

ЦЕНТР НТИМ «ТЭКСТ»

КОМПЬЮТЕР
Sinclair
Research
LTD

ОПИСАНИЯ
ИГРОВЫХ И
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ
ПРОГРАММ

МИНСК 1991

ЦЕНТР

НТТМ

"ТЭКСТ"

ОПИСАНИЯ ИГРОВЫХ

И ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ПРОГРАММ

Sinclair Research LTD

МИНСК 1991

УДК 681.321-181.4.06

Ц Е Н Т Р

Н Т Т М

" Т Э К С Т "

Если вы имеете компьютер типа :

S I N C L A I R R E S E A R C H L T D

Или в русском варианте :

Балтик, Сантака, Спектрум, Байт, Магик и
т. д.

Предлагаемая Вам книга явится просто
необходимым источником информации.

Практически все программы для этого
типа компьютеров написаны за рубежом.

Описания, пояснения к ним выполнены на
одном из иностранных языков, что создаёт
определённые трудности, как с чтением
пояснений, так и с переводом описаний,
если Вы их имеете.

В данной публикации Вам предлагаются
описания игр и профессиональных программ
на русском языке. Для игровых программ -
это задачи игрока или играющих, за что и
сколько начисляется очков, переход к новым
более сложным этапам игры. В описаниях для
профессиональных программ расписаны
назначения функциональных клавиш, входы в
режимы и т. д.



Центр НТТМ
"ТЭКСТ"

COOKIE (КУКИ)

Чарли, шеф-повар, держит все ингредиенты запертыми в кладовке, открывая её только когда собирается готовить, что сулит им

"забавные" превращения. Поэтому, как только открывается дверь, они вырываются из кладовки, открывая и опрокидывая все бутылки, ящики и коробки. Бедный старый Чарли! Он должен поймать их и закинуть в перемешивающий барабан. Бросая в них бомбы с начинкой из специй вместо тротила, он может остановить их. В противном случае они могут попасть в контейнер для мусора, где живёт мусорное чудище.

Если в смесь для торта попадет мусор, отходы или не хватит ингредиентов, то индикатор "необходимые ингредиенты" ("ingredients needed") изменит показания и Чарли придется работать быстрее, чтобы испечь торт.

У П Р А В Л Е Н И Е : Q — вправо
W — влево
E — вниз
R — вверх
T — бросать бомы
Caps Shift — пауза

J E T P A C (Джэт Пэк)

Транспортная компания АСМЕ по межзвёздным перевозкам посылает свои космические корабли к различным планетам Галактики.

Вы — главный пилот. Ваша задача — собрать ракеты и немедленно отправиться к следующему месту назначения.

Не часто выпадает возможность самому выбирать путь. Свободно путешествовать по Галактике — это прекрасный шанс разбогатеть! Останавливайтесь на планетах, набирайте драгоценные камни, золото или ценные элементы.

Но пока вы не стали самым богатым во

вселенной, не забывайте заправлять свою ракету — 6 топливных баков — каждый раз, приземляясь на планету. Вы можете также собирать и другие полезные вещи — на своё усмотрение. На планете вы будете передвигаться с помощью компакт — системы J E T P A C последней модели. Находя топливо или драгоценности, забирайте их с ракетных баз. Помните о своей огромной энерговооружённости: четыре синхронных фотонных лазера избавят вас от неприятностей, вызванных контактом с аборигенами.

У П Р А В Л Е Н И Е :

влево — Z, X, B, M

вправо — X, V, N, Symbol Shift

огонь — любая буква второй строки (A, S, ..)

лазер — дольше удерживать "огонь"

прыжок — любая буква третьей строки (Q, ..)

полет — 1, 2, .. (переход в полёт)

Линия счёта — показывает текущий счёт, число жизней, рекорд.

С H E S S

from PSION with MICRO-GEN (Шахматы)

После загрузки на экране появляется шахматная доска. Нажмите "P" — играть, затем "W" — белыми или "B" — чёрными, введите свой уровень (0-9); чтобы компьютер быстрее "думал" обычно выбирают уровни (0-3).

Колонки обозначены — A-H, строки — 1-8

Координаты вводят последовательно: сначала поле, откуда пойти, затем поле-куда, причём вводят сначала цифру (номер строки), потом букву (индекс колонки). Ввод координат осуществляется автоматически. Если вы ошиблись при вводе координат, используйте "Delete" в комбинации с Shift или отдельно.

Клавиша "R"—компьютерная подсказка (правда, на том же уровне, что выбран в

начале); клавиша "L" - изменить уровень ; клавиша "Z"-записать игру на кассету, чтобы продолжить в другой раз; клавиша "X" - начать заново или внести изменения.

Режим "изменения": нажмите клавишу "S", используя 5, 6, 7, 8, установить курсор в нужное поле, затем поместить туда фигуру (K, Q, R, B, N, P); клавиша "C"-очистить доску; клавиша "X"-выход из режима.

Moi REVERSI or Othello (Реверси)

1. Введение

Игра Реверси появилась в конце XIX века и ещё называлась Отелло. Второе название отражает её суть, указывает на страстную любовь к захвату пространства. В борьбе двух противоположностей (Черное и Белое) побеждает стратег. Драматические повороты игры наиболее притягательны для новичков: Сначала Черные кажется захватили всю территорию, внезапно белые начинают преобладать, а Черные-уступать и т.д. И до конца игры нельзя быть уверенным в победе. Существует миллионы различных комбинаций ходов, но в отличии от шахмат каждый игрок может походить ровно 60 раз. Однако часто игра заканчивается и за тридцать ходов.

Программа написана почти полностью в машинных кодах и реализует идею Искусственного Интеллекта. На компьютерных выставках ранние версии Реверси выигрывали в 28 случаях из 30, работая в полсилы и. И очень мало людей на Земле, которые смогут выиграть на уровне "EXPERT".

Пока вы не имеете опыта игры, выбирайте уровень "NOVICE". Повысив мастерство, вы сможете отказаться от гандикапа, и тогда каждая игра будет прекрасна. Когда большое количество шашек переворачивается, счёт начинает мигать. И такие моменты могут быть несколько раз за игру !

2. Правила игры

2. 1. Игра идёт в поле 8*8, начинают Черные
2. 2. Выбирая цвет, вы решаете, кому начинать
2. 3. Шашку можно ставить только рядом с шашкой противника.
2. 4. Старайтесь захватить, как можно больше шашек противника.
2. 5. Захват осуществляется между ранее установленной вами шашкой и той, что ставите последней, по вертикали, горизонтали, диагонали или комбинированно. При этом захваченные шашки переворачиваются в ваш цвет. Если вы не поняли, как происходит захват, не беспокойтесь – компьютер позаботится об этом, а результат вы тут же увидите. Можно переиграть ход, экспериментируйте свободно.
2. 6. Пешки нельзя передвинуть – они только меняют цвет в случае захвата. Простое численное превосходство не поможет, если вы не контролируете ситуацию.
2. 7. Если захват не возможен, то игрок про – пускает ход.
2. 8. Игра прекращается, когда никто не может походить или заполнено всё поле. Экстремальный случай – когда у одного из игроков не осталось шашек.
2. 9. Побеждает тот, у кого осталось больше шашек.

3. Как играть

Если вы играете первый раз, то выберите самую простую игру. Куда поставить шашку: набирайте А-Н(вертикаль)и 1-8(горизонталь) Не забывайте нажимать ENTER или (RETURN или New line) после выбора координат. Если такой ход запрещён, компьютер запросит новый. Если у вас нет возможности походить, то пропустите ход, нажав требуемую клавишу. Когда ваш ход, вы можете просто нажать ENTER, на экране появится "меню условий" (Menu), например, Change Sides (поменять

стороны) и др. Снова нажмите ENTER, вы вернётесь к прерванной игре. Чтобы выбрать что-либо из меню, введите соответствующий номер условия. Одно из условий — выбор уровня от 1 (Novice) до 9 (Expert). На старших уровнях компьютер "думает" дольше. Если вы хотите прервать ход компьютера, нажмите "Break". Если вы проиграли на 1 уровне, можете выбрать условие "установить начальную позицию", что позволит выбрать один из четырех углов, которые считаются ключевыми позициями.

4. Несколько рекомендаций

4. 1. Углы считаются ключевыми позициями. Стоящие в них шашки нельзя захватить, а они контролируют длинные направления (вертикаль, горизонталь и диагональ). Тем не менее занять углы не всегда легко.
4. 2. Площадки не в углу и не на краях поля не так выгодны.
4. 3. Центральные диагонали занимайте, если вами заняты соответствующие углы.
4. 4. Если противник занял угол, то старайтесь занять другой.
4. 5. В начале игры старайтесь как можно дольше удерживаться в центре.
4. 6. К концу игры старайтесь снизить количество шашек, которые можно захватить и помните: побеждает тот, у кого в конце игры останется больше шашек.

5. Стратегия

Версия *moi Reversi* позволяет играть против компьютера или против другого человека. Игра начинается в центре: D4, E5 — Черные и D5, E4 — Белые. Начинают Черные. Вы можете играть и сам с собой (за второго человека) переигрывать ход, вводить во время игры компьютер в качестве противника.

THREE WEEKS IN PARADISE

(ТРИ НЕДЕЛИ В РАЮ)

Наш старый знакомый Волли, известный по программам "FYJANARAMA" и "EVERYONE'S A WALLY", вместе с женой Вильмой и сыном Гербертом попадает на необитаемый остров, где попадает в лапы людоедов. Волли удаётся бежать из плена. Его задача освободить семью, иначе людоеды их сожрут. Вторая задача, стоящая перед Волли, - построить плот на котором они смогли бы уплыть с острова. Плот строится в процессе игры, каждое правильно выполненное задание - сегмент плота.

1. Освобождение Герберта

Герберт варится в большом котле, который сторожат два льва. Внимание! 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 низ обозначается 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, быстро подойдите к включившемуся гейзеру и наполните ведро.

5. С полным ведром идите на пляж, где сидит краб. Внимание! Тапочки нужно иметь с собой

6. Вылейте воду из ведра на краба (клавиша ENTER), он откинет клешню, которую нужно забрать.

7. Тапочки оставьте на берегу перед пляжем, они ещё пригодятся.

8. С клешней краба нужно дойти до поляны, на которой варится Герберт и, стоя у правого льва, "использовать" клешню (ENTER). Лев начнёт махать хвостом и можно будет спокойно проходить мимо него.
9. Затем нужно забрать два перекрещенных полена (Deux sticks), которые лежат перед крокодилом и отнести их в кузницу.
10. Через столовую, а затем по ступенькам налево идти до колодца. На первый камушек с левой стороны можно вспрыгнуть.
11. Перепрыгнуть на колодец и забрать оттуда меха (Hellow). Внимание!!! не нажимайте клавишу ENTER, потому что можно провалиться в колодец.
12. Вернитесь в кузницу и разожгите огонь. После того, как он загорится, задуйте его мехами, возьмите горячий пепел с собой.
13. Пепел и меха несите с собой до бога дождя, который стоит на поляне.
14. Используйте пепел. Божок начнет подпрыгивать, а висящая на небе туча передвинется вправо к пальмам и там остановится.
15. Нужно идти следом за тучей, из которой вылетает сверкающая молния. Внимание!!! обгонять тучу нельзя — она вернётся назад. Туча двигается только тогда, когда у вас есть с собой меха — если их выпустить она остановится.
16. Туча дойдёт до домика под крышей. Молния разобьёт его и на развалинах останется только раковина. Оставьте меха и возьмите раковину.
17. Идите с раковиной до колодца и прыгайте в него (ENTER).
18. На дне колодца падающими каплями наполните раковину. Заберите бутылку и по правой стороне, используя клавишу ENTER, выберетись из колодца.
19. С полной раковиной идите к котлу, в котором людоеды варят Герберта, и используйте раковину.
20. После этого Герберт будет спасён (появится в нижней части экрана на месте маленького скелетика).

2. Спасение Вильмы.

Вильма подвешена на дереве, которое охраняет стражник. Осторожно! не подходите к нему близко, это опасно. Для освобождения Вильмы его нужно убить.

1. Для начала нужно заточить 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 сумка с вами, крокодил ничего не может с вами сделать) и поочередно (сначала штопор, затем бутылку) перенести к находящемуся за крокодилом кокосовому ореху

- "выжать" из кокосового 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 колёсами, там нужно "использовать" оба предмета;

- топор станет острым.

2. пойти в столовую, забрать со стола миску с кашей и все отнести охраняющему вильму стражнику. Оставить топор.

3. с миской каши пойти налево до поляны, где стоит огромный цыплёнок.

4. цыплёнок снесет яйцо.

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

6. Идти на почту и перед входом в неё, 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. "Использовать" монету, стоя рядом с кристаллом, после чего появится дырка. Ее нужно взять (внимание! она не видна, появится только надпись!).

9. С дыркой нужно и идти к колодцу,

захватив по дороге аквариум для золотых рыбок.

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

11. Вы окажетесь в кладовой, где на стенке висят скелеты смельчаков, которые пытались счастья перед вами. О! Вам нечего бояться — вас охраняет волшебный аквариум. Если бы его не было, паук сделал бы с вами то же, что и с предшественниками.

12. Нужно забрать ключ и выйти. У колодца оставить аквариум, он больше не понадобится.

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

14. Нырять.

15. Под водой отворите морской шкаф и заберите из него шпинат, выбирайтесь на поверхность и возвращайтесь к гейзеру.

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

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

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

19. Оставьте яйцо, оно вам больше не понадобится.

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

21. Если выстрелить из лука (ENTER) в "ходящего вождя", он пойдет в другую сторону.

22. На поляне, где подвешена Вильма, нужно выстрелить из лука в стражника. Он пропадет.

23. Взять здесь оставленный топор и "использовать" его, стоя под веревкой на которой висит Вильма. Она покажется на месте большого скелетика.

ROBIN FROM THE WOOD (РОБИН ИЗ ЛЕСА)

История Робин Гуда вновь оживает в приключенческой игре "Робин из леса". Легенды тех времен существовали главным образом в устной форме, отсюда возникает разница в вариантах и некоторая произвольность трактовки 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 всё на своем пути. Управляющий графством Ноттингем убил Алерика и завладел серебряной стрелой. Для саксонцев наступили тяжкие времена... Когда Робин вырос настолько, что смог владеть оружием, он стал для норманов грозным противником. Он отнимал у захватчиков награбленное добро и раздавал бедным. Воспитанный в лесу, он без труда ускользал от погони. Шериф из Ноттингема, зная 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 в котором должна была быть та самая серебряная стрела. Именно с этого места легенды и начинается твоя миссия. Персд 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 твой лук и меч, чтобы их получить, ты должен дать взамен три кошелька с золотом, нужно будет вступить в борьбу с норманами, составляющими эскорт злого и богатого епископа из Петерборо. Территория игрового поля разделена на три

части. Наибольшая из них – это лес, потом – замок, в котором будут проходить состязания, и затем – подземелье замка, куда вас будут часто бросать. Лес – это сложный лабиринт, образуемый зарослями и деревьями, по которому бегают красные казаны, встреча с которыми не сулит вам ничего хорошего.

Робин начинает игру, будучи вооруженным трюлькой короткой палкой, однако её достаточно для того, чтобы победить шныряющих повсюду нормаских воинов, которые имеют приказ убить Робина и стреляют без предупреждения. В лесу можно также встретить злую колдунью, которая будет требовать от тебя дань. Если ты не исполнишь её желание – она бросит тебя в подземелье, выбираться из которого ты можешь только в том случае, если найдёшь ключ до того, как окажешься в подземелье. Однако если ты к моменту встречи с колдуньей уже соберёшь достаточное количество зелья (оно выглядит как цветочки), то в награду колдунья перенесёт тебя в другую часть леса. К сожалению, она также забирает и с таким трудом добытые кошельки с золотом, поэтому встречи с ней нужно избегать, несмотря на то, что выглядит она довольно симпатично. Зелье, колчан со стрелами, а также премию в виде дополнительной жизни можно найти в лесу, собранные и уже имеющиеся предметы высвечиваются в нижней части экрана. Выше находится сложный орнамент, стилизованные оленьи рога, цвет которого олицетворяет состояние здоровья Робина. Каждое ранение, полученное им в борьбе, уменьшает его силы, если не будет достаточно ловким и сильным, то погибнет, не успев выполнить задание. Очень полезно будет навестить старого пустынного, который излечивает раны, однако нужно помнить о том, что пустынный не переносит вблизи от своего дома никакого оружия, и в этом случае встреча с ним может быть очень неприятной

Кроме того, по лесу путешествует епископ из Петербора, охраняемый своими норманскими стражниками. Достаточно ли — шить его эскорта и епископ убегает, бросая пролные кошельки золота. Иногда во время своих путешествий Робин может встретиться с самим Ноттингемским шерифом, что всегда кончается заточением в подземелье. Итак, задача, стоящая перед Робин, трудная и ответственная. Ты должен ему всячески помогать. Для того, чтобы запомнить и выучить 330 игровых экранов, нужно несколько часов потратить на попытки, при этом очень полезным является изготовление карты.

P S S T

Робот Робби сидит в своем саду, ковыряясь в старом ящике с компостом, который использует, чтобы лучше рос его любимый сад. Внезапно на сад нападают самые ужасные вредители, каких только можно представить. Но Робби наготове! Он сражается за каждое растение при помощи баллончиков с новейшим средством против насекомых, а также распылителей.

Все, что надо — это выбрать тот баллончик, который убивает вредителей, в противном случае они будут только парализованы. Если растение останется без внимания Робби, то насекомые облепят его, съедят листья, оно погибнет.

Уход за садом

Сажайте семена в хорошую землю, для чего собирайте ящики с компостом, что ускорит рост, уничтожайте вредителей и присматривайте за листьями, чтобы они получали больше солнечного света. Помните: чем больше листьев, тем быстрее рост. Молодые побеги источают экзотический аромат и привлекают из космоса

коллекционеров-путешественников, прыгающих паразитов и опасных насекомых. Правильное использование баллончиков с инсектицидами отпугнет их. Имейте ввиду, только около 20% всех растений могут зацвести и осуществить сокровенную мечту Робби. Растут они от 2 до 5 месяцев.

У п р а в л е н и е : Q-вправо
W-влево
E-вниз
R-вверх
T-огонь
Caps Shift-пауза

Линия счета - показывает текущий счет, число жизней, рекорд.

D a i l e y T h o m p s o n ' s
S u p e r - T e s t 1 2 8

Супер-тест 128 Дейли Томпсона

Супер-тест 128 Дейли Томпсона - это 12 игр. У вас 3 жизни и вы должны использовать все свое мастерство и реакцию, играя против компьютера на время. Неудача в любом из 12 видов влечет потерю жизни. Управлять можно с клавиатуры, джойстиком либо другим устройством, подключенным через интерфейс и совместимом с ZX Spectrum. При использовании клавиатуры есть возможность назначения управляющих клавиш, при этом на экране появляется список и текущее назначение клавиш. Перед началом игры вы можете записать свое имя, используя "лево", "право", "огонь".

Игры: 1) гребля
2) пенальти
3) прыжки на лыжах
4) перетягивание каната
5) тройной прыжок

- 6) бег на 100 м
- 7) метание копья
- 8) бег на 110 м с препятствиями
- 9) стрельба из пистолета
- 10) велогонка
- 11) прыжки в воду
- 12) слалом-гигант

Гребля

Ждите стартового выстрела. Длительное нажатие "лево/право" увеличивает скорость. Вы соревнуетесь с компьютером на время. В случае прихода первым получите bonus.

Пенальти

Игрок бежит к мячу. Используя "лево/право", вы определяете силу удара. Добежав до мяча, нажмите "огонь". От длительности нажатия "огня" зависит угол удара. У вас 5 ударов. Для зачета надо забить 3 гола. Примечание: Вратарь будет пытаться парировать удар, но шансы у него так же малы, как в настоящей игре.

