

150

САМЫХ
ПОПУЛЯРНЫХ

→ОПИСАНИЕ ПРОГРАММ←

КОМПЬЮТЕРНЫХ
ИГР



Фирма «СПЕКТР»

154

САМЫХ
ПОПУЛЯРНЫХ
КОМПЬЮТЕРНЫХ
ИГРЫ

(Описание программ)

Часть первая

Лисичанск

1992



ISBN 5-00001-002-2

В книге рассмотрены программы наиболее распространенных компьютерных игр. С помощью данных описаний вы сможете наиболее полно использовать возможность игровой программы и получить еще большее удовольствие от общения со своим компьютером. Книга издана для читателей всех возрастов.

Сдано в набор 16.11.92 г. Подписано в печать 5.01.93 г. Формат 60х84/16. Бумага тип. Печать офс. Усл. печ. л. 7.4. Тираж 30.000. Заказ 7303.
Областная типография. 348040, Луганск, ул. Ватутина, 89а.

ТОМАНАВК

ТОМАНАВК - это захватывающая игра, которая моделирует реальный полет боевого вертолета. Вертолет имеет три вида вооружения: пулемет, ракеты типа "воздух-воздух", "воздух-земля" и ракеты с самонаведением. ТОМАНАВК способен развивать скорость до 200 миль в час, подниматься на высоту до 100 километров. Цель игры - управляя вертолетом нанести как можно больший урон вражеской военной технике. Приборная панель вертолета устроена таким образом, что во время игры достигается особый эффект присутствия. Слева находится вертикальный указатель изменения винта. Затем следует три гистограммы, две крайние указывают мощность, вырабатываемую двигателями, а средняя - состояние двигателя, на небольшом экране размещены следующие приборы:

1. Указатель высоты
2. Указатель скорости
3. Скорость подъема/спуска
4. Расстояние до цели
5. Горизонтальная скорость (дифферент).

Ниже экрана находится указатель вооружения вертолета: ракеты "воздух-воздух" и "воздух-земля" указываются в виде точек в двух шестигранниках, боезапас пулемета указывается в виде линейки патронов и там же указатель ракет с самонаведением, которых всего 8 штук.

Затем расположен экран дисплея, указывающий местоположение вертолета по отношению к взлетно-посадочной площадке, на экране дисплея также отображается информация о местоположении вражеских вертолетов, лазерный прицел предназначен для наведения на вражескую цель. Вы можете по своим способностям выбрать уровень и класс игры.

Стандартный набор клавиш управления вертолетом:

- 5 - поворот влево
- 6 - снижение
- 7 - подъем
- 8 - поворот вправо
- 0 - огонь
- P - выбор прицела
- M - включение/выключение дисплея с картой
- Q/A - угол наклона винта
- W/S - управление мощности двигателей
- X/C - включение/выключение прицела

После взлета выберите необходимый наклон винта и мощность двигателей, так чтобы уровни указателей доходили до ограничения. Запомните - нельзя производить посадку, если горизонтальная скорость вертолета более 20 миль в час, а набор высоты более 8 метров в секунду, крестик в правой половине

экрана дисплея указывает направление на посадочную площадку. Перед взлетом выберите класс игры, нажмите на клавишу "ENTER". В красной рамке на желтом фоне появится сообщение о погодных условиях на трассе полета вертолета. Для включения паузы вам необходимо нажать "H".

WDW - II

Совсем недавно в свет вышла новая, увлекательная игра WDW -II. Она понравилась тем, кто любит игры "RAMBO", "DUET", "IKARI WAR".

В США мафия очень широко торговала оружием с соседними странами. Однажды была проведена очень крупная сделка с заокеанскими потребителями, но в рядах торговцев оружием нашлись люди недовольные своей долей прибыли. Они сообщили о своем желании главе клана, но получили отказ. Тогда эти люди указали полиции, где находятся склады с оружием и боеприпасами. Как потом оказалось, эта местность находится в пустыне. Полиция штата посылает сообщение в пограничные части, на территории которых находится база. Пограничники выбирают одного сильного и умного человека для наблюдения за базой, он так же был предупрежден не ввязываться в бой, но в силу сложившихся обстоятельств он вступает в бой. С этого момента вы берете управление в свои руки и вам предоставляется возможность разгромить мафию. Вы должны, управляя действиями смелого пограничника, и, уничтожая людей, танки, паровозы, катера и самолеты, дойти до укрытия главаря. У вас есть пять жизней, а следовательно и пять попыток довести свое дело до конца. В начале игры вы имеете пять гранат, которые можно пополнять по пути из ящиков, спускающихся на парашутах. Для того, чтобы взять их, вы должны несколько раз пробежать по ящику. Чтобы не погибнуть от танка, вы должны подбежать к боковой стороне экрана, и танк, следуя за вами (на определенном расстоянии) сам заедет за экран и исчезнет. При броске гранаты, она летит в том направлении, в котором бежит ваш герой. Вражеские пули летят быстрее, чем вы бежите, поэтому вы должны ловко от них уворачиваться. За набор каждых 10000 очков, вы получите дополнительную жизнь. Конец зоны маркируется надписью "OUTPOSTE-N", где N - это номер зоны, из которой вы уходите.

CHUKIE 2/2

Эта игра имеет еще одно название - "Шоколадная фабрика". В начале игры, чтобы попасть на шоколадную фабрику, необходимо взять косточку и отнести ее собаке. Собака отвернется и вы используя момент, проходите. В следующей комнате, вы, используя всю свою ловкость и умение должны собрать необхо-

димые компоненты: молоко, сахар, какао, засыпая их в соответствующие емкости. Причем иметь можно не более одного ингредиента. В каждой новой комнате игрока поджидает масса интересных и сложных препятствий. Еще одно напутствие: игра построена так, что для прохождения комнаты от ее входа до выхода нужно проделать длинный и сложный путь, если даже кажется, что до перехода рукой подать.

SIECE

Эта занимательная игра, довольно простая на вид, но если вы желаете развить свой глазомер и интеллект, то фирма советует вам потренироваться на этой программе.

В этой игре вы должны управлять действиями защитника древнего города, а точнее одной его стены. Вы выбрасываете камни со стены на наступающих захватчиков, которые позарились на богатства города и его жителей.

Внимание: если хоть один враг пролезет через крепостную стену, то он убивает вас кинжалом, и город остается без защиты. Если вы хотите спасти жителей города и свою жизнь, то будьте предельно внимательны и сосредоточены. Когда у вас будет нужное количество очков, то начнется следующая зона. Всего их три. Каждая следующая зона сложнее предшествующей. Если вам удалось пройти все зоны, значит город спасен от захватчиков. Прежде чем покинуть город, вы должны посоревноваться на меткость с соперником (им управляет ваш компьютер). Кто наберет больше очков, тот и выиграл. Желаем вам успехов в этой игре.

ZORRO

Игра начинается с осмотра города, причем, все время приходится сражаться на шпагах с появившимися из ворот и закоулков гвардейцами. Зорро должен взять черный платочек, который его дама сердца роняет с балкона и который повисает на ручке колодца. После этого нужно идти в другую часть города за ключом от двери комнаты, в которой закрыт железный прут для мечения скота. С прутом нужно идти в кузницу и накалив прут докрасна. После этого нужно найти быка и поставить клеймо. Потом необходимо найти подкову, которую берем с собой на счастье. На этом этапе игры на экране один за другим появляются два колокольчика, которые Зорро повесил на старой звоннице рядом с кладбищем. В тот же момент открывается склеп. Зорро надолго задумывается, является ли подкова достаточным атрибутом счастья, чтобы войти в царство теней. Он решает более внимательно осмотреть городок, что оказалось очень полезно: во время его осмотра в фалдах его плаща пропал с таким трудом добытый в колодце золотой кубок. Когда Зорро проходил рядом

со звонницей, он сыграл сигнал на трубе, стал обладателем сапога. После этого Зорро еще раз идет к склепу, все обошлось без приключений. Казалось, что спрятанные там кошельки с золотом, сулят Зорро долгую и счастливую жизнь, но когда он выходит из склепа, перед ним возникает секретная дверь с нарисованной на ней подковой, кубком и сапогом. Интересно, что за ней находится? Надеемся, что вы в роли Зорро спокойно решите эту проблему.

RAMBO

Как и многие игры, эта игра, выпущенная фирмой OCEAN была поставлена по одноименному фильму - RAMBO II.

В этой игре вы являетесь главным героем. Если вы не смотрели фильм, то мы кратко изложим его содержание. RAMBO должен был выполнить операцию в Индокитае по освобождению военнопленных. Однако в процессе выполнения операции он сам попал в плен, а командующий операцией не захотел ему помочь и RAMBO начинает действовать сам. Он бежит из плена с целью освободить военнопленных и отомстить командующему.

С этого момента вы включаетесь в игру, где вашей целью будет являться следующее: собрать в джунглях оружие, найти вертолет, освободить военнопленных и уничтожить командующего и охрану.

Для того чтобы вы смогли найти командующего и выполнить все другие требования игры, вам понадобится, не отступая от описания ни на шаг, выполнить следующие условия:

1. Собрать все оружие. Оно находится в джунглях среди пальм. Вы можете взять автоматическую винтовку, гранатомет, лук с реактивными стрелами. Для выбора оружия используйте назначенную вами клавишу или BREAK, если вы играете на джойстике.

2. После того, как вы собрали все оружие, вам необходимо пробить дверь реактивными стрелами или гранатами и пройти во вторую зону. Там вы встретите солдатский городок и множество охотящихся на вас солдат. Нужно нанести городку как можно больше разрушений, пользуясь гранатами и реактивными стрелами.

3. В центре городка вы увидите пленника, привязанного к кресту. Его нужно освободить при помощи ножа. Пленник убежит, но гнаться за ним не следует.

4. В одной из трех зон вам следует найти вертолет (зоны разделены заборами), сесть в него и лететь во вторую зону. Вам нужно найти посадочную площадку, изображенную как 'H', за виснуть над ней, и вертолет автоматически приземлится.

5. Недалеко от посадочной площадки находится сарай и бревен. Вам нужно разрушить этот сарай и выпустить из него

пленников. Помните, что это можно сделать только, если вы прилетели на вертолете.

6. После выполнения этого задания вы должны отправиться на поиски Ангара, где находится командующий. Искать ангар следует на вертолете. Однако будьте осторожны, вам придется участвовать в битве с вражескими вертолетами.

Затем вы должны найти и уничтожить командующего и охрану. Если все сделано, считайте себя победителем, а игру законченной.

Запомните следующее:

1. Вы имеете только четыре жизни;

2. По джунглям бегают люди;

зеленые - это солдаты, за уничтожение которых дается 100 очков;

синие - это офицеры, за них дается по 200 очков;

3. Если вы находитесь в первой зоне и вас убивают, то вы появляетесь в начале пути. Если вы пробили дверь во вторую зону, и вас убили, то вы появитесь возле двери в эту зону. Если вы освободили пленника и погибли, то вы появитесь возле креста, к которому он был прикован.

4. За каждую сожженную пальму или уничтоженный пустой дом вы получаете соответственно 100 и 200 очков. Если дом будет полным людьми, вы можете заработать 500 очков.

CAEZAR THE CAT

Жил на свете кот. Милое, пушистое животное, которое также как и все настоящие коты, больше всего любил спать, греться на печке, съесть чего-нибудь вкусненького и запить молочком. Но нашему коту не повезло: ему дали имя Цезарь, и, хочешь не хочешь, но должны были его отправить точить когти, бороться и побеждать. А между тем причины беспокойной жизни оказались очень знакомыми: необходимо покончить с армией мышей, которые заполнили весь дом. Эта задача очень трудная и без вашей помощи Цезарю не справиться с мышами. Мыши, как и все мыши, нашли себе хорошее место для жилья, где и сидят, спрятавшись за полкой с повидлом, за пахучей колбасой, либо за чем-нибудь другим. Цезарь должен красться чрезвычайно тихо и осторожно, чтобы не всполошить мышей, после чего с радостным мяуканьем в подходящий момент кинуться на них. Скаканье по заставленным полкам чрезвычайно трудно, а сдвигание с места чего-либо или разбивание банки может для Цезаря кончиться неприятно. Итак видно, что поле борьбы очень неудобное. Когда Цезарь прыгает очень высоко, он бьется головой о потолок, когда спрыгивает с большой высоты - разбивает себе лапки (хотя говорят, что кошки прыгают всегда на 4 лапки, но они могут заболеть). Пойманных мышей Цезарь дол-

жен выносить из кладовки через специальную дверь. После каждого очередного десятка пойманных мышей раздается звонок будильника, а количество очков показывает весы, стоящие на нижней полке. Цезарь должен спешить, потому что чем больше времени уходит, тем больше вкусных вещей съедают мыши. Он не может позволить себе даже короткого отдыха, потому что придется начинать все сначала. Нужно помочь Цезарю победить мышей, иначе его дальнейшая жизнь будет протекать на помойке рядом с кладовкой.

HIGHWAY ENCOUNTER

В конце XXII века человечество достигло больших успехов в робототехнике и исследовании космоса. На одном из крупных полигонов по исследованию ракетной техники, ночью приземлился корабль без опознавательных знаков. Посланные ему на встречу, по специальной дороге, роботы были уничтожены на подходе к звездолету. По этому поводу была собрана комиссия, и люди решили пробить корпус корабля небольшой ракетой. Но эта ракета не достигла цели, и взорвалась под действием защитного поля звездолета. Через несколько дней люди, наблюдавшие за кораблем, сказали, что роботы с неизвестного корабля начали разрушать посадочную площадку, на которую через несколько дней должна была приземлиться долгожданная экспедиция. Обслуживающий персонал принял решение: послать к космическому кораблю робота "LAZETRON" для того, чтобы он уничтожил звездолет. Этот робот был необычный: он имел систему нейтрализации защитного поля любого типа. "LAZETRON" не имел возможности автономного перемещения и его должны были сопровождать пять роботов-носильщиков. Для того, чтобы пройти к звездолету нужно было расчистить весь мусор и отходы, которыми забаррикадировались инопланетяне. Дорога к звездолету очень длинная и трудная. Она состоит из 30 зон. Вашей задачей является очистка двух центральных клеток в каждой зоне, для того, чтобы "LAZETRON", толкаемый вами, смог проехать и добраться до квадрата в нулевой зоне. На вас будут нападать роботы, выпущенные из звездолета. Самым главным препятствием являются шаровые молнии, которые в большом количестве встречаются у вас на пути. Их нельзя уничтожить, но можно запереть в ловушке из бочек, которых повсюду множество. "LAZETRON" вы можете двигать только вперед и никакие преграды, кроме бочек и камней, ему не страшны. После очистки всех 30 зон, вы должны вернуться в начало пути и выбить бочку из под "LAZETRONa". Он, толкаемый остальными роботами, поедет вперед. После того, как вы поставите его в квадрат, у вас исчезнут все жизни и вы погибнете. В табло, где были ваши жизни, появится надпись: "LAZETRON

ACTIVATION", и он начнет двигаться сам, после того, как подъедет к космическому кораблю, у него поднимается крышка и появляется лазер. После уничтожения космических пришельцев, из-за недостатка энергии, робот погибает. На этом игра заканчивается.

Внимание: роботы-носильщики, которыми вы управляете, имеют две скорости. После одного нажатия кнопки вперед - включается первая скорость, после второго нажатия кнопки - вторая. Останавливаться необходимо в обратном порядке.

Если вы достаточно хорошо овладеете этой игрой, загрузите ее продолжение (ALIEN HIGHWAY).

HYDROFOOL

Игра написана в 1987 году. История, которая послужила основой для создания этой мультипликационной игры - это правда от начала и до конца, рассказанная одним археологом, исследовавшим сеть подводных лабиринтов в горах Америки. Это произошло в 1981 году, при исследовании одного из крупнейших и самых загадочных в мире лабиринтов, спрятанных под водой. В нем были свои течения, из-за чего возникали водовороты, способные засосать даже человека. В некоторых местах из под камней выходил газ, а кое где, он шел так сильно, что человек мог спокойно и без движения на пузыре добраться до потолка. Этот лабиринт состоял из множества закоулков, и в нем очень бурно развивались некоторые виды небольших хищных рыб, водорослей и медуз. Целью экспедиции было осушение этого лабиринта, так как на его дне было обнаружено множество старинных ценных вещей. Для того, чтобы осушить его, исследователям необходимо проделать в стене четыре отверстия. В них во время отлива должна была выйти вода из пещеры, причем отверстия нужно закупорить до прилива.

В этой игре ваша задача несколько упрощается. Вам нужно собрать четыре предмета: сапог, ракушку, винт, банку. После сбора всех этих предметов, или хотя бы одного из них вы должны найти комнату, в которой кроме четырех квадратов по углам, и небольшой подводной лодки в центре, ничего нет. Вам с одним из предметов нужно подплывать по очереди к каждому кубу и становится точно над ним. Когда вы будете над кубом, нажмите кнопку "ИСПОЛЬЗОВАТЬ". Если ничего не произойдет, то плывите к другому. Когда вы найдете нужный куб, при нажатии кнопки ваш предмет исчезнет, а в кубе окажется пустота.

Цель игры, как говорилось выше, осушить лабиринт. Вашего героя зовут Гарри. Он, уклоняясь от препятствий, должен собрать все предметы. На него будут нападать различные злые кровожадные существа, которых можно уничтожать, но Гарри не знает как. Не нужно пугаться, мы поможем ему избежать

препятствия и остаться живым. В подводном лабиринте живут рыбы, которых можно убить гарпуном (если он у вас есть). Кроме того, там водятся морские коньки, которых можно убить подковой. Если вы найдете ключ, то не спешите его выбрасывать. Где то рядом есть сундук с замком. Если в него выстрелить, сундук откроется, и у него на дне появится один из четырех предметов. Брать можно только один предмет. На экране у вас будут обозначены горизонтальными линиями: жизнь и кислород. Жизнь пополняется сама, а кислород вам нужно искать. Он находится в небольших баллонах с трубкой. Существуют такие комнаты, в которых живут различные существа, и пока Гарри их не уничтожит, он не сможет пройти в темное отверстие. Если вы найдете предмет, лежащий высоко, то найдите источник газа и, поднявшись на пузырьке, подплыть к предмету.

Внимание: Не следует высоко подниматься на пузырях, так вы можете попасть на следующий этаж.

ZZOOM

Эта игра, моделирующая реальный полет и тренирующая меткость стрельбы с использованием подвижного прицела. В этой игре вы находитесь внутри истребителя. Ваш самолет может менять курс и высоту. В приборной части экрана имеется указатель высоты и отклонения от общего курса. Если высота очень мала, то над горизонтальной планкой будет мигать красным цветом линия. Если вы опуститесь еще ниже, то вы разобьетесь и погибнете. Кроме этого на приборной панели есть указатель топлива, который изображен в виде треугольника. По мере использования топлива треугольник уменьшается. Далее расположен локатор дальнего обзора, на котором изображается местность и все движущиеся цели. Вверху находится счетчик очков и указатель состояния (RED, GREEN, YELLOW). Этот указатель отображает состояние опасности вашего полета. У самолета имеется автопилот, который в нужный момент берет управление на себя. В этой игре существует три зоны. Первая - это дорога. По ней и по траве ходят люди и машут вам руками. Людей убивать нельзя, так как это свои. Впереди по курсу будут появляться вражеские самолеты. Они будут бросать бомбы на людей. Вы должны, уворачиваясь от ракет противника, сбивать самолеты, тем самым защищать людей. За каждый сбитый самолет вы получаете очки. После набора достаточного их количества, вы будете переведены в следующую зону. В ней вы пролетаете над пустыней с оазисами. Используя ракеты, вы должны уничтожать появляющиеся по курсу самолета танки противника, при этом постарайтесь не попадать в людей. По истечении времени и при наборе определенного количества очков вы попадаете в третью зону. В ней по морю плавают подводные лодки и катера. Подвод

ные лодки на время всплывают из под воды. Постарайтесь использовать для их уничтожения торпеды, имеющиеся у вас на борту. Кроме того внизу находятся лодки с людьми, просящие о помощи. После прохождения третьей зоны вы будете переведены в первую зону с некоторыми осложнениями игры. Успешного вам полета.