Прыжки на лыжах

Выстрел означает, что гора открыта, и вы начинаете катиться вниз по трамплину. Используя "лево/право", вы можете набрать скорость, чтобы прыжок оказался дальше. Достигнув стола отрыва, нажмите "огонь"; чем ближе к его краю, тем лучше. Как только лыжник приземлится, вновь нажмите "огонь"; главное сделать это вовремя, чтобы избежать досадного падения. У вас 3 попытки.

Перетягивание каната

Сначала выберите соперника (перемещая курсор и нажимая "огонь" для выбора). Для зачета необходимо победить

соперника, равного по силе или сильнее вас. Итак, начинаем ("battle"): используя "лево/право", вы прилагаете все силы, чтобы перетащить соперника за черту. У вас 3 попытки.

Тройной прыжок

Координация – вот ключ к успеху. Используя "лево/право", постарайтесь развить максимальную скорость и начинайте прыжок как можно ближе к контрольной линии, нажав "огонь". Приземляясь, вновь нажимайте "огонь". Удерживая "огонь", старайтесь увеличить угол прыжка (оптимально 45°). Ваша оценка зависит от правильного выбора скорости, угла полета и дальности прыжка.

Бег на 100 м

После стартового выстрела постарайтесь достичь максимальной скорости, пользуясь управляющими клавишами. У вас 1 попытка.

Метание копья

Постарайтесь достичь максимальной скорости. У самой линии нажмите "огонь" и держите, пока угол не станет 45° , затем отпускайте.

Бег на 110 м с препятствиями

"Лево/право" – бег, "огонь" – прыгать через препятствия. Не опаздывайте с прыжками.

Стрельба из пистолета

Эта игра – проверка координации и чувствительности ваших пальцев. Ждите, пока повернется одна из шести мишеней. Наведите прицел (красное перекрестие) на центр мишени и стреляйте. У вас 3 пристрелочных выстрела и 10 зачетных. За

попадание мишени в "яблочко" - 600 очков.
Примечание: если двигать прицел по диагонали, останется больше времени для точной корректировки.

Прыжки в воду

У вас 3 попытки на каждый прыжок. Нажмите "огонь", чтобы подпрыгнуть на трамплине и жмите каждый раз приземляясь, чтобы подпрыгнуть ещё выше. Трамплин пружинит только 3 раза. Чередуйте нажатие "лево-право", чтобы сделать сальто, прекращая движение перед входом в воду: вход головой оценивается выше всего.

Вы получаете 4 оценки (от 0 до 9) за:

- а) отрыв
- б) количество переворотов
- в) вход в воду
- г) артистичность

При подпрыгивании старайтесь нажать "огонь" в самой нижней позиции, за что получите больше очков, и от высоты прыжка зависит количество переворотов.

Слалом-гигант

Зелёный свет разрешает старт. Оттолкнитесь и постарайтесь развить максимальную скорость до первого флажка, используя "лево-право". Затем нажмите "огонь". Теперь "лево/право" позволит соответственно перемещаться. Чтобы получить зачет, надо проехать все ворота. У вас 2 попытки.

Примечание: Наибольшую скорость можно развить, съезжая вниз по склону, но крутые повороты и касание флажков приведут к скоростному финишу. Постарайтесь не въехать в другие препятствия на склоне горы.

Когда вы получите последний зачет, то возможно перейдете на более высокий уровень.

Удачи!

ТЕКСТОВЫЙ РЕДАКТОР TASWORD II

TASWORD II обеспечивает два режима печати — 64 символа в строке и 32 символа в строке. Режим печати заглавных букв устанавливается путём нажатия CS+буква. Символы ! @ # \$ % ^ & * () _ + ! ? " } { [] / — выводятся через SS либо CS.

1. УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ.

При нажатии одного из SHIFT и соответствующей клавиши выполняются следующие действия:

EDIT — вывод HELP PAGE;
CAPS LOCK — печать заглавных букв;
TRUE VIDEO — курсор на слово влево;
INV VIDEO — курсор на слово вправо;
и т. д.

Если вы работаете с HELP PAGE, то при нажатии SS+CS вы получите возможность изучить функции управляющих клавиш расширенного режима.

2. Расширенный режим.

Расширенный режим устанавливается нажатием SS+CS, при этом нижняя часть экрана начнёт мигать.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ В РАСШИРЕННОМ РЕЖИМЕ.

ПРОКРУТКА (на 22 строки)

F — быстрая вниз;
G — быстрая вверх;

Управление принтером

P — печать файла, вых G;
L — маркер включения режима печати удвоенных букв;
K — маркер отмены печати

удвоенных букв;

РАЗНОЕ

- C - изменение окна;
- X - очистка текстового файла;
- R - замена \ поиск текста;
- I - вставка вкл \ выкл;

- (1)+(CS) - HELP PAGE;
- (5-8)+(CS) - управление курсором;

ФОРМАТИРОВАНИЕ

- E - выравнивание вправо (вкл \ выкл);
- W - перенос слова (вкл \ выкл);
- J - выравнивание строки;
- K - антивывравнивание;

ГРАНИЦЫ

- A - установка левой границы по курсору;
- S - установка нормальных границ;
- D - установка правой границы по курсору;

БЛОКОВЫЕ КОМАНДЫ

- B - метка начала блока, { ;
- M - пересылка блока в место курсора, } ;

Перенос слова

Если строка не укладывается в установленные границы, TASWORD II переносит последнее слово на новую строку.

Выравнивание текста

При выравнивании текста строка дополняется пробелами так, чтобы последняя буква последнего слова строки находилась на правой границе.

Высокий курсор

После того, как вы напечатали последний символ в строке, TASWORD II переносит курсор в начало следующей строки. При этом курсор увеличивается. При таком виде курсора TASWORD II воспринимает введенный символ, как часть последнего слова в предыдущей строке и, следовательно, переносит это слово (см. "Выравнивание"). Т.е. если слово в последней строке закончено, при высоком курсоре вы должны напечатать пробел.

!!!!!!! Полезные советы !!!!!!!

Всегда печатайте пробел в конце предложения после любого знака препинания. Всегда печатайте новый абзац с "красной" строки или вставляйте между абзацами пустые строки (можно делать то и другое).

Копирование TASWORD II

Для копирования TASWORD II необходимо нажать управляющий символ - (STOP) во время работы TASWORD II, при этом появится меню. Далее необходимо нажать "T" для записи TASWORD II на магнитофон.

3. Запись/чтение текстовых файлов

Для записи файла необходимо нажать STOP (SS+A) в нормальном режиме работы. Далее выбрать в меню "save text file" нажатием "S". На запрос имени файла (не более 10 символов) и нажать "ENTER". После записи вашего файла TASWORD II предоставляет возможность его верификации. При появлении сообщения "Tape Loading Error" необходимо нажать "R" для "RUN" и "ENTER". При загрузке нового файла с ленты, файл, находящийся в данный момент в TASWORD II, стирается. Для загрузки файла необходимо войти в меню (по "STOP")

выбрать "Load text file" нажатием "J".
Далее набрать имя файла и "ENTER".

В TASWORD II существует возможность догружать текст с ленты, который располагается после уже существующего текста в TASWORD II. Для этого в меню необходимо выбрать "M". При этом необходимо помнить, что максимальная длина текста в TASWORD II 11-320 строк. Если это не соблюдено, Вы окажитесь в BASIC. Для повторного запуска TASWORD II наберите "TASWORD II" + "RUN" + "ENTER".

4. TASWORD II Tutor

TASWORD II является текстовым файлом, предназначенным для обучения работе с TASWORD II.

5. Управляющие клавиши

Ниже описаны управляющие клавиши, работающие в нормальном режиме т. е. тогда, когда командные строки не мигают.

EDIT	(CS+1)	--HELP PAGE. В этом режиме можно вывести информацию о режиме расширения нажатием "SS"+"CS"
ENTER		--выход из HELP PAGE
Caps Lock	(CS+2)	--режим больших букв вкл/выкл
True Video	(CS+3)	-- курсор в конец предыдущего слова.
Inv. Video	(CS+4)	--курсor в начало следующего слова.
Delete	(CS+0)	--удаление символа над курсором.
Graphics	(CS+9)	-- режим печати графических символов.
<=	(CS+Q)	-- сдвиг текста над курсором влево.
>=	(SS+E)	-- сдвиг текста над

<>	(SS+W) --	курсором вправо. центрировка строки.
AND	(SS+Y) --	вставка строки символа. для вставки пустой строки необходимо установить курсор в начало строки, перед которой вставляется строка и нажать " AND ".
OR	(SS+U) --	курсор в конец текста.
AT	(SS+I) --	курсор в начало текста.
STOP	(SS+A) --	выход в меню. При выходе в Basic, в редактор можно вернуться, нажав "RUN" и " ENTER ".
NOT	(SS+S) --	удаление строки.
STEP	(SS+Ø) --	выравнивание текста от строки, содержащей курсор, до конца абзаца. Конец абзаца определяется по про- белам или пустой строке. Текст выравнивается только при включенном RIGHT JUSTFY и не выравнивается, когда R. JUSTFY выключено.
TO	(SS+F) --	сдвиг текста вниз на одну строку.
THEN	(SS+G) --	сдвиг текста вверх на одну строку.
ENTER		--переход на новую строку либо вставка пустой строки в режиме " вставки ".

6. Расширенный режим.

Здесь дано более подробное описание отдельных функций, описанных в пункте 2.

R--замена/поиск текста от курсора до конца текста (для поиска/замены от начала текста следует использовать AT перед вводом в

расширенный режим). В режиме "R" TASWORD II запрашивает слово для поиска или замены (пробелы при наборе слова не допускаются). После этого нажимают ENTER и TASWORD II находит в тексте набранное вами слово. Можно продолжить поиск, нажав ещё раз ENTER. Для замены найденного слова необходимо набрать требуемый текст (пробелы допускаются) и нажать ENTER. TASWORD II будет переформатировать текст в соответствии с режимом "R. JUSTIFY".

L--маркер включения печати букв с удвоенной высотой. Маркер представляет собой специальную строку, содержащую сообщение: "print at dubl height on", которая печатается перед требуемой строкой. Для

удаления маркера можно использовать "NOT" в нормальном режиме. Перед включением этого режима курсор должен быть в начале строки. K--вставка сообщения "print at double height off". Курсор должен быть в начале строки.

C--изменение "окна". Служит для открытия/закрытия 32-х символьного "окна" в текстовом файле. При закрытом "окне" длина текстовой строки равна 64 символам. Когда "окно" открыто, изменяется цвет BORDER и на экране появляется часть текстового файла шириной 32 символа в строке. "Окно" можно двигать с помощью "Arrows". Боковой сдвиг происходит автоматически при вводе текста.

G--маркер начала блока. Блок текста может быть переслан или скопирован в любую часть текста. Для удаления маркера можно использовать "NOT" в нормальном режиме. Маркером начала блока является {.

V--маркер конца блока }.

M--пересылка блока. Блок вставляется перед строкой, содержащей курсор.

7. Печать текста.

Перед печатью необходимо передать в принтер управляющие коды. Для этого необходимо выйти в меню по "STOP" в

нормальном режиме и выбрать "define graphics\printer" нажатием "G".

8. Графические символы.

Графические символы интерпретируются TASWORD II как последовательность управляющих кодов для принтера. TASWORD II поставляется с набором графических символов указанных в "HELP".

После входа в "define graphics\printer" на экране появится список кодов графических символов ZX - SPECTRUM и список назначенных им управляющих кодов принтера. Для переназначения необходимо исправить соответствующий графический код нажать ENTER. Если вы нажали ENTER без набора кода, TASWORD II запросит вас :

1. Управляющий код, который использует ваш интерфейс. Введите соответствующее число (27-для Hilderbay, 5-для Euroelectronics).
2. Управляющий код, который использует ваш принтер, для протяжки листа и возврата каретки, если принтер имеет одинаковые коды и для того и для другого, введите (0) вместо второго кода.

3. Левая граница.

Ответив на эти вопросы, вы получите собственную версию TASWORD II, которую можно сохранить на ленте.

Изменение знакогенератора.

Таблица 64-х символьного знакогенератора находится в ОЗУ по адресам с 61184 по 62079, а базовым адресом является -60928. Каждый символ определяется 8-ю байтами обычным способом. Четыре старших бита каждого байта должны быть равны нулю. За исключением графических символов, 32-х символьный знакогенератор не может быть изменен. Шестнадцать символов 32-х символьного знакогенератора хранятся по адресам 60928-61055 с базовым адресом -59904.

Z I G Z A G (Зигзаг)

Цель игры - пройти в патрульной машине по шести секторам за минимальное время.

В каждом секторе живут скарабаги. Чтобы войти в очередной сектор, нужно знать код. Код состоит из нескольких знаков. Для прохода из первого сектора во второй этот код однозначный, из второго в третий - двузначный и т.д. Узнать знаки кода можно, допросив захваченных скарабагов. Каждый знает по одной цифре.

Порядок работы :

1. Обыскать каждый сектор в поисках скарабага.
2. Преследовать его, загнать в тупик и допросить.
3. Можно его уничтожить, можно и не уничтожать.
4. Повторить п. п. 1-3 для определения следующих цифр кода.
5. Пройти в следующий сектор.

Опасности : В секторах патрулируют хOVERдroidы. Если они вас атакуют, вы теряете часть своей энергетической плазмы. Их можно уничтожать мгновенным выстрелом. Смертельной опасностью является полная потеря плазмы. К её расходу приводят следующие факторы :

1. Уничтожение скарабага.
2. Допрос скарабага.
3. Атака хOVERдroidа.
4. Слишком большие затраты на передвижение.

Советы начинающим :

Для каждого сектора :

1. Обойдите сектор и изучите его структуру. Не обращайтесь к скарабагам, пока не найдёте тупик.
2. Разыщите скарабага. Во время погони они всё время идут на два пролёта впереди вас.

пока не попадут в тупик, где завернут за угол и остановятся. Маневрируйте и гоните скарабагов в тупик, используя стрелки — указатели. Если вы свернете не в ту сторону, то скарабаг убежит.

3. Загнав скарабага в тупик, приступайте к допросу. Первый выстрел даст вам необходимую цифру кода. Вторым выстрелом скарабага можно уничтожить. Это обеспечит вам гарантию того, что не придется гоняться за ним ещё раз впустую, но это увеличивает расход энергии.

4. Всегда будьте начеку: опасайтесь ховердроидов.

Органы управления :

- О — влево
- Р — вправо
- А — вперед
- З — огонь
- Г — сброс в начало игры
- С — старт
- С — полный сброс

: S P Y V S S P Y :

С точки зрения графики игра сделана очень тщательно, мультипликация плавная, а музыка и старательно подобранный звук приводят к тому, что можно играть в эту игру часами.

Фабула игры не сложна, однако достаточно популярный сюжет борьбы иностранных разведок на территории нейтрального государства притягивает игроков. Героями являются шпионы ("черный" и "белый"), которым дано одно и то же задание, при этом каждый работает на себя и одновременно мешает другому.

Борьба происходит в здании посольства, в

котором нет персонала после окончания рабочего дня, однако имеется масса защитных устройств.

Задание, которое ты выполняешь как один из шпионов, состоит в том, чтобы найти секретные документы, ключ (чтобы выбраться с территории посольства), паспорт (для побега за границу) и некоторое количество твердой валюты (надо же на что-то жить!). Все перечисленные предметы надо спрятать в портфель и на самолете покинуть "горячую территорию".

Посольство состоит из множества помещений, которые необходимо тщательно обыскать (а также всю мебель в каждом помещении). Необходимые предметы могут быть везде: в тайнике за картиной, под телевизором, в шкафу, бюро или других местах.

Чтобы сделать игру более интересной, можешь (но и твой противник тоже!) расставлять ловушки (при этом не забывай, где их поставил, они опасны для тебя также, как и для твоего противника):

1. Бомба (в мебели) — её можно ликвидировать с помощью ведра (ящик на левой стене);

2. Пружина (в мебели) — ликвидируется клещами (ящик на правой стене);

3. Ведро с кислотой (на дверях) — достаточно взять зонтик с вешалки;

4. Пистолет, срабатывающий от веревки (в дверях) — ликвидируется ножницами (из аптечки);

5. Мина с часовым механизмом (произвольное место) — взрывается через 10 секунд.

Экран разделен на две части, показывающие места, где в данный момент времени находятся игроки (стрелки под экраном показывают дорогу к портфелю с предметами). Можешь также использовать функциональный термин (TRAPULATOR), на котором кроме перечисленных предметов можешь увидеть карту (помещения и этажи посольства), часы, подсчитывающие затраченное время, предостерегающие огни и

изображения найденных предметов (если предмет "мигает", необходимо спрятать его в портфель, чтобы не потерять при столкновении с противником).

После обнаружения всех предметов и помещения их в портфель следует найти двери (с изображением двух самолетов), ведущие на аэродром, что равносильно завершению миссии. Шпион-победитель улетает на самолете.

Следует добавить, что во время игры может произойти столкновение шпионов с боем на дубинках (во время боя лучше быть атакующим, находясь справа), во время которого теряются "мигающие" предметы. Их можно найти в том же помещении, где произошёл бой.

SPY YS SPY 2 (The Island Caper)

Каждый, кто успешно выполнил задание в посольстве (SPY Ys Spy), знает, что герой улетел на самолете, чтобы доложить командованию об успехе операции.

По прибытии он узнает, что его ожидает новый приказ командования: "Попасть на остров PIONIER и выкрасть прототип новой ракеты с базы, находящейся под вулканом. Ракета состоит из трех частей, каждая из которых находится на своей части острова. Следует добавить, что на острове ты будешь не один — уже знакомый тебе враг получил такое же задание и наверняка будет тебе мешать.

С тобой тот же TRAPULATOR, что и при выполнении предыдущего задания. На нём отображается состояние и наличие предметов, которые ты обнаруживаешь на острове.

Кроме того, на острове тебя ожидает множество ловушек, как поставленных врагом, так и естественных (подвижные

пески, акула возле берега и .д.), но и ты можешь мешать врагу:

1. Бомба — прячется в песке.
2. Ловушка — помещается на дереве.
3. Напалм — размещается в воде.
4. Лопата — ей можно выкопать яму и накрыть ее прутьями.

Для обеспечения безопасности имеешь при себе пистолет (не всегда исправный), которым можешь убить противника. Имеешь также карту, на которой можешь видеть свое положение и места укрытия частей ракеты. Внимание! Когда оказываешься на одном экране с противником, предметы, которые ты несешь, исчезают, а ты вынужден сражаться. В игре можно выбрать несколько режимов: количество игроков, степень сложности, мастерство противника, появление или нет подводной лодки перед окончанием игры — всё это надо задать перед началом игры.

SKATE CRAZY

Умеете ли вы ездить на роликах? Нет? Ну, тогда самое время научиться этому искусству, при этом совсем необязательно выходить из дому. В то же время для тех, кто это уже умеет, игра Skate Crazy будет великолепной проверкой. Начнем: Игра состоит из двух частей. В первой из них — "Crazy Car Park Challenge", Фредди (так зовут человечка, которым ты управляешь) должен переехать четыре дорожки на автомобильной стоянке. Правда там нет автомобилей, но... Направление езды задается нарисованными на земле стрелками и рядами шин по сторонам. Наезд на шину приводит к падению, а значит к увеличению усталости (рисунок "FATIGUE"). Но не только шины затрудняют езду — на дороге появляются лужи масла. При переезде

такой лужи Фредди начинает забавно качаться, а ты на некоторое время теряешь управление. Часто перед Фредди появляется ряд шин или ящиков, лежащих поперек дороги. Иногда перед такой преградой есть трамплин. Тогда надо разогнаться и попросту "перелететь" над преградой. Если же трамплина нет, то следует нажать "FIRE" (растет энергия POWER) и в соответствующий момент отпустить, на что Фредди среагирует прыжком. Эти прыжки очень важны, и могут быть отличием тех, кто уже освоил технику езды на роликах. Соответствующее движение джойстиком приводит к тому, что Фредди выполнит в воздухе поворот и даже сальто. Можно, например, приземлиться задом. Следует только помнить, что в этом случае меняются функции джойстика. Очки (хотя они и не самое главное) можно заработать за прыжки, собранные предметы или при переезде через числа, нарисованные на асфальте. Следует избегать неровного асфальта, разбитых бутылок,двигающихся автомобилей и других любителей роликов, огромных крыс и проводов под напряжением. При столкновении с этими предметами падаешь, а твоя усталость нарастает. Когда она дойдет до максимума, теряешь жизнь, которых у тебя три. Если доедешь до конца дорожки, не радуйся преждевременно. Судьи (их лица видны в нижней части экрана) решают, засчитывать поездку или нет. Если показал достаточно умения и фантазии, играешь дальше, в противном случае возвращаешься на старт.

Вторая часть игры называется "Skate Crazy Championship Course". Это дорога для мастеров. В этой части игры графика проще (вид сбоку, а не перспектива), но играть от этого не легче. Напротив, количество препятствий значительно возрастает. Недостаточно прыгать, требуется нагибаться и даже стрелять. Сверху сыплются разнообразные предметы - от плюшевых

медведей до пилотов-камикадзе. Время поездки ограничено. Как видите, стать мастером не просто.

GREEN BERET
(Зеленый берет)

Действие происходит на территории военной базы врага, а герой является десантником знаменитого формирования "зеленые береты".

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО

РАПОРТ N 1673 / ЗА / 87, от 3.6.87,

АВИАРАЗВЕДКА

На территории вражеской военной базы в секторе 17/A обнаружен небольшой лагерь военнопленных. Из докладов разведки можно предположить, что на его территории находятся наши солдаты. База тщательно охраняется, а снаряжение имеющееся на её территории, достаточно для обеспечения десанта в большом городе. Разведывательный полёт продолжался 3 часа 48 минут на средней высоте 460 метров при меняющейся погоде и низкой облачности.

Верно:

F/O. Clive Townsend

Sgt. GRES FOLLIS.

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО

Репорт N 79 / 4B / 87 / от 10.6.87

Капитану Fergus "Delta 4" от McNeill, специальное подразделение "Green Beret".

На основе авиаразведки от 3.6.87.

В секторе 17/A на вражеской базе находится группа наших военнопленных. Базу охраняют 90 человек и собаки. Оружия, имеющегося на базе, достаточно для большого десанта.

База поделена на три основные зоны, каждая из которых состоит из трёх более малых. Зоны охраняются вооружёнными солдатами (в среднем каждый пятый способен использовать оружие), десантниками (сражающимися без оружия, с использованием приёмов карате), собаками и вертолётами. Кроме того база минирована и неосторожный шаг может оказаться последним в жизни. Оружие можно добыть только отобрав его у врага (только в средней части первой зоны).

ЗАДАНИЕ:

Любой ценой освободить пленных, каждого встречного врага уничтожить.

подпись: mr. Steve Grow.

E X O L O N

Космонавт попадает на вражескую, полную опасностей планету.

Цель игры — уничтожение всего на своем пути, как движущегося, так и неподвижного. Смотри под ноги — на дороге полно мин. На некоторых экранах, например на десятом, можешь сменить оружие (получишь своего рода щит против мин).

Указания:

— Чтобы стрелять ракетами, держи дольше кнопку "FIRE";

— Прыгай очень точно;

— Вертикальный силовой барьер исчезает после продолжительной стрельбы по нему из ручного оружия;

Будь осторожен возле неподвижных транспортеров;

— Не старайся уничтожить всё — двигайся вперед.

Трудно сказать, сколько экранов нужно пройти до конца, из 123 виденных, экран 101

— повторение первого, а следующий —

комбинации из предыдущих.

В заключение маленькая хитрость: включи режим выбора клавиш и впиши по очереди буквы Z, O, R, B, A. Услышишь звук и после нового выбора клавиш или джойстика будешь бессмертен.

D A M B U S T E R S

С начала 1943 союзники совершали крупные налёты бомбардировочной авиации на важные стратегические объекты Рейха.

В мае 1943 года группа тяжёлых бомбардировщиков типа Авро Ланкастер уничтожила комплекс Рурских гидроэлектростанций. Кроме того, что были уничтожены источники электроэнергии, вода залила и уничтожила 40% военного потенциала Германии.

Какова же твоя роль в этой акции?

Ты являешься одновременно пилотом, штурманом, передним и задним стрелком, бомбардиром (наводчиком) и бортмехаником. В каком месте самолёта находишься в данный момент — показывает маленькое табло внизу экрана, переноситься в другие места можно с помощью клавиш от "Q" до "U". Перед тобой трудный полёт через Северную Европу.

В начале выбирается вид отображения информации (цифровой — аналоговый), затем вид полёта:

TAKE OFF — полёт со стартом;
FLIGHT — машина в полёте;
PRACTICE — тренировочный полёт.

Как будет происходить полёт?

1. Стартуешь с аэродрома Скомптон (12 миль от восточного побережья Англии) и по прямой к берегам Голландии. Курс, по которому будешь лететь, устанавливаешь курсором, который помещается на карте в месте назначения. Тогда пилот

автоматически находит нужное направление на бортовом компасе. Не следует выбирать прямого пути. Места дислокации зенитной артиллерии и области, охраняемые с воздуха лучше обойти.

2. Старт. Ничего особого, но помни, что положение самолёта относительно земли можно определить только по приборам.

3. Если Будешь обнаружен прожекторами врага, а бортстрелок не сможет их погасить, должен будешь совершить несколько манёвров. Если не сможешь уйти - станешь целью всей зенитной артиллерии.

4. Избегай аэродромов и больших городов, потому что от севшего тебе на хвост ME-110 избавиться тяжело.

5. Следующая помеха - аэростаты. Их лучше уничтожать.

6. Первый механик работает практически самостоятельно до момента сброса. На время полёта обороты двигателя установи на 9600, что даст среднюю скорость полёта 230 м/ч. (больше 10000 - двигатели просто сгорят).

Указатели:

- Верхний ряд - наддув двигателей;
- Второй ряд сверху - обороты двигателей;
- Переключатели справа вверху - выключатели двигателей;
- Первые четыре движка слева - управление;
- Следующие четыре управление наддувом.

Устанавливаются помещением курсора при нужном указателе и движением вверх - вниз до нужного положения.

7. Второй механик контролирует запасы топлива, поднимает и опускает закрылки. Он контролирует корректирующий рычаг, который может быть использован при аварии какого то из двигателей.

Указатели:

- Верхний ряд - состояние топлива;
- Круглый указатель в середине - положение закрылков;
- Переключатель круглый - закрылки;
- Переключатель квадратный - шасси.

8. Карта в кабине штурмана. Выбор курса должен быть точен - даже малая ошибка может быть последней.

9. Над целью должен кружить спокойно пока стрелка компаса не сравняется с линией указателя направления. Высоту поставь на 51. Скорректируй немного обороты двигателей и проверь работу первого механика.

10. В дело включается наводчик. Сначала включи транспортирующий двигатель в своей бомбе (переключатель справа). Внимательно следи за индикацией прицела, и когда оба пятнышка совместятся, это будет означать, что ты на хорошей высоте после расчёта расстояния до плотины.

11. Когда плотина по всей длине покроется с линией указателя расстояния на табло переднего стрелка и когда обе вышки плотины попадут в область этих указателей, можешь сбросить бомбу.

Если не попадешь в плотину, можешь начинать игру: сначала так как повторный заход на цель невозможен. Если попадешь, плотина взлетит на воздух, а ты получишь официальное поздравление и итоговый результат в очках.

S A B O T E U R 2 (диверсант 2)

Это продолжение игры Saboteur, в которой диверсант должен был выкрасть из охраняемого здания дискетку, подложить бомбу и удрать на вертолёт.

В этой игре задача посложнее. Диверсантка (а это именно женщина) прилетает на

дельтаплане. В здании её ожидает масса неприятностей:

Охранники с огнемётами и без, пантеры, нетопыри, лифты и т.д.

Однако при соответствующей подготовке всё можно преодолеть. Стражника и пантеру можно уложить ударами, в ящиках есть оружие, лифтами можно воспользоваться, когда летит нетопырь, можно нагнуться. Задача определяется уровнем сложности (от 1 до 9). Для выбора задания нужно знать пароль. После выполнения первой миссии получишь пароль для второй и т.д.

Пароли для лентяев:

миссия 2 - JONIN
миссия 3 - KIME
миссия 4 - KIJ I KIRI
миссия 5 - SAIMENJITSU
миссия 6 - GENIN
миссия 7 - MILU KATA
миссия 8 - DIM MAK
миссия 9 - SATORI

Но это ещё не всё. Первая миссия - удрать из здания на мотоцикле.

Вторая - пешком.

В третьей надо найти в ящиках кусок перфоленты с кодом. Потом нужно будет выключить электрическое поле (FENCE) и выполнить другие сложные действия.

В девятой миссии нужно найти 14 кусков перфоленты с кодами, отнести их в дешифратор возле ракеты и выключателем с другой стороны ракеты, выключить защитное поле (FENCE IS OFF).

На экране показаны:

содержимое карманов диверсанта, полезные предметы поблизости, запасы жизненной энергии (которая пополняется во время отдыха), оставшееся время.

Некий симпатичный толстяк по имени Берк вышел на свою ежедневную прогулку. Вдруг он обнаружил, что находится в странном, унылом месте. Никогда раньше он здесь не бывал...

В отдалении темнел какой-то старый замок. На свою беду он именно туда и направился. Так он оказался во власти Злого Чудовища. Сейчас, чтобы получить свободу, он должен выполнить пять загадочных поручений (либо четыре, если Берк ученик). Даже награда за выполненную работу — сейф с сокровищами — не в состоянии развеять его печаль.

Попробуй ему помочь.

С чего начать? Сначала осмотришься в подвале. заметишь, что он имеет три уровня. Нижний — это маленькое подземное озеро полное лягушек; средний — это сам подвал с лифтом, висящей гирей, печкой, кадушкой и другой утварью (сковорода, банка, бутылка, кастрюля) и выходом вниз. Верхнюю часть составляют балкончики. На одном из них найдешь корзину и ведро со спрятанными в них снарядам и коробкой семян. В другой части подвала стоят три цветочных горшка. В центральном помещении увидишь в полу открывающийся люк, а выше череп Бони.

Берк может многое. Маленькие предметы он может переносить. Тяжелые может двигать, и даже по несколько сразу. Может вкладывать предметы в ёмкости и высыпать их, двигает рычаги, стоя возле них. Обращай внимание на существа, выскакивающие из открытого люка. Большинство из них можно использовать при выполнении заданий, но выпущенные не вовремя могут быть опасны для Берка. Освободиться от них можешь только загнав их обратно. Опасайся духов, они злы и вечно голодны. Едят червяков, яйца, гластиков и даже череп Бони. Когда наедятся — уходят. Если у Берка в руках

нет пищи, духи переносят его в другие помещения. Духи не доставляют хлопот, если Берк является учеником.

Если неизвестно что делать — на помощь приходит череп Бони, у которого всегда можешь попросить помощи. Для этого Берк должен взять его в руки.

Первый приказ Чудовища, который Берк должен выполнить — принести червяков в банку. Банку найдёшь в кладовке, она стоит на полке между сковородкой и бутылкой. Возьми её и поставь возле люка. На мгновение открой люк. Несколько червяков вылезут и расползутся по подвалу. Поймай их быстрее и помести в банку. В этом тебе будет мешать маленькое скачущее существо — Друтт-сседающее червяков. Можешь избавиться от него, бросив обратно в подземелье. Быстро закрой люк и спокойно лови червяков.

Если появится дух, дай ему червяка. Заполнив банку червяками (достаточно трёх), поставь её в лифт. Рычагом включи лифт, и банка поедет к Чудовищу. После этого Чудовище сообщит тебе своё следующее желание. Они могут быть разными, всё зависит от его настроения.

Если Чудовище потребует жареных яиц, должен будешь выполнить следующие действия. Открой люк и выпусти ярко-красную Птицу. Существа, выходящие из подземелья, на некоторое время парализуют Птицу, тоже самое делает дух. Старайся не выпустить ничего зелёного или того, что имеет большие глаза. Птица безвредна для Берка. Возьми сковороду (стоит на полке в кладовой, сразу возле лестницы) и снаряд (в корзине на балконе). Положи снаряд на крышку люка. Быстро закрой и открой люк так, чтобы снарядом ударить пролетающую Птицу. Птица после удара начинает нести яйца. Поставь сковороду под Птицу и двигайся за ней, ловя яйца на сковороду. Если яйцо упадёт на землю, то разобьётся. Когда на сковороде будет четыре яйца, поджарь их на плитке. Готовые пошли

на лифте Чудовищу, а Птицу отправь обратно в подземелье. Если потеряешь снаряд, можешь вместо него использовать что-нибудь другое, но смотри, не потеряй предмет, который может понадобится тебе для выполнения следующих заданий. Иногда Птица не хочет нести яйца. Если ч, захочет вареных лягушек, Берк первым делом должен найти ведро (стоит на балконе возле корзины). Его надо принести вниз и поставить с правой стороны красного горшка, который стоит на полу в кладовой. Передвинь одновременно обе ёмкости ближе к плите. Горшок поставь справа от плиты под балконом. Сойди с ведром в залитый погреб и поймай четыре лягушки. С этим ведром зайди на балкон, встань над горшком и сбрось в него лягушек. Открой люк и выпусти Огнемёт. Огнемёт направляет пламя на Берка. Маневрируй так, чтобы в момент "выстрела" находиться за горшком, тогда пламя будет обогревать его. Когда Огнемёт работает, уходи из его зоны действия. После каждой вспышки огня возвращайся к горшку, чтобы не допустить передвижения Огнемёта. Появляющийся пар свидетельствует, что лягушки варятся. Подогревание повтори как минимум четыре раза, так как горшок остывает во время переноса его к лифту, а Чудовище не любит холодной пищи, так же как и слишком горячей. Отправь пищу вверх, а Огнемёт замачи под гирю и уничтожь. Если потребуется сок из глазастиков, приготовь семена. Коробка с семенами лежит в ведре, стоящем на балконе. Коробку и корзину отнеси в помещение, где стоят три цветочных горшка. Всыпь семена в первый горшок, и подожди, пока первое растение вырастет на три "ростка". Сейчас маленькие плоды, напоминающие глаза, посади в другой горшок, и повтори это с третьим. Большие плоды глазастиков (три) собери с растений (или подожди пока зрелые упадут сами), положи в корзину и отнеси к кадушке. Плоды брось в кадушку с балкона.

Кадушку перетащи на правую сторону возле люка. Точно под сливом поставь бутылку, открой люк и выпусти Сдавливатель (у него большие глаза). Он будет скакать, и когда вскочит в кадушку, сдавит глазастики и сок наполнит бутылку. Избавься от Сдавливателя и отнеси Чудовищу сок.

Последнее задание — это уборка. Открой люк и брось в подземелье все предметы и всё что двигается, или уничтожь гирей. Не забудь об оставшихся лягушках, семенах, горшках. Маленькие предметы собирай в корзину. Избавься от Друтта и оставь люк открытым. Не забудь оставить хотя бы одну съедобную вещь. Стань справа от люка, держа пищу в руках. Отдай её появившемуся духу, передвинься влево и захлопни люк. Есть и другие способы уборки.

Направь лифт Чудовищу и получишь сейф с сокровищами. Его нужно открыть, разбив гирей. Если гиря будет слишком высоко, то расплужишь сейф, если низко — не сможешь открыть. Гирию нужно поднять так, чтобы были видны три звена цепи. После этого получишь сокровища и свободу.

Смотри не упави в подземелье — погибнешь сразу.

А сейчас, зная всё, спеши на помощь Берку!

С Н И М Е Р А (Химера)

На орбите вокруг Земли кружится странный космический корабль без экипажа. Твое задание — найти на борту корабля четыре головки, которые помогут прочитать зашифрованное сообщение жителям Земли. Прочитаешь его в четырёх голубых комнатах (BLUE ROOM) в квадратах F5, G6, B6, B8.

Игра начинается в помещении B3. Идём в комнату E3, где спрятан ключ, открывающий энергетические барьеры. Собственно теперь можем начать игру.

Головки находятся в комнатах C1, G6, C6, G3.

После уничтожения электрических барьеров берём первую головку в комнате С1 и относим в F5. Помни — на указателе слева внизу показан символ предмета, который ты переносишь. Подносим головку и оставляем её или употребляем нажатием FIRE. Хлеб (BREAD) и воду (MUG) переносим только тогда, когда не несём других предметов. В противном случае наступит мгновенное употребление, которое приведёт к увеличению силы или к охлаждению робота. Оставляя головки в голубых комнатах, не приближайся близко к хлебу, который находится в этих комнатах. Затем ищем следующую головку. В этом нам мешает рубильник, блокирующий проход G4 — G8. Убираем рубильник с квадрата G8. Появится вода (но её пока не пей, убери следующий рубильник). За рубильником в квадрате G4 спрятан ключ (KEY), который открывает двери (DOOR), в квадрате G4 спрятан ключ (KEY), который открывает двери (DOOR) в квадратах E7, E6, D7, A7. После открытия дверей и ящиков можем взять следующую головку в G7 и отнести в любую свободную голубую комнату. Можем также взять фонарик (TORCH) в комнате A6. Идём с ним в тёмную комнату G3. Включив фонарик, обнаружим следующую головку, которую также относим в голубую комнату. Маленькое замечание. В тёмной комнате (DARK ROOM) воду можно выпить только перед включением света. В других случаях вода исчезнет, так что придётся пить на ощупь. А сейчас отправляемся в квадрат G2, где спрятана пирамидка для удаления клепсидр (песочных часов). Клепсидры находятся в помещениях F3, E4, H7, C7. Убрав клепсидру в квадрате C7, попадём в квадрат C6, где спрятана последняя головка. Относим её в голубую комнату. Остается только пройти в зелёную комнату (GREEN ROOM), которая находится в квадрате A4. В награду получим новую игру и способ её запуска.

Хлеб и воду нужно собирать в нужное время, избегать помещений с источниками тепла (НОТ). Не обязательно открывать и уничтожать всё подряд, главное найти кратчайшую трассу.

S I R F R E D (сэр Фред)

Наденьте доспехи и смело пускайтесь в путешествие по скрытой туманом древности стране сварливых королей, прекрасных дам и рыцарей без страха и упрёка.

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

Когда злой сэр Гуго Дьюмм похитил принцессу, король, её отец, встал перед сложной проблемой:

Где найти благородного рыцаря, который бы проник в замок негодяя и спас дочь?

Король остановил свой выбор на сэре Фреде. Хотя он и не самый знаменитый рыцарь королевства, но зато старательный.

Трудности начинаются с первых секунд игры. На первом экране сэр Фред, облаченный в доспехи, стоит на краю пропасти, по дну которой ползёт змея, её укусы лишают неосторожных рыцарей силы. Можно перепрыгнуть через пропасть, раскачавшись на одной из многих верёвок, которые встречаются в игре, а можно прыгнуть в низ, перепрыгнуть через змею и выбраться по виноградной лозе наверх.

Уйдя с первого экрана направо, вы окажетесь перед ровом с водой. Многие предметы находятся на дне водоёмов, так что Фреду надо ещё уметь и плавать. Как только вы спрыгните в ров с водой, то ощутите сопротивление воды. В воде на вас действует выталкивающая сила, и чтобы нырнуть, необходимо нажать кнопку "вперёд"

и одновременно удерживать кнопку "вниз", управляя таким образом нашим пловцом. Вы убедитесь, что попасть в подводную пещеру довольно трудно.