DUET

Игра "Дуэт" очень похожа на широко известную игру "COMMANDO". Преимущество этой игры - работа пары человек - дуэтом. Играя в эту игру, необходимо сражаться с противником, полностью его уничтожить, переходя от одного экрана к другому. При этом используя различные предметы: динамит, клещи для перекусывания проволоки и так далее.

SIR FRED

Эта игра была выпущена фирмой MICRO-GEN в 1986 году. С фирмой вы знакомы по программам Three weeks in the paradise, wally, battle of the planets, pyjamarama. Все программы этой фирмы сделаны как мультфильмы. Программа SIR FRED не является исключением. Более того, заставка программы рисуется закрашенными знакоместами, что очень красиво. Загрузчик программы построен так, что при вводе основного блока, по бордуре могут идти полосы нескольких типов. Их даже может вообще не быть, но в любом случае программа загружается.

Признаком сбоя или неправильного ввода программы является ее сброс. Это также одна из функций загрузчика. Итак переходим к описанию программы.

В этой занимательной игре вы выступаете в роли благородного рыцаря, который должен спасти свою невесту. Игра отличается своей необыкновенной красотой. Если вы имеете желание выполнить все до конца, то придерживайтесь нижеследующих правил:

Осторожно подойдите к краю обрыва и спрыгните в овраг, но так, чтобы не попасть на змею. В левом углу оврага лежит окорок, возьмите его (в правой части экрана есть пять окошек, чтобы SIR FRED брал с собой предметы). Разбежаться с угла оврага (но не очень сильно, иначе при ударе о стенки оврага вы укорачиваете жизнь) и запрыгнуть на лиану. Идти вправо по ступенькам.

На краю озера SIR FRED заманивает брошенным окорком рыбу пиранью на дно, а сам быстро его переплывает. По лиане забирается на балкон и разогнавшись прыгает на облако, где находится тумблер для открывания части стены возле балкона и решетки на дне озера. На лиане SIR FRED должен раскачиваться очень осторожно, иначе падение вниз, а там его поджидает

кроважая пиранья. Пройдя в ход SIR FRED оказывается в конюшне и здесь возможны два варианта продолжения игры:

а) в конюшне стоит бутылка;

б) лежат лук и стрелы.

По середине стоят вилы с бомбой на конце. Они не дают вам пройти дальше. В стогу сена бегает мышь. От ее прикосновения SIR FRED укорачивает свою жизнь (и вашу тоже, иначе в случае утери таковой, все начинается сначала). Выйдя из замка - прыгайте в воду. На дне его, по пути, возьмите 9 камней и ныряйте в проем.

Вы попадаете в комнату с осьминогом. Убейте его камнем и, поднырнув под овраг, возьмите то, что там находится. Здесь возможны три варианта:

а) меч; б) веревка; в) огниво.

Если там был меч, то взяв его вы должны пойти в следующую картинку. Если было огниво, то вы должны вернуться в конюшню и применить огниво возле вил. Бомба взорвется и вы сможете пройти дальше. Дальнейший путь будет описан ниже.

Итак вы с мечом. В следующей картинке находится большое озеро. Переправиться через него можно только на пароме, которым управляет пьяница. Если у вас есть бутылка, то показав ее паромщику, вы будете переправлены на другой берег. Если же у вас нет бутылки, но есть меч, то подойдя к красному камню на берегу озера, выньте его и произведя несколько раз манипуляции - укол мечом вперед и из этого положения назад, вы стунеллируетесь в следующую за паромщиком комнату. Если вы еще не достаточно умело производите эти манипуляции, то ими заниматься придется довольно долго.

Пройдя паромщика вы встретите мушкетера с которым вам придется сразиться. В следующей картинке расположено огромное озеро с пираньей. На дне его лежит лук, а на поверхности веревка. Вы должны убить рыбу, взять лук и вылезти вверх по веревке. Когда SIR FRED выйдет на поверхность, то окажется, что он был в огромном колодце. Спрыгните с колодца и идите дальше. Если идти налево, то попадете в конюшню с другой стороны.

Из нее есть один выход - под балкон около колодца. Предварительно прицелившись в индейца, сидящего на соседнем балконе, используйте одну стрелу. Держите нажатой кнопку огонь - через секунду стрела в руках вашего героя начнет изменять угол наклона. Когда вы достигнете нужного угла наклона отпустите кнопку и стрела полетит под этим углом. После этого по лиане необходимо забраться на балкон. Перед вами есть два варианта выбора пути.

ВАРИАНТ 1

Запрыгните на веревку и осторожно лезьте вверх. SIR FRED окажется на разветвлении путей. Если идти налево, то он попадет в бассейн, окруженный колоннами. В бассейне пла-

вает пиранья. Используя свои ловкость и умение переплыть бассейн.

В следующей комнате вы встретите индейца с луком. Приготовьте свой лук, и разбежавшись, запрыгните на стол, и сойдя вниз убейте индейца. Стоя на столе вы можете дотянуться до веревки, которая ведет в помещение под потолком. Там может лежать курица. Возьмите ее, но не используйте. Она при использовании пополнит вашу жизнь. Слезьте с веревки и идите до разветвления дороги.

Если вы идете вправо, то вы окажетесь в органном зале. Дальше вы встретите мушкетера. Вспомните: когда вы проходили бассейн с коллонами, то видели шатер, в нем должна быть принцесса.

Когда вы пройдете органный зал, и убьете, стоящего в следующей картинке мушкетера, то сможете выйти к небольшому рычажку. При его переключении левая секция из двух кирпичей поднимается вверх и вы сможете пройти дальше (приготовьте перед этим лук). Здесь, уничтожив индейца, и перепрыгнув через мышь на полу, идите по ступенькам.

Вы окажетесь около камнеметалки, если вы прыгните вниз, то попадете на цепь, спуститесь вниз и пойдя направо, вы окажетесь примерно вначале игры, если пойти налево, то убив мушкетера можно попасть в замок. Если вы попали на движущийся кирпич, то поднявшись на них, а затем по веревке вы попадете на колокольню. А далее на крышу. На крыше дорога вправо выведет вас в начало игры: на балкон и тучку с молниями.

Если не подниматься вверх на кирпиче, то пройдя камнеметалку и победив мушкетера вы сможете попасть в замок с другой стороны.

ВАРИАНТ II

Залезьте на балкон и спрыгните не цепляясь за веревку с другой стороны колодца. Далее убейте индейца, перепрыгните через фонтан и убейте еще одного индейца. В следующей картинке вы сможете попасть в подземелье, где находится камера пыток и камнеметалка.

Путешествуя по лабиринтам игры SIR FRED вы должны, используя различные предметы, довести ее до конца.

Данное описание дает лишь некоторые варианты прохождения лабиринта и выполнения задачи. Другие возможные пути предоставляется отыскать пользователю.

Внимание: ваша жизнь "Power" обозначается в приборной части экрана горизонтальной полосой.

CHOPER

Эта игра похожа на игру "CYCLONE". В этой игре вы, управляя вертолетом - спасателем, должны спасти пять человек, которые находятся в очень труднодоступных местах. В игре введен счетчик времени, и если вы за 999 единиц времени (примерно 200 секунд) не успеете спасти людей, то вы потеряете жизнь.

После того как вы возьмете последнего человека, вы переходите в следующий лабиринт с препятствиями, и так продолжается несколько раз.

Все препятствия в этой игре движутся, поэтому пройти их без тренировки очень трудно.

Но не пугайтесь, а попытайте счастье.

Желаем успеха!

SABOTEUR

Задачей играющего является минирование здания (заложить бомбу) и вовремя покинуть его на вертолете. Начало игры простое - выброска "Диверсанта", через подвал, к первой железной дороге, затем через лабиринт второго здания - ко второй железной дороге, по которой попадешь в третье здание. Здесь находится бомба и диск. Диск нужен для того, чтобы остановить время, которое сразу же после высадки течет очень быстро. Поэтому нужно спешить с закладыванием бомбы, иначе "Диверсант" будет уничтожен. После обнаружения бомбы ее необходимо заложить в пульт управления. Как только бомба будет на месте, начнется отсчет времени до взрыва. Спешите! Задание трудное, но нужно успеть покинуть здание до взрыва, иначе вы останетесь под обломками. Вертолет находится на чердаке здания. Вы успели улететь? Если да, то миссия окончена! И еще! В ходе выполнения задания "Диверсант" борется с охранниками и их собаками, которые размещены по всему лабиринту. Бороться он может руками и ногами, а также различными подручными предметами.

SABOTEUR 2

Действия этой программы аналогичны предыдущей SABOTEUR, но только уже имеется 8 миссий. Лабиринт состоит из трех соединенных подвалами зданий. Он содержит три лифта и пульта управления к ним. Главным помещением лабиринта является туннель, проходящий в 2/3 лабиринта и выходящий наружу на уровне земли. По всем этажам лабиринта разбросаны ящики, в которых находятся перфоленты, ключи, кинжалы и т.д. По комнатам здания и подвалам ходят охранники с пантерами, летают мыши. Охранники хорошо вооружены, у некоторых из них имеются даже огнеметы. Если вы замешкались, то ваша жизнь не

стоит ломаного гроша. Но не стоит огорчаться, вы можете с ними бороться, используя в этих целях некоторые предметы (звезда, кинжал). В вашем распоряжении есть также некоторые приемы каратэ, которыми вы владеете еще со времен обучения в диверсионной школе (удары рукой и ногой). В правом здании находятся ракеты и два пульта управления, первый пульт - для загрузки перфоленты, второй пульт для отключения электронной защиты.

Итак, "Диверсант" должен выполнить следующие миссии:

1) Убить несколько охранников и покинуть здание через туннель на мотоцикле, используя ключ из ящика, который находится в конце туннеля.

2) Убить вражеских охранников, забрать 2 куска перфоленты и покинуть здание через туннель.

3) Убить вражеских охранников, забрать 2 куска перфоленты и покинуть здание через туннель на мотоцикле.

4) Уничтожить вражеских охранников, собрать пять кусков перфоленты, отключить электронную защиту, покинуть здание через туннель на мотоцикле.

5) То же, что и в 4, но собрать девять кусков перфоленты.

6) Уничтожить охранников, собрать девять кусков перфоленты, ввести ее в пульт управления ракетой, отключить электронную защиту, покинуть здание на мотоцикле.

7) Уничтожить охранников, собрать 11 кусков перфоленты и ввести перфоленту в пульт управления и покинуть здание через туннель.

8) Уничтожить охранников, собрать 14 кусков перфоленты, ввести перфоленту в пульт и покинуть здание через туннель на мотоцикле.

Примечание: В каждой новой миссии количество времени, отведенное на проведение операции, убывает на 50.

COOKIE

Шей Чарли хранит все продукты в кладовке и пользуется ими тогда, когда хочет что-либо приготовить себе. Несомненно это чертовски их удручает и когда у продуктов появляется возможность они вылезают из кладовки, выпуская всевозможных вредителей из шкафов. Бедняга Чарли! Он вынужден останавливать продукты мучными бомбами и заталкивать их в вместительную миску, так как если они попадут в мусорное ведро, то их съест чудовище, которое там сидит. В случае попадания в состав пирога мусора или вредителей, Чарли придется работать быстрее, если он хочет приготовить свой пирог.

Для управления Чарли нажимают на клавишу:

"Q" - влево;
"W" - вправо;

"E" - вниз;
"R" - вверх;
"T" - бросить кулек с мукой;
CAPS SHIFT - пауза.

DAN DARE

Игра напоминает уже известные игры SABOTUER и SABOTUER 2. Лабиринт игры состоит из 5 зон. Цель игры заключается в том, чтобы заложить в ядерный реактор 5 частей взрывчатки, которые находятся в каждой из зон. В начале игры вы попадаете в первую зону. Снизу находится реактор с пультом управления. Это охраняемый объект, и поэтому по всем зонам перемещаются охранники. В некоторых комнатах есть лифты, на которых указаны направление их перемещения. В зоне также есть взрывчатые вещества, боеприпасы, мины. Найдя взрывчатку, заложить ее в пульт и можете спокойно покидать зону, по направлению к другой. Выход в 3 зону возможен через 1 зону. О переходе из зоны дается сообщение. Конечно, есть и свои сложности - выход из 1 в 3 зону. Он осуществляется на лифте из 2-х этажной комнаты, который ездит только вниз со второго этажа комнаты. С закладкой взрывчатки, найденной в этой зоне, открываются двери в следующую.

В рекламе на эту игру фирма-изготовитель заявила, что основным достоинством ее программы является запоминание компьютером последнего экрана, то есть в случае вашей гибели вы будете выброшены в той же зоне и с тем же результатом, что и до гибели. Это очень удобно, ибо жизнь героя растянута до тех пор, пока он не выполнит задание. Начиная с 3 зоны в помещениях появляются летающие мины, которые нельзя уничтожить, а только лишь можно остановить на некоторое время, стреляя в них. В 5 зоне установлены пулеметы, но их можно уничтожить, подпрыгнув вверх и выстрелив из автомата. Стоящие на земле мины можно уничтожить - став на них сверху и подпрыгнув вверх. После закладки 5-ой части взрывчатки в пульт управления открывается дверь, через которую можно выйти на крышу и покинуть планету на ракете. Через 5 секунд произойдет взрыв и планета исчезнет, после чего можно считать задание выполненным.

THE INFERNO

По пути к центру ада вас ждет масса приключений, которые благодаря вашему умению вы преодолеете. У вас впереди девять кругов, которые подробно описаны еще в 13 столетие Данте. Пройти их не так-то просто, но надо суметь выжить, достичь центра ада и вернуться на землю живым. В этом нелегком путешествии вам поможет Вергилий - ваш гид. На пути вас

подстерегают и мешают всякие демоны и чудовища, такие как крылатый герион, гарпия (крылатая тварь с лицом женщины, богиня вихрей и бурь) и верный страж подземелья трехглазый чербер с хвостом игривой змеи. Но не страшитесь этого.

MIKIE

Действие этой игры происходит в школе, где мальчику Микки необходимо добраться до девушки (сравнительно легкого поведения) и для этого ему необходимо преодолеть несколько комнат в которых его подстерегают опасности. Микки может кричать и толкаться. В первой комнате где идет урок, наш герой должен (несколько раз толкнув) сгонять учениц со стула, под которым мигает сердечко. Когда Микки таким образом соберет все сердечки и не попадется учителю, над дверью загорится надпись "OUT" - это и будет сигнал для выхода Микки, он может идти дальше. Выйдя из дверей Микки попадет в коридор. Над дверью, в которую можно войти мигает надпись "IN", но в коридоре есть опасность в виде уборщицы с ведром, которая следит за порядком в комнате. Ее обязанностью является во чтобы то ни стало поймать Микки и строго наказать, но она не может пройти мимо расброанного мусора, плохо бегае, но с успехом бросает ведро, если не может догнать. В следующей комнате Микки должен кричать на сердечки. По комнате расставлены урны с мусором, они служат для того, чтобы задержать уборщицу, которая продолжает преследовать Микки. Этот мусор необходимо выбросить на пол, но не более трех раз из каждой. В следующей комнате задача похожая на предыдущую. Далее Микки попадает в зал танцев, который полон прекрасными девушками, но прикасаться к ним опасно, хотя так не хочется упустить момента. Девушки очень красивы и поэтому даже прикосновение к ним вызывает обморок у Микки и его могут поймать. В последней комнате Микки ожидает его девушка.

SEX CRIME

В этой игре вы находитесь в трехэтажном здании. На каждом из которых есть две комнаты. В каждой из них на кровати лежит девушка. Всего их шесть. На первом этаже сидит полицейский, задача которого - помешать вам. Во время вашей прогулки по дому он неожиданно встает из-за стола и начинает обход всех девушек. Он проходит через все комнаты, но в одну и ту же комнату дважды не заходит. Если вы встретились с ним, то на месте вашей встречи вырастает холмик и появляется крест и количество жизней уменьшается на одну. Вы должны обойти всех девушек и сделать свое дело. После того, как вы уходите от кого-то из них, лампочка над дверью меняет цвет, сигнализируя о том, что здесь можно уже не появляться. Чем выше уровень игры, тем больше скорость человечка.

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ:

"P" - вызов лифта; "O" - вправо;
"I" - влево; "1,2,3" - номер этажа.

GUNFRIGHT

Прежде всего эта игра не аркадное приключение, а скорее обычная "Стрелянка". Здесь нет никаких головоломок, требующих решений, ни каких предметов которые нужно собирать. Только бах-бах-бах... В игре довольно реалистично изображены домики и алеи обычного западно-американского города. Называется этот городок "Черный камень". По улицам рассыпаны груды камней, виден интерьер зданий. Чтобы посмотреть на экран под различными ракурсами нужно нажать клавишу "I" или "CAPS". Вы шериф по прозвищу "Быстрохват", два острых глаза блестят из под стенированной шляпы. Ваша цель патрулировать город, где шатаются бродяги и вооруженные бандиты. Вы вооружены 6-разрядным револьвером. Игра начинается со сцены падения мешков с золотом: их нужно набрать как можно больше, так как придется платить за патроны, лошадей, а также оплачивать штрафы. Следующая сцена начинается с того, что вы стоите в дверях тюрьмы и вы можете перемещаться во всех направлениях и стрелять. Слева на экране показано объявление: "Розыскивается 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 так же уровни штрафа. Ваша задача быстро проходить по городу, наполненному опасностями и самое страшное это не бандиты, а богобоязненное население, мирно слоняющееся по городку. Одно столкновение с ними лишает шерифа жизни и 150 долларов. Всюду вы обнаружите вооруженного налетчика, который выглядит устрашающе. После того как вы набьете его свинцом и успокоитесь, вы с удивлением обнаружите, что лишились еще 150 долларов. Этот парень всего лишь указал револьвером, где находится ближайший бандит. С помощью других обитателей города вы наконец доберетесь до Билла Быка, за поимку которого выплачивается премия. Не ждите пока он начнет в вас стрелять, а быстро стреляйте в него сами и игра перейдет в следующий уровень. Вы столкнетесь с ним лицом к лицу и теперь результат зависит от вашей реакции и меткости. Если вам удалось поразить его первым - вы возвращаетесь к начальной картинке, но теперь на очереди уже Билли Козленок, за которого платят 700 долларов. Еще одно вы можете найти лошадь которую зовут Панто, сидя на которой можно проскакать часть города все сменяя на своем пути, но к сожалению, лошадь - удовольствие дорогое. Но если вы встретите бандита на коне, то смело можете пуститься за ним в погоню.

KNIGHT LORE

Задачей этой игры является освобождение Сабревульфа, знаменитого путешественника носящего тропический шлем - от лежащего на нем заклятия. В течение всего дня все хорошо - Сабревульф жив и здоров, однако, когда наступает ночь и на небе показывается луна, заклятие начинает действовать: наш герой превращается в вурдалака. В течение 40 дней и ночей ему не помочь, он останется навсегда вурдалаком. Нужно провести Сабревульфа через все комнаты полного опасностей замка и найти волшебника Мельхиора, который по обыкновению всех магов варит в котле волшебное зелье.

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 ему для того чтобы зелье обрело соответствующую силу. Мельхиор не переносит вурдалаков и Сабревульф не может рассчитывать на помощь Мельхиора ночью. Итак, Сабревульф должен пройти по всем лабиринтам замка в поисках необходимых ингредиентов (бутылки, кристаллы, башмаки). Преодолевать встречающиеся препятствия довольно трудно, жизни нашего героя угрожают вооруженные блуждающие огоньки и прыгающие шарики. Везде сверкают отравленные острия, падают на голову тяжелые шары, лестницы проваливаются под ногами или вообще рассыпаются в пыль. В информационной части экрана содержится календарь отсчитывающий время: символ небосклона с передвигающимися по нему солнцем и луной. Тут также показываются предметы, которые имеет Сабревульф и количество оставшихся превращений.

3 ряд клавиш - движение вперед;

4 ряд клавиш - поворот налево и направо.

SAMANTHA

Эта игра идентична игре SEX POKER по правилам и отличается от нее лишь только по содержанию. Здесь вашим соперником выступает SAMANTHA FOX, которую представляет компьютер. Каждый игрок может взять по семь карт, пять лучших из них компьютер выбирает сам и сравнивает эти карты с картами противника. Выигравший получает свою ставку. Сила карт аналогична игре SEX POKER. На экране вы можете видеть темные и светлые карты, темные карты ваши и их противник не видит, а светлые ему доступны. Точно также как и вы видите четыре карты SAMANTH'ы. При проигрышах компьютер постепенно показывает все новые и новые картинки с SAMANTH'ой, всего таких картинок шесть. Когда будет выведена последняя картинка, игра начинается сначала.

THREE WEEKS IN PARADISE

Наш старый знакомый Волли, вместе с женой и сыном Гербертом оказывается на острове, где попадают в руки людоедов. Волли удастся бежать из плена. Его задача освободить семью, иначе людоеды их сожрут. Задача стоящая перед Волли заключается в том, чтобы построить плот, на котором они бы могли уплыть с острова. Плот строится автоматически, в процессе игры. Каждое правильное выполненное задание - сегмент плота.

Освобождение Герберта

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

1. Заберите с почты тапочки. 2. Возьмите ведро. 3. Идите с этими вещами к гейзеру, через кухню и столовую (переход вверх и вниз показаны 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. Включите гейзер и быстро подойдите к нему и наполните ведро. 5. С полным ведром идите на пляж, где сидит краб, при этом тапочки нужно иметь с собой. 6. Вылейте воду на краба (клавиша ENTER), после чего он отбросит клешню, которую нужно забрать с собой. 7. Тапочки оставьте на берегу перед пляжем, они еще пригодятся. 8. С клешней краба нужно идти до поляны, на которой варится Герберт и стоя у правого льва применить клешню. 9. Затем нужно забрать два скрещенных полена, которые лежат перед крокодилом и отнести их в кузницу. 10. Через столовую, потом по ступенькам налево, идти до колодца, на первый камешек с левой стороны можно взобраться. 11. Перепрыгнуть на колодец и забрать оттуда кузнечные меха (не нажимайте ENTER - провалитесь в колодец). 12. Вернитесь в кузницу и разожгите огонь. После того как огонь разгорелся, задуйте его мехами и возьмите горячий пепел. 13. Пепел и меха возьмите с собой и несите к богу дождя, который стоит на поляне перед почтой. 14. Стоя перед богом дождя, примените пепел. Божок начнет подпрыгивать, а висящая в небе туча передвинется вправо и там остановится. 15. Иди следом за тучей, из которой вылетает сверкающая молния. Не обгоняй ее. 16. Дойдя до домика, молния разобьет его. На развалинах останется раковина. Менья меха на раковину. С раковиной нужно идти до колодца и прыгнуть в него. 17. На дне колодца падающими каплями воды наполни раковину и заberi бутылку. Выберись из колодца нажав соответствующую

клавишу. 18. С полной раковиной идите к котлу, в котором людоеды варят Герберта. Примените раковину, после чего Герберт спасен и появляется в правой части экрана вместо костей.

Спасение Вильмы

Вильма подвешена на дерево, которое охраняет стражник. Не подходите близко, это опасно. Для освобождения Вильмы его нужно убить.

1. Для начала нужно заточить топор, для этого имеющуюся бутылку нужно отнести к крокодилу и там оставить, в кузнице взять штопор, на пляже - сумку Вильмы. Обе вещи отнести к крокодилу и поочередно (штопор, бутылку) отнести за крокодила к кокосовому ореху, и выжав из кокосового ореха масло, наполнить бутылку (Enter). Имея с собой топор и бутылку с маслом, идти на поляну, где стоит машина с квадратными колесами и применив оба эти предмета заточим топор. 2. Пойди в столовую, заberi со стола миску с кашей и отнеси все охраняющему Вильму стражнику, оставьте топор. 3. С миской каши нужно идти налево до поляны, где стоит огромный цыпленок. Цыпленок пода-рит яйцо, взяв яйцо, отнеси его к гейзеру и оставь там, оно еще пригодится. 4. Иди на почту и перед входом в нее, за столбом с указателем, взяв ритуальную монетку (она не вид-на) иди к крокодилу. Пройди мимо него и иди на следующую поляну с замороженным лесом к шестигранному кристаллу. 5. примени монету, стоя рядом с кристаллом, после чего появится дырка. Ее нужно взять (она не видна, появляется только соответ-ствующая надпись). 6. С дыркой нужно идти к колодцу, захватив по дороге аквариум для золотых рыбок. 7. С аквариумом и дыркой подойдите к левой стороне колодца и после применения дырки в высокой стене появится проход. Войдите туда и окаже-тесь в кладовой, где на стене висят скелеты ваших предшествен-ников. Но вам нечего бояться, у вас есть волшебный аквариум. 8. Нужно забрать ключ и выйти, у колодца бросьте аквариум, он вам не нужен. С ключом идите на пляж, захватите тапочки и идите на берег моря. 9. Нырнув, под водой откройте морской шкаф. Возьмите из него шпинат, выбравшись на поверхность, идите с ним к гейзеру. 10. Взяв яйцо, дергайте за веревку и быстро прыгайте в работающий гейзер. Он подбросит вас на вершину дерева, где находится орлиное гнездо. 11. Там вы возьмете лук и стрелы, оставив шпинат, прыгайте назад в гейзер, он вас отнесет обратно, яйцо оставьте. 12. Вооружившись луком и стрелами, идите к месту, где висит Вильма и стреляйте в страж-ника, он пропадет. Возле дерева под веревкой примените то-пор и Вильма будет освобождена. Плот уже собран, идите на пляж, входите в воду и отплывайте навстречу новым приключениям.

ROBIN OF THE WOOD

История Робина Гуда вновь оживает в приключенческой игре "Робин из леса". Легенды тех времен существовали главным образом в устной форме, отсюда возникает некоторая разница в вариантах и некоторая произвольность трактовки фактов. Данная легенда рассказывает нам о Робине сыне Аллерика, который был стражником серебряной стрелы, являющейся для сакских племен символом свободы и мира. Но случилось несчастье - на сакские земли напали норманы, уничтожая все на своем пути. Управляющий графством Ноттингем убил Аллерика и завладел серебряной стрелой. Для саксов наступили тяжкие времена. Когда Робин вырос настолько, что смог владеть оружием он стал для норманов очень грозным противником. Он отнимал у захватчиков награбленное добро и отдавал бедным, воспитанный в лесу он без труда ускользал от врагов. Шериф из Ноттингема, зная о том, чем серебрянная стрела является для саксов, а также о том, что Робин не сможет уклониться от поединка, решил обманным путем заманить Робина в город. Шериф объявил состязание стрельбы из лука, главной наградой в котором должна быть та самая серебряная стрела.

Именно с этого места легенды начинается твоя миссия, перед тем как принять участие в состязаниях с другими стрелками, ты должен выполнить несколько других, также трудных и опасных заданий. Чтобы приступить к состязанию и не быть опознанным, ты должен иметь 3 магические стрелы. Они находятся у старого Анта, кроме того у Анта находится твой лук и меч. Чтобы их получить, ты должен дать взамен 3 кошелька с золотом за каждый вид оружия. Однако для того, чтобы добыть кошельки 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 - лес, потом замок, в котором будут происходить состязания, и затем подземелье замка, в которое нас часто будут бросать, лес - это сложный лабиринт, образуемый зарослями деревьев, по которому бегают красные кабаны с которыми встреча не сулит ничего хорошего. Робин Гуд начинает игру, вооруженный только короткой палкой, однако ее достаточно для того, чтобы победить шныряющих вокруг него стражников, которые имеют приказ убить Робина и стреляют без предупреждения. В лесу можно встретить колдунью, которая будет требовать от тебя дань, а если не исполнишь ее желание, она бросит тебя в подземелье, однако, если к моменту встречи с колдуньей ты соберешь достаточное количество зелья (оно будет выглядеть как цветочки), то в награду колдунья перенесет тебя в другую часть леса. К сожалению, она забирает добытые с таким трудом кошельки с золотом, поэтому встречи с ней нужно избегать, несмотря на то, что

она выглядит довольно симпатично. Зелье, колчан со стрелами, а также дополнительная жизнь - все это высвечивается в нижней части экрана, выше находится сложный орнамент, стилизованные рога оленя, цвет которых символизирует состояние здоровья Робина. Каждое ранение, полученное им в борьбе уменьшает его силы.

Если он не будет достаточно сильным и ловким, то погибнет. Не выполнив задания, очень полезно будет навестить старого пустынного, который излечивает раны, однако, нужно помнить, что пустынный не переносит вблизи своего дома никакого оружия, и в таком случае встреча с ним может кончиться довольно неприятно. Кроме того, по лесу путешествует епископ, охраняемый своими стражниками. Достаточно лишить его эскорта, епископ убежит, оставив полные кошельки золота. Иногда Робин во время своего путешествия может встретиться с шерифом что кончается заточением в подземелье. Итак, задача стоящая перед Робинсом Гудом, трудная и ответственная. Для того, чтобы выучить 330 игровых экранов, нужно потратить несколько часов на попытки.

CHESSE

Программа после загрузки спрашивает Вас - "желаете ли Вы перевернуть доску?". Нажмите "P" для игры. Затем последует вопрос о цвете ваших фигур: W - белый цвет, B - черный. Далее вопрос об уровне игры. Нажмите клавишу от 0 до 9. Обычно, чтобы иметь быстрый ответный ход, выбирают более низкий уровень, положение фигур обозначается современными алгебраическими обозначениями: вертикальные ряды обозначаются от "A" до "H", а горизонтальные от 1 до 8. Чтобы сделать ход, наберите координаты (буква вертикального ряда + цифра горизонтального) той фигуры, которой собираетесь ходить, а затем координату поля на которое будете ходить. Не делайте никаких добавлений при наборе координат, после того как наберете координаты, производится ваш ход, а затем компьютера. Вы можете делать любые ходы, в том числе и рокировку. Рокировка фиксируется, когда Вы набираете координаты хода короля. Если вы сделали правильный ход, то можете переходить, нажав клавишу "стирание".

Следующие команды могут быть использованы в любой стадии:

"P" - вы спрашиваете у компьютера подсказку;

"L" - позволяете изменить уровень сложности игры компьютера;

"Z" - копирует позицию экрана на принтере;

"T" - временно останавливает игру и выводит на магнитофон;

"X" - возврат на начало игры, расстановка новой позиции.

Позицию можно установить в зависимости от вашего жела-

ния. До начала или после окончания партии следует нажать клавишу "X". Клавиши 5, 6, 7, 8 используются для перемещения по экрану горящей стрелки. По команде "С" - доска освобождается от фигур. Клавиша "стирание" снимает фигуру с поля, указанного горящей стрелкой. Клавиши К, Q, Р, В, N, R - используют для установки соответствующей фигуры на доске. "X" - прекращает установку позиции.

РҮЈАМАРАМА

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

1. В комнате с 6 бочками возьми ведро и наполни его водой в ванной комнате (поставив под кран).

2. Принеси цветочный горшок и ведро в комнату с капканами и канистрой. Капканы останутся, оставь ведро и заведи канистру.

3. Для того, чтобы наполнить канистру, нужно забрать трехгранный ключ из комнаты, находящейся на третьем этаже. Это рядом с ракетой. Теперь следует пойти в комнату с лифтом. Поворачиваем стрелку "лифт" вниз, теперь можно войти в подвижную комнату, войти через дверь 1, идти мимо коробок до ближайшей двери и войти в комнату с помпой. Канистра будет наполнена.

4. На луне будут пришельцы. Единственный способ победить их - стрельба из лазера. Трудности: разменять фунты на пенсы; пенсы пригодятся тебе в туалете; возьми молоток из туалета, иди в движущуюся комнату и там поменяй молоток на огнетушитель; выйди из этой комнаты через дверь 1, пройди в следующую комнату и через наиболее выступающую в правую сторону дверь заберись в ящик, выйди через окно. Иди прямо, пока не окажешься в комнате где горит огонь, но у тебя есть огнетушитель. Пройдя ее, упав, ты должен сразу же повернуть налево и взять ключ, иди дальше, не обращая внимания на удава. С ключом ты пройдешь в комнату с лазером; входя в движущиеся комнаты убедись, что у тебя есть с собой ключ и лазер, выход один: иди через первую же дверь, попавшуюся тебе по дороге направо, найди батарейку для зарядки лазера и выйди через низкий выход; теперь, имея с собой полную канистру и лазер, войди в движущуюся комнату и выйди через дверь 3. Скорее к ракете - лететь на луну. Теперь пришельцы тебе не страшны. Можешь взять ключ, необходимый тебе для завода будильника, но сначала тебе нужно завладеть магнитом.

5. Нажимаешь клавишу "Help" и в комнате с ключом появляется ящик. Войдя в комнату, в которой находится ключ и воздушный шарик (нужно иметь с собой ножницы), дотронуться

до шарика (не исключено, что тебе понадобится "Help"). Воздушный шарик поднимет Волли, а ты должен прыгнуть и забрать ключ.

6. Идешь на кухню и меняешь ключ и магнит.

7. Дальше уже все просто, возвращаясь на луну, где ты бросил лазер,ходишь в следующую комнату, где надо прыгать для того, чтобы достать до магнитного замка, за которым спрятан ключ для будильника. Решетка пропадает, берешь ключ и идешь к будильнику, и стараясь избегать опасности, дотронувшись до часов, окончишь игру.

MOON ALERT

В конце 2098 года на луне образовались небольшие поселения, в которых жили исследователи лунной поверхности, на одну из баз лунного поселения было передано сообщение, что в последнее время из одной области луны часто замечались яркие вспышки света, так как люди из лунного поселения были очень озадачены этим сообщением, то было принято решение послать туда одного из исследователей для проверки и изучения этих вспышек, чтобы быстрее добраться решено было предоставить этому исследователю малый ракетолет, а для более быстрого перемещения по поверхности космонавт-исследователь был снабжен колесным вездеходом. При приземлении ракетолета случилось непредсказуемое: ракетолет столкнулся с неизвестным телом вследствие чего этот аппарат оказался непригодным для дальнейшего возвращения. Для того, чтобы вернуться на базу, космонавту необходимо проделать длинный путь на своем лунном вездеходе, перепрыгивая кратеры и преодолевая выступы. Немного отъехав от своей разбитой ракеты, космонавт понял, кто виноват в том, что ракета разбилась. С горечью он подумал о своих детях, ибо в этом месте луны поселились враждебно настроенные к людям инопланетяне, которые на своих летающих тарелках хотят уничтожить космонавта. С этого момента управление передается вам. Управляя вездеходом нужно проехать все зоны, обозначенные наверху буквами и добраться домой. В ходе игры всегда необходимо держать клавишу "вперед" нажатой, иначе произойдет взрыв вездехода. На Вашем пути будут попадаться красные камни - это препятствия, которые образовали пришельцы. Их нужно уничтожить. Пройдя все зоны, вы доставите ценные сведения о пришельцах и спасете остальных людей.

THE WAY EXPLODING FIST

"Путь взрывающего кулака" - игра, рекламируемая как лучший путь выиграть борьбу с вашими приятелями. Играть можно одному или вдвоем. В первом случае вашим противником

становится компьютер. Сначала все легко, но по мере развития игры она становится все более стремительной и острой. Своим игроком можно управлять при помощи джойстика или клавиатуры. Последняя позволяет использовать 16 позиций, все движения легко запомнить, управление джойстиком позволяет перемещаться по экрану, а дополнительное нажатие клавиши определяет различные виды ударов. Лучше всего начинать с версии, рассчитанной на двух игроков. Когда ваш противник не будет двигаться, тогда вы полностью овладеете мнемоникой движений, можно попробовать поиграть с компьютером, а также с друзьями.

CAULDRON

За горами, за лесами, за семью морями в маленькой избушке на курьих ножках проживала колдунья Орфидна. Жилось ей хорошо, как у дьявола за печкой, был у нее приятель - колдун Пумпкин. Жил он в лесной глуши недалеко от избушки, они часто ходили друг к другу в гости. Но вскоре Орфида поругалась с Пумпкиным, а тот со злости утащил ее новую метлу и ни за что не хотел ее отдавать и Орфида поклялась страшно ему отомстить. Она долго думала о том, как это лучше сделать, и однажды в старых книгах нашла рецепт зелья, который может лишить Пумпкина колдовской силы. Таинственная формула гласила: "возьми рога желтого оленя, глаза большой жабы, хвост ящерицы, кости великана и крылья летучей мыши. Сложи все в большой котел, разотри в порошок и вари на огне, взятом из дьявольского вулкана в полнолуние, однако помни, что кости надо собирать в чародейский ящик, а огонь принести в котле, найденном в глубине склепа". Волшебница отправилась на поиски, на старой метле она полетела через моря, горы, леса и долины, по дороге на нее напали чудовища и огромные птицы, с которыми приходилось сражаться, тратя при этом колдовскую силу. Спасение находилось в животворных источниках. Орфидна знала, что составные части зелья можно отыскать только под землей, она собирала разбросанные ключи около входов в пещеры осторожно приземляясь только на плоские поверхности. На старом кладбище, полном духов, она увидела большой склеп и вошла туда, там она нашла кости великана, которые однако не смогла забрать, а также летучую мышь и котелок. Потом она быстро полетела к дьявольскому вулкану за огнем.. Там ее ждал сюрприз - на самой нижней полке пещеры она обнаружила чародейский ящик, обрадованная, она вышла через другую дверь и вернулась за костями великана. До дома было недалеко, поэтому именно туда она понесла сокровища. Усталая Орфида, тем не менее, отправилась на дальнейшие поиски, она летела над океаном до тех пор, пока не достигла большого груза, состоящего из 11 помещений. Именно здесь находились большая жаба и рога золотого оленя, и ящерица. Теперь

у нее были все компоненты зелья, из последних сил она вернулась в свой домик на куриных ножках, все бросила в котел. Разожгла огонь и стала ждать полнолуния, наступила долгожданная ночь, шепча под нос заклинания, она варила зелье, когда все было готово, Орфидна взяла кувшин зелья и отправилась к Пумпкину, уговорила его выпить напиток. Он выпил и пропал, а Орфидна, очень довольная местью, забрала свою новую метлу и отправилась домой.

CAULDRON 2

Программа CAULDRON 2 - это продолжение уже хорошо вам известной игры CAULDRON. Колдунья Орфидна победила короля дынь Пумпкина, завладела его замком и получила золотую метлу, которая сильно увеличила ее чародейские силы. Последняя борьба утомила Орфидну и теперь она не покидает замка, отдыхает и мечтает о том как бы теперь завладеть всем миром. Но она не забыла о своей безопасности, поэтому снаружи и внутри замка она расставила множество ловушек, вместе с ними замок охраняют ужасные создания и мошара, бродячие скелеты и упыри (правда последних двух можно уничтожить после того, как будут найдены соответствующие предметы). В побежденном королевстве нашелся один смельчак, который решил победить волшебницу, отнять у нее золотую метлу и вернуть мир в солнечное государство. В ходе игры мы управляем этой маленькой подскакивающей дыней, в начале игры у нас нет оружия и нам нужно найти магические силы, прыгая в середину искрящихся источников энергии, каждое столкновение с чудовищами приводит к убыванию сил в вашей маленькой дыне, правда, чудовищ можно лишить на некоторое время силы, стреляя в них магическим лучем, но они скоро оживают и начинают нам мешать. В нашем распоряжении имеется 6 дынь. Замок, в котором нам предстоит действовать - довольно большой (128 комнат), и хорошо было бы сделать карту, которая облегчит вам выполнение задания. Для того чтобы победить колдунью, нужно найти 5 предметов: магическую книгу, ножницы, топор, щит и кубок, каждый из которых используется соответствующим образом. Функция "стрельба" имеет двойное значение: повышение высоты прыжка и управление магическим лучем. Задание победить колдунью отнюдь не легкое и очень скоро оказывается, что запас из 6 дынь маловат. Данные ниже поправки приводят к тому, что дыни будут возвращаться также быстро как и чудовища. В программу CORY-CORY записываем последний сегмент длиной 41896 и стартовым адресом и вписываем роке 52974,0.