Эффект инерции чувствуется и на суше. Во время движения не держите слишком долго кнопку "вперёд", иначе Фред рискует вписаться на полном ходу в какое-нибудь препятствие. Но вернёмся ко рву. Сцена над рвом имеет два плана. Сначала вы должны по стене замка подняться наверх и, раскачавшись там на верёвке, запрыгнуть на облако, чтобы отключить там рубильник. При этом надо уклоняться от ударов молнии. Любая неточность и вы летите к пираньям на обед.

В замок можно попасть и через подводный туннель, захватив по дороге горсть камней, если повезёт, камни могут пригодиться. Проплыв через туннель, вы окажетесь на экране с двумя лагунами. Выбирайтесь из первой и отправляйтесь во вторую. Осторожно! Не наткнитесь на гигантского фиолетового осьминога! Если вам повезёт, на дне этой лагуны вы найдёте меч Фреда, но уверенности в этом никакой, так как он может находиться и в каком-нибудь другом месте (одном из 50), где лежат различные предметы. Меч — главное оружие Фреда в игре. Как и все остальные предметы взять его можно при помощи клавиши "select", а в действие он приводится после того, как к обозначающему меч символу на нижней половине экрана подводят курсор и нажимают клавишу "use". Все остальные предметы, которые несёт Фред, тоже показаны в нижней части экрана в "окошках". С мечом в руках можно нападать и защищаться. Первый, сделавший выпад, имеет преимущество.

У врагов может быть семь уровней фехтовального мастерства и справиться с ними, даже на самом первом уровне не так просто. Чтобы победить противника, его надо поразить три раза, если только вы не приперли его к стенке.

Другое важное оружие — лук и стрелы (о том как их добыть смотри ниже).

После попадания в замок события уыстряются, а испытания усложняются.

Как попасть в замок.

Вариант 1.

Взять верёвку со дна пропасти, выбраться наверх и идти налево. Там сбросить верёвку с обрыва вниз и спуститься на ней с обрыва. Взять лук и стрелы, раскачавшись на верёвке, перепрыгнуть жёлтую скалу слева, перейдя на левый экран, подняться по цепи подвесного моста и, пригнувшись, прыгнуть в замок.

Вариант 2.

Взять мясо со дна пропасти, бросить его в ров, чтобы отвлечь пиранию, проплыть через туннель под стеной, из лагуны с осьминогом взять спички и снова вернуться в ров, забраться по виноградной лозе на стену, раскачавшись на верёвке, запрыгнуть на облако, включить рубильник и пройти в открывшийся проход, подойти к трезубцу, на котором лежит бомба, поджечь бомбу спичками. Бомба взорвётся и уничтожит препятствие. Перепрыгнув через обломки, войти в замок.

Вариант 3.

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

FLIGHT SIMULATION

Имитация полёта

Увеличение в последнее десятилетие мощности компьютерных программ позволило использовать компьютерные имитаторы полёта для освоения лётчиками новых трасс.

Контроль параметров полёта, отклик самолёта на управление, навигационные приборы и динамика внешнего пространства — всё это можно получить и на микрокомпьютере Sinclair ZX Spectrum.

"Flight Simulation" включает в себя все эти эффекты при полёте на небольшом двухмоторном самолёте.

Полёт (аспекты)

Основные управляющие единицы:

- Джойстик (штурвал);
- Приборная панель;
- Крылья;
- Двигатель.

Движение джойстика влево/вправо вызывает крен лево/вправо движение вперёд/назад соответствует наклону носа самолёта вверх/вниз.

Полёт представляет собой очень сложный процесс:

Изменение одного параметра управления вызывает несколько эффектов.

Например: движение элеронов вызывает не только наклон, но и частичный разворот.

Вы должны изучить эти эффекты.

Положение и движение самолёта относительно земли можно определить с помощью измерителей и навигационных средств на

приборной панели в кабине пилота. Необходимо использовать эти приборы, чтобы при приближении к посадочной полосе (ВПП), удерживать вектор или линию направления. Для того, чтобы приблизиться к ВПП с правильной скоростью, под необходимым углом и на оптимальной высоте, чтобы удачно приземлиться. Обычно это составляет 3' на высоте 6000 футов за 20 миль, 3000 футов за 10 миль и 1000 футов за 3 мили до ВПП.

Полёт на "компьютере"

Программа достоверно имитирует полёт на небольшом самолёте, подробно показана динамика полёта, в том числе при выполнении петли. Вы можете приземляться на одну из двух ВПП, определять своё положение с помощью радиомаяков и видеть окружающее пространство из кабины пилота. На экране постоянно видны приборы и управляющие тумблеры (нижняя часть экрана) и внешний обзор из кабины (верхняя часть экрана). Можно видеть горизонт, огни ВПП при подлёте к ней, озёра и другие крупные детали земли. При манёврах соответственно перемещается линия горизонта. Вы можете переключить экран в режим навигации, чтобы посмотреть карту, где обозначены маяки, ВПП и другие детали, которые помогут сориентироваться и приземлиться.

После загрузки программы появляется меню, которое предлагает вам начать со взлёта, с полёта или приземления.

Нажмите 1, 2, или 3, соответственно. Затем будет запрос, нужен ли эффект ветра — отвечайте Y или N. После этого появится кабина пилота.

Приборная панель

На панели расположены пять измерителей в форме циферблата часов; Множество других индикаторов, световых надписей и мерцающих

лампочек.

Первые пять — это измерительная система посадки (ILS), спидометр, система пеленгации маяков (RDF), альтиметр и измеритель вертикальной скорости (RDC).

Экран RDF расположен в середине панели; в центре его расположен самолёт и точки в его направлении. Это важнейший прибор. Он позволяет определить направление по азимуту: в любое время самолёт фиксирует один из множества радиомаяков на земле; этот маяк обозначен мерцающей точкой. Если вы хотите направиться к нему, поворачивайтесь так, чтобы мерцающая точка встала в положение "12 часов".

Спидометр расположен слева от RDF — маленькая стрелка тысячи футов, а большая — сотни футов.

Измеритель вертикальной скорости (RDC) расположен с правой стороны. Измеряет в единицах "1000 футов/мин".

Измеритель мощности (POWER) расположен справа внизу. Он контролирует подачу топлива: чем больше подача топлива, тем сильнее тяга, однако в верхних слоях атмосферы мощность падает.

Индикатор топлива (FUEL) показывает, сколько топлива в баках.

Индикатор элероны (FLAPS) показывает угол их отклонения: стрелка горизонтально — отклонения нет, стрелка внизу — максимальное отклонение.

Индикатор "шасси" (GEAR): когда шасси подняты — светится красным, выпущены — зелёным.

Индикатор BGN RGE BRG даёт информацию о запеленгованном радиомаяке:

BGN - посылает запрос.

RGE - показывает расстояние до него в морских милях (1825 м).

BRG - показывает азимут радиомаяка.

Измерительная система посадки (ILS) расположена слева. Она помогает пилоту при посадке. Радиомаяк в начале ВПП посылает сигналы (обозначен мерцающей точкой). При правильном подлёте мерцающая точка находится в центре индикатора ILS: если точка слева от центра, то надо поворачивать влево, если ниже центра, то надо подняться выше (джойстик на себя).

Индикатор высоты RA - часть системы ILS. Он посылает радиосигнал, который отражается от земли и возвращается обратно. Показывает высоту в футах.

Управление полётом

Производится с клавиатуры (клавиши 5, 6, 7, 8) или джойстиком.

Rudder (элероны) - повороты: Z - влево,
X - вправо.
Этими же клавишами управляется движение на земле.

Power (мощность): P - больше топлива подаётся в двигатель; O - уменьшает подачу топлива (снижает мощность).

Flaps (элероны) изменяют угол наклона части крыла для подъёма самолёта вверх или наоборот: F - увеличение (максимальная скорость 60 миль/час, D - уменьшение (максимальная скорость 80 миль /ч). При движении на большой скорости нажатие F может повредить крылья или оторвать.

Gear (шасси) – управляется клавишей G. На большой скорости лучше не выпускать шасси.

Beacon (радиомаяк) – нажимая B, выбираете нужный радиомаяк.

Map (карта) – нажатие M выводит на экран карту, повторное нажатие вновь высвечивает кабину.

Карта

На карте указаны ВПП, местность и навигационные радиомаяки, а также North (N-0°) (север), East (E-90°) (восток), South (S-180°) (юг), West (W-270°) (запад) и два больших аэропорта: большой "Main" и маленький "Club". В аэропорту "Main" ВПП длиной 1 миля и тянется с востока на запад, в "Club" ВПП 800 ярдов и тянется с севера на юг. На посадку надо заходить с угла 90°/270° или 0°/180°. В аэропорту "Main" два радиомаяка ME и MW, расположенные за три мили от краёв ВПП соответственно, в "Club" радиомаяки SN и CS расположены за две мили от краёв ВПП. Есть ещё три других радиомаяка: OA, OB, и OC.

Навигация

Самое сложное – это приземлиться. В полёте вы можете свободно экспериментировать с ручками управления, но чтобы приземлиться, вы должны правильно выбрать траекторию и курс, а также оптимальный угол приземления. Это трудно и потребует сосредоточенных экспериментов, прежде чем вы сможете успешно приземлиться. Чтобы правильно приземлиться используйте карту и радиомаяки. если приземление вызывает у вас сложности, то в начале программы вы

можете включить автопилот, который выведет вас точно на нужную траекторию, а вы будете определять только момент касания. После посадки вы должны сразу выключить двигатель, чтобы остановиться.

У П Р А В Л Е Н И Е :

вниз — джойстик вперед
вверх — джойстик на себя
крен вправо — джойстик вправо
крен влево — джойстик влево
X — поворот вправо
Z — поворот влево
P — увеличить мощность
O — уменьшить мощность
F — увеличить крыло
D — уменьшить крыло
G — выпустить/убрать шасси
B — сменить радиомаяк
M — карта/кабина

MARINER (моряк)

Однажды, туманным утром, вы как всегда прогуливались по берегу моря и следили за манёврами шхун, парусников, бригантин и т. д.

И вдруг вам тоже захотелось повести свой корабль с ценным грузом на борту, чтобы можно было его потом выгодно продать.

И тогда вы решили заработать миллион фунтов — это ваша цель.

Все свои сбережения вы потратили на покупку судна и лишь несколько сот фунтов осталось у вас на покупку груза. Конечно можно начинать свой бизнес и с этой суммой но можно зайти в банк, чтобы занять (Borrow) стартовый капитал. Занять можно и 100 тысяч, но банк выдаёт вам лишь столько сколько вы "стоите". Занять можно только в Саугемптоне и только при первом обращении.

При повторном обращении можно только выплатить долг банку целиком или частично. Но если вы сделаете рейс куда-либо и вернётесь, то вновь можете занять (опять же при первом обращении). Однако следите, чтобы ваш долг не превысил 25000, иначе международная комиссия по контролю над бизнесом немедленно потребует с вас всю сумму, и если вы не в состоянии заплатить то, объявляетесь банкротом с конфискацией имущества.

Банк принадлежит финансовой компании (Finance Company) и берёт 12% с суммы долга в неделю.

Кроме того существует страховая компания (Insurance Company). Согласно морским законам вы должны быть застрахованы. Сумма страховзноса зависит от вашего судна и груза на момент страхования. Если вы не в состоянии заплатить то объявляетесь банкротом.

Каждый месяц вы должны делать выплаты (Monthly Running Costs) за стоянки в портах, услуги лоцманов, зарплату команде. Ваша команда (crew) может потребовать повышения зарплаты (wage!): "Капитан сколько вы можете прибавить к ежемесячной зарплате каждому из команды (25 человек)?" В зависимости от вашей прибавки они продолжают работу с вами или разорвут контракт в ближайшем порту.

Вы можете попасть в густой морской туман (thick sea mist), столкнуться с другим судном и повредить своё, вас отбуксируют в порт и отремонтируют, за что выставят соответствующий счёт. Если же у вас на борту окажется контрабанда, то её могут конфисковать. Бывает, что вас попросят отбуксировать в порт повреждённое судно. Если вы согласитесь, то получите за это хорошие деньги.

Во время плавания на вас могут напасть пираты и забрать весь груз. Однако если команда отважно сражается, то вы можете

отбиться от пиратов. При этом, если окажутся раненые то вам придётся заплатить за их лечение по прибытии в порт.

Излюбленный приём пиратов – попросить отбуксировать их судно в порт. Единственное спасение – это вооружаться. Однако оружие (Arms) – это контрабанда. Можно купить ещё неплохую пушку (cannon) у владельца оружейного склада по кличке "Честный Джек" (Honest Jack), однако иметь с ним дело не всегда безопасно.

Теперь о грузе (cargo). На судно можно взять не более 50 единиц (units) любого типа груза.

Есть 5 видов:

General (общего назначения) по цене от 1 до 25 фунтов.

Arms (оружие) от 50 до 250 фунтов.

Coal (уголь) от 300 до 1000 фунтов.

Whiskey (виски) от 500 до 4000 фунтов.

Bullion (золото, бриллианты и драгоценности) от 1000 до 10000 фунтов.

Оружие и золото – контрабанда. Вместо виски вам могут подсунуть бутылки с водой, вместо бриллиантов – подкрашенные стекляшки.

Существует 5 портов, куда вы можете заходить:

1. Саугемптон – порт приписки.
2. Свэней.
3. Ливерпуль.
4. Лондон.
5. Ньюкасл.

Время в пути между любым из них – неделя.

Покупая в одном порту товар и продавая в другом, если там на него цена выше, вы получаете доход. От своих доходов вы должны выплачивать 33,3%. Если вы не платите процент с дохода и эта сумма достигает внушительных размеров, то по решению Международной комиссии по контролю над бизнесом вас могут посадить в тюрьму на срок до 18 лет. При этом с вас каждый месяц будут взимать деньги за охрану судна и груза, и если к концу срока вы не сможете оплатить этот счёт, то вы банкрот.

Итак теперь вы всё знаете. Может обстоятельства сложатся хорошо и фортуна улыбнётся вам, а миллион перестанет быть миражом.

!!!!Семь футов под килем!!!!

BATMAN

(Бэтмэн)

Бэтмэн — это супермен, у него есть маленький друг Робин, которого враги посадили в пещеру летучих мышей, находящуюся глубоко под городом Готамом.

Основная задача Бэтмэна — найти своего приятеля. Наш супермен должен пройти около 150 комнат и преодолеть много трудностей. В ходе поиска Бэтмэн должен найти 7 составных частей своего транспортного средства — б э т м о б и л я и собрать его. По дороге он также будет находить и собирать предметы, которые ему помогут:

б э т б у т с — башмаки, благодаря которым он обретёт возможность прыгать;

п о я с — помогающий изменить скорость падения;

маленькую т у р б и н к у — с помощью которой можно изменить направление падения

с у м к у — в которой можно носить найденные предметы.

В начале игры Бэтмэн может перемещаться только в четырех направлениях; после того как найдет башмаки и турбинку — сможет прыгать и падать. Начинает свои поиски Бэтмэн с десятью жизнями, однако в процессе игры, собирая б э т п и л л с (пилюльки с символом Бэтмэна) он может восстанавливать затраченную энергию, начинает быстрее двигаться и даже может получить дополнительную жизнь.

F I R E L O R D

(Сэр Галахед)

Мы оказываемся в стране Торот, в краю сказок, рыцарей, драконов и магии. Страной правит злая и прекрасная королева, которая завладела магическим камнем Фаэстоном, позволяющим метать огненные молнии, и тем самым "терроризирует" Торот.

Наша задача (в этой игре мы выступаем в роли сэра Галахеда) заключается в том, чтобы отобрать у королевы Фаэстон, используя ее тщеславие, постоянные опасения утратить молодость и красоту. Мы должны добыть четыре части заклęcia вечной молодости и попробовать обменяться с королевой.

Мы отправляемся на поиски, собирая по дороге оружие и продовольствие, входим во встречающиеся дома и торгуем с жителями, предлагая в обмен на информацию различные

предметы. В крайнем случае пробуем воровать (цель оправдывает средства, а грех мы сами себе отпустим), только дожидаемся того момента, когда хозяин посмотрит в другую сторону. Если нас поймут на этом деле, придётся 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 5 раз воскреснуть, но это очень мало. РОКЕ 34509,0 обеспечит нам безнаказанность в этих стычках, однако не избавит от приговора суда (если попадёмся на краже). Справедливость все-таки должна восторжествовать, даже в условном мире игры.

G U N F R I G H T

(Страшный револьвер)

Эта игра скорее всего обычная "стрелялка". Здесь нет никаких головоломок, только бах-бах-бах...

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 полей стетсоновской шляпы. Ваша цель — патрулировать город, где шатаются вооружённые бродяги и бандиты. Вы вооружены шестизарядным револьвером. Игра начинается со сцены падения мешков с деньгами; их нужно набрать как можно больше, потому что нужно 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, богобоязненные жители городка, которые бесцельно шляются по улицам. Одно столкновение с ними лишает шерифа жизни и 150 долларов. Вскоре вы обнаружите вооруженного налётчика довольно устрашающего вида. После того как вы набьете его свинцом и успокоитесь, вы с удивлением обнаружите, что лишились еще 150 долларов. Этот парень всего лишь указал своим револьвером направление, в котором находится ближайший бандит. С помощью других обитателей городка вы в конце концов доберётесь до Билла Быка, за поимку которого выплачивается премия в размере 350 долларов. Не ждите, пока он начнёт стрелять, а быстро выстрелите в него сами — и игра перейдет в следующий уровень.

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

Еще одно: вы можете найти лошадь по имени Панто, и, сидя на ней, спокойно проскакать

пол-городка, сметая все на своем пути, но к сожалению лошадь — удовольствие дорогое. Зато, если вы встретите бандитов верхом на коне — вы сможете пуститься за ними в погоню.

K N I G H T L O R E

(Рыцарская наука)

Задачей игры является освобождение Сабревульфа, знаменитого путешественника, носящего тропический шлем, от лежащего на нем заклятия. В течение дня всё хорошо — Сабревульф жив и здоров, однако когда наступает ночь и на небе показывается луна, заклятье 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 Мельхиора, который по обыкновению всех магов варит в котле волшебные зелья. Одно из них может освободить Сабревульфа от заклятия. К сожалению Мельхиор очень стар и не может сам искать по закоулкам замка составные части для нужного зелья, но он подсказывает, что нужно найти для того, чтобы зелье набрало соответствующую силу.

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

Итак, Сабревульф должен пройти по всем лабиринтам замка в поисках необходимых ингредиентов (бутылки, кристаллы, башмаки...). Преодолеть встречающиеся препятствия довольно трудно.

Жизни нашего героя угрожают вооружённые стражники, привидения, а также невинные на первый взгляд прыгающие шарики и блуждающие огоньки. Везде сверкают

отравленные острия, падают на голову тяжёлые шары, лестницы проваливаются под ногами или вообще рассыпаются в пыль.

В информационной части экрана содержится календарь, отсчитывающий время: символ небосклона с передвигающимися по нему солнцем или луной в зависимости от времени суток. Здесь также показываются предметы, которые имеет Сабрельвульф, а также количество оставшихся превращений.

Ключи:

Первый ряд клавиш — забирать и оставлять предметы;

Второй ряд клавиш — прыжок;

Третий ряд клавиш — движение вперёд;

Четвёртый ряд клавиш — поворот налево и направо.

N O N T E R R A Q U E O U S

(Планета Нонтеррак)

Действие этой игры происходит на далёкой планете Нонтеррак, которой управляет чудовищный тиран — "компьютер". Он превратил всех людей в пешки для игры в космические шахматы. Население планеты взбунтовалось и решило построить робота — "искателя", который должен найти базу этого компьютера, спрятанную глубоко внутри гигантской горы, и уничтожить её.