SKYFOX

Вы летчик, ваш самолет может лететь со скоростью до 1200 км/ч

и подниматься до 340 км. Ваша задача охранять землю, свой народ от врагов, игра моделирует реальный полет со стратегическим уклоном. Самолет снабжен указателем скорости, высоты, направления горючего и защиты. В вашем распоряжении 2 ядерных установки с ракетами самонаведения. У Вас есть компьютерный радар, автопилот и автопоиск. Вы охраняете территорию в радиусе до 1250 км. Вы должны проявить себя как хороший летчик и стратег. От ваших способностей зависит судьба вашего народа. Перед началом игры нужно определить отдельные факторы игры, после чего игра будет ставить вам долгое время все новые и новые задачи.

GREEN BERET

Эта игра предназначена прежде всего для тех, кто обладает хорошей реакцией и терпением. Цель игры состоит в том, что "зеленый берет", которым вы управляете должен пройти через зоны. Первая зона начинается с моста. Вы можете идти по верхним пролетам, по середине моста или под ним, это уже как вам нравится. Со всех сторон на Вас нападают автоматчики и люди из спецотряда, которые убивают с помощью приемов каратэ. Ваша задача осложнена тем, что Вы можете отбиваться только при помощи ножа. Но вы можете овладеть оружием, которое находится у солдат на мосту. Убив его вы становитесь обладателем огнемета и трех зарядов. Если вас убивают, в следующий раз вы появитесь без него. Под мостом есть мины, на которых вы теряете жизнь, в конце моста есть миномет, который необходимо уничтожить. Далее вы проходите мимо машин с ракетами или просто вертикально стоящих ракет. Проходя каждую ракету, вы должны уничтожить обслуживающий персонал - около взвода, который подъезжает на машине. Взвод уничтожать удобно из огнемета, отойдя в левый угол экрана. Чтобы не тратить заряды попусту, нужно дождаться, когда появится наибольшее количество противника. Если вы выполнили правильно все это, то попадаете в следующую зону. Здесь склады горючего чередуются с блиндажами. Практически возле каждого блиндажа находится миномет и мины. Далее идут ящики, уложенные в 2 этажа, за ящиками стоит танк, если вы дошли до него, то с неба появляется парашютист, который замечает вас и начинает стрелять из пулемета. Дальше опять ящики, танк, парашютист, в конце последнего штабеля ящиков стоит подводная лодка, дойдя до нее, вас попытаются остановить с помощью стада баранов, управляемого солдатами. Стадо необходимо уничтожить, превратя его в кучу превосходной баранины, причем обязательным условием является уничтожение солдат, но можно обойтись и без кровопролития, если стадо и солдаты бегут справа. В этом случае только противник представляет вам угрозу. Если вы

предпочитаете очки, то можете убивать и баранов, это нужно делать лежа. В этой зоне вы можете также пополнить свое вооружение, взяв у солдат гранатомет с четырьмя зарядами. Третья зона начинается с кирпичной стены и блиндажей. Здесь вы можете получить гранаты, однако это мало эффективное оружие, так как они поражают противника на большом расстоянии (они понадобятся позже). Далее идет ряд очень высоких ящиков, в конце которых вас ждет парашютист, затем, минуя рошу вы выходите к мосту, где вас атакуют три вертолета с пулеметами, их можно уничтожить двумя способами: выстрелив из гранатомета или убив ножом пилота. Если вы это сделаете, то попадете в последнюю 4 зону, где вы можете получить любой вид оружия, которыми вы пользовались раньше. Зона напичкана таким же оружием. Возле стены в конце зоны вас встретят 4 огнеметчика и если у вас нет гранат, то вам придется очень туго. Уворачиваясь от выстрелов, вы должны поразить их ножом что не очень просто. Это ваши последние враги, дополнительные жизни прибавляются при наборе 30, 10 и 150 тысяч очков.

EXOLON

Суть этой игры сводится к уничтожению всего, что попадаете вам на пути, цель - прохождение как можно большего количества экранов, причем не обязательно пользоваться всеми станциями телепортации, так как путь в пройденные экраны уже закрыт. В 25-м экране Вы должны быть более внимательны - можете получить 7000 очков, в некоторых экранах вам может встретиться непроницаемая электрическая стена, к которой подходить довольно опасно, пройти ее можно только когда выпустишь в нее продолжительную серию зарядов. Если вам встретится красная кабина, то войдете в нее и нажмете клавишу "вверх" - не пожалеете, получите второй лазер закрытый шлем. Они дадут вам возможность не погибать на минах, итак, перед вами стоит задача пройти 125 экранов. Если у вас это не получится, то при выборе игровых клавиш выберите Z, O, R, B, A и музыка возвестит вас о том, что вы получили бесконечную жизнь.

XONIX

Эта игра обошла почти все компьютеры мира. Преимуществом игры, несмотря на то, что она довольно простая и занимает мало места в памяти, является динамичность и очень хорошая организация и постановка игры. Игра вырабатывает реакцию, логическое мышление и т.д. как в шахматах, но в очень упрощенной форме.

Правила игры:

Экран размечается на белые и черные поля, в начальной конфигурации черным цветом окрашены только края поля, а весь

экран белым. Ваша задача - окрасить в черный цвет 1000 пикселей (чтобы перейти на следующий уровень). В вашем распоряжении бегунок, который в начале игры появляется слева вверху. Он может перемещаться под управлением клавиш:

"R" - вверх "F" - вниз

"D" - влево "G" - вправо

Если бегунок выходит на белое поле, то он оставляет за собой след окрашенных пикселей. При возврате на черное поле след окрашивается в черный цвет. На черных и белых полях живут враги. Нельзя дать задеть бегунок или его след. При этом вы теряете жизнь. Всего у вас 10 жизней. Если след бегунка очертил часть белого поля без врагов, поле также становится черным, и в зачет вам идут очки, при переходе на следующий уровень прибавляется одна жизнь и один враг, и еще: с каждой минутой на родном вашем поле черного цвета появляется еще один враг, так что не ожидайте, а смелее отправляйтесь в бой за жизненное пространство.

AKWAPLAN

Вы когда-нибудь катались на водных лыжах? А управляли катером, за которым прицеплен водный лыжник? Если да, то несомненно Вам никогда не приходилось делать эти два дела сразу, игра, которую мы вам представляем, поможет вам в этом, в программе AKWAPLAN вам предоставляется возможность проверить свой глазомер, ловкость и умение ездить на водных лыжах. Вы управляете катером и лыжником, стараясь избежать столкновений с препятствиями. Вы должны пройти через лабиринты этих препятствий, а в нужных местах просто их объехать. Помимо буйков и камней на вашем пути будут встречаться и движущиеся препятствия в виде яхт и катеров. Задание проехать все зоны - очень трудное, но увлекательное, поэтому не будем раскрывать все подробности игры, а скажем лишь одно: в этой игре есть зоны, в которых встречаются свойственные только им одним препятствия.

JET PAC

Компания "INTERSTELLAR TRANSPORT" занимается доставкой наборов космических кораблей на различные планеты солнечной системы. Как главный летчик - испытатель, Вы должны собрать ракету и лететь к месту назначения. Так как у Вас не часто бывает возможность путешествовать по галактике бесплатно, то это прекрасный способ разбогатеть. Остановитесь на нескольких планетах во время путешествия, наберите мешок - другой драгоценных камней, элементов или золота и забирайте их с собой. Однако прежде, чем сделаться самым богатым человеком вселенной, не забывайте заправить корабль 6-ю

топливными баками всякий раз, когда приземлитесь, любые ценности, которые вы соберете - ваши. При приземлении вам предоставляется самый современный аппарат, который может поднять любую ступень ракеты, топливный контейнер и доставить их на базу. Не забывайте о том, что ваш сверхмощный лазер может уничтожить любых врагов, которые будут недовольны вашим визитом.

Клавиши управления:

Z, B, M - лети или иди налево;

X, Y, N - лети или иди направо;

второй ряд - огонь;

третий ряд - реактивное ускорение;

цифровой ряд - зависание,

Линия отсчета показывает:

- счет одного или двух игроков;

- время, оставшееся у одного и другого игрока;

- наибольшее количество очков в игре.

PSSST

Робот Робби сидит в саду с сумкой компоста (удобрения) для цветов, неожиданно сад наполняется ужасного вида насекомыми, но Робби готов к борьбе, вооруженный тремя банками аэрозолей против вредителей, дымом и паром, Робби борется, все, что ему надо сделать - это решить какой аэрозолью убьет насекомых наповал, какой остановит их навремя. Если Робби оставит растения без присмотра, насекомые нападут на него, съедят листья, растение засохнет и погибнет. Рост растения может быть ускорен, если его удобрять из всех сумок, сохраняйте молодые побеги от вредителей и присматривайте за листьями, которые собирают солнечные лучи, помните: чем больше у растения листьев, тем быстрее оно растет, так как молодые побеги издают экзотический аромат, то растения привлекают космических слизняков, пиявок, страшных комаров. Только 20% всех растений зацветут. Время роста от 2 до 5 минут.

Управление роботом:

"O" - влево; "W" - вправо; "E" - вверх; "R" - вниз; "T" - банки распылителей; CAPS SHIFT - пауза.

Линия отсчета показывает:

- очки, набранные игроками;

- сколько осталось играть;

- наибольшее количество очков.

ZAXXON

В этой игре вы находитесь в составе команды космического корабля. Вы должны пролететь над неприятельским городом - астероидом и при этом вы должны причинить как можно

больше ущерба, одновременно разрушая баки с горючим, площадки ракетных баз, радарные установки и неприятельские самолеты, летящие вам навстречу. С помощью вашего счетчика высоты вы прокладываете себе путь через узкие стены, пролеты, подвижные высоковольтные установки и смертоносный ракетный огонь. После того как вы пронесетесь над городом-астероидом, миновав все опасности, вы попадаете в открытый космос, но это еще не все, здесь вас ждет целая армада кораблей-роботов, которым дано задание уничтожить вас во что бы то ни стало. После того как вы все это преодолеете то попадете в крепость "непобедимого" борца. Здесь вы можете, победив, закончить игру, 3-х мерное представление диагонально вращающегося экрана и эффективный звук представит вам эта игра.

NODES OF YESOD

История, которая предшествует фабуле программы, рассказывает о том, как "ЧАРЛИ" фоторингхемгрюнс, первый освободитель вселенной, получил от шефа международной комиссии разрешение межгалактических проблем, информацию о том, что в последнее время с луны поступают какие-то странные сигналы. Полученная просьба сопровождалась просьбой о том, чтобы Чарли слетал на луну и, по мере возможности, установил кто посылает эти сигналы. Чарли не мог, да и не хотел отказывать. С этого момента начинается игра и Чарли перестает действовать самостоятельно, контролировать его действия будете вы. В первой картине Чарли оказывается в лунной пустыне. На горизонте видна очень красивая и очень знакомая планета, стараясь не попасть до времени ни в один лунный кратер, ему надо поймать лунного крота, этот вид кротов отличается от своих земных сородичей тем, что легко и охотно оказывает помощь, такую, как выгрызание ходов в некоторых стенках туннеля. Затем, когда крот будет пойман, Чарли может спокойно прыгать в кратер. Он очутится в лабиринте подлунных пещер, там ждет его большое количество подставок и подлунных чудовищ, которые служат для того, чтобы их уничтожать, но если это невозможно, то надо постараться избежать столкновения с ними. К счастью столкновения с ними не опасны, но большое количество чудовищ мешает двигаться, на подставки нужно вскакивать, чтобы иметь возможность перескакивать передвигаться по лабиринтам. Главным заданием Чарли является обнаружение монолита. Нужно также сказать, что реализация задания зависит от 8 собранных ключей, для этого нужно обыскать весь лабиринт (стараясь при этом не потерять жизнь). "Ключи" выглядят как кристаллы и они достаточно красочны. Задание, как таковое, чрезвычайно простое - в том смысле, что не требует от игрока серьезного интеллектуального напряжения. Напряжение

сил тоже не требуется, однако, огромные размеры лабиринтов сильно затрудняют выполнение задания, так как в лабиринтах Чарли ждут много неприятных сюрпризов, такие как маленькие смерчи, которые переносят Чарли в какую-то неизвестную часть лабиринта, глубокие пропасти, на дне которых ждет верная смерть и т.д. Перемещаясь по пещерам нужно помнить, что не из всех есть выход, в таких случаях помощь окажет крот, выгрызающий стенки туннелей.

PENTAGRAM

Если вам нравятся игры ALIEN и KNIGHT LORE фирмы ULTIMATE, то вам также понравится эта игра, тем более, что герой похож на предыдущих, только не Вурдалак. Молодой ученик чародейского искусства должен разгадать загадку забытого лабиринта, но еще не пробовал пользоваться своими знаниями, так как это запрещено кодексом. Так что это за загадка? За день до своего отправления в дорогу молодой чернокнижник получил от своего учителя старый план, но к сожалению без разгадки могут быть камни с иероглифами". Ученик, находясь уже в лабиринте, увидел камень, о котором говорил учитель. Используя свои чары узнал, что таких камней 5 и их надо все отнести в комнату со звездой. Используя свои магические силы, ученик нарушил законы лабиринта, за что его и настигла заслуженная кара и все надо начинать сначала, но уже с пустыми карманами. Когда он снова дошел до того места, где лежал камень, то его на месте не оказалось, так как он каждый раз меняет свое местоположение, после долгих единоборств с силами лабиринта наш герой собирает 5 камней и узнает тайну звездной комнаты. В пентаграмме есть 4 старта, это связано с различными положениями камней в лабиринте. В появляющихся чудовищ можно стрелять, попробуйте счастья в пентаграмме.

TAPPER

Вы обращали внимание на то, как трудно быть барменом? Не хотите ли сами попробовать? Может быть, что-нибудь 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 весьма агрессивные. Все хотят только - пепси. Если кто-то из них дойдет до конца стойки и не получит своего стаканчика пепси - их терпение моментально иссякает и несчастный бармен сам начинает ехать по гладкой поверхности стойки как какой-нибудь прохладительный напиток. Ваш работодатель не одобряет таких инцидентов. Он не одобряет и того, что бьется

посуда. Пять упущений ведут за собой увольнение с работы и конец игры. Нужно работать исключительно внимательно, и шеф может в порядке исключения забыть о каком-либо упущении. Это еще не все, изредка в бар влетает исключительно несимпатичный парень с маской на физиономии, он всыпает яд во все кружки, за исключением одной. Ты должен указать на эту кружку, которую бандит держал в руках.

CHIMERA

Какие-то враги и грозный космический корабль кружат на околоземной орбите, и есть кто-то, кто видел их, и теперь должен дополнительно разведать, кто же такие пришельцы, а также сделать невозможным их, несомненно враждебных по отношению к нам, землянам, намерениям. Чужой вражеский корабль нужно уничтожить - задача весьма не простая. Для этого есть две возможности: либо погубить врага, либо погибнуть самому, и так, нужно отправиться на корабль, наш герой приближается к кораблю, но вот чудеса! - в него никто не стреляет. Очевидно, какая-то хитрость? Без приключений он попадает на нижнюю палубу, двери за ним закрываются и ... назад дороги нет. Нужно победить свой страх и выполнить опасное и трудное задание. Наш герой оказывается в огромном, пустом помещении. Он видит два выхода - налево и направо, один против другого. Теперь главная задача отыскать гаячный ключ, без которого невозможно попасть внутрь корабля. Дорога очень долгая (4 этапа) и только на первый взгляд проста. Хотя кажется, что экипаж покинул свой корабль и никто не собирается стрелять - есть и другие опасности: те самые комнаты в которые нельзя входить, там смерть. Враждебным становится даже время - кончаются запасы воды и пищи, поэтому нужно торопиться. Все предметы спрятаны, их не видно, поэтому нужно тщательно обыскивать помещение за помещением. В нижней части экрана помещается информация, отображающая настоящий момент игры, количество воды и пищи.

FIRE LORD

Мы оказываемся в стране торот, в краю басен, рыцарей и магий. Страной управляет злая королева, которая завладела магическим камнем - фазестоном, позволяющим метать огненные молнии и тем самым терроризировать торот. Наша задача заключается в том, чтобы отобрать у королевы фазэстон, используя ее тщеславие и постоянное опасение утратить молодость и красоту, мы должны добыть 4 части заклятия вечной молодости, 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

за информацию различные товары, в крайнем случае пробуем воровать, только ожидаемся того момента, когда хозяин отвернется. Если нас поймут на этом деле, то придется предстать перед суровым судом. Поиски в очень большой стране (свыше 500 экранов) затрудняют нам аборигены, с которыми нужно бороться, но не всегда с успехом. Правда, мы можем 5 раз воскреснуть, но этого слишком мало. Роке 34509,0 обеспечит вам безнаказанность в этих стычках, однако не избавит вас от приговора суда, если попадемся на краже.

SEX POKER

Эта игра представляет возможность сыграть с компьютером в карты, где в роли партнера выступает девушка по имени MONDY. Ваша цель - обыграть MONDY, если вы это сделаете, то она в награду снимает все с себя, но если проиграете вы, то придется раздеваться вам. Противникам дается по пять карт, после этого устанавливаются ставки. Если карты у вас слишком плохие, то вы можете пасануть, при этом потеряете только 5 долларов, чем больше у вас денег, тем ближе конец игры. Чтобы выиграть, необходимо правильно выбирать карты. Это описание поможет вам. Шансы на выигрыш расцениваются следующим образом:

- 2 - две карты одинаковой силы, например два короля;
- 2+2 - два раза по две карты (две двойки и два туза);
- 3 - три одинаковые карты, например три пятерки;
- 3+2 - три одинаковые и две одинаковые (3 дамы и 2 туза);
- масть - все пять карт одинаковой масти;
- ряд - все пять карт по порядку, например 3, 4, 5, 6, 7;
- 4 - четыре карты одинаковой силы, например четыре

туза.

Вы можете поменять любое количество карт, если они вас не удовлетворяют, для этого надо набрать ее номер - закрасится ит.д. затем нажать Enter - на экране появятся новые ваши карты, после сравнения карт MONDY с вашими на экране появится результат. Затем начинается новый цикл игры.

SABRE WULE

Наверняка Вам приходилось играть в такую известную игру, как ATIC-ATAC, где вам нужно выбраться из лабиринта замка. Сейчас Вам предлагается игра "Сабля Вульфа". На огромном пространстве непроходимых джунглей встречаются просеки и поляны. В этой идиллии лесов спрятаны четыре части амулета, помощь которого поможет Вам выбраться из дверей этого непролазного, красивого и ужасного леса. Ужасного потому, что на вашем пути встретится огромное количество ужасных зверей, желающих вас погубить. Здесь вам понадобится сабля и от вашей

ловкости будет зависеть успех путешествия. Вам надо обратить внимание на сокровища, лежащие на вашем пути - они могут пригодиться, берите их, и еще в коридорах зарослей встречаются гиппопотамы, которых не следует убивать (они травоядные) - их надо прогонять, но бойтесь, если они повернутся, то могут растоптать вас своими ногами, в таких случаях следует уворачиваться. Как бы ни было страшно в лесу, есть в нем и прекрасное - это цветы орхидеи, если вы до них дотронетесь, вы себя не узнаете: или вы побежите в другую сторону, или станете бес- смертным или умрете. Орхидеи появляются мгновенно и неожидан- но, а эффект их действия недолог.

PSYTRON

Выпуская на рынок игру PSYTRON, фирма BEYOND сделала еще один шаг вперед по категории ловкости в стиле "Убей его!". Сам по себе сценарий не является сногшибательным; нужно охранять космическое поселение от неприятельских атак. Чужаки будут стараться бомбардировать здания, оборудование и провести своих разрушителей в тоннель. Однако есть то, что отличает PSYTRON от множества подобных игр: не встречавшаяся ранее степень сложности и отличная графика. Картину битвы можно видеть на 10 экранах, представляющих различные области космической колонии. Каждая из картин может быть вызвана на экран. Первый уровень может показаться легким: это поймать дроидов в тоннеле. Если 5 раз ваша работа достигла 50% - вы перейдете в следующий уровень. Вам нужно будет расстреливать вражеские космические корабли. По мере продвижения вперед будет появляться большее количество элементов сложности, которые вы должны преодолеть на пути к последнему уровню. Вы сейчас должны бороться с захватчиками, но и помнить о том, что нужно уменьшить число разрушаемых ими зданий и чтобы не гибли люди. Если будет разрушена плотина - можно потерять большое количество товаров, которые вам необходимы.

BATMAN

BATMAN - это супермен. У него есть маленький друг - мальчик Робин, которого враги посадили в пещеру летучих мышей. Основная задача Бетмена - найти своего друга. Наш супермен должен пройти около 150 комнат и преодолеть много трудностей. В ходе поисков Бетмен должен найти 7 составных частей своего транспортного средства - бетмобиля. Найдя их, он собирает его. По дороге он также будет находить и собирать предметы, которые помогут ему:

- бетбус, башмаки, благодаря которым он сможет прыгать;
- пояс, помогающий изменять скорость падения;
- маленькая турбинка для изменения направления падения;

- сумка, в которой можно носить различные предметы.

В начале игры Бетмен может передвигаться только в четырех направлениях, после того, как он найдет башмаки и турбинку, сможет бегать и падать. Начинает поиски Бетмен с 10 жизнями, однако в процессе игры, собирая пилюльки с надписью "BATMAN" он может восстанавливать затраченную энергию, начинает быстрее двигаться и даже может получить дополнительную жизнь.

STARQUAKE

Задание в игре обычное - охрана галактики 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 пакеты с аммуницией и платформы, с помощью которых Блоб может подниматься вверх, дополнительную энергию и премии в виде еще одной жизни. Кроме того, в пещерах разбросаны ключи, карты с кодами, которые служат для открытия 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, но делает невозможным подбирание других предметов. Лабиринт весьма большой (состоит из 512 комнат) и поделен на несколько секторов, в каждом из которых имеется станция телепортации, ускоряющая передвижение, однако нужно знать название секретов лабиринта. Выполнение задания было бы простым, если бы не встречающиеся на каждом шагу маленькие чудовища, весьма вредные, и столкновение с ними весьма сильно уменьшает силы Блоба. Начальное количество жизней невелико, даже найденные дополнительные жизни не гарантируют выполнение задания. Так как нам безразлична судьба галактики, то постараемся помочь Блобу. Вписанный роке 50274,0 приводит к тому, что программа не замечает очередных ошибок. Очередное открывание станции телепортации - занятие довольно трудоемкое, поэтому для облегчения этого процесса приводятся следующие названия станций: ULTRA, AMAHA, SONIQ, AMIGA, OKTUP, IRAGE, RAMI, TUSLA, ASOIC, DELTA, QUAKE, ALGOL, EXTAL, KUZIA, VEROX. Игра имеет полный набор управления, кроме того имеется и собственный выбор клавиш.

О - налево;

Р - направо;

А - вниз или постановка на место платформы;

Q - вверх или забирание чужих предметов;

М - стрельба; BREAK - остановка игры.

FRANK

Вам предлагается компьютерная игра, где вы выступаете в роли создателя. На первом уровне вы собираете свое детище по частям, в строгой последовательности, соблюдая осторожность в лаборатории. Здесь все движется, все живет - это опасно для вас. У вас под рукой три кнопки управления: влево, вправо, прыжок. Но прыжок можно сделать только став на пружину. Собрав скелет робота, спешите его оживить, включив электричество. На втором уровне ваше сознание вам не подчиняется. Его нужно обезвредить и переделать в послушного помощника. Но это можно сделать на следующих уровнях. Если вам это удалось, то человечество спасено.

HERBERT'S DUMMY RUN

Вы конечно уже знакомы с Волли и его семьей. На этот раз мы встречаемся с Волли Вильмой и Гербертом в большом игрушечном магазине, куда они пришли за покупками для Герберта, но он там потерялся в суматохе и толчее. Герберт отчаянно ищет своих родителей, но найти их можно только выполнив ряд условий:

1. Из комнаты с игрушками, откуда начинается игра, нужно выйти в коридор и поменять теннисную ракетку на кубик с буквой "А".

2. На втором этаже, в отделе игрушек, меняем кубик на пистолет, запрыгиваем а оттуда к кассовому аппарату и получаем вместо шоколадной монеты - монету настоящую.

3. В спортзале на четвертом этаже меняем пистолет на бомбу, но следует влезать методом "Влево-вправо". С бомбой и настоящей монетой по коридору идем в жилой массив, где нам предложат поиграть в "BOMBER" (нужно сравнить с землей все здания). При столкновении со зданиями теряется жизнь, дома восстанавливаются и нужно начинать все сначала. После успешного выполнения этого задания появится пушечное ядро, которое мы берем с собой вместо монеты.

4. В коридоре меняем пушечное ядро на теннисную ракетку и идем через библиотечку в гостинную комнату. Здесь оставляем ракетку и берем ключ от ящика.

5. В столовой со стола незаметно возьмем мед. Имея с собой ключ и мед, возвращаемся в комнату с игрушками и прыгаем в ящик, который открывается и пружина вытолкнет нас на верхнюю полку, вместо меда берем плюшевого мишку.

6. У главного входа, на первом этаже, меняем ключ на веревку, отсюда направляемся в вычислительный центр, где мишка с ключом в руке, довольно медленно, как и следовало от него ожидать, направляется к двери склада, находящегося от него справа, чтобы открыть ее. Пока мишка добирается до двери, наша

цель оставаться в "Форме", то есть отбивать подарки, которые посылают не такие уж дружелюбные компьютеры. Это занятие очень похоже на игру RAIDEPS. При потере жизни Мишка начинает движение от первой двери, после того, как Мишка открыл дверь, идем на склад. Дойдя до веревки, подпрыгнув, удлиняем ее.

7. Имея с собой заряженный таким образом пистолет, стража крепости, куда мы должны направиться с нашим героем, вас убить не отважатся. В крепости через дыру пролезаем в королевский зал, по лестнице забегаем наверх в башню и оставив там вместо флага пистолет, прыгаем вниз.

8. На первом этаже, в плавательном бассейне, перепрыгивая с губки на губку (Герберт не умеет плавать) легко достаем резиновую утку, подвешенную на конце удлинненной веревки, пробку оставляем.

9. Теперь поднимаемся на 4 этаж. В песочнице на крепость из песка водружаем флаг, получив взамен камешки.

10. У входа на первом этаже берем незаряженную рогатку вместо резиновой утки. С помощью камешек заряжаем рогатку.

11. В спальне меняем рогатку на сломанный фонарик, который можем починить в комнате с лампочками, где делаем обмен между лампочками и камешками. Фонарик работает.

12. Возвращаемся в спальню забрать оставленную там рогатку. С работающим фонариком и заряженной рогаткой идем в темный подвал, который находится рядом с винным погребом. В этом зале без фонарика мы смогли бы разглядеть только глаза летучих мышей, но спасительный луч света открывает перед нами таинственный мир подвала. Тут надо использовать рогатку по назначению: убить всех летающих. В награду с полки упадут патроны, которые берем взамен рогатки.

13. Вернувшись за оставленным в коридоре пушечным ядром, поменяв его на фонарь, идем в комнату с оружием, подходим к пушке и делаем великолепную пробойну в двери склада, со спокойной душой пролезаем в склад и берем скачущего космического попрыгунчика. Оставляем пушечное ядро.

14. Для последующих действий нам нужна теннисная ракетка, которую мы оставили в гостинной комнате. Меняем ее на патроны.

15. В комнате с теннисным мячом нужно с помощью теннисной ракетки и прыгающего мяча выбить все кирпичи с потолка. Действуем по принципу игра "А". Здесь следует избегать встречи с проносящимися через комнату кирпичами, нельзя даже на секунду заглядывать в другие комнаты: в этом случае и в случае падения мяча на пол, кирпичи восстанавливаются все

до единого. Если вам все-таки удастся очистить от кирпичей потолок, то в нагрудку за упорство упадет перчатка, которую забираем вместо теннисной ракетки.

16. Имея при себе две самые необходимые вещи: перчатку и скачущего космического попрыгунчика, наши приключения приближаются к концу. Перчатка дает нам возможность из прохода папасты в комнату находок через дверь, которую охраняет другая перчатка. На эскалаторе родители с нетерпением ждут Герберта. Он с помощью скачущего космического попрыгунчика достает до выключателя эскалатора и наступает долгожданная встреча.

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ:

Q, E, T, U, O - влево;

W, R, Y, I, P - вправо;

CAPS SHIFT, SPACE - прыжок (стрельба);

H - пауза;

BREAK - возврат в зал.

Сложность этой игры очень велика и если вы хотите то можете упростить ее в спортзале, залезая на канат, нажмиме одновременно 5 клавиш: C, J, E, A, K - звуковой сигнал укажет на то, что вы получили бесконечную жизнь.

THANATOS

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

Итак, принцесса узнала, что расколдовать принца можно лишь приготовив зелье из девяти трав, которые растут в девяти государствах, далеко за лесами и морями. Путь предстоял нелегкий и они стали готовиться к путешествию. Но принцесса была спрятана своим отцом в городе, за большими стенами, поэтому принцу необходимо сначала освободить принцессу.

В начале игры вам необходимо лететь к городу и освободить принцессу, которая находится за красными воротами, для того, чтобы попасть в город, вам необходимо прожечь ворота. Жители города очень испугаются дракона, будут кидать в вас камни и копыя, но на крыльце вы увидите переодетую в юношу

принцессу. Вам необходимо сесть рядом с ней (она будет махать вам руками). Принцесса заберется вам на шею и вы можете отправляться в путь за травами для зелья. Вам необходимо пролететь через пещеру, где на паутинах сидят пауки. Пауки ловят свою жертву и этой жертвой может оказаться принцесса. Если пауки сбили принцессу с шеи дракона, то необходимо вернуться за ней и сесть рядом с ней до того, прежде чем пауки успеют спуститься по своим нитям и подобраться к ней. Если вы не успеете и она погибнет, то игра будет закончена.

Если с самого начала игры вы полетите влево, то вы не долетите и до первого замка. Нужно лететь только вправо! Дракон может брать камни в лапы и сбрасывать их на людей. На него нападают огромные пчелы и морские змеи. Во втором замке будут опять красные ворота, но вам может не хватить запаса огня, чтобы их прожечь. Не волнуйтесь, жгите ворота тем огнем, что остался, а когда его не хватит, то возвращайтесь назад. Летя назад, за новой порцией огня, вы увидите девушку, закованную в цепи у столбов. Помогите ей. Когда вы опуститесь возле нее, то немедленно стража, которая ее охраняет забеспокоится, и вы услышите стук копыт, вам сразу же необходимо взлететь. Справа появится всадник, который бросает свое копьё. Если вы не взлетите, то он вас убьет. Летите за всадником и схватите его когтями с коня, а затем поднявшись вверх бросьте его на землю и он погибнет. Но это еще не все, таким образом поступите и с лошастью. Тут вы узнаете, что закованная девушка, это старая колдунья, которая убивает всех, кто ее хочет освободить, вернитесь к ней и съешьте ее, таким образом вы получите новую порцию огня для прожигания ворот в следующем замке.

После того, как вы прожжете вторые ворота и войдете в город, то там тоже будут бегать люди, но вас поджидает и огромная удача. Вам необходимо сесть рядом с клумбой, принцесса сойдет с вашей шеи и нарвет нужные травы для зелья и опять сядет вам на шею. Когда вы покинете замок, то на вас нападет трехглавый дракон, посланный отцом принцессы, чтобы погубить принца и его невесту. Необходимо вступить с ним в схватку и несколько раз опалить его огнем. В конце, в девятом замке, варится зелье, принцесса подбегает к котлу, бросает в него все травы, собранные в девяти замках и принц превращается из страшного дракона в прекрасного юношу.

CYCLONE

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

Вы - летчик, который получил сообщение, что в районе, в

котором вы находитесь будет страшный циклон и, что вам необходимо спасти людей и ценный груз. Циклон начал уже свое разрушительное действие, и в начале игры вы уже находитесь среди, почти, затопленных водой островов. Вашей целью является спасение людей и пяти ящиков с ценным грузом. Для этого необходимо облететь все острова и забрать к себе на вертолет людей и груз.

Вам необходимо опасаться циклона, степень опасности показывается красной линией внизу экрана. Чем она меньше, тем меньше опасность и дальше циклон. После обнаружения людей, вы должны накрыть их тенью от своего вертолета. Затем, когда это условие будет выполнено, у вертолета появится веревка с крючком на конце. Вы должны очень осторожно опускаться (но не садиться на остров), так чтобы крючок коснулся человека и он смог залезть в вертолет.

У вас будет кончатся горючее, для заправки вертолета на некоторых островах есть посадочные площадки куда нужно садиться. Так же как и в случае спасения людей вам нужно подвести тень вертолета так, чтобы она поместилась на белом квадрате и осторожно опускаясь вы должны сесть на него.

После выполнения задания игра начинается заново.

ALIEN - 8

В 2153 году автономный робот - исследователь межзвездного пространства потерпел крушение - попав в метеоритный поток. С большими трудностями он приземлился на своем корабле на ближайшую планету и начал ремонт.

В этой игре вам предоставляется возможность путешествовать внутри космического корабля и собрать необходимые детали для ремонта. После того, как вы найдете нужную деталь, ее необходимо поставить на свое место, детали имеют различную форму и ставить их необходимо туда, где мигает изображение этой детали. Когда вы правильно поставите деталь, то в левом нижнем углу, возле изображения колокольчика, появляется цифра (1 - первая деталь и так далее). Вам нужно работать спокойно, чтобы не перепутать детали и быстро, чтобы успеть закончить ремонт до того, пока вам хватит жизней, это не так просто, потому, что вы побываете в тех закоулках корабля, в которых еще ни разу не были. У вас пять жизней, каждая длиной 9999 единиц времени, что вполне достаточно, чтобы успеть выполнить ремонт.

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

NINJA MASTER

В каталоге программа называется NINJA. В программе "NINJA MASTER" вам дается право участвовать в необычных соревнованиях и испытать свою ловкость.

После запуска программы вы увидите действующее лицо - индейца, находящегося в центре экрана. У соревнований есть четыре этапа. На первом этапе вам, в роли этого индейца, необходимо работать руками и ногами, отбивая все летящие в него стрелы. На втором этапе необходимо испытать силу руки, вам предоставляется возможность разбить бревно, которое лежит перед вами. На третьем этапе, управляя мечом индейца, вам необходимо отбить все летящие на него дротики. Если в ходе этих этапов вы смогли набрать более 1000 очков, то вы перейдете на четвертый этап соревнований. В заключительном этапе вы должны, стреляя из ружья, сбить все бутылки, подброшенные вверх.

Пройдя все эти четыре этапа, вы докажете таким образом, что вы настолько ловки, выносливы, сильны и метки, что можете поправу занять место вождя одного из индейских племен.

BRUCE LEE

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

В этой игре вы управляете маленьким, но очень сильным, выносливым и хитрым человечком, должны пройти все препятствия, собирая фонарики под потолком, которые в свое время являются ключами. Вам необходимо собирать все фонарики, иначе вам придется возвращаться в уже пройденные зоны и собирать все оставшиеся фонарики, чтобы перейти на следующий уровень, вам придется еще защищаться от двух стражников, которые по приказу дракона хотят вас убить. Но вы можете их игнорировать и не вступать с ними в борьбу, одновременно не попадаясь под их удары. В противном случае вам придется расстаться с жизнью. Но если вы хотите набрать больше очков (а за определенное количество очков вам добавляется жизнь), то убивайте их, когда вы пройдете все зоны, которые наполнены всякими неожиданностями и ловушками, которые могут вам повредить, то дойдете до последнего уровня, где сидит сам дракон - злой дух. Он будет в вас бросать ядрами с отравленными шипами. Вам необходимо взять последний фонарик, злой дух начнет корчиться в предсмертных муках и умрет. Вам будет представлена возможность начать игру заново, при этом получить приз.

BOMB JACK

BOMB JACK - это уже хорошо известная игра которую отличает динамичность и захватывающая скорость. В этой игре вы управляете небольшим человечком (BOMB JACK), который собирает бомбы. Он умеет летать и не разбивается при посадке. Вы должны, управляя им, пройти пять зон, зона считается пройденной, когда вы соберете все бомбы, висящие в этой зоне. Если вам попадется бомба с горящим фитилем, и вы успеете схватить ее прежде чем она взорвется, вы получите 200 очков. Обыкновенная бомба оценивается в меньшее количество очков (100). Сбору бомб вам препятствуют различные существа. А также ископаемое существо в виде летающего ящера, который повсюду преследует вас. С этими существами необходимо бороться различными способами. Иногда в зонах появляются осколки, которые необходимо тоже брать. За них вы можете получить дополнительную жизнь или на время обезвредить существо, преследующее вас. Наиболее труднопроходимой является последняя зона, потому, что в ней нет подставок, на которые бы мог BOMB JACK встать. После прохождения всех зон, компьютер рисует сеть подставок, а фон остается прежним.

LEGEND

Существует очень старая легенда, в которой рассказывается о том, что некогда старый колдун похитил со свадьбы очаровательную девушку, невесту прекрасного юноши, и решил сделать ее своей женой. Девушка отчаянно сопротивлялась, но что она могла поделать с колдуном. Много дней и ночей колдун заставлял девушку выйти за него замуж, но она все время отказывалась. Тогда он приковал ее к столбу и поклялся, что не освободит ее до тех пор, пока она не станет его женой. Жених девушки отправился на поиски своей возлюбленной, долго он бродил по лесам и полям, переплывал реки и моря. Во время своего путешествия он познакомился с чародеем мельхиором, который научил юношу летать и указал где живет старый колдун.

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

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

STAR WARS

Вам наверное приходилось уже видеть фильм "Звездные войны" и вот теперь вашему вниманию предлагается аналогичная игра. Сценарий игры из последней серии фильма "STAR WARS". Благодаря мощной компьютерной графике, которая имеется у фирмы изготовителя достигнут эффект фильма. В этой игре вы, как главный герой, находитесь на флагманском корабле. Вашей целью является уничтожение "Звезд смерти". В вашем распоряжении есть четыре мощных лазера, сделанных по последнему слову техники и имеющие огромную разрушительную силу. Вы летя в космическом пространстве уничтожаете с помощью этих лазеров вражеские корабли. После того, как вы пройдете первый пост врагов, вы попадаете на саму "Звезду смерти". Тут вам необходимо найти люк прямоугольной формы, который ведет в жизненно важный центр звезды и выстрелив по этому люку, уничтожить ее. При этом необходимо уклоняться от выстрелов врагов, которые хотят вас прожечь своими лазерами, хотя и не такими как у вас, но все же не менее разрушительными. Удачно выстрелив из своего лазера по люку, вы переноситесь в космос и ваш взгляд радуется, как взрывается "DEATH STAR". Затем вы попадаете в другой лабиринт препятствий и так до полной победы.

FROST BYTE

На одной планете приземлился космический корабль. В нем были шесть роботов-исследователей. Планета была вся в подземных лабиринтах и роботы приняли решение отправится на исследование этих лабиринтов. В разведку отправлялись пять роботов, шестой остался охранять корабль и в случае опасности пойти на помощь. Прошло шесть дней, но никаких вестей от исследователей не поступило, что очень встревожило и обеспокоило шестого робота. И он вынужден был пойти на поиски.

Вам предоставляется право управлять последним роботом. За определенное время необходимо найти хотя бы одного из пропавших роботов и время жизни шестого робота возобновится.

При путешествии по подземным лабиринтам, шестой откроет для себя что подземелья заселены враждебно настроенными существами. Именно они похитили и заковали в клетки всех роботов. Возле каждого робота в клетке стоит свеча, которая служит ключом. Для того чтобы освободить робота нужно подойти к клетке, нажать на горящую свечу. Освобожденный робот тут же перенесется на корабль для ремонта, после чего отправляйтесь на поиски других роботов.

HARRIER

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

Конечно ваш полет над противником пройдет не гладко, вам будут препятствовать зенитные орудия и самолеты. Все это необходимо уничтожить ракетами и бомбами. Цель игры - нанести наибольший урон противнику и при этом остаться самому в живых.