Создание робота происходило в глубокой тайне из элементов, украденных с монтажной линии фабрики роботов. Через несколько месяцев "искатель" готов начать свою опасную миссию.

Теперь вы должны проводить робота через внутренности горы и уничтожить базу компьютера. Для этого надо пройти 42 уровня, составляющих 3 смыкающихся между собой секции. Выше всех находится секция пещер, ниже секция машинного зала, на дне секция подузлов. Все три 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 фатально. 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 найдёте топливо, и в то же 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 применять лазерный луч. Трансформация из одной формы в другую осуществляется в зале со специальным предметом. Если робот сильно ослаблен фотонной атакой, то необходимо подзаправиться энергией, которую можно получить в нескольких залах с заправочными ёмкостями.

Управление джойстиком или с клавиатуры:

- Q - вверх
- A - вниз
- P - направо
- O - налево
- SPACE - огонь
- I - забирание предметов
- U - бросание бомбы

(Освободитель вселенной)

Очень повезло тем из вас, кто догадался, что человечка в скафандре, который скачет по экрану от кратера к кратеру, зовут "Шарлеман" Чарли Фортерингхемгрюнс и он является первым освободителем Вселенной. Не прочитав инструкцию, догадаться об этом сложно.

Нужно признать, что авторы программы и в самом деле не претенциозные люди. История, которая предшествует программе, рассказывает о том, как Чарли получил от шефа Международной Комиссии Разрешения Галлактических Проблем информацию о том, что в последнее время с луны поступают какие-то странные сигналы. Полученная информация сопровождалась просьбой слетать на луну и по мере возможности установить источник информации. Чарли не мог и не хотел отказываться.

С этого момента и начинается собственно игра, и действия Чарли придётся контролировать вам.

В первой картине Чарли оказывается в лунной пустыне (на горизонте видна очень красивая и очень знакомая планета), стараясь не попасть раньше времени ни в один из лунных кратеров. Для начала ему нужно поймать лунного крота. Этот вид кротов отличается от своих земных сородичей тем, что легко и охотно оказывает помощь — такую, например, как выгрызание проходов в некоторых стенках туннелей.

Затем, когда крот будет пойман, Чарли может спокойно прыгать в кратер. Он окажется в лабиринте подземных пещер. Там ждёт его большое количество подставок и подземных чудовищ, которые, естественно служат для того, чтобы их уничтожать, а

если это невозможно — постараться избежать столкновения с ними. К счастью столкновение с ними не опасно, хотя большое количество чудовищ мешает свободно перемещаться. На подставки нужно вскакивать таким образом, чтобы иметь возможность перемещаться по подземелью, перескакивая с одной на другую.

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 легко). "Ключи" выглядят как кристаллы и достаточно красочны.

Задание как таковое чрезвычайно простое — в том смысле, что не требует от игрока серьёзного интеллектуального напряжения. Напряжения сил тоже не требуется, однако, огромные размеры подземелья сильно затрудняют выполнение задания. В подземельях кроме всего прочего, Чарли ждёт много неприятных сюрпризов. Например такие, как маленькие смерчи, которые переносят Чарли в какую-то другую, неизвестную часть лабиринта, глубокие пропасти, на дне которых ждёт верная смерть, и так далее...

Перемещаясь по пещерам, нужно помнить о том, что не из всех есть выход. В таком случае помощь окажет крот, выгрызающий стенки туннелей.

Желаем хорошего развлечения тем, кто любит кувыряться в подлунных лабиринтах!!!

STARQUAKE

(Охрана Галлактики)

Задание в игре обычное — охрана Галлактики от уничтожения, которое может произойти от нестабильности одной из планет.

В данной игре мы управляем роботом по имени Блоб, который должен забрать и перенести к центру "дырчатой" планеты различные предметы:

Пакеты с амуницией, платформы, с помощью которых Блоб может подниматься вверх, дополнительную энергию и премии в виде ещё 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 помощью которого можно летать (что очень удобно, однако делает невозможным подбирание других предметов).

Лабиринт весьма большой (512 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 весьма вредные маленькие чудовища. Столкновение с ними уменьшает силы Блоба. Начальное количество жизни очень маленькое, и даже найденные дополнительные жизни не гарантируют выполнения задания. Так как нам не безразлична судьба Галактики, то постараемся помочь Блобу.

Вписанный "РОКЕ 50274,0" приводит к тому что программа не замечает очередных ошибок.

Очередное открывание станций телепортации — занятие довольно трудоёмкое, поэтому

для облегчения этого процесса приводим названия станций:

- | | |
|----------|-----------|
| 1. ULTRA | 9. ASOIK |
| 2. SONIQ | 10. DELTA |
| 3. AMIGA | 11. QUAKE |
| 4. AMAHA | 12. ALGOL |
| 5. OKTUP | 13. EXIAL |
| 6. IRAGE | 14. KYZIA |
| 7. RAMIX | 15. VEROX |
| 8. TULSA | |

Игра имеет полный набор управления, предусмотрен собственный выбор клавиш.

Стандарт игры:

- O - лево
- P - право
- A - вниз (или постанoвка на место платформы)
- Q - вверх (или забирание предметов)
- M - стрельба
- BREAK - пауза

Z O R R O

(Зорро)

Игра начинается с осмотра города, причём всё время приходится сражаться на шпагах с появляющимися из ворот и закоулков гвардейцами.

Зорро должен взять чёрный платочек, который его дама сердца роняет с балкона, и который повисает на ручке колодца. После этого нужно идти в другую часть города за ключом от дверей комнаты, в которой закрыт железный прут для мечения скота. С прутom нужно идти в кузницу, и накалить прут до красноты, после чего появится возможность поставить клеймо на быка. Потом нужно

BEACH HEAD II

Компания US Gold выпустила вторую серию игры, которая понравилась любителям даже больше, чем первая. Игра предлагает вам большой выбор вариантов:

Один или два игрока, три уровня сложности, выбор атакующей или защищающей стороны, с игрой джойстиком или с помощью клавиатуры.

Игра состоит из четырёх частей:

Атака
Спасательная операция
Побег
Поединок

Чем-то эта игра напоминает "коммандо", где графика выглядит предпочтительнее.

Тем не менее, графика игры вполне удовлетворительная, хотя и мелковата. Мультипликация вполне на уровне, счёт в игре может достигать значительной величины, а наилучшие результаты сохраняются в таблице. Озвучена игра достаточно стандартно для "Спектрума". В режиме одного игрока машина становится достаточно сильным соперником и может потягаться с самым заядлым аркадным игроком.

BREAK THROUGH

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

Бреак Фру — ещё одно переложение игры с аркадной машины, пришедшей на смену Спай Хантера. Вам надо прорваться на супер-

машине через различные препятствия к самолету. Графика очень неплохая, ландшафт плавно перемещается слева направо и вся сцена имеет глубину. На вашем пути множество препятствий: скалы, огнеметчики, вертолеты, танки и джипы — 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. Остальными движениями и стрельбой управляем джойстиком. Игра состоит из четырех частей — чем дальше, тем сложнее. Если бы не приходилось прибегать к помощи клавиатуры во время прыжков, она была бы бесподобной.

Ceazar athe Cat (Кот Цезарь)

Жил на свете кот... Милое пушистое животное, которое так же, как и все настоящие коты, больше 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 его оправдывать: точить когти, бороться и побеждать.

А между тем причины беспокойной жизни оказались очень знакомыми: необходимо покончить с армией мышей, которые заполонили 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 колбаской, либо за чем-либо другим, не менее аппетитным. Цезарь должен красться чрезвычайно осторожно и тихо, чтобы не всполошить мышей, после

чего, с радостным мяуканьем, в нужный момент кинуться на них.

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

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

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

Cobra (Stallonne)

Сюжет: полиция не в силах справиться с преступностью в Америке. Не обремененный условностями закона Сталлоне наводит свой порядок. В игре вы должны бегать по улицам, избегая смертельные препятствия:

Громил с ножами, летающие ракеты, дам с гранатометами. Есть еще какие-то таинственные коляски, снующие туда-сюда по экрану — их трогать нельзя.

В игре три сцены: город, пригород и

фабрика. Чтобы успешно расправляться с преступниками, надо собирать контейнеры, чем-то напоминающие гамбургер, хотя начинка в них более смертоносная, но всё это очевидно. Менее очевидной вашей целью является спасение прекрасной Ингрид от Джека-потрошителя.

DELTA WING

Для приверженцев аркадных игр имитаторы полётов кажутся скучными. Все действия могут быть удивительно реалистичными, но просто летать они не желают.

В игре Дельта Уинг сделана попытка устранить этот недостаток введением в неё множества элементов действия: вы можете бомбить вражеские базы, общее количество которых (от 1 до 6) вы можете выбрать сами перед началом игры, возможны также воздушные бои с самолётами противника, которые стремятся уничтожить вас и ваши базы. Техника полётов кажется не такой уж и сложной, как в других играх имитаторах, но и не слишком проста. На приборной панели 14 индикаторов и вам необходимо научиться обращаться с 14 клавишами.

В игре неплохая графика. Ландшафт перемещается с достаточной скоростью и довольно гладко, проволочные "самолёты" противника перемещаются очень быстро — одно мгновение и о их посещении напоминают лишь дырочки в лобовом стекле вашего самолёта.

FAIRLIGHT

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 этих авалонов, найтлоров, драгонторгов? Особой сложностью 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 — игра Файрлайт, созданная компанией The Edge (отделением фирмы Softtek) — это совершенно особенная игра.

Отличие, в основном, лежит в графике. Она самая лучшая из всех тех, которые мы до сих пор видели среди трехмерных двухцветных вариантов. Она намного опережает графику Найтло и Аллани 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, как шахматная доска, разделенная перегородками.

Ваш персонаж — это путешественник и исследователь. Одетый в плащ и вооруженный мечом, чтоб отбиваться от антисоциальных типов. Фигурка может двигаться в четырех направлениях, прыгать и поднимать различные предметы, она также может вступать в бой. Схватку наш персонаж ведет значительно живее, чем, скажем, персонаж Сабрефульфа, который на фоне современной волны аркадных игр выглядит антикварной древностью. Вы можете также передвигать предметы, толкая их, ставить стулья на столы, чтобы добраться до высоко расположенных окон и дверей, можно просто переставлять мебель для собственного удовольствия. Проблемы, которые надо решить, обычно более реалистичны, чем может показаться. Ключи каким-то образом дают понять, к какой двери они подходят; после выполнения ряда операций открываются дальнейшие глубины замка и очередная

G E R R Y T H E G E R M

Персонаж игры Джерри — неудачный гибрид микроба, который пытается доказать всему миру свою мощь тем, что устраивает какому-то бедняге инфаркт. Все это проделывается по частям, во время путешествия Джерри, которое он начинает из легких.

На первом экране (легкие) он должен собирать цилиндрики с кислородом, избегая красные и белые кровяные тельца. Однако кровяные тельца так плотно окружают кислородные цилиндрики, что взять даже один весьма трудно. Но при недостатке кислорода, нашего героя может вынести глубоко вниз — например: в мочевой пузырь. Джерри плавает здесь в маленькой гребной лодочке к острову. Кроме того, на экране есть капающий кран, рулон туалетной бумаги, петушок (хи-хи-хи) и прочие обитатели, которые летают, плавают и ныряют, стараясь потопить нашу лодочку.

Выйти отсюда можно, лишь искусно управляя лодочкой, после этого перейдете на следующий экран.

При определенном опыте и некотором везении, игра становится интересной.

G L A D I A T O R

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 схваткой двух опытных гладиаторов. Для того, чтобы самому набраться опыта, мы рекомендуем вам потренироваться на неподвижном партнере в режиме игры на двоих. Это не так просто, как кажется: если вы подойдете слишком быстро, то можете напороться на меч вашего

неподвижного оппонента.

После того, как вы научитесь делать выпады, уколы, рубить с плеча и парировать удары — готовьтесь к настоящим испытаниям. Не ошибитесь при выборе оружия: в вашем распоряжении широкий выбор кинжалов, мечей, пик, сетей и трезубец. Для защиты широкий выбор щитов. Всего можно выбрать 3 предмета из 45 предложенных, а какое оружие выбрал компьютер, станет известно после того, как гладиатор появится на арене.

Управление игрой довольно сложное и на овладение им требуется время. Это относится и к клавиатуре и к джойстику. Имеется 25 различных движений и многие требуют двухкратного 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, превратившись в огромный кулак с оттопыренным большим пальцем, дарящим жизнь, если он поднят, и обрекающим на смерть, если обращен вниз.

Если вам нравится играть против компьютера, то игра доставит вам несколько часов истинного удовольствия, а дуэль предоставит такое же наслаждение еще и вашему партнеру.

G Y R O S C O P E

Игра немного напоминает Marble Madness, которая сейчас стала одной из самых популярных аркадных игр. Вам необходимо провести гироскоп 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 это не так уж

и сложно, поэтому здесь добавлены еще и скаты — скользкие как лед участки; направленные магниты, враги и крутые подъемы которые надо преодолевать. Кроме всего прочего, у вас ограничено время. Единственное, что радует, так это возможность добавить еще одну жизнь к первоначальным семи за каждые заработанные 1000 очков.

Наилучший результат дает нежное управление джойстиком или клавиатурой. Еще один совет: не позволяйте гироскопу разгоняться слишком быстро.

Heavy On The Magic (Положись на магию)

Магистр магии Ферион силой своего волшебства заключил легкомысленного и не в меру болтливую Аксила в таинственный замок. Против всех ожиданий, Аксил воспринял свое заточение философски. На столике рядом с собою он обнаружил истрепанную книгу заклятий, в которой не хватало много страниц — быть может она поможет ему выбраться из заточения...

Итак, на вас мантия Аксила с капюшоном. Оглянитесь, вы узнали это мрачное место? Разумеется, это — Heavy On The Magic. Кто знает, какие чудища притаились поблизости? Они не пожалеют усилий, чтобы уничтожить вас. Только овладев магией, вы можете рассчитывать на успех.

Это последняя работа фирмы Garsoil — типичная классическая игра, где вы играете противостоящего злу персонажа. Окружающая среда тоже вполне классическая: кишат монстрами замок, полный сокровищ и охранников, и всевозможные загадки и ловушки. Физическая сила, однако, не играет решающей роли: все сражения ведутся с помощью магии — отсюда и название игры.

Достоинством игры является текст, вводимый в "спартанской" манере: глагол + существительное. Команды-действия вводятся одним нажатием клавиши и включают восемь компасных направлений, изучение, поднятие и бросание предметов. Есть также набор команд, позволяющих использовать вашу магию:

- I - пробудить демона
- B - атаковать монстра
- F - заморозить его

Есть и другие заклятия, но их предстоит еще найти. Выбранные команды появляются на средней части экрана и вам остается только название (имя) предмета, с которым вы намереваетесь производить операции. Однако, если вас атакуют и у вас нет времени, используйте "B" без всякого добавления адреса.

Можно разговаривать с этими существами, населяющими замок. Иногда это позволит получить необходимую информацию о тех предметах, которыми вы владеете, о потайных дверях, которые вы не можете пройти, не зная пароля. Часто единственным способом выяснения этого пароля являются разговоры с обитателями замка, а то и с самими дверями. С троллями, как правило, разговаривать бесполезно — в основном они развивают одну тему: "Тролли убьют Аксила"

У вас есть все-таки один верный друг — уродливый великан Алекс. Он почему-то сразу почувствовал к вам расположение и служит вам чем-то вроде ходячей энциклопедии, намекая о смысле использования тех или иных предметов, паролей и т.д. Как только вы найдёте заклятие вызова (Call), вы можете вызвать его в любой момент. Это же заклятие может вызвать и другие существа, но я вам искренне советую не злоупотреблять вызовами, большинство из 21 типа монстров совершенно не умеют себя вести в приличном

обществе.

Любой ценой избегайте непосредственных контактов с монстрами — эти контакты весьма болезненны и, обычно, просто смертельны, так как отрваться от монстров очень нелегко. Даже благодушный Алекс может раздавить вас, если вы окажетесь поблизости от места его появления. Он может нанести вам немало вреда, так как не очень сообразительный и может не понимать, что находится у вас на голове.

Большинство монстров знакомо вам по предыдущим играм:

Обезьяноподобные гоббины, привидения, крылатые драконы, вампиры, а также медузы и вервольфы.

Немногие относятся к вам безразлично, большинство же пылает к вам откровенной неприязнью. Они решительно бросаются на вас и могут причинить немало вреда, если вы будете мешкать.

Не спускайте глаз с индикатора входа слева внизу экрана, тогда вы вовремя заметите приближение чудовища и сможете по крайней мере вовремя скрыться, чтобы иметь время для произнесения заклятия или ретироваться через другую дверь.

Вы можете вызвать демонов. О четырех демонах вспоминается в вашей книге заклятий и каждый из них имеет свои собственные привычки. Ваш здравый смысл должен подсказывать вам, что им нравится, а чего они не любят, какие предметы приводят их в хорошее расположение духа, а какие озлобят.

А в состоянии озлобления они не любят глупых вопросов и бестолковых игроков.

В замке около 280 предметов, которые можно исследовать.

Некоторые из них полезны, некоторые опасны, а некоторые весьма загадочны.

Основы знаний по магии вам очень помогут: лапка саламандры, например, противодействует жаре и огню.

Особенно выглядят надписи на стенах — отличительная черта и других игр этой серии. Многие надписи — это магические заклятия, так что поглядывайте в руководство, приложенное к игре, возможно оно будет полезно вам. Некоторые надписи легко понять, как, например, знак, который вам покажет Алекс в комнате со множеством дверей. Осторожно! Я уверен, что один убьёт Алекса, если я попрошу прочитать надпись.

Опасное это дело — магия.

В игре вам даётся некоторое количество жизненной силы, которая восстанавливается при еде и убывает в битвах. Если вы хотите добиться успеха в игре, то вам необходимо тщательно исследовать все комнаты, а на это неизбежно уйдёт много жизненной энергии. К счастью, ваши успехи можно сохранить на ленте, так что ничего из ваших успехов не пропадёт и не придётся начинать всё снова и снова.

Алекс может совершенствоваться в магических науках, в начале игры его ранг — неофит, это самый минимальный ранг. Постепенно он может подниматься вверх по табели рангов.

Играть в эту игру очень приятно. Все персонажи живут своей жизнью и действие расцвечено множеством забавных деталей: например, плащ Алекса развевается, а если вы попросите его пройти через несуществующую дверь, он сначала идёт в нужном направлении, а затем поворачивается к вам и удивлённо пожимает плечами.

Система ввода команд одной клавишей не труднее системы команд Бейсика на самом компьютере, и к ней быстро привыкаешь.

Настоятельно рекомендуем вам составить карту — без неё очень трудно так как в замке более 250 комнат.

В этой игре вы играете роль Майкла Найта, который на своей супермашине К. I. T. T. сражается с несправедливостью в Америке.

В игре присутствуют элементы стратегии, что становится ясным сразу после знакомства с первым меню. Все миссии тем не менее похожи и заключаются в основном, в гонках на К. I. T. T.

Игра начинается с выбора миссии. Имеется три экрана, на которых развивается действие.

1-й экран: карта с нанесёнными на неё дорогами, доступными К. I. T. T. Вы вводите пункт назначения в компьютер и начинаете путешествовать. Если поблизости есть дома, вы можете заходить в них и осматривать. Карта также поможет вам понять, насколько труден будет путь, так как на неё детально нанесены все повороты.

Следующий экран трёхмерная перспектива гонок. Это главный экран игры. Вертолёты с пугающей регулярностью взмывают из — за горизонта и пускают в К. I. T. T. ракеты. Этому трудно дать разумное объяснение, но, видимо, им лучше знать!

Тот, кто сам пробует вести на бешеной скорости супертойоту, поймут, что в этот момент как-то не остаётся времени отстреливаться от противника. К счастью в нашем распоряжении талантливый штурман Джон, которому спокойно можно поручить одну из этих задач.

Графика на этой стадии не очень впечатляющая: жёлтая дорога с разделительной полосой и вертолёты, которые зловеще вырываются из-за горизонта

На экране также показана ваша скорость, оставшееся время, ваши неполадки и состояние лазера.

Устройство, которое показывает оставшееся время, называется Skud.

Если вам не удаётся прибыть в

назначенное место до истечения времени, то на экране компьютера вновь покажется карта. Вам предстоит либо следующее путешествие (часто не удаётся 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 появится план базы.

Целью в этом разделе игры (как вам сообщит об этом с помощью бегущей строки К. I. T. T.) 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 вперёд!
Всё начинается сначала.

Полезные советы:

1. Всегда дождитесь того, что вам скажет К. I. T. T., а затем действуйте скорее, так как время уходит!
2. Во время гонок передайте управление лазером Джону, а сами ведите машину. На скорости до 240 миль в час с ней ещё можно справиться.
3. На базе сначала определите траекторию передвижения охраны и только тогда идите.

L I G H T F O R C E .

Вы имеете на вооружении несколько межпланетных кораблей, а также их базы, гавани и прочие строения. Некоторые корабли пускают в вас торпеды, что очень неприятно.

В игре много различных инструкций. Вы начинаете свой поход над джунглями

одной из планет. Вам предстоит пробить себе путь через ледяной мир, индустриальную область и реку.

Наивысший счёт в игре достигается не только глубиной проникновения на территорию противника, но и взятием различного рода призов. Обычно премия назначается при разрушении всех зданий комплекса.

Игра очень проста на вид, однако выжить далеко не так просто, как кажется. Вражеские эскадрильи летят в сложных боевых порядках, которые весьма трудно избежать, учитывая построения и тактические уловки, которые для каждого корабля свои. Впервые с этой проблемой вы столкнётесь, когда звездообразные корабли будут двигаться прямо на вас. Потребуется немало "жизней", чтобы понять, как движение неприятеля связано с вашим.

Полезные советы:

Сначала о поведении врага.

1. Зелёные летающие тарелки двигаются зигзагами вниз. Подбить их нельзя.
2. Красные летающие тарелки кружат вокруг вас, некоторые пускают в вас ракеты, остальные бросают мины в вашем направлении.
3. Голубые летающие додасы следуют постоянным курсом, их легко подбить.
4. Желтые плоп-плопы летят тем же курсом что и голубые додасы, но внезапно поворачивают на вас.
5. Зелёные астероиды появляются прямо на вашем пути, их нельзя подстрелить. Появляются каждый раз, когда есть возможность премии.

6. Белые астероиды следят за вами, необходимо уничтожить как можно раньше.
7. Зероиды появляются из-за вашей спины и летят прямо на вас.
8. Истребители появляются сбоку, а некоторые из них стреляют из-за рамки экрана.

Теперь о последовательности событий.

Пояс астероидов — это зелёные астероиды, комплекс зданий, жёлтые астероиды, три ряда голубых летающих тарелок, жёлтый астероид, здания, белый астероид, красные летающие тарелки (2 волны) и, наконец, белый астероид.

M A R S P O R T

Marsport — игра в которой вы управляете фигуркой большого размера по имени Джон Марш. Она перемещается по обширному игровому пространству.

Джон Марш решает сложные проблемы 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 обычен для этой фирмы, но на этот раз плавность движения главного героя 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 все равно общий эффект великолепен.

По сравнению с предыдущими играми эта игра

более сложна. Вы можете активнее использовать различные предметы, да и борьба с противником протекает более живо.

N O S F E R A T U

Последняя игра фирмы Piranha основана на сценарии одноименного фильма режиссера Клауса Кински, приобретшего европейскую известность.

Nosferatu — большая игра. Три секции загружаются парой блоков и каждая представляет собой целую игру. Хотя эти секции меж собой довольно тесно связаны, невозможно двигаться к следующей секции без выполнения, по крайней мере, некоторых разделов из предыдущей секции.

Игра является как аркадной, так и приключенческой. В трех секциях вы управляете одним и более персонажами, включая главного героя — мужчину и женщину Люси, имеющими полный набор движений. Фигуры могут двигаться в любых направлениях, спускаться по ступенькам достаточно естественно. Другие движения, такие как взятие вещей и манипуляция встречающимся довольно редко мечом, выглядят также достаточно естественно. Отсутствует опция "прыгать", ее заменяет возможность спускаться и подниматься по лестницам (особенно в библиотеке).

Можно сказать, что Nosferatu — игра-приключение с аркадными действиями, в которой решение загадок доминирует над действием. Правда, вас регулярно будут атаковать летучие мыши, но это не потребует от вас быстрой реакции при работе с джойстиком. Также будут места, где вам надо 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 графику игры 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 шкафах (чуланах) и, следовательно, всякий раз, когда вы найдете такой контейнер, необходимо подойти к нему и нажать на "ключ". 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 много — изобилие секретных комнат и коридоров, а также предметов с таинственными свойствами требуют много времени на поиски и размышления. Фоновое изображение в игре сделано очень хорошо: крысы, суесящиеся в подвале, обстановка, расположенная одна над другой, имеет зловещий вид и т.д.

Во второй части вы управляете тремя персонажами и ваша задача более сложна. Деревья снаружи замка превращаются в виллу вампира, где Дракула заколдовывает все новых и новых людей в безумных кровопийц-зомби. Вы должны убивать их колом в сердце, используя Люси как приманку для Дракулы в ее комнате, где, возможно, вам удастся его убить.

Хотя замок в городе прекрасно изображен (в частности интерьер комнат), жители городка представлены всего двумя спрайтами, видимо из-за ограничения памяти. Они выглядят довольно причудливо и дают только представление, какой из них находится под вашим управлением. Другая странность состоит в том, что у женского персонажа отсутствуют ноги и она двигается как бы на роликах. Для продолжения игры вам необходимо заточить кол, что довольно сложно. Сначала найдите топор, затем

подыщите подходящий деревянный предмет, например стул, и т. д.

В третьей части игры вы должны заманить Дракулу в комнату Люси и задержать его там. Это включает в себя хитрые манипуляции с колом, чесноком и всеми другими предметами. Если ему не удастся вырваться до рассвета, то вы победили, потому что известно: на рассвете вампиры, не успевшие скрыться в могилах, бесследно исчезают.

О С Е А Н

Эта игра — превосходная научно-фантастическая каша, заваренная в привлекательной оболочке из пришельцев-ящеров, запутанных выдумок, доносов и т. д. Командный корабль враждебных ящеров вышел на околоземную орбиту.

Вы должны помочь Донорану, герою этой истории, спасти человечество. Доноран попадает в случайное место на корабле пришельцев. "План", уровень и сектор устанавливается компьютером. Доноран несет на себе боевой лазер, взрывчатку и прибор, называемый "коммуникационным компьютером", дающем ему информацию об активности палуб корабля и некоторые сведения, перехваченные им из вражеских систем связи.

Доноран может двигаться вверх и вниз, используя светящиеся "седла", которые выглядят как шляпки поганок. Большинство из них позволяет двигаться только в одном направлении — или вниз, или вверх. Каждый уровень разделен на сектора. Некоторые из них защищены секретными дверьми, а сам корабль наполнен шустрыми роботами, пытающимися устранить Донорана. Атака — лучший способ защиты, но имеется ограниченное число выстрелов. Оставшуюся

энергию оружия показывает первая тонкая линия на статус-панели. На действие панели влияют электромагнитные поля роботов.

Уровни корабля патрулируют четыре класса роботов. Ремонтные роботы путешествуют по полам коридоров. Роботы-чистильщики плавают по верху палуб корабля. Ни те, ни другие не представляют большой опасности, однако при столкновении с ними, энергия Донорана идет на убыль. На корабле есть роботы-убийцы, вооруженные лазером. Чтобы избежать смертельного воздействия убийцы, необходимо немедленно открыть по нему огонь, либо перепрыгнуть через него, дернув джойстик вверх.

На корабле есть также роботы-наблюдатели, которые сообщают о местоположении Донорана Диане, лидеру рептилий. Она может послать еще роботов, поэтому необходимо прекратить их бормотание до того, как они донесут на Донорана.

Вашей первоочередной задачей является уничтожение корабля. Вы должны установить взрывчатку на водяном спуске, воздухоочистительной установке, центральном компьютере, ядерном реакторе и причальном ангаре. Порядок установки взрывчатки любой, но как только вы установите часовой механизм в детонаторе, у вас останется только 30 минут. Счет времени на корабле сбивает с толку: все числа на судовых дисплеях показаны в системе счисления рептилий. Часы на статус-панели разделены на шесть секторов, два из которых постоянно изменяют свое изображение, четыре других вращаются с течением времени. Эти шесть символов указывают часы, минуты и секунды. Если вы успешно достигнете одной из своих целей, например реактора, и установите заряд, автоматически произойдет установка времени на детонаторе по первым четырем символам. Детонатор устанавливается нажатием джойстика вниз, что активизирует коммуникационный компьютер в режим

операции. Операционная клавиатура появляется внизу справа на экране и главная статус-панель внизу слева очищается. На клавиатуре расположено 12 пиктограмм, которыми можно оперировать при помощи курсора. Первые две колонки вызывают действия такие, как установка детонатора, другие маркированы символами числовой системы рептилий, для установки взрывного устройства используется изображение во втором ряду второй колонки. Вашей второй задачей является поиск формулы "красной пыли", которая убивает рептилий. Лаборатория на каждом уровне корабля содержит отдельные части "красной пыли". Для выполнения этой задачи, вам необходимо найти секретные коды доступа к уровням, на которых находятся лаборатории. Для того, чтобы взять эти пять частей формулы, необходимо нажать второй ключ в первой колонке пиктограммы. Для того, чтобы добраться до них, вы должны выключить системы защиты на уровнях, где расположены лаборатории, так как проникнуть в лаборатории с помощью светящихся "седел" невозможно.

Вызов секретной системы прохода производится с помощью пиктограмм и серии почти вращающихся дисков, появляющихся на панели управления. Каждая из этих вертушек должна быть повернута так, чтоб все они содержали один и тот же символ. Пиктограммы, которые использовались до этого для выборки чисел пришельцев, могут быть использованы для вращения дисков в различных сочетаниях.

Только с большим трудом данная последовательность может быть установлена, и когда вы соберете формулу, станете мастером своего дела. Достигнув цели, не теряйте времени, установите взрывчатку, найдите нишу "транзитного выхода" (ее местоположение показано на контрольной панели) и быстро отступайте, потому что при приближении к спасению, роботы

обезумевают в попытках затравить вас.

ONE MAN AND HIS BROID

Эта программа фирмы Мастертроник подтверждает, что дешевая игра еще не значит плохая.

Действия происходят на планете Амуродамус. Ваш робот должен за ограниченное время собрать 6 рамбоидов, находящихся в одной из 20 различных пещер и принести их на базу для отправки на Землю в нужном порядке. Каждая пещера содержит лабиринт туннелей, по которым робот может летать. Он может еще пробивать отверстия в стенках туннеля, чтобы провести рамбоидов за собой. Каждая функция выбирается нажатием кнопки "огонь", а если вы не отпускаете ее, то можете увидеть местоположение оставшихся рамбоидов.

Задача не так проста, как кажется на первый взгляд. Вам все время придется продираться сквозь толпы "диких" рамбоидов, которые блокируют вам путь и вообще действуют на нервы.

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

PENTOGRAM (ПЕНТОГРАММА)

Если вам нравятся игры "Alien 8" и "Knight Lore" фирмы Ультимейт, то вам также понравится игра "Пентограмма". Тем более, что ее герой очень похож на предыдущих, только не вурдалак.

Молодой ученик чародейского искусства должен разгадать загадку забытого лабиринта. Он не пробовал еще пользоваться

своими знаниями, так как это запрещено кодексом.

Так что же это за загадки?

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 отгадке могут быть камни с иероглифами."

Чернокнижник, уже находясь в лабиринте, увидел камень, о котором говорил учитель, забрал его, и пользуясь своими чарами, узнал, что таких камней в лабиринте 5 штук, а отнести их надо в комнату со звездой.

Использованием своей магической силы наш богатырь 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 как они каждый раз оказываются в разных местах. После долгих единоборств с силами лабиринта наш герой все-таки собрал 5 камней и узнал тайну звездной комнаты.

В "Пентограмме" есть 4 старта, что связано с различным положением камней в лабиринте. В появляющихся чудовищ можно стрелять.

Попробуйте счастья в "Пентограмме"!

POTTU PROFESSOR

Очевидно, создатели программы являются поклонниками изобретателей типа Хита Робинсона. Для тех, кто его не знает, поясним: этот изобретатель создает сложнейшие машины для того, чтобы выполнить простейшее действие, скажем для

того, чтобы зажечь спичку, например и т. д. Именно такие задачи вам и предстоит решать в этой игре.

Сначала вам предстоит изобрести машину, которая спускает воду в унитазе. Перед вами находится набор предметов, которые вы можете выбирать и расставлять в различных местах, чтобы создать механизм, выполняющий поставленную задачу.

Некоторые из предметов могут и не пригодиться другие же необходимо использовать несколько раз. Задача может быть решена только в том случае, если вы построите именно ту машину, которую имел в виду программист. Точность расположения тоже весьма существенна и допускаются только незначительные отклонения.

Программа очень необычна и может понравиться тем из вас, кто любит головоломки или тем, кто не прочь повозиться с разными механизмами. Во всех случаях понадобится немалое терпение.

P U N C H Y

Панч запер Джуди в хижине. Вы должны освободить её, управляя действиями бравого полисмента Бобби.

Для полного успеха в игре необходимо провести Бобби через все препятствия, посадить на ковёр самолёт и улететь.

Несколько добрых советов.

Перепрыгивайте через ямы и через Панча, уклоняясь от гнилых помидоров и пирогов, летящих слева и справа, затем, чтобы уберечь Бобби от неминуемой гибели в пасти аллигаторов, ему нужно забраться на ковёр самолёт. При переходе к следующей сцене не забывайте умыкнуть красавицу.

Время от времени Джуди будет бросать

колбасу, которую Бобби должен поймать. Если поймано три колбасы, нужно нажать клавишу "8" и Бобби невредимым перенесётся к началу следующей сцены, но эту возможность следует приберечь для действительно безвыходной ситуации.

Успехи Бобби отражаются на бегущей строке вверху экрана.

При переходе к новой сцене Бобби награждается новой каской (в верхней левой части экрана). За 5 касок набавляются призовые очки, но при каждой неудаче Бобби теряет все каски и колбасы, собранные в этой сцене. При гибели, Бобби начинает с той сцены, где Бобби потерпел неудачу.

Максимальное количество провалов для Бобби - 3. Оно увеличивается на единицу, когда счёт достигает 50000 очков. Перед тем, как удастся достичь хижины и освободить Джуди, необходимо пройти 16 сцен, а после этого всё начнётся сначала и Панч закроет Джуди в хижине.

У П Р А В Л Е Н И Е

влево	- 6
вправо	- 7
прыжок	- 0
воспользоваться колбасой	- 8
остановить игру	- H
продолжить игру	- 0

Q U S T F O R T I R E S

Доисторический человек Тор прыгнул на экран компьютера прямо со страниц комиксов. С бешеной скоростью, накручивая педали своего одноколёсного велосипеда, он должен перепрыгивать через холмики и ямки, чтобы сначала допрыгнуть до реки.

Через реку можно перебраться только прыгнув на спину черепахи, а оттуда

улететь на попутном орле. После этого вам предстоит прорваться сквозь падающие вулканические бомбы и другие препятствия, прежде чем вы достигнете пещеры, где толстяк прячет красотку.

У П Р А В Л Е Н И Е

вперёд — "W"
быстрее — "Q"
медленнее — "M"
прыжок — "K"
приседание — "ENTER"

R O G U E T R O P P E R

Фирма "Линоайн-дизайн" в программе Rogue Tropper возвращает нас к милитаристской тематике. На этот раз мы боремся за спасение последнего оставшегося в живых после кровавой расправы солдата планеты Кварц. На эту планету предательски напали Норты и уничтожили ее.

Цель игры — собрать и вывезти на Землю восемь видеокассет, на которых записаны факты, подтверждающие измену. Кассеты разбросаны возле развалин последнего форта. Там же лежат остатки продовольствия и амуниции. В лесу на поляне ждёт готовый к отлёту космический корабль. Личный компьютер солдата содержит записанную память трёх его коллег, который помогает ему советами и подсказками.

Избежать столкновения с нортами — задача не из лёгких, поэтому попытаемся помочь нашему солдату.

Введённый РОКЕ 303374,0 приводит к бессмертию нашего солдата, даже в том случае, если он попадёт на мину.

Поправляем третий сегмент длиной 35924,

начинающийся с адреса 28672. Такие параметры имела программа, которую редактировали мы. Ваша программа, читатель, может выглядеть иначе, однако надеемся, что нахождение собственного адреса не является для вас проблемой.

S N O W J U M P I N G

Даже если вы не очень интересуетесь конными соревнованиями по преодолению препятствий — это не беда, предлагаемая вам игра, думаем, всё равно заинтересует вас.

Успех имитации подобного рода во многом зависит от качества мультипликации, а в этой игре она необыкновенно хороша по стандартам Спектрума.

Лошадь может двигаться по 12 различным направлениям, а это значит, что необходимо очень точное управление. Даже при наличии джойстика, чтобы за отведённые 100 секунд преодолеть все препятствия и не заработать штрафных очков больше, чем это допускается, необходимо как можно точнее рассчитать угол преодоления препятствия.

Если вы коснётесь во время прыжка, получите штрафные очки, если вы забудете прыгнуть через препятствие, 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 6 различных полос препятствий и в игре могут принимать участие до 8 игроков.

Если вам удастся пройти 6 полос препятствий, то вы переходите на более сложный уровень, где количество допустимых штрафных очков уменьшено.

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

Истребитель Скайфокс — это настоящий летающий арсенал, управление которым может доставить вам много часов острых ощущений.

Вам придётся отбивать многочисленные атаки вражеских сил, направляемых таинственным кораблём.

Некоторое представление об общих возможностях этой игры можно получить, просматривая меню, которое предлагает вам на выбор семь различного рода тренировочных полётов.

Во время этих полётов вы можете висеть на хвосте у вражеского истребителя или сталкиваться со всевозможными ситуациями, которыми насыщена "полноценная игра".

Сначала окинем взглядом приборную доску. На ней видно не только лазер непрерывного действия, но также и управляемые ракеты, ракеты с тепловым наведением и прочие смертоносные орудия.

В рубке кабины находится бортовой компьютер, который по вашему запросу в любой момент выдаёт информацию о вашем местоположении, об общем счёте игры, о расположении вражеских сил.

Очень полезен автопилот, который выводит вас на ближайшего противника.

На приборной доске много устройств, снабжающих вас различной информацией:

Радары, координатные мониторы, указатели горючего, скорости, высоты, состояния защитного поля.

Во время игры вам необходимо отразить 6 волнообразных атак противника, причём с каждым разом защищаться становится всё труднее и труднее. Задача защиты осложняется ещё и тем, что вам постоянно требуется охранять от уничтожения собственную базу, при разрушении которой отказывает ваш компьютер (при этом вы лишаетесь информации о противнике).

Даже при самом маленьком вторжении

противника его силы превосходят ваши. Тем не менее, вы в состоянии нанести ему не малый урон перед тем, как бордюр экрана вспыхнет и замигает красным цветом, сигнализируя о том, что защитное поле уничтожено и ваш увлекательный полёт окончен.