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ:

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

COMBAT

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

Перед вами карта, вражеские войска показаны на ней как темные точки и крестики. Перед вылетом необходимо записать координаты базы, где вы находитесь, так как потом будет трудно ее найти. Для того, чтобы взять оружие вам нужно после появления первой картинки плавно посадить вертолет. Перед вами появится выбор из нескольких вертолетов и их технические характеристики. Затем необходимо нажать два раза клавишу "ENTER", на экране начнут мигать различные виды оружия, переключить которые можно клавишей "ENTER". Если вы хотите взять какое-либо оружие, то нажимая кнопки "J", "K", "L" выберите столько сколько вам нужно (но не более чем 2145 кг.).

Затем нажав на клавишу "BREAK" вы начнете боевые действия. Перед вами будут столбы с буквами вверху, они находятся в нижней центральной части экрана. Сверху и снизу будут две черточки, нажимая на клавиши 11, 12 вы можете выбирать оружие.

Не задерживайтесь и отправляйтесь в путь, но не забывайте изредка залетать на базу, чтобы подзаправиться.

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ:

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

WEST BANK

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

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

Этого никак нельзя допустить, а при случае их необходимо убить. Но самое сложное это отличить грабителей от остальных посетителей банка. В игре есть девять уровней сложности, на каждом уровне свои грабители. Если вы перепутав, убьете женщину или человека, который принес вам деньги, то вас осудят и лишат одной жизни. Но цель игры это не только борьба с грабителями, хотя это и не так маловажно, главное, чтобы над всеми окошками с цифрами сверху загорался знак доллара - вашей прибыли. Этот знак появляется когда приличные люди пришли, отдали вам деньги и ушли. Но вы можете встретить и таких грабителей, которые входят в банк уже с вынутым из кобуры оружием, таких надо убивать как можно скорее, но могут появляться и более хитрые гангстеры.

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

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

ROGUE TRUPPER

В игре "ROGUE TRUPPER" вы являетесь десантником и находитесь на вражеской территории. Враги знают о вас и хотят убить. Ваша цель - документы, которые находятся в восьми сейфах. Сейфы разбросаны по всей территории врага и найти их не так то легко. Ваши враги приняли некоторые меры безопасности, расставив механизмы и устройства для своей защиты. Эти устройства очень мешают сбору документов. Беря ящики вы сможете пополнить свои запасы оружия и получить даже дополнительную жизнь. Будьте осторожны, вас подстерегают и мины, которые легко обнаружить по торчащим усикам из песка.

В левом верхнем углу у вас есть карта, которая поможет вам в выполнении задания. На карте обозначены стрелочками солдаты противника, от которых нужно или убегать или просто их стрелять. После выполнения задания и сбора всей важной информации вы садитесь в ракету и улетаете на свою базу, на которой вас ждет заслуженная награда.

BARBARIAN

Если вы любите играть в такие игры, как "KARATE", "FIST", "KUNG FU", то вам несомненно должна понравиться игра "BARBARIAN".

В этой игре обязательно играют двое. Вы можете предложить сразиться со своим другом или поиграть с компьютером.

Если вы еще не играли в эту игру и сюжет вам довольно не знаком, то попытайте счастье сами с собой. Выбрав из меню игру для двух человек, а управляя только одним, отработайте удары.

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

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

TLL

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

В игре "TLL" вам нужно найти на карте мигающие точки - это вражеские объекты. Ваш самолет - последнее достижение техники, он может складывать крылья, превращаться в ракету. После обнаружения точек, вы должны кружась над ними с малой скоростью (крылья должны быть раскрыты), медленно пролететь над этой точкой и услышать звук - это будет означать, что один объект уже собран.

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

После сбора всех точек вы попадаете в другую местность и продолжаете игру.

ALIENS

Каждый, конечно, видел художественный фильм "ALIENS" (чужие - звездные монстры). Этот фильм имеет много наград, в том числе и Оскар, а точнее два Оскара: за специальные эффекты и за игру роли "REPLEY". Этот фильм нашел свое отражение и в компьютерной программе с тем же названием. Мы займемся игрой "ALIENS" и разыграем вторую часть приключения "REPLEY". Сама программа, имеющая так много общего с фильмом, тем не менее не является его копией. Но она сходится на главном мотиве фильма, т.е. поиске королевы. Основная разница между фильмом и игрой заключается в том, что в игре королеву ищет специальная экспедиция, а не REPLEY, как в фильме. В миссии принимает участие 6 человек, заранее высланные в помощь колонизаторам (спасательная экспедиция).

В состав спасательной экспедиции входят:

- Риплей - летный офицер, эксперт по "чужим", пилот;
- Бурке - консультант колонии (группа командиров под руководством капитана Гормана);
- Горман - пилот, навигатор, электронщик;
- Хинс - капрал, пилот, специалист по оружию;

- Бишоп - электронщик, пилот;
- Васьонзер.

Главным во всей игре является аммуниция (оружие), которая расходуется довольно быстро, а пополнить ее можно только в помещении 28 - оружейная. А вот один из возможных и, вероятно, единственный способ полностью выполнить миссию, предлагается разделить всю группу на две, по три человека в каждой. Группа первая - боевая, а вторая очищающая. Боевая группа под управлением Риплея идет до помещения 78, но осторожно и не убивая "чужих" по дороге. Наилучшая и простая трасса следующая: с 1 по 4, а потом влево, с 10 по 36, потом опять влево до 69, потом прямо до 72, затем влево до 107, до 96, вправо до 161 и затем уже прямо до 78. Когда в 78 встретится "чужой" - то разнести его в щепки, когда вся тройка будет в сборе, то одному идти на связь прямо до 187, там убить "чужого" и присоединиться к оставшейся части группы в 78, дальше один, рискуя жизнью выполняет уничтожительный рейс (его жизнь в ваших руках) убивая всех "чужих" по следующему маршруту: 188 - 189 - 190 - 223 - 224 - 240 - 239 - 246 - 241 - 227 - 228 - 229 - 230 - 247 - 248. Оставшиеся две osoby должны иметь полные магазины и полную энергию. Эти две osoby идут беспечно до 247, но дальше с предельным вниманием, потому, что в 248 находится королева и "сетки" створов. Затем они должны отважно разнести королеву в пух и прах, не забывая о страже и очистить помещение от яиц и коконов, после чего появится возможность поворота к комнате 1. Это является сигналом для группы "Очищения". Оставшимися тремя из группы "Очищения" раздавить всех оставшихся в живых существ, "Коконов" и возвратиться в помещение 1. "Боевая" группа тоже следует в помещение 1. После сбора всех оставшихся в живых на базе 1 появится возможность выполнить свою миссию.

- всегда целься в голову;
- после очищения сектора перед второй группой запечатайте его, стреляя в контакт двери;
- не убивай безоружного ребенка. Это девочка. За ее обнаружение получаешь сто очков, а не за убийство;
- не пробуй силой открыть запертые двери - не хватит сил;
- не устраивай боя в помещении генератора.

НОМЕРА КОМНАТ:

1 - операционная база; 28 - оружейная; 78 - центр управления; 174 - генератор; 248 - помещение королевы.

NONTERRAQUEOUS

Действие этой игры происходит на 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,

так называемого "Искателя", который должен найти базу этого компьютера, спрятанного глубоко под землей внутри гигантской горы и уничтожить его. Создание "Искателя" происходило в глубокой тайне из элементов, украденных с монтажной линии фабрики роботов. Много месяцев спустя после изготовления "Искатель" был готов начать свою миссию. Теперь вы должны проводить Искателя внутрь горы и уничтожить базу компьютера. Для этого надо пройти 42 уровня, составляющих 3 смыкающихся между собой секции. Выше всех находится секция пещер, ниже ее секция главного машинного зала, а под ней секция узлов. Все три секции включают в себя 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 потребуются то и умнее стрелять. Например, на дне центральной шахты находится ракета, с которой вы ничего не сможете сделать, пока не найдете топлива, и в то же время можно только при помощи ракеты добраться до газовой камеры без потерь. "Искатель" может принимать две формы, а следовательно, и две тактики действия: в сферической форме можно применять лазерный луч. Трансформация из формы в форму осуществляется только в зале, имеющем специальный предмет. Если "Искатель" сильно ослаблен атакой фотонами, то необходимо подзаправить его энергией, которую можно получить в нескольких залах, имеющих заправочные емкости.

Еще одна тонкость: нет лучшего способа пройти через электрическое поле, чем уничтожить его бомбами, а через твердые преграды можно проложить себе путь лазерным лучем.

EVERYONES A WALLY

Очередное приключение Волли происходит 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, Гарри, Дик и Вильма в процессе работы получают отдельные буквы лозунга.

Собирание букв лозунга:

Буква "B"

1. Поменявшись с Вильмой, поищи книжки 1 и 2.
2. Поменяй в библиотеке книжку 1 на Jump Leads, а книжку 2 на Busen Burner.
3. Найди книжку 3 и поменяйся в библиотеке на букву "B".

Буква "R"

1. Надень на себя противогаз (Самак) и спустись в фонтан за акулой в пещеру.

2. Возьми из конца пещеры букву "R".

Буква "E"

1. Волли должен починить испорченный крюк в подъемном кране: взять клей и сломанный крюк и отнести в мастерскую.

2. Положи крюк на стол и пройди под тисками, имея с собой клей. Подними крюк. Он должен быть уже отремонтирован и годен к работе.

3. Отнеси этот крюк к подъемному крану.

4. Теперь поменяйся с Вильмой и поищи посылку и почтовые марки, обе вещи отнеси на почту. На почте в глубине экрана наклей марку на посылку, и, подготовленную таким образом посылку обменяй на букву "E".

Буква "A"

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

2. Поменявшись с Гарри, иди в магазин, прыгни на прилавок, оттолкнувшись от тележки, и заведи букву "A".

3. Превратись в Дика и поищи "Водолаза", а когда найдешь его, возьми обезьяний ключ и иди чинить фонтан.

4. Прыгни с ключем и водолазом на статую в середине фонтана, в результате чего произойдет ремонт, фонтан начнет работать.

5. Найди Волли и превратись в него, найди пустое ведро и горку песка.

6. Наполни ведро водой из фонтана и поищи возле бетономешалки цемент.

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

8. Превратись в Гарри и поищи проволоку, почини с ее помощью сгоревший предохранитель.

9. Поищи хороший изолятор и найди отвертку, после чего пройди в телефонную будку, сыграй "Астероид" играя до тех пор, пока не услышишь окончание сигнала. Потом иди туда, где стоит столб высокого напряжения и поменяй изолятор, починив тем самым столб.

10. Превратись в Тома и поищи плоскую батарейку в грузовике и положи ее в удобное и видное место.

11. Превратись в Гарри, возьми батарейку и иди до бензоколонки.

12. На станции заряди батарейку от другой (зеленой) и положи ее на видное место.

13. Превратись в Тома, возьми батарейку и положи ее на

подъемник. Превратись в Волли, включи подъемник и поднявшись на каменную стенку возьми букву "К".

Ремонт трубопровода и окончание игры

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

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

3. Имея пластырь и резинку, пройди в мастерскую под столом и ремонт будет закончен.

4. Возьми отремонтированную трубу, противогаз и опять иди в пещеру, таким образом будет погашен огонь на улице и пещера освободится от искр.

5. Всех персонажей проводи в банк (каждый должен иметь свою букву):

Вильма - "В" Том - "R" Дик - "Е" Гарри - "А" Волли - "К"

По завершении этой операции жди награды.

CHEQUERED FLAG

"Клетчатый флаг" - имитация гонок спортивных машин, во время которой вы должны преодолеть одну из самых знаменитых трасс в мире. Из кабины гоночной машины "Формула-1" вам видны пронесшиеся на огромной скорости окрестности. А также видна приборная доска с меняющимися показателями. Следите за различными объектами, появляющимися на горизонте и приближающимися к вам деревьям, указательными знаками, озерами и т.п. Следите за приборами, чтобы проехать дистанцию как можно лучше и избежать перегрева и заносов. Ваш компьютер в точности воспроизводит настоящую гоночную машину. У вас есть возможность выбрать машину. Максимальная мощность достигается на определенных участках. Лобовое сопротивление и сцепление шин с дорогой учтены. Вы должны управлять рычагами и менять скорость, чтобы поддерживать максимальное число оборотов. И если вы берете поворот на слишком большой скорости - вас заносит. Но не волнуйтесь! Чтобы облегчить себе задачу, вы можете выбрать машину с автоматической коробкой передач, но такая машина менее мощная. На вашем приборном щитке воспроизведены: спидометр, счетчики оборотов, топлива и температуры, вместе с индикаторами выбора передачи, счетчики времени прохождения кругов. Руль виден на экране и поворачивается согласно вашим командам. Езда на гоночном автомобиле очень трудна. Помимо умения держаться на дороге и попыток установить рекорд круга или гонки, вам придется избегать всякие опасности и смотреть за машиной. Езда по маслу или

воде резко снижает сцепление с дорогой. Вас занесет - если попытаетесь резко повернуть. Если колесо сойдет с трассы машину начинает тряссти, и скорость резко падает. Не съезжайте с дороги - возможна авария. Езда по стеклу вызовет прокол шины, повлечет сильное вихляние, снижение скорости. Нужно съехать на специальный участок и поменять колесо. Постоянная езда на повышенных оборотах приведет к повышению температуры и взрыву двигателя. Остановка на ремонтном пункте охладит вас довольно быстро. Не переключайте скорости на высоких оборотах - это также может привести к перегреву. Если у вас длительная гонка, следите за счетчиком топлива. Сделайте остановку на ремонтном пункте, чтобы подзаправиться. Сверните к обочине возле ремонтного пункта и остановитесь. Машина получит обслуживание в виде дозаправки, смены шин и охлаждения двигателя. Все что вам теперь остается - это выбрать маршрут движения по трассе, машину и число кругов, а затем вы на старте ожидаете зеленый свет.

Инструкция по управлению:

"O" - ускоритель; "I" - тормоз; "M" - увеличение передачи; "N" - понижение передачи; "A" - быстрый поворот налево; "S" - медленный поворот налево; "F" - быстрый поворот направо; "D" - медленный поворот направо; "H" - пауза; "H"+"T" - отказ от продолжения гонки.

На компьютере запрограммировано 10 трасс, которые имитируют знаменитые трассы "Гран При". Вы можете выбрать любую из них.

АВТОМОБИЛИ:

FERRETI TURBO - чрезвычайно мощная турбинная машина 640 л.с. при 8000-10000 оборотах. Очень трудна в управлении и рекомендуется гонщикам с большим опытом.

MC FASTER SPECIAL - имеет автоматическую коробку передач, идеальна для начинающего, одновременно очень быстрая - развивает мощность до 500 л.с.

REVERSI

Реверси - игра, возникшая в XIX веке, известная также под названием "Отелло", играется на доске. Название отражает строгую мораль XIX века и приверженность современников викторианской эпохи к приобретению земель. Реверси - стратегическая игра двух искусственных противников на квадратной доске, подобной шахматной. Программа Реверси почти полностью написана в машинных кодах и воплощает концепцию искусственного интеллекта. На одной из выставок компьютеров данная программа выиграла 28 из 30-ти игр, причем действовала в половину мощности, игра предназначена для любителей разной подготовки, уровень игры может быть установлен на

"NOVICE". Вы имеете возможность установить начальную позицию с выгодой для себя. По мере приобретения навыков вы можете усложнять уровень игры.

ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Реверси - стратегическая игра двух противников. Черные и белые ходят по очереди, на поле 8x8, черные ходят первыми.

2. Вы можете оставить за собой первый ход или уступить его компьютеру. Вы можете также выбрать вариант игры с партнером - человеком. Тогда компьютер будет выступать в качестве судьи и счетчика.

3. Захват происходит если ваша шашка или ряд шашек противника попадают в западню между только что установленной шашкой и другой такого же цвета. Захват производится по прямым линиям горизонтали, вертикали, диагонали или комбинации таких линий. Все захваченные шашки меняют цвет. Если вы не представляете как происходит захват, не волнуйтесь, компьютер гарантирует правильность и воспроизводит на экране результат. Вы всегда сможете переиграть партию, изменить цвет, так что не всегда погоня за количественным преимуществом является лучшей тактикой, при этом вы можете потерять контроль за своими шашками.

4. Ход производится путем установки вашей шашки на свободное место возле шашки противника.

5. Каждый ход должен производиться захватом одной или более шашек противника.

6. Шашки противника после попадания на поле не снимаются.

7. Если захват не получается игрок должен пасовать PASS ("A") и очередь передается противнику.

8. Игра оканчивается тогда, когда оба соперника не могут ходить. Подобное происходит и тогда, когда на доске есть еще шашки, но нет возможности делать захваты, или когда у одного из соперников не остается шашек.

9. Победителем признается тот, кто имеет большую армию в конце игры.

Как играть в реверси на нашем компьютере

Если вы ранее не играли в реверси, советуем вам начать с пробной игры. Вы можете ходить вперед и назад, чтобы почувствовать значение каждого хода, в любой момент вы можете поменять цвет и продолжать играть с компьютером. Во время игры следует определить координаты поля, на котором вы делаете ход. Ряды по вертикали обозначаются буквами от "A" до "H", горизонтальные - цифрами от 1 до 8, не забудьте нажать ENTER. Компьютер определяет, возможен ли такой ход. Если не возможен то вас просят сделать другой ход, в случае отсутствия хода нажмите клавишу "A" - пас. Перед своим ходом вы можете полу-

чить информацию о возможных продолжениях вашей игры. Для этого нажмите ENTER без набора вашего хода, на экране появится меню выбора. Меню предлагает несколько предложений, которые имеют объяснения, если снова нажать эту клавишу, то экран переключится на показ игры и вы можете делать свой ход. Что бы использовать один из предлагаемых машинных ходов, наберите его номер в меню. Одно из предложений в меню изменяет уровень игры. Нажмите цифру от 1 до 9. При игре на высоком уровне компьютер оценивает больше вариантов и отвечает медленнее, если вы хотите прервать компьютер во время хода, держите палец на клавише, машина прореагирует сделав ход, возможно не лучший. Если вы постоянно проигрываете на первом уровне то имеет возможность выбора новой позиции перед игрой. Пользуйтесь этим и займите все четыре угла и другие поля, которые вы считаете ключевыми. Попробуйте сыграть снова. Углы считаются самыми ценными полями. Их нельзя захватывать и они контролируют длинные линии в трех направлениях. Однако они не всегда бывают выгодны да и захватить их довольно трудно. Поля возле края доски не используются, в противном случае у вас уязвимая позиция. В начале игры дольше оставайтесь в центре поля. Если противник занимает угол, старайтесь блокировать его. В конце игры старайтесь не давать противнику продолжать игру, и помните, у кого больше шашек тот и победит. Программа реверси обеспечивает богатый уровень стратегических вариантов игры. Помимо обычных вариантов при игре с компьютером или с вашим другом, имеется возможность проверить собственные идеи. Представим, что каждая игра начинается с того, что четыре центральных квадрата заняты. Черные ходят первыми. В начале игры черные могут пойти на C5, D4, E3, F4, захватывая таким образом белую шашку, которая после этого становится черной. Предположим, что выбираю ход D5, черные имеют 4 шашки, а белые только одну, но ... ваши варианты воображения ограничены, и что более важно, вы рискуете потерять все ваши шашки, что же лучше, позиция или величина вашей армии? Сыграв подобную партию, вы поймете, что в этой игре лучше, а что хуже.