Лазерная пушка имеет неограниченный боекомплект, а вот с управляемыми и тепловыми ракетами надо обращаться экономно. Следите за тем, чтобы, направляя теплонаводящуюся ракету на противника, вы случайно не пересекли её путь. Вид собственной ракеты, направленной на вас, не доставит вам никакого удовольствия, усложняя при этом и без того нелёгкое положение.

Для того, чтобы научиться проделывать ощутимые бреши в рядах нападающего противника на более сложных уровнях, требуется изрядная усидчивость и увлечённость. Если вам удастся даже просто увидеть вражеский корабль-базу, то вы уже можете поздравить себя с немалым успехом.

Если вы выберете вариант: с массового вторжения, то скорее всего, единственное, что покажет вам экран — мигающий красный бордюр.

Сама по себе графика игры вполне приемлема, хотя искажение перспективы при приближении к атакуемой цели часто сбивает с толку. Очень часто при приближении к цели она безо всяких видимых причин резко сворачивает влево или вправо, хотя это может быть следствием уставших от напряженной игры пальцев, подрагивающих на ручках управления.

Скайфокс — одна из лучших игр, требующих меткой стрельбы и позволяющих пострелять вволю.

Множество уровней сложности позволяют поддерживать интерес к игре и после того, как притупится новизна впечатлений.

Если вы ищете насыщенную военными действиями игру с истребителем в главной роли для Спектрума, то это то, что вам надо.

! Желаем успехов в лётном бою !

S P I T F I R E 4 0

Спитфаер 40 – весьма впечатляющий имитатор полётов, который даёт вам возможность стать одним из тех немногих лётчиков, которые защищали юго-восток Англии от немецких люфтваффе.

Переключая экран с инструментальной доски на вид из кабины, вы узнаете, какими глазами смотрели асы на Вторую мировую войну.

Игра имеет три варианта:

1. Тренировочный полёт
2. Учебный бой
3. Воздушный бой с противником

Если вы желаете избежать непростой процедуры взлёта, то можете перенестись сразу на высоту в соответствии с вашим выбором сценария.

Совсем не просто поймать вражеский истребитель в прицел !

Круто разворачиваясь и пикируя, не забудьте посматривать на горизонт – не часто ли вы висите вниз головой. На начальной стадии, пока вы ещё не овладели искусством пилотажа в надлежащей степени, такая потеря ориентации практически неизбежна. Тем не менее, оказывается, что в перевернутом состоянии подбивать вражеские истребители легче, хотя, быть может, эта поза лишена некоторого изящества.

В общем, Spitfire 40 достаточно сложная и разнообразная игра, чтобы удовлетворить опытных игроков, в совершенстве разбирающихся в имитаторах полётов, но возможно, она понравится и большинству тех, кто не боится одиночества кабины компьютерного самолёта.

S T R I K E F O R C E C O B R A

Игра создана фирмой Piranha.

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

Ваша первая задача — выбрать четырёх десантников, используя их характеристики. Выбор участников похода, в зависимости от цели решаемой задачи — по вашему усмотрению. Вы можете переключаться между членами вашего отряда в любой момент, исходя из эффективности их работы, в то время, как они находятся в различных частях крепости. В крепости многие двери содержат контрольные механизмы дверей, которые открываются запорами в различных секциях, и, возможно, открывание дверей одной комнаты запирает остальных членов вашего отряда в других комнатах.

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

S W O R D S

Пока это наилучшая версия "замков и драконов" для Спектрума.

Набор действий очень большой, а управление игрой ведётся с помощью клавиатуры, причём используется 6 клавиш: три для движения и три для вызова меню. Используется два больших окна. Главное окно посередине экрана — это план лабиринта, на котором показано ваше расположение и положение ближайших монстров. Ваш персонаж перемещается по лабиринту, а когда вы вступаете в бой, на экране показывается ваше состояние и монстра. Справа трёхмерная перспектива того, что вы видите. При вашем движении она меняется. На нижней части отображаются ваши действия и переговоры. И, наконец, есть ещё меню функций, которые можно выбрать, перемещая нужную строку до конца влево, а потом нажать клавишу "9". Персонаж может быть загружен с ленты, его можно также сконструировать и "обучить" самостоятельно. По умолчанию — это Фллабит Дулл.

S W E E W D ' S W O R L D

Свиво — имя робота, сделанного для наведения порядка на запущенных планетах в глубинах космоса. К сожалению создание совершенным не получилось, все испытания закончились полным провалом, в частности, Свиво не явился на тестирование памяти, так как начисто забыл об этом. Его создатели решили дать ему последний шанс для реабилитации...

Искусственный астероид Фолли, созданный безумным бароном Кнатцем и его женой, населён всевозможными генетическими уродами. Свиво надо проникнуть в самые

отдалённые уголки этого мира и очистить его.

Графически этот мир смахивает на корабль в игре Аллаен 8 — та же верхняя перспектива и то же диагональное перемещение фигурки главного героя, которая очень целеустремлённо движется по экрану. Управление фигуркой несколько проще, чем в игре Найтлор — она просто движется в направлении, указанном нажатой клавишей. Комнаты планетоида наполнены различными препятствиями, ловушками и засадами, к которым искушённый игрок начал привыкать в предыдущих играх, но задача усложняется тем, что Свиво не может перепрыгивать через препятствия, а должен находить скрытые подъёмники. Впрочем не всегда ясно, как использовать эти лифты, поэтому Свиво должен собирать различные предметы: всякие там банки и ботинки, иногда попадающие ему по дороге.

Некоторые препятствия очень забавны например: Как чёртики из табакерки выскакивают из-под земли фигурки клоунов, по комнатам разбросаны различные фрукты, которые очень опасны! Вседвигающиеся персонажи достаточно большие и двигаются весьма плавно и быстро.

Игра насыщена ещё и большим количеством забавных шуток, основанных на игре слов, которые к сожалению, теряются при переводе. Действия, ведущие к цели, тоже бывают забавные. Например, чтобы подзарядить батареи, надо встать перед гусем и крикнуть "Boo". Он испугается и снесёт золотое яйцо, взяв это яйцо, вы подзарядите батареи. В комнатах есть трамплины. О дальнейшем вы должны узнать сами.

Приятной Вам игры!

Насыщенность ландшафта — первое, что бросается вам в глаза, когда вы начинаете играть в Томагавк. Горы, реки, деревья, кусты, артиллерия и всё остальное, хотя временами изображение искажается, но является пока лучшим образцом для игримитаций.

Эта игра является имитацией полётов на вертолёте английских ВВС "Апач".

Вертолёт летит довольно медленно, как говорит создатель программы Див Маршалл, но низко. 150 миль в час 10 футов очень хорошо чувствуются, поэтому нам были необходимы мелкие детали ландшафта, чтобы подчеркнуть скорость.

В программе есть возможность тренировки — в вас никто не стреляет, хотя вражеские самолёты, как комикадзе, всё время пытаются столкнуться с вами. Есть и другие варианты.

Полностью игра развёртывается на всей карте: некоторые квадраты контролируются вами, а другие противником. Необходимо выбить неприятеля с его позиций, не дав ему проделать тоже с вами. Так как каждый квадрат содержит 8 целей, то процесс может длиться очень долго. Авторы говорят, что их рекорд — 4 очищенных за 22 минуты квадрата. Они же считают, что если начать с занятого вашими силами квадрата, то для того, чтобы очистить всё остальное пространство, потребуется не менее 20 часов.

Попробуйте лететь ночью или в тумане (это значит, что вы не видите предмета, пока не столкнётесь с ним). Вы убедитесь, что самое трудное — уменьшать скорость. Лучше задирайте нос вертолёта вверх, но тогда набираешь высоту. Если же вы слишком высоко и не можете рассмотреть цель, то приходится снижаться, при этом скорость возрастает так быстро, что моментально у

вас отрываются лопасти несущего винта.

Большинство играющих в эту игру пытаются управлять только джойстиком, хотя надо пользоваться ещё и "газом". С помощью джойстика надо разгоняться или тормозить, а с помощью "газа" поддерживать высоту.

Что касается турбулентности и вихревых воздушных потоков, то вертолёт достаточно устойчив к ним. С ними не надо бороться их надо "оседлать". Кроме того, на малой высоте турбулентность практически отсутствует, так что от неё всегда можно избавиться, спустившись вниз. Правда внизу торчат линии электропередач...

В действительности вертолёт "Апач" очень мощно вооружён :

10 ракет халфаер, 30-мм орудие и 19 пусковых установок для 70-мм реактивных снарядов. Создателям программы этого показалось слишком много и они ограничились орудием, двумя ракетами и одной пусковой установкой для снарядов. Впрочем вы всегда можете приземлиться и пополнить свои запасы.

Принцип действия оружия вертолёта следующий :

Отметка цели на радаре появляется задолго до появления самой цели на главном экране, как только цель из линейчатой превращается в сплошную, можно выпустить ракету. Она попадёт даже если цель будет за горами, деревьями или облаками. Через горы можно стрелять даже из пушки, хотя эту возможность нельзя назвать реалистичной. Вражеские вертолёты не являются "Апачами", однако их пилоты отчаянно храбры и новый вертолёт появляется сразу после того, как будет сбит его предшественник. Они всегда появляются по одному и всегда летят на вашей высоте, а радиус действия их ракет 4.000 футов. Так как ваши ракеты достигают цели за 3 мили, то получается, что это — игра в одни ворота. Правда, следует напомнить, что вражеские вертолёты появляются снова и снова, а ваш вертолёт

в единственном экземпляре.

10 советов начинающему пилоту :

1. Для быстрого набора высоты во время боя выжмите "газ" до отказа и опустите нос на 30 градусов. Менее, чем за 6 секунд вы наберёте высоту 100 метров.

2. Не бойтесь садиться на землю. Можете садиться, где хотите, а потом добираться до базы руля по грунту.

3. Выбирайте среднюю высоту для атаки всё равно придётся опускать нос. Если вы будете на большой высоте, то слишком быстро наберёте недопустимую скорость.

4. Танки можно подбить только ракетами.

5. Наиболее удобный способ сбрасывать скорость — делать быстрые обороты влево-вправо.

6. Чтобы круче развернуться задирайте нос кверху.

7. Проще всего поразить вертолёт противника, когда он поворачивает. Через горы он пролетать не может, поэтому устраивайте вражеским вертолётам засады за горами и ждите, пока он будет маневрировать.

8. В стратегическом варианте игры расположение сторон всё время разное. Если вы хотите выбрать вариант попроще, то прерывайте игру в самом начале до тех пор пока найденный вами вариант вам не понравится.

9. Сразу же наберите ракет и поднимитесь на высоту 512 футов, поворачиваясь на месте, засеките все цели в радиусе 3 миль, уничтожьте их все, спускаясь вниз за

ракетами по мере необходимости.

10. Если вам удастся занять целиком весь ряд вражеских позиций, то противник не сможет их уже вернуть. Будьте осторожны, противник с вами может поступить таким же образом.

T T R A C E R

Эта программа очень точно имитирует гонки на мотоциклах. Машина управляется точно также, как настоящий гоночный ТТ. В этом смысле игра очень реалистична, однако с точки зрения зрелищности 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 — уход от противника, обгон соперников на поворотах и т. д. С этой точки зрения игру можно рассматривать, как тест гоночных способностей.

При всей изощренности имитации мотоцикла достаточно движений джойстика для управления им на трассе. Комбинация "вперёд-огонь" и "назад-огонь" даёт возможность менять передачи. На экране виден трек, окружающие его предметы : Деревья, знаки, мотоциклы, а на нижней части экрана — приборы управления мотоциклом. очень оживляет игру передвижение рукоятки газа и сцепления, которые поворачиваются в соответствии с движениями джойстика.

Трассу вам показывают весьма примитивно, движение предметов почти отсутствует, все впереди идущие мотоциклы одного и того же зелёного цвета, если не

принимать во внимание мерцание атрибутов. Однако обойденный вами гонщик вдруг показывается в зеркале заднего вида : здесь он неожиданно вспыхивает всеми цветами радуги.

Перемещение дороги достаточно плавное, но не лучше, чем в подобных ранних играх. Если вы любите точные имитации — покупайте игру, если же вы хотите ещё одну версию гонок — ничего особенного не увидите.

TREASURE ISLAND

(Остров сокровищ)

Сюжет игры заимствован из знаменитого романа Р. Л. Стивенсона.

Сначала Джим Хопкинс 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, и только после этого собственно начинаются приключения на острове.

Поиск начинается на острове, который искатели приключений построили на острове. Джим должен определить пиратов и найти пещеру Гена Ганна. 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 счёт, отражающий скорость, с какой сокровища были найдены, а также бойцовский дух игрока. Чтобы добиться 100 % результата, вам придётся изрядно потрудиться.

У П Р А В Л Е Н И Е

вверх - "Q"

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 успел увернуться.

Для того, чтобы взять что-нибудь, Джим должен быть помещён на подбираемый предмет. Бросая кортик, Джим должен двигаться в направлении броска. В момент броска нажмите клавишу "M" или "огонь" джойстика. При нажатии клавиши "H" в игре наступает пауза, "T" продолжает игру, одновременное нажатие "D" и "T" вызывает перезапуск игры.

T W I S T E R

Эта игра имеет ещё и другое название : Мать Шарлоты и рекламируется как путешествие по аду.

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

В игре вам надо пройти различные "круги ада", которые считаются пройденными после того, как вы уничтожите определённое количество демонов и соберёте нужные символы, встречающиеся у вас на пути. На каждом круге вы становитесь обладателем части психологического щита, а чтобы победить Твистера вам необходимо иметь этот щит целиком.

Графически игра просто превосходна. Все круги тщательно спроектированы и

нарисованы так, что создаётся полная иллюзия перемещения в глубь экрана.

На каждом новом кругу появляются свои демоны, а старые продолжают действовать. В таком недружелюбном соседстве вы должны собирать различные символы и когда вы наберёте их достаточно, то перейдёте на следующий круг. Продолжительность игры зависит от вашей способности прыгать, стрелять по демонам и внимательно оглядываться по сторонам, чтобы собирать только полезные предметы.

На первом экране в качестве символов выступают трефы, бубны, пики и черви, на втором экране это семь букв, составляющие заклятие Твистера и т.д.

U R I D I U M

Только мы все подумали, что в окружающем нас космосе стало спокойнее, как появилась новая игра фирмы Хьюстон под названием Уридиум. Великолепная трёхмерная перспектива превращает ваш компьютер в настоящий игровой автомат, а сложные проблемы, которые предстоит вам решать на ходу, выводит эту игру за рамки обычных аркадных стрельбищ.

Вы управляете маленьким истребителем, атакующим огромный вражеский звёздный корабль. Ваш корабль может делать развороты, петли и другие фигуры высшего пилотажа — во время этих манёвров его тень, порождённая резким светом близкой звезды, чётко отпечатывается на борту космического Левиафана.

Естественно, вы должны вывести из строя системы защиты врага :

Его пушки и эскадру конвойных истребителей, появляющихся в звеньях до шести штук сразу. У них свобода манёвра, как и у вас, и только одна цель —

разрушить хрупкий корпус вашего корабля, отделяющий вас от безвоздушного пространства.

Полезные советы.

— первый уровень "цинк". Лучше всего передвигаться здесь с малой скоростью. В этом случае вы подвергнетесь атаке справа медленно летящих истребителей. Продолжайте лететь прямо, не изменяя скорости и не прекращая стрелять. Вы уничтожите только один истребитель, но зато избежите остальных. Пролетев дальше, развернитесь и уничтожьте их всех. Это позволит вам заработать дополнительные очки. Двигаясь дальше, вы увидите, что справа торчат две антенны, которые надо облететь, а **посередине** помещён 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 ваша тень будет **составлять** одну линию с краем генератора, можно лететь дальше — вы в безопасности, если не задержались на этом экране слишком долго.

Другой метод :

Повернитесь боком и проследуйте по самому низу экрана между антеннами. Это нелегко, но зато интересно. После того, как вы отработаете этот манёвр, можно увеличивать скорость.

Второй уровень — "свинец". Этот уровень закончить значительно легче. Только один совет : Сразу спускайтесь вниз. Вы увидите несколько наземных целей, их всех надо уничтожить. Миновав стену, вы окажетесь между антеннами и тут вам придётся сильно поработать джойстиком, чтобы не столкнуться с ними. Всё это напоминает слалом. После того, как вы уничтожите цели и минуете антенны, всё становится просто, если вы не сделаете какую нибудь глупость.

Третий уровень "медь". В начале этого уровня множество стен, так что начните медленно. Лучше всего сначала забраться на верх экрана, а после второй стены двигаться вниз по диагонали. Переждите внизу волну истребителей и поднимайтесь вверх, чтобы избежать столкновения с антеннами. Увеличьте скорость, чтобы проскочить генератор. Смотрите внимательно — должна возникнуть стена. Единственный проход в которой — туннель справа внизу. Маневр может быть затруднен, но практика вам поможет.

Четвертый уровень "серебро". Снова простой уровень. Миновав первый набор стен, как можно быстрее спуститесь вниз, сделайте поворот и двигайтесь вдоль узкого канала вверх экрана. Летите поверху, избегая антенн и уничтожая цели. Еще одно сложное место — диагональная стена. Подойдите к ней сверху и двигайтесь медленно. Уседитесь, что поблизости нет врагов и затем перемещайтесь по диагонали вниз.

W E S T B A N K

Вы кассир западного банка и вам необходимо отстреливаться из-за прилавка от бандитов, пытающихся вас ограбить. Одновременно вам надлежит принимать вклады от лояльных граждан, которых не всегда можно отличить от налетчиков.

Перед вами три двери и в каждой может возникнуть фигура вкладчика или бандита. Кроме того, есть еще и карлик, который носит одновременно семь шляп. В перерывах между перестрелками и денежными операциями вы должны улучшить момент и заработать несколько дополнительных очков, сбив пулями шляпы одну за другой. Под самой нижней

шляпой лежит либо денежный мешок, либо бомба, которая лишит вас одной жизни. Всего имеется десять дверей, которые можно осматривать по очереди и, когда знак доллара над всеми дверями начнет мигать, это значит, что вы приняли от вышедших клиентов достаточную сумму денег для перехода на следующий уровень игры. Но перед этим вы должны уложить в перестрелке трех зловещих типов. Или они пошлют вас к праотцам. На следующих уровнях двери открываются чаще, причем на их порогах появляется все больше и больше бандитов и все меньше и меньше вкладчиков.

У А В В А Д А В В А Д О О

Персонажи еще одного телесериала — Фред и Вильма Флистомы ожили в этой, не самой лучшей, игре.

Выглядит эта игра так: Фред пытается основать процветающую общину в каменном веке — город Ведрок и хочет чтобы вместе с ним родоначальницей была очаровательная Вильма. Но так как им пока негде жить, Фред должен начать с постройки дома.

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

В поисках материалов для строительства

Фреду может помочь автомобиль, который, правда, тоже надо найти как и Вильму. Управлять движениями Фреда очень трудно, так как он может двигаться по различным тропинкам ближе или дальше к горам, но переходить с дорожки на дорожку он может только в начале экрана. Так как все экраны похожи друг на друга, то легко сбиться со счета и заблудиться. Соседи Фреда строят свои дома и увлекают туда Вильму, поэтому Фред должен торопиться. Если он построит свой дом раньше остальных, он получит большую премию в счёте.

Z O I D S - T H E B A T T L E D E G I N S

История длинна и тяжела для слуха, но если вы прочитаете сопроводительное описание внимательно, то вы поймёте грустную историю непримиримых синих зоидов. Как не странно, но они продолжают вести войну друг с другом, вместо того, чтобы обратить внимание на всё возрастающую мощь красных зоидов.

Зоиды - раса боевых роботов, внешне похожих на древних бронированных ящеров. Они обладают чувством самосохранения и зачатками интеллекта, могут функционировать как самостоятельно, так и под управлением гуманоида, для чего внутри зоида расположен пульт управления. Управление производится при помощи пиктограмм, экранов и курсора. Панель управления отображается на экране в процессе игры.

Итак, в отчаянии, синие зоиды погрузили страшного убийцу зоидзиллу в космический корабль для того, чтобы перенести его вместе с управляющим им

гуманоидом в середину вражеской планеты. Космический корабль потерпел аварию при посадке, разбросав шесть обломков зоидзиллы под купола вражеских городов — крепостей.

Вы — гуманоид, управляющий выпущенным из разбитого корабля спидерзоидом, сливаясь с ним в одно целое: боевую машину. Ваша задача состоит в том, чтобы проникнуть в крепость красных зоидов и **восстановить** из обломков зоидзиллу. Как только каждый обломок будет найден, мощь вашего спидерзоида возрастает и с каждой новой находкой вы превращаетесь в зоидзиллу. Тогда вы можете открывать огонь по Редхорну Терриблу (Ужасный Краснорог) и по Маммосу-Дейстройеру (Мамонт-Разрушитель).

Zoids — The Battle Begins — стратегическая игра с аркадными элементами. Управление игрой подобно игре Shadow Fire фирмы Beyond и ведётся с помощью экранов и пиктограмм.

Находясь внутри спидерзоида, вы не можете видеть окружающий мир своими глазами, вы ведёте борьбу с точки зрения спидерзоида. Ваши инструкции должны передаваться таким образом, чтобы ваш зоид смог их понять и выполнить. Следовательно, должны передаваться в пиктограммах экранах и положениях курсора.

Однако вы не можете контролировать зоида полностью — если вы движетесь в опасную зону, зоид может отвергнуть ваш приказ и отправиться в безопасное место.

Всего существует 10 городов и только 6 обломков зоидзиллы, так что четыре города просто отвлекают ваше внимание, пока вы обходите 8 куполов каждого города, вы теряете своё время. Города соединены долинами, проходящими через горные массивы, которые патрулируются красными зоидами.

Важным обстоятельством является то, что каждый город имеет только одну энергетическую станцию — радиомаяк,

который передаёт сигналы тревоги Редхорну и Маммосу о нарушении защиты города. Отметим также, что большинство зоидов могут изготавливать противозоидные мины. Восемь куполов каждого из городов защищены силовым полем энергетической станции.

Ваша первая задача -- в каждом городе найти и разрушить **энергетическую** станцию. Это оставляет без защиты купола на время, примерно, около двух минут. Во время этой войны вы пытаетесь уничтожить каждый город, подвергаетесь вражеским нападениям, собираете энергетические контейнеры, извлекаемые из-под обломков строений.

В процессе игры на середину игры можно вывести крупно-и мелкомасштабную карты. Используя пиктограмму движения, надо перемещать курсор в желаемом направлении и нажать "огонь" -- ваш зоид, представленный жёлтым квадратом, сместится в этом направлении. Эта стадия весьма надоедлива -- зоид движется черепашьими шагами, однако, в это время вы можете производить другие действия. Если возможно, переключитесь на изображение радиомаяка, что даст вам на экране крупномасштабную карту. Идентифицируйте энергетическую станцию и пошлите сигнал на вашу базу на синей планете, которая отправит управляемую ракету для уничтожения станции. Для достижения цели ракете понадобится около 30 секунд.

Когда защита городских куполов будет преодолена, вы можете, используя пиктограмму ракеты, переключить тип игры на аркадный. При идентификации цели вы можете пустить ракету через горы в эту цель, изображённую маленьким красным крестом на горизонте. После этого вы должны укрыться, как можно скорее за горами.

Цель будет уничтожена, её изображение на крупномасштабной карте исчезнет. После этого можно двигаться в эту зону и

производить поиск с помощью пиктограммы "сканнер". Сканнер автоматически подберёт обломок зойдзиллы, если она там находится, а также подберёт энергетический контейнер или расщепленные материалы, что является жизненно важным для успеха вашей миссии.

Ваша энергия снижается, когда вы двигаетесь или сражаетесь, а любой перечисленный предмет пополняет вашу энергию.

Такая же тактика может быть использована в борьбе с зоидами: Когда ваша ракета готова к пуску, переместите курсор на маленький движущийся образ и нажмите клавишу "огонь". Тип зоида будет указан на экране и можно будет уничтожить его. При осмотре обломков зоида вы можете наткнуться на боеприпасы и пополнить свой боекомплект.

Другая аркадная задача состоит в следующем. Окно вашего дисплея отобразит трёхмерный туннель с красным зойдом,двигающимся вам навстречу. Вы имеете два трассера, которые пересекаются в конце туннеля. Двигая их влево или вправо, попытайтесь уничтожить красного зоида перед тем, как он столкнётся с вами. Если это всё же произойдёт, изображение на экране задрожит и ваша энергия начнёт быстро уменьшаться.

Имеются и другие пиктограммы. С помощью пиктограммы "zoid-id" происходит идентификация объектов и красных зойдов. Пиктограмму "status" указывает, когда ваша энергия и снаряжение подходят к критическому уровню, а также количество собранных обломков зойдзиллы и степень повреждения вашего зоида.

Пиктограмма "guns" в чём-то избыточна, так как вы пользуетесь оружием, когда на вас нападают, а в этом случае переключение в данный режим происходит автоматически.

И наконец, пиктограмма "info", которая также не обязательна, так как идентификацию объектов можно производить с

помощью пиктограммы "zoid-id".

2 1 1 2 A D

Эта игра создана фирмой Desing-Design.

Год 2112 от рождества Христова...

Технология ушла далеко вперед. Покупки делаются при помощи компьютеров. Работа связана только с компьютерами и выполняется дома. Физическая работа выполняется только **роботами**

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

Игра отнюдь неплохая. Изображение достойно всяческих похвал. В игре много экранов и на каждом в избытке движущихся объектов.

В вашей миссии вас сопровождает Подди - ишейка-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 ишейки, для высвечивания набора предметов, которые они несут. Имеются пиктограммы первой помощи, питания, открывания дверей. На других экранах появляются и другие пиктограммы, в основном для определения типа джойстика и работы компьютера. Информация на сопроводительном описании недостаточна: автору этих строк

понадобилось 20 минут, чтобы запустить свой кемпстон. Одновременно вы можете нести только три предмета, но Подди перетаскивает значительно больше, поэтому менее существенные предметы (консервные банки, консервный нож, лампочку и т.д.) следует перепоручить ему. Все предохранители пусть несет тоже он. Брать вещи и отдавать их ему можно только тогда, когда Подди рядом с вами поэтому аптечку скорой помощи всегда имейте при себе.

С Подди справиться нелегко, его поведение часто бывает непредсказуемым. В любой момент он может убежать от вас (в пределах комнаты), но если вы будете оставаться на месте, он через некоторое время прибежит к вам. Если вы хотите, чтобы он немедленно вернулся, встаньте на линии его взгляда и попытайтесь потеснить его к двери, подождите, пока он не окажется у ваших ног и не посмотрит в направлении двери —

Подди не может выйти из комнаты в одиночку, без хозяина.

В целом польза от Подди небольшая. Основная его задача — переносить вещи. Однако имеется несколько ситуаций, когда он ведет себя странно и на его поведение следует обратить внимание.

Подди постоянно требует подзаряда энергии. Для этого его надо подводить к стенной розетке и включать пиктограмму подзаряда. С помощью пиктограммы контроля состояния затем проверяют, достаточно ли Подди подзарядился. Старайтесь избегать перезаряда: если у него вылетит предохранитель, а запасного нет, то робот-собака может оказаться парализованной.

Вы также рискуете потерять много сил, поэтому по дороге подбирайте консервы, найдите консервный нож и периодически подкрепляйтесь.

Большинство дверей на пути закрыто и чтобы их открыть, нужны различные ключи. Чтобы проникнуть в любую дверь, надо три ключа.

К числу полезных вещей относятся и

бомбы. Их надо использовать в качестве противопехотных мин, располагая на путидвигающихся роботов. Ожидая взрыва, не болтайтесь поблизости. Лампочка нужна для освещения комнаты, в которой погас свет — без нее вы не сможете воспользоваться аптечкой скорой помощи при поражении роботом.

Когда найдете одну из плат ПЗУ, несите ее на центральный пульт управления и бросьте на пол, если она вскочит в одну из ячеек, то все в порядке, если нет — ищите следующую.

При переходе из желтой комнаты в соседнюю произошла неожиданность: вас перебросило сразу на центральный пульт, но жаль, что телепортация действует только в одну сторону — приходится долго разыскивать Подди.

Выбор джойстика.

С помощью клавиш управления курсором (нижний ряд — влево и вправо, второй и третий — вверх и вниз) установите курсор на пиктограмме "?" и нажмите кнопку "огонь" джойстика. Перед вами теперь будут прокручиваться все пиктограммы. Вам надо выбрать ту, которая соответствует вашему джойстику. Переместите курсор на пиктограмму "загрузка игры", нажмите "огонь", появится пиктограмма "выбор джойстика", нажмите "огонь", выберите джойстик, выйдите на пиктограмму "возврат". Теперь можете действовать джойстиком.

THE WAY OF THE EXPLODING FIST

ПУТЬ ВЗРЫВАЮЩЕГОСЯ КУЛАКА

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 друзьями".

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 позволяет перемещаться по экрану, а дополнительное нажатие на клавиши определяет различные виды ударов игроков. Когда ваш противник не будет двигаться, когда вы полностью овладеете мнемоникой движения, можно попробовать поиграть 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, обстоятельны.

Эта игра — важный шаг в направлении

следующей : "Кунг-Фу", которая является продолжением данной игры.

EVERYONES A WALLY

Приключения Волли

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.

Собирание букв лозунга :

Буква "B"

1. Поменявшись с Вильмой, пощи книжки N% 1 и 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 спустись в фонтан или за акулой в пещеру
2. Возьми в конце пещеры букву "R"

Буква "Е"

1. Как Волли ты должен починить испорченный крюк в подъемном кране: взять клей (SUPER GLUE) 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 (HOOK WORKING)
3. Отнеси крюк к подъемному крану
4. Теперь поменяйся с Вильмой и поищи посылку (PARGEL) и почтовые марки и обе вещи отнеси на почту. На почте в глубине экрана приклей марку на посылку и изготовленную таким образом посылку поменяй на букву "Е"

Буква "А"

1. Поменяйся с Томом и найди банку с маслом (OIL CAN) С банкой иди в супер-маркет и смажь маслом находящуюся там тележку.
2. Пойди Гарри и сделайся им. Иди до супермаркета, прыгни на прилавок. Оттолкнувшись от тележки, и заведи букву "А".

Буква "К"

1. Как Вильма возьми из кондитерской (BAKERS) обезьяньи орехи (MONKEY NUTS).
2. Пойди в зоопарк и заведи обезьяний французский ключ (MONKEY FRENCH) и оставь его 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 ведро (EMPTY BUCKET) и горку песка (SAND).
6. Наполни ведро водой из фонтана и поищи у бетономешалки немного цемента (CEMENT).
7. Поищи мастерок (TROWELL) 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 сгоревший предохранитель (BLOWN FUSE).
9. Поищи "хороший" изолятор (INSULATOR) и найди отвертку (SCREW DRIVER), после чего пойди в телефонную будку. Играй в "Астероид" до тех пор, пока не услышишь окончания сигнала. Потом иди туда, где стоит столб высокого напряжения и поменяй изолятор, починив тем самым столб.
10. Превратись в Тома и поищи плоскую батарейку (FLAT BATTERY) в грузовике. Положи батарейку в удобное и видное место.
11. Превратись в Гарри, возьми батарейку с JUUMP LEADS и иди до бензостолба (BEE PEE).
12. На станции заряди батарейку от другой

(зеленой) и положи ее 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 "К".

II. РЕМОНТ ТРУБОПРОВОДА И ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ:

1. Как Дик, имея с собой противогаз, войди в пещеру и возьми протекающую газовую трубу (следи за акулой).
2. После того, как выйдешь из пещеры, поищи жевательную резинку.
3. Имея пластырь и резинку, пройди в мастерской под столом — труба будет отремонтирована.
4. Возьми отремонтированную трубу и противогаз и иди в пещеру. Оставь трубу. Таким образом будет погашен огонь на улице и пещера освободится от искр.
5. Всех персонажей проводи по дороге в банк (каждый должен нести свою букву):

Вильма ----- В
Том ----- R
Дик ----- E
Гарри ----- А
Волли ----- К

По завершении этой операции жди награды.

ВНИМАНИЕ !

Экран с "бегающей" акулой проходится так же, как и в игре "Декатлон": лево-

право, лево-право, лево-право и как можно быстрее.

PSYTRON

(Пситрон)

Выпуская на рынок игру "Пситрон", фирма BEYOND сделала следующий шаг вперед в категории игр на ловкость в стиле "убей его!".

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

Однако есть то, что отличает "PSYTRON" от множества подобных игр: не встречавшаяся ранее сложность и высокий класс графики. Картину битвы можно наблюдать на 10 экранах, представляющих различные области космической колонии. Каждая из этих картин может быть вызвана на монитор.

Первый уровень может оказаться легким: все, что необходимо сделать, — это поймать дроидов в туннеле. Если пять раз подряд результаты вашей борьбы достигнут 50% — игра перейдет в следующий уровень, т.е. вам нужно будет расстреливать вражеские космические корабли. По мере продвижения вперед будет появляться большее количество элементов сложности, которые вы должны преодолеть по дороге к последнему уровню. Сейчас вы должны не только бороться с захватчиками, но также помнить о том, что нужно свести к минимуму **разрушаемые** ими **здания** и чтобы не гибли люди. Если, например, будет разрушена плотина, — можно потерять большое количество необходимых товаров.

Фирма BEYOND обязалась выплатить награду —

компьютер - каждому, кто сможет
продержаться на высшем, последнем уровне
игры в течении часа. Если вам это удастся,
напишите в фирму:

BEYOND COMPETITION HOUSE,
FARNDON ROAD,
MARKET HARBOROUGH,
ZIEGESTERSHIR ZE 19 9 NR
ENGLAND.

TAPPER

(Тапер)

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

В игре "Tapper", созданной фирмой US GOLD,
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 агрессивные), все они
хотят только одного - п и в а !

Если кто-нибудь из них дойдет до конца
стойки и не получит своей кружки пива - их
терпение моментально иссякает и несчастный
бармен сам начинает ехать по гладкой
поверхности стойки, как кружка пива. Наш
работодатель не одобряет таких инцидентов,
так же как не одобряет того, что бьется
посуда. Пять упущений влекут за собой
увольнение с работы и конец игры. Нужно
работать исключительно внимательно, но шеф
может забывать о каком-либо упущении.

Это еще не все. Изредка в бар врывается
исключительно несимпатичный парень с
маской на физиономии. Он всыпает яд во все
кружки с пивом, кроме одной. Ты должен

указать на ту кружку, которую бандит не держал в руках.

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

Р У Ж А Н А Р А М А

(Пижама)

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

1. Возьми ведро и наполни его в ванной комнате.
2. Принеси цветок в горшке и ведро в комнату с летающими капканами и батареей — капканы временно исчезнут. Оставь ведро и забери канистру.
3. Для того, чтобы найти канистру, нужно забрать трёхгранный ключ из комнаты, находящейся на третьем этаже. Это рядом с ракетой. Затем, имея при себе трёхгранный ключ и батарейку, можно выйти на первый этаж через двери, находящиеся с правой стороны. Канистра уже должна быть наполнена топливом из топливной помпы.
4. На Луне находятся пришельцы. Единственный способ победить их — это стрельба из лазера. (см. примечание)
5. Чтобы добыть ножницы, нужно взять

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

6. Нажимаешь на клавишу Help и в комнате с ключом появляется ящик. Теперь нужно войти в комнату, в которой находятся ключ и воздушный шарик (имея с собой ножницы) и дотронуться до шарика (не исключено, что тебе придётся вернуться и ещё раз нажать клавишу Help). Воздушный шарик поднимает Волли, а ты должен прыгнуть и забрать ключ.
7. Идёшь на кухню и меняешь ключ на магнит.
8. Дальше всё просто : возвращаешься на Луну, где ты оставил лазер,ходишь в следующую комнату, где подпрыгиваешь для того, чтобы достать до магнитного замка, за которым спрятан ключ для будильника. Решётка пропадает. Идёшь к будильнику, стараясь избегать опасностей. Дотрагиваешься до часов и заканчиваешь игру.
9. Для того, чтобы получить дополнительные очки, нужно поднимать и опускать предметы, не нужные, казалось бы для завершения игры.

П Р И М Е Ч А Н И Е К П. 4.

- А. Разменять фунт на пенсы.
- Б. Пенсы пригодятся тебе в туалете.
- В. Возьми молоток из туалета и иди в движущуюся комнату, там поменяй молоток на огнетушитель.

Г. Выйди из комнаты через двери № 3. Выйди из следующей комнаты через наиболее выступающую в правую сторону дверь, заберись на ящик и выберись через окно. Иди прямо, окажешься в комнате, где горит огонь, огнетушитель поможет тебе пройти через комнату. Когда упадёшь, ты должен сразу же повернуться налево и взять ключ. Теперь иди налево, но обрати внимание на удава. Имея с собой ключ можешь пройти в комнату, в которой находится лазер.

Д. Входя в поднимающуюся комнату, убедись, что у тебя с собой есть ключ и лазер; выход № 1 : иди направо через первую же дверь, попавшуюся тебе по дороге. Выйдя направо, сразу же запрыгивай на третий ящик и на стол. Возьми батарейку, лазер должен быть заряжен.

Е. Выйди через нижний выход.

Ж. 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.

С О Д Е Р Ж А Н И Е

Cocle	1
Jet Pac	1
Chess	2
Moi Reversi or Othello	3
Three weeks in paradise	6
Robin from the wood	10
PSST	12
Daley Thompson's Super-Test 128	13
Tasford II	17
Zigzag	24
Sp, Vs Spy	25
Spy Vs Spy 2	27
Scate Crazy	28
Green Beret	30
Exolon	31
Dambusters	32
Saboteur 2	34
Trap Door	36
Chimera	39
Sir Fred	41
Flight Simulation	44
Mariner	49
Batman	52
Firelord	53
Gunfright	54
Knight Lore	56
Nonterraqueous	57
Nodes of Yeosod	59
Starquake	61
Zorro	62
Cauldron	63
Tetris	65
Copy-Copy	66
Cauldron 2	70
Academy	72
Ace	73
Astroclone	73
Basketball	74
Beach Head II	75
Break Through	75
Ceazar the Cat	76
Cobra	77
Delta Wing	78

Fairlight	78
Flyer Fox	80
Flying Dragon	81
Gerry the Germ	82
Gladiator	82
Gyroscope	83
Heavy on the Magic	84
Knite Rider	88
Lightforce	89
Marsport	91
Nosferatu	92
Ocean	94
One man and His Broid	97
Pentogram	97
Pottu Professor	98
Punchy	99
Qust for tires	100
Rogle Tropper	101
Showjumping	102
Skyfox	103
Spitfire 40	105
Strike force cobra	106
Swords	107
Sweewd's World	107
Tomagawk	109
TT Racer	112
Treasure island	113
Twister	114
Uridium	115
West Bank	117
Yabba Dabba Doo	118
Zoids-the battle degins	119
2112 AD	123
The way of the exploding fist	126
Everyones a Wally	127
Psytron	131
Tapper	132
Pyjamarama	133

**Описание игровых и
профессиональных программ**

Подписано в печать 12.05.91. Формат 60x84
1/16. Уч.-изд.л. 6,3. Усл.печ.л. 8,1.
Заказ 359. Тираж 990 экз.

Ротапринт ЛКТЬ Госстроя БССР
220114, Минск, Староборисовский тракт, 15