BACKGAMMON

Нарды насчитывают более 3000 лет. Это игра удачи и умения рассчитанная на двоих, сравнительно современное усовершенствование - удваивающий кубик, который придает этой игре новые возможности, доска состоит из 24 пунктов, которые равномерно распределены по четырем углам (по 6 в одном поле). Пункты обозначены черными и белыми треугольниками и каждый имеет определенную букву от "A" до "X", когда доска появится на экране то черная или красная сторона будет сверху, а белая или

голубая внизу. Вы играете на нижней голубыми, толстая вертикальная черная зона, делящая доску, называется баром. Два поля справа от бара называются внутренними полями, а два слева - внешними. Ваши шашки играют по алфавиту (справа - налево вверх и слева направо вниз). Красные шашки машины движутся в противоположном направлении. Ваша цель - поставить все свои шашки на вашем внутреннем поле (пункты "S" - "X") и убрать с поля прежде, чем машина сделает это со своими шашками на своем внутреннем поле. Пункты ("A" - "F"). Вы и машина по очереди бросаете кости и передвигаете одну и более шашек на количество пунктов, указанных в кубиках. Каждый кубик бросают отдельно. Если выбрасываете дубль, то количество очков удваивается и делается четыре хода четырьмя главными шашками. Если игрок имеет на пункте две шашки и более, то этот пункт заблокирован для противника. Если имеет в пункте одну шашку, тогда противник может поставить там и свою шашку, выбив шашку противника в бар. Если у игрока одна или более шашек в баре, он должен забрать из бара их прежде, чем продолжит игру. Если вы в баре, то уходить должны в пункт расположения непосредственно справа от пункта "A". Соответственно машина уходит из бара на пункт "X". Игрок, который не может уйти из бара теряет (случай, если он заблокирован) очередь. Когда игрок поставит все свои шашки на внутреннем поле, он может начинать снятие. Если на кубике выпадает нужное количество очков, то если шашка займет сразу за последним пунктом, то ее можно снимать. Шашку также можно снимать, если на кости выпадает число превышающее необходимое, ваша шашка занимает самое удаленное от последнего пункта позицию. В начале игры удваивающий кубик находится в центре на баре и показывает 64 (что соответствует одному или двум). Пока кубик в этой позиции любой из игроков имеет право предложить своему противнику сыграть дубль. Игрок, желающий продолжить дубль, может принять это предложение, когда выпадает его очередь бросать кубик, если противник отказывается, то он проигрывает партию. Предлагающий получает столько очков, сколько показывал удваивающий кубик перед предложением. Если предложение принято, то тогда удваивающий кубик переворачивается на другую сторону с наибольшей из цифр и становится ближе к игроку, принявшему предложение. Этот игрок владеет кубиком и теперь только он может предложить дубль. Если будет новое предложение играть дубль, то кубик может поменять хозяина, первый кто снимет все свои шашки, получает по крайней мере, число очков на удваивающем кубике. Если проигравший не снял ни одной шашки, но не имеет шашек в баре и в домашнем поле противника, то победитель зарабатывает количество очков на удваивающем кубике, умно

женном на 2. Если проигравший имеет в баре или в домашнем поле противника шашки, то число очков на удваивающем кубике умножается на три. Если вы не знаете правила, то их можно выучить во время игры, так как программа не позволит вам сделать неправильный ход, и сообщит, почему он неправильный.

После установки программы вам зададут 2 вопроса:

первый - об уровне игры. Нажмите 1, 2, 3 или 4.

второй - хотите ли вы бросать кубик вручную. Нажмите "Y"

- если да или "N" - если нет.

Клавишу "%" нажимайте в случае если вы считаете, что машина играет нечестно и вы хотите поиграть с другим компьютером после выбора уровня игры, счет будет показан вместе с уровнем игры машины, вам же будет предоставлена возможность вернуться к началу игры. Если не ответите в течении 40 секунд, то на экране появится поле и будут брошены кости, чтобы разыграть, кто ходит первым. Удваивающий кубик находится в центре бара и показывает 64, что в действительности показывает 1 (на удваивающемся кубике по традиции нет единицы). Цифра 64 используется, чтобы обозначить 1 или 64. Если кубик показывает дубль, то ставка увеличивается до двух, а кости бросают до тех пор, пока будет не дубль. Ваша кость сверху, тот кто получит больше очков на розыгрыше, начинает игру. Когда наступает ваш ход и кости брошены, машина даст вам подсказку, есть три варианта ответа:

1. Нажмите букву от "A" до "X", чтобы поставить шашку на этот пункт.

2. Нажмите на "Y", чтобы снять шашку с бара.

3. Нажмите "Z", чтобы сыграть сначала второй кубик, то есть пойти на количество очков на втором кубике.

Если машина сочтет ваш ход правильным, то соответствующая шашка будет передвинута на новый пункт. Если ход нарушает правила, то появится сообщение об ошибке. Вы можете повторить ход, если вы не можете правильно пойти, то машина сообщит вам об этом и передаст ход себе, когда вы уже нажали кнопки для выхода, вы имеете возможность отказаться от этого хода. Для этого нажмите клавишу "стирание" и ваша шашка вернется на прежнее место. Затем можете сделать новый ход, когда вы будете удовлетворены своими ходами нажмите "Enter", что позволит играть машине. После хода машины вы можете играть дубль, нажав клавишу "D". Если вы не хотите - нажмите "Enter", чтобы бросить свои кости. Если машина принимает предложение играть дубль, число на удваивающем кубике удвоится, а сам кубик передвинется в сторону машины. Машина сама может предложить вам играть дубль.

Год 2112 от Рождества Христова... Технология ушла далеко вперед... Покупки делаются с помощью компьютера, а работа связана только с компьютерами и выполняется дома на собственных компьютерах.

Ваша задача: исследовать вычислительный комплекс, выявить место положение карт ПЗУ, перевести их в главное помещение и разместить в правильной последовательности, тем самым вы восстановите работоспособность главного компьютера.

В вашей миссии вас сопровождает Подди - ищейка-робот. Ниже игрового экрана расположено окно с бегущими сообщениями, рядом с которыми - пиктографическое меню. Оно используется для того, чтобы брать объекты, использовать их и выбрасывать, для проверки статуса человека и собаки, обеспечения набора предметов, которые они несут. Имеются пиктограммы первой помощи, питания, открывания дверей.

На других экранах появляются в избытке и другие пиктограммы. В основном для определения типа джойстика и работы компьютера.

Одновременно вы можете нести только 3 предмета: но Подди перетаскивает гораздо больше, поэтому менее существенные - консервные банки, консервный нож, лампочку - следует поручить ему. Все предохранители пусть тоже несет он. Брать вещи у Подди и отдавать их ему можно лишь когда он с вами рядом, поэтому аптечку первой помощи всегда имейте при себе.

С Подди, как и всякой собакой, справиться нелегко, ее поведение непредсказуемо и часто глупо. В любой момент он может убежать от вас (в пределах комнаты), но, если вы будете оставаться на месте, он через какое-то время к вам прибежит.

Если вы хотите, чтобы он немедленно вернулся, например, нужно покинуть комнату, встаньте на линию его взгляда и попытайтесь потеснить его к двери. Подождите пока он не окажется у ваших ног и смотрит по направлению к двери: Подди не может выйти из комнаты в одиночку без вас.

В целом польза от собаки небольшая, основная ее задача - переносить вещи. Однако, имеется несколько ситуаций, где она ведет себя странно и на действия стоит обратить внимание.

Подди требует постоянного подзаряда энергией, для чего его нужно 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 собака окажется обездвиженной.

Вы тоже можете истощить свои силы, поэтому на дороге

подбирайте консервы, найдите консервный нож и периодически "подзаряжайтесь".

Большинство дверей на пути закрыто, и чтобы их открыть, нужны различные ключи. Чтобы проникнуть везде потребуется три ключа.

К числу полезных ключей относятся и бомбы. Их следует использовать в качестве противопехотных мин, располагая их на пути надвигающихся роботов. Ожидая взрыва не болтайте по соседству!

Лампочка нужна для освещения комнаты, в которой погас свет - без нее вы не можете воспользоваться аптечкой первой помощи при поражении роботом. Когда найдете одну из карт ПЗУ, несите ее на центральный пульт управления и бросьте на пол. Если она вскочит в одну из ячеек, тогда все в порядке; если нет - ищите следующую.

При переходе из одной комнаты - желтой - в соседнюю произошла неожиданность: меня перебросило сразу на центральный пульт. Полезное открытие, но жаль, что телетранспортировка действует только в одну сторону: пришлось долго розыскивать собаку.

ACADEMY (ТАУ КИТА 2)

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

В этой игре неплохой научно-фантастический сценарий и простая, на первый взгляд задача. Вам необходимо взорвать термоядерный реактор в столице централистов на одной из планет Тау Кита. В вашем распоряжении боевой корабль - скиммер, за пультом которого вы находитесь. Эта машина буквально напичкана различным оборудованием и вооружением. Имеется лазер, 8 ракет с самонаведением по тепловому излучению, противоракетные установки, радар, компас, силовая защита, приборы ночного видения, а также бортовой компьютер (с гарантией от ошибок в программе).

На первом этапе общения с программой вы просто привыкаете к управлению, а потом начинаете получать удовольствие от использования команд "приключенческого" стиля. На этом этапе общайтесь со своим компьютером, используя его для опознавания различных здешних предметов и неприятельских кораблей. Можно также пользоваться очень детальной картой и системой телепортации.

ACE

Имитаторы полетов бывают двух типов: либо преодалевая огромные трудности при программировании добиваются более или менее правдоподобного соответствия с некоторым существовавшим типом самолета; либо останавливаются на заведомо упрощенном варианте. В первом случае, для того, чтобы просто оторваться от земли, необходимо тщательно изучить страниц 20-30 описания. Во втором случае квалификации настоящего пилота не требуется, да и различные эффекты - падающие самолеты, взорванные и тонущие корабли, и прочее - выглядят более красочно. ACE относится ко второму типу.

В этой игре вам предстоит немало поединков, заправок в воздухе, боевых пусков ракет, полетов над сушей и над морем. Количество приборов управления сведено к минимуму. При этом вам предоставляется возможность стрелять по танкам, самолетам, кораблям (не забудете зарядить соответствующее оружие перед вылетом с базы).

Основная суть игры состоит в том, что пилот-одиночка, защищает свободный мир от агрессора на суше и на море. Позиция врага нанесена на карту, которую вы можете посмотреть в любой момент. В игре имеется логическая последовательность - пока вы не уничтожите первую волну авиации противника, вы не можете атаковать его корабли. Имитацией полета эту игру можно назвать лишь весьма условно, ибо никакой собственной "летной" техники управления самолетом не требуется. На первых порах графика может и не принести сильного впечатления, но не волнуйтесь, в конце концов она вам понравится!

BASKETBALL

Кажется, фирма имеджив с недавнего времени стала специализироваться на спортивных имитациях, и такую ориентацию можно только приветствовать. Ранее были игры, где действовала пара игроков и перекатывающийся мяч - но на фоне этой игры все предыдущие выглядят очень бледно. Можно играть с партнером или машиной, руководимая командой из 4-ех игроков. Действия очень быстры, и вам придется основательно потренироваться, если вы хотите противостоять компьютеру, даже на самом первом уровне, к счастью есть режим тренировки.

Чтобы добиться успеха в игре, недостаточно просто бегать и бросать мяч в корзину, необходимо научиться передавать мяч партнеру. Вы можете управлять игроком, который в настоящий момент ближе всего к мячу, или владеет им. Такой игрок отмечается повышенной яркостью. Нажав кнопку "огонь" вы заставите игрока подпрыгнуть; продолжая ее держать, вы заставите подпрыгнуть всех игроков по очереди. Если во время прыжка нужного вам члена команды вы отпустите кнопку, то контроль

перейдет к нему. Пока вы управляете этим игроком, машина берет на себя заботу об остальных. Обычно они передвигаются довольно рационально, хотя иногда их движения поражают бестолковостью, игра быстрая, достаточно сложная.

COBRA (СТАЛОНЕ)

Сюжет: полиция не в силах справиться с преступностью в Америке. Не связанный условностями закона Сталоне наводит свой порядок.

В настоящем кинофильме Сталоне поливает улицы огнем из автомата чтобы сделать их безопасными для пешеходов. В игре вы должны бежать по этим улицам, избегая смертельные препятствия - громил с ножами, летящих ракет и дам с гранатометами. Есть еще какие-то таинственные колясочки, снующие туда-сюда по экрану - их трогать нельзя! В игре три сцены: город, пригород и фабрика. Чтобы успешно расправиться с преступниками, надо собирать контейнеры, чем-то напоминающие гамбургеры, хотя начинка их намного более смертоносна. Но это все очевидно. Не многим менее очевидно, что вашей целью, кроме массового избиения всякой шпаны, является спасение прекрасной Ингрид от Джека-Потрошителя.

DELTA WING

В игре Дельта Уинг (дельтаплан) сделана попытка устранить недостатки полетов без всякой цели введения в нее множества элементов действия - вы можете бомбить вражеские базы, общее количество которых (от 1 до 6) вы можете выбрать перед началом игры.

Возможны также воздушные бои с самолетами противника, которые стремятся уничтожить вас и ваши базы. Техника полета кажется не такой сложной, как на других стимуляторах, но не слишком проста. На панели 14 индикаторов, и вам необходимо научиться обращаться с 14 клавишами. В игре неплохая графика, ландшафт перемещается с приличной скоростью и достаточно гладко. "Проволочные" самолеты противника перемещаются очень быстро - одно мгновение - и об их присутствии напоминают только дырочки на лобовом стекле.

FAIRLIGHT

На безбрежной равнине, на ничем не приметном плато, по ту сторону непроходимого густого леса расположен заколдованный замок. В замке томится волшебник, вы должны найти волшебную книгу, чтобы вызволить его из темницы.

Графика в игре самая лучшая из всех тех, которые мы до сих пор видели среди трехмерных двухцветовых вариантов.

Ваш персонаж - это путешественник и исследователь, оде-

тый в плащ и вооруженный мечем, чтобы отбиваться от антисоциальных типов. Фигурка может двигаться в четырех направлениях, прыгать и поднимать различные предметы. Она также может вступать в бой. Схватку наш персонаж ведет намного живее, чем персонаж Сейбревула.

Вы также можете передвигать предметы, толкая их, ставя стулья на столы, чтобы добраться до высоко расположенных дверей или окон. Можно также просто переставлять мебель для собственного удовольствия. Проблемы, которые надо решить, обычно более реалистичны, чем всегда. Ключи каким-то образом дают понять, к какой двери они подходят. После совершения ряда операций открываются дальнейшие глубины замка, после того, как открывается очередная потайная дверь.

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

Каждый предмет и персонаж в игре имеет вес. Предметы, которые вы несете, изображаются на маленьком свитке в углу экрана по одному за раз. Можно нести по пять предметов одновременно, но их вес играет существенную роль. Возможно, силы вашей хватит только на меньшее количество. Аналогично, удар дубинки тролля намного чувствительнее, чем наскоки маленького охранника.

Фарлайт - это первая игра в трилогии и Земле Фарлайта, и игрок будет дествовать в окрестностях замка.

Секрет потрясающей графики лежит в использовании GRAXA, графического языка низкого уровня. Игра имеет 100 экранов.

FLIGHT SIMULATION

1. Аспекты полета

Органы управления самолетом включают в себя: штурвал, закрылки, хвостовой руль и регулятор мощности двигателей.

Движение штурвала вперед и назад вызывает отклонение горизонтальных рулей и, соответственно, перемещение самолета вверх или вниз. Аэродинамика самолета чрезвычайно сложна. Управление каким-либо органом вызывает, как правило, не одно последствие. Например, элероны вызывают не только крен самолета, но и создают дополнительный воздушный поток, вызывающий поворот самолета. Всему этому можно научиться, работая с имитатором.

Положение самолета и режимы полета изображаются на приборной панели в кабине пилота. Пилот должен руководствоваться показаниями этих приборов, чтобы вывести самолет на линию с которой он совершит посадку с заданной скоростью и под заданным углом. Обычно правильный угол посадки составля-

ет 3 градуса. Для этого высота на расстоянии 20 миль должна составлять 6000 футов, а на расстоянии 3 миль от взлетно-посадочной полосы /ВПП/ -1000 футов. Руль направления может несколько изменять курс самолета. При качании по ВПП именно им регулируется направление движения самолета.

В "Имитаторе .." вы можете приземляться на одном из двух аэродромов, взлетать с них, ориентироваться с помощью радиомаяков или по местности. Через кабину вы видите небо и землю, огни ВПП в трехмерной перспективе и объекты на земле: озера, холмы и т.п. Экран можно переключать также на изображение навигационной карты, на которой показаны детали местности, ВПП, радиомаяки и пр. После загрузки программы в компьютер, на экране появляется меню с вопросом о том, что вы желаете отрабатывать: взлет, гладкий полет или посадку. Нажмите, соответственно 1, 2 или 3. После этого вас спросят нужен ли вам учет ветра. Отвечайте "Y" только если вы опытный пилот, т.е. сможете справиться с внезапными порывами ветра, в противном случае отвечайте "N".

2. Приборная панель

На нижней части экрана изображена приборная панель кабины пилота. Пять циферблатов слева на право.

1. Система инструментальной посадки. /ILS/
2. Датчик скорости
3. Оборудование наведения на радиомаяки /RDF/
4. Высотомер
5. Индикатор скорости изменения высоты /ROC/

RDF - это большой циферблат в центре панели. Здесь изображен символ самолета, он указывает о направлении полета. Цифровой указатель дает направление полета в градусах компаса. RDF - это самая необходимая навигационная система. В любое время полета самолет связан с одним из радиомаяков. Положение радиомаяка, с которым в данный момент связан самолет, изображается светлым крестиком на экране /циферблате/ RDF. Если вы хотите двигаться в направлении какого-либо радиомаяка, вам надо так развернуть самолет, чтобы положение радиомаяка на циферблате RDF совпадало с "12 часами".

Справа от циферблата RDF находится датчик скорости. При этом малая стрелка указывает высоту в тысячах фунтах, а большая в сотнях футов.

Индикатор ROC - это индикатор скорости подъема самолета, он измеряет вертикальную скорость в единицах 1000 футов/мин. Если стрелка индикатора находится выше нуля, то самолет идет вверх и наоборот.

Индикатор POWER /мощность/ измеряет силу тяги моторов. Тяга двигателей возрастает с увеличением мощности, но на большой высоте снижается.

FUEL /топливо/ - индикатор наличия топлива в баке.

FLFPS /закрылки/ - индикатор, который показывает угол движения закрылков.

GEAR /шасси/ - имеет два состояния. Красный цвет - шасси убрано. Зеленый цвет - шасси выпущенно.

BCN, RGE, DRG - это информация по маяку, к которому в данный момент привязан самолет:

BCN - позывной маяка

RGE - расстояние до маяка в милях

DRG - курс относительного маяка в градусах

ILS - это система инструментальной посадки. Она предназначена для наведения самолета на аэродром. Радиобуй, размещенный в начале ВПП излучает сигнал, положение которого видно на экране ILS как светящееся пятно. Если самолет приближается к аэродрому с правильного курса, то это светящееся пятно находится в центре экрана.

RA - радиовысотомер. Это системы ILS. Радиосигнал, отраженный от земли, позволяет точно замерить высоту от земли до колес самолета. Замер выполняется в футах. Это очень точное значение и применяется оно при посадке самолета.

3. Управление самолетом

5. - движение влево

7. - движение вверх

6. - движение вниз

8. - движение вправо

Управление горизонтальным рулем

Z - поворот влево, X - поворот вправо

Горизонтальным рулем самолет управляется при движении по взлетно-посадочной полосе.

P - увеличение тяги двигателя О - уменьшение тяги двигателя
F - увеличение выхода закрылков D - уменьшение выхода закрылков.

С убранными закрылками скорость отрыва самолета - 80 миль в час, с выпущенными - 60 миль в час. Увеличенный выход закрылков при большой скорости полета может привести к разрушению крыльев.

G - выпуск и втягивание шасси. Нельзя выпускать шасси при большой скорости полета, т.к. при этом оно может заклинить или оторваться.

B - переключение с одного радио маяка на другой, длительное нажатие на клавишу B приводит к тому, что автоматически происходит переключение радиомаяков к которым привязывается самолет.

M - изображение карты местности на экране. На навигационной карте изображены два аэродрома: один большой международный аэродром /MAIN/, другой маленький клубный аэродром /CLUB/. MAIN имеет ВПП длинной более мили, поэтому посадка на него небольшого самолета не сложна. CLUB - местный аэродром, он имеет ВПП длиной 800 ярдов.

Карта изображает также положение радиомаяков и различных объектов. Около главного аэропорта есть два маяка, расположенные на расстоянии трех миль и конца полосы. Их позывные ME и MW. Кроме них на навигационной карте изображены еще три маяка: OA, OB, и OC.

4. Навигация

Самая трудная часть полета - подход к аэродрому и посадка. На достаточно большой высоте вы можете экспериментировать с органами управления, имея скорость и направление полета и не заботясь при этом о навигации. Если же вы хотите совершить посадку, вам надо положить самолет на правильный курс и пройти к аэродрому с правильным углом посадки. Это трудная задача и она требует больших усилий и тренировки, пока вы научитесь совершать посадку правильно.

FLYER FOXR

Цель этой игры: защита от вражеских истребителей пассажирского лайнера БОИНГ-747-"ДЖУМБО", который летит в "опасном воздушном пространстве". Время от времени голос оповещает о "приближающихся истребителях", и целая эскадра вражеских самолетов пытается спустить Джумбо на землю. Почему пассажиры подвергаются такой жуткой опасности авторы не объясняют, и это делает игру несколько бесцельной и однообразной.

Боевые действия достаточно адекватны, но необходимость защиты Боинга не дает возможность слишком связывать себя боем. Графика ведет свое происхождение от Бейсика. Панель управления сделана с претензией на сложность, но достаточно примитивна, даже несчастный Джумбо не взрывается, упав на землю. Набрав новую партию обеспеченных пассажиров, он снова взмывает в небо.

ELITE

1. ВСТУПЛЕНИЕ

Итак, вы начинаете свою боевую и деловую карьеру. Для начала вы располагаете кораблем "Кобра-МК 3" и суммой в 100 кредитов. Корабль оснащен топливом, достаточным для гиперперехода на 7 световых лет и вооружен тремя самонаводящимися ракетами, а также пульсирующим лазером на носовой надстройке. В исходном состоянии вы пришвартованы к орбитальной станции и около планеты LAVE.

"Кобра МК 3" - наилучший из транспортно-боевых кораблей среднего радиуса действия, средней грузоподъемности. Это идеальный корабль для начинающих космических бизнесменов и бойцов.

Корабль высокоманевренный, хорошо держит курс на

гиперпереходах. Он имеет систему защитных полей, питающихся от 4 энергетических блоков. Пилотские лицензии выдают-ся только на планете LAVE, поэтому это исключительное место, где разрешено тренироваться в стыковке и растыковке с орбитальной станцией. Воспользуйтесь этой возможностью.

Грузовой отсек корабля может содержать 20 однотон-ных контейнеров. Этот объем можно увеличить за счет расши-рения грузового отсека, что не влияет на маневренность корабля. Контейнеры прикреплены магнитным путем к грузовым кронштейнам.

2. НАЧАЛО РАБОТЫ

После завершения загрузки, вы увидите вращающийся кос-мический корабль. Это "Кобра МК 3", идентичная вашей. Не обращайтесь пока внимания на надпись "LOAD NEW COMMANDER (Y/N)", а нажмите клавишу "SPACE" для перехода на вторую титуль-ную страницу. С этого момента начинается игра, а на экране появляется информация, описывающая текущую игровую ситуа-цию.

3. РАБОТА С КАССЕТОЙ

Пока вы находитесь в пристыкованном к космической станции состоянии, вы можете записать свое положение на ленту. Нажмите "SYMBOL SHIFT" появится меню:

1. Загрузить ситуацию отложенной игры
2. Записать игру на ленту имя
3. Выход

Это же меню появилось бы, если бы вы нажали клавишу "Y" в ответ на вопрос "LOAD NEW COMMANDER" (Y/N):

Загрузка отложенной игры: от вас запросят имя.

Запись на ленту: от вас запросят имя.

4. СТРАНИЦА СОСТОЯНИЯ ИГРЫ

На этой странице сверху изображается имя командира. Далее идет следующая информация:

PRESENT SYSTEM - планетная система, в которой вы сейчас находитесь;

HYPERSPACE SYSTEM - указывает на какую планетную систему в данный момент настроена система гиперперехода;

FUEL: 3.5 LIGHT YEARS - топливо: 3,5 световых года;

CASH: 100 CR - наличие средства: 100 кредитов;

LEGAL STATUS: - ваш правовой статус. В нормальном сос-тоянии он CLESAR, т.е. галактической полиции к вам претен-зий нет. Но по мере совершения правонарушений, он может меняться до OFFENDER и даже до FUGITIVE. В последнем случае вы можете быть атакованы полицейскими кораблями. RATING: здесь изображается ваш боевой уровень;

HARMLESS - низшая ступень, обозначает вашу полную без-вредность для кого-либо. По мере накопления боевого опыта ваш рейтинг будет меняться.

5. БОЕВОЙ РЕЙТИНГ

Для того, чтобы стать бойцом класса "Элита", вы должны проявить высокое искусство и огромное терпение, т.к. только с накоплением материальных средств в результате квалифицированных торговых операций вы сможете приобрести дополнительное вооружение и оборудование: лучевой лазер, дополнительные ракеты, энергетические бомбы, галактический гиперпривод, стыковочный компьютер и пр. Вы будете жить со своим боевым рейтингом как HARMLESS, вы перейдете к MOSTLY HARMLESS, и так далее. По мере накопления боевого опыта, вы станете POOR, затем AVERAGE, затем ABOVE AVERAGE, COMPETENT, DANGEROUS и, наконец, DEADLY. И лишь очень немногие станут ELITE.

Ваши победы будут автоматически фиксироваться и передаваться в галактический федеральный центр. Пропорционально будет меняться и рейтинг.

Управляйте кораблем аккуратно, действуйте мудро. Помните, что другие пилоты могут попытаться увеличить свой рейтинг нападением на торговые корабли или на полицейские корабли класса VEPERS. Если вы примете такую тактику (или если начнете торговлю запрещенным товаром), то ваш боевой рейтинг может расти, но при этом будет изменяться и правовой статус: CLEAN-OFFENDER-FUGITIVE. Вы можете стать врагом номер один и несомневайтесь, вас не оставят в покое.

6. НАВИГАЦИЯ

В галактическую кооперацию входя более 2000 обитателей планет, разбросанных по 8-ми галактикам. Политическая власть на планете - это важный фактор, который должен учитываться при навигации, поскольку многие планеты находятся в состоянии анархии и посещать их на плохо вооруженном корабле очень опасно. Важным также является экономический профиль планеты.

Ваша стратегия будет зависеть от ваших целей и задач, от того насколько вы готовы рисковать. Чем больше вы рискуете, путешествуя к опасным планетам или торгуя запрещенными товарами, тем быстрее вы заработаете средства и оснастите свой корабль, но тем быстрее вы и погибнете. Вскоре вы поймете что жизнь в межгалактическом пространстве - это вопрос баланса, и путь пиратства ведущий к быстрому повышению рейтинга быстро приводит и к финалу.

В этой игре от вас, конечно потребуются способности бойца, но это не основное. Умение размышлять и принимать правильные решения здесь важны не менее.

7. УПРАВЛЕНИЕ НАВИГАЦИЙ

Клавиша "I" - карта галактики.

При нажатии этой клавиши на экране появляются все оби

таемые планетные системы галактики. Здесь же обозначены ваши координаты. Управляя курсом вы можете просмотреть данные на эти системы в поисках выгодной торговой операции. Управление курсором: S - вверх, X - вниз, N - влево, M - вправо. Клавиша P - данные на планетные системы. Нажатием этой клавиши вызывается информация по какой-либо планете. Имейте в виду, что космическая администрация не несет ответственность за точность предлагаемой информации, но опытный бизнесмен сам разрабатывает для себя критерии возможности использования информации.

ПРИМЕР ИНФОРМАЦИИ:

DISTANCE: 2 LIGHT YEARS - расстояние до системы 2 свет.года;
ECONOMY: AVERAGE AGRICULTURAL - экономика: среднеразвитая, аграрная;
GOVERNMENT: DEMOCRACY - тип правительства: демократия;
TECH LEVEL: 8 - технологический уровень 8;
POPULATION: 4.1 BILLION - население: 4,1 млрд.;
GROSS PRODUCTIVITY: 13120 MCR - совокупный общественный продукт: 13120 млн.кредов;
AVERAGE RADIUS: 6155 KM - средний радиус.

Ниже приводится краткий комментарий по основным особенностям планеты. Теперь вновь нажмите клавишу "I" и вызовите карту галактики. Малый курсор (крестик) указывает на ту планету, на которую вы настраиваетесь. Большой курсор указывает ваше местоположение. Окружность вокруг него показывает куда вы можете совершить гиперпереход с имеющимся у вас запасом топлива.

Клавиша "B" - возврат малого курсора к большому.

Клавиша "O" - вызов локальной карты.

Это подробная карта, показывающая подробное расположение планетных систем, ближайших к месту вашей стыковки. Поскольку "Кобра МК 3" имеет топлива для гиперперехода не более, чем на 7 св.лет, цель перелета надо выбирать очень тщательно, проверяйте себя по предлагаемой информации на звездные системы. Если курсор выйдет за пределы экрана, возвращайте его клавишей "B".

Клавиша "D" - это клавиша показывает насколько далеко находится система, ближайшая к малому курсору.

8. ОРБИТАЛЬНЫЕ СТАНЦИИ "КОРИОЛИС"

Каждая из орбитальных планет имеет несколько космических станций "Кориолис" на орбите. Эти станции являются нейтральной территорией, которая управляется одновременно галактическим центром развития и администрацией планеты. В последние годы появились новые станции в форме додекаэдра, их поэтому называют "Додо".

Все орбитальные станции имеют защитные поля от атак пиратов и неквалифицированной стыковки, а также флот полицейских кораблей "Viper". Дозаправка кораблей, а так же разгрузка - погрузка производится на этих станциях. Каждая станция имеет диаметр 1 км и может принимать одновременно до 2000 кораблей.

9. ОТХОД ОТ ОРБИТАЛЬНОЙ СТАНЦИИ

Он выполняется клавишей "1". После этого в течение 10 сек. корабль проходит тоннель в защитных полях станции.

"Кобра МК 3" - высокоманевренный корабль, но он требует наличия определенной практики.

N - вращение корабля против часовой стрелки;

M - вращение корабля по часовой стрелке;

X - вверх;

S - вниз;

"SPACE" - увеличить скорость;

"SYMBOL SHIFT" - уменьшить скорость.

При выполнении маневров пользуйтесь компасом, который имеется на приборном дисплее. Это окружность в правом верхнем углу дисплея. Внутри имеется светлая точка. Она указывает положение вашего корабля. Когда точка черная и находится в центре окружности, космическая станция точно перед вами. Если точка нечеткая, то станция сзади вас. Потренируйтесь в управлении кораблем.

Вы будете встречаться здесь с другими кораблями. Никто не нападает здесь на вас, так как вы находитесь под защитой станции. Если же вы начнете здесь стрельбу, то будете отвечать в полной мере.

10. ПРИБОРНАЯ ПАНЕЛЬ

В центре панели имеется дисплей в виде эллипса. Это экран радара. Он показывает трехмерное изображение того, что находится в непосредственной близости от вашего корабля. Поле зрения сделано так, как будто наблюдатель находится сзади и сверху от вашего корабля.

Слева и справа от эллипса имеются две окружности. Та, что справа это компас, о нем смотри выше. Окружность слева имеет цвет, зеленый обозначает что никакой опасности для вас нет. Желтый указывает на возможную, а красный на реальную опасность. Мигающий красный означает критическое состояние. Это может быть, если к вашему кораблю приблизится вражеский, если вы очень близко подлетите к солнцу и т.п.

Слева и справа от экрана радара имеются шкалы различных приборов:

FS и AS - состояние энергетических источников защитных полей;

FS - переднего поля,

AS - заднего поля;

FU - уровень топлива;

CT - температура, она возрастает при приближении к звезде;

LT - температура лазера, она повышается во время стрельбы. При перегреве лазер сам отключается, чтобы не вывести из строя систему;

AL - высотомер. Летать слишком низко над планетой опасно;

SP - скорость. При подходе к планете ее надо держать максимальной. При маневрах у орбитальной станции - низкой. В последний момент причаливания - минимальной;

RL - скорость поворота вправо-влево;

DL - скорость поворота вверх-вниз;

1,2,3,4 - состояние энергетических отсеков. Уровень снижается тогда, когда защитные поля подавляют огонь противника, когда интенсивно работает лазер или противоракетная система ECM. При опустошении 4 отсека появляется надпись "ENERGY LOW".

В нормальных условиях отсеки заполняются постепенно сами за счет аккумуляирования поверхностного излучения.

В нижней части левой колонки изображен символ ракеты. Эта шкала указывает количество ракет на борту и состояние в котором они находятся.

"ЧЕРНЫЙ" - ненацелены "ЗЕЛЕНый" - ракеты нацелены

"КРАСНЫЙ" - сняты с предохранителя и готовы к стрельбе

11. ПЕРЕЛЕТ

Отчалив от орбитальной станции, вы оказались на низкой орбите возле планеты LAVE. Уменьшите вашу скорость до абсолютного минимума, прежде чем вводить координаты гиперперехода. Во время полета клавиши 1,2,3,4 дают вид пространства вблизи корабля. 1 - впереди, 2 - сзади, 3 - слева, 4 - справа.

Клавиша "H" - гиперпереход.

Нажмите "I" или "O" и вызовите карту галактики. Подведите курсор к требуемой планете и нажмите "I", а затем "H". После гиперперехода вы окажетесь на некотором расстоянии от цели. Мы вам рекомендуем добраться до орбиты как можно быстрее. До предела увеличьте скорость, можете воспользоваться "J" - двигателем. Для этого нажмите клавишу "J". Но имейте в виду, что система J - транспортировки не работает из-за интерференции, если рядом с вами есть звезда, планета или другой корабль. В этом случае вы услышите звуковой сигнал. Вскоре ваш бортовой компьютер примет позывные радиомаяка орбитальной станции. Компас перенастроится с планеты на станцию. На дисплее появится буква S, означающая, что корабль находится под защитой станции.

12. МЕЖГАЛАКТИЧЕСКИЙ ПЕРЕЛЕТ

Одновременно клавиши "G", "H".

Межгалактический гиперпереход - довольно энергоемкое мероприятие и его можно совершить только с планет, технологический уровень которых не ниже 10. Его можно выполнять только один раз подряд. После перелета вы находитесь в новой галактике, соседней с данной. Всего галактик 8, поэтому, чтобы вернуться в галактику 1, вам надо будет выполнить 8 межгалактических перелетов.

13. ТЕХНИКА СТЫКОВКИ С ОРБИТАЛЬНОЙ СТАНЦИЕЙ

Стыковка - очень сложный процесс, если ваш корабль не оснащен специальным стыковочным компьютером (включается клавишей С). Мы рекомендуем следующую последовательность действий. Подлетите к станции, входной тоннель всегда обращен входом к поверхности планеты. Пролетите рядом со станцией и двигайтесь к планете. Следите при этом за высотой, теперь развернитесь, вы будете смотреть в сторону входного тоннеля. Стыкуйтесь на абсолютно минимальной скорости. Добейтесь совпадения скорости вращения корабля и станции вокруг своей оси. Если вы заденете стенки тоннеля, это может быть смертельным или может только повредить корабль и груз. При очень низкой скорости, даже если вы и заденете стенки, то все может кончиться благополучно, хотя с потерей энергии защитных полей.

14. БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Не все корабли в открытом космосе пираты. Но если вы уничтожите пиратский корабль или корабль пришельцев с Таргонда, вы получите приличную премию.

"Кобра МК 3" - отличный высокоманевренный корабль. У него довольно небольшой радиус разворота, хотя с увеличением скорости он тоже увеличивается. Корабль может за счет скорости и маневренности уйти от большинства противников, но он не уйдет от ракеты.

Одним из признаков опасности является то, что вы не можете совершить - J-переход, значит рядом кто-то есть. Другой признак - показание индикатора на дисплее. Если он желтый или красный - к вам приближается вражеский корабль.

Мигающие штрихи на каком-либо экране означает, что по вам открыли огонь из лазеров. Защитные поля отражают этот огонь с легким скрежущим звуком. Если звук стал низким - огонь пробил защитное силовое поле.

О приближении ракеты свидетельствуют сообщения на экране от бортового компьютера.

Многие космические пираты не отличаются храбростью и скрываются встретив отпор. Некоторые же не знают страха и стоят до конца, в частности корабли с Торгонда.

15. ВОЗМОЖНЫЕ ПРОТИВНИКИ ОХОТНИКИ ЗА ПРИЗАМИ:

Если вы не получили правовой статус FUGITIVE, то они вас не тронут. Их не интересуют такие незначительные корабли как ваш. Они пользуются чрезвычайно эффективным кораблем YER DE LENS их можно найти за пределами орбитальных станций, особенно в районе "Опасных" планет, где они охотятся за пиратами. Их боевой рейтинг обязательно "DEADLY" или "ELITE". Они редко объявляют себя пролетающим мимо кораблем и при слишком близком приближении обычно убивают.

ПИРАТЫ:

Пираты могут пользоваться кораблями самых разных типов, поэтому визуально их идентифицировать довольно трудно. Они могут быть где угодно в космосе, но тяготеют к планетам с нестабильной политической структурой, в частности к анархическим и феодальным.

Как их распознать?

Маленькие корабли, оказавшиеся вдали от планетных систем, это обычно пираты.

Большие корабли, окруженные ворами более легких - это то же, как правило пираты.

Корабли отказывающиеся отвечать на запрос - пираты. В районе планет, управляемых автократией или кланами пиратам иногда платят за то, чтобы они не трогали пролетающие торговые корабли. Пиратство - это очень могучий и очень сложный бизнес. Начинаящий пилот вскоре сумеет распознавать пиратские корабли по косвенным данным, если хочет выжить.

ПОЛИЦИЯ:

Полиция обычно использует маленький корабль "Вайнер", очень быстрый и маневренный. Эти корабли несут постоянное дежурство на станциях "Кориолис" и "Додо" и готовы атаковать пирата в течение секунд. Они не арестовывают - они убивают. Полиция имеет много подразделений. Одни занимаются пиратством, другие наркотиками, третьи работоторговлей, но все они оснащены этими же кораблями.

КОРАБЛИ ТАРГОНДА И "ТАРГОНЫ"

Таргондяне - злейшие враги человечества. В восьми галактиках насчитывается по крайней мере 50 зон, где непрерывно с переменным успехом ведутся боевые действия. Таргондяне - высокоразвитая цивилизация. Это насекомоядная раса. Они ведут войну в настоящее время и с 17 различными другими формами разумной жизни. Все пилоты Таргонды бесстрашны и безжалостны в бою. По классу большинство из них соответствует разряду "ELITE".

Очень часто небольшие корабли совершают диверсионные рейды. Это чрезвычайно быстрые корабли, которые обязательно имеют противоракетную систему ECM. Кроме того, большинство из боевых кораблей несет на себе несколько маленьких

дистанционно управляемых боевых катеров, снабженных лазером. Это так называемые "Таргоны". Галактические боевые силы ведут разработку своего дистанционно управляемого корабля и готовы платить большие деньги за доставленный к ним "Таргон". Ходят слухи, что таргоняне научились "парить" в гиперпространстве и могут там перехватывать проходящие корабли.

16. ДРУГИЕ КОСМИЧЕСКИЕ ОБЪЕКТЫ

ОТШЕЛЬНИКИ:

Состарившиеся пираты и изгнанники с планет очень часто поселяются на одиноких астероидах. Обычно они выбирают астероид покрупнее и устанавливают маяк, предупреждающий разведчиков полезных ископаемых.

Они пользуются защитой всегалактического права, а так как полезные ископаемые с большинства астероидов уже выбраны, то совсем никому не интересны.

КОРАБЛИ ПОКОЛЕНИЙ:

До того как были изобретены гипердвигатели человечество отправлялось к звездам на крупных кораблях, где сменилось не одно поколение во время перелета и сейчас в космосе летают до 70 тыс. таких кораблей. На многих сменилось уже 30 поколений. Наказание за нападение на такой корабль - всеобщее презрение и полное изгнание.

КОСМИЧЕСКИЕ ПЛАТФОРМЫ:

Эти корабли можно найти в тех районах, где была война или естественная катастрофа. Это гигантские корабли-заводы. Они имеют десятки миль в длину. На них живут люди, уцелевшие от катастрофы. Они имеют тяжелое вооружение и флоты истребителей. Избегайте их любой ценой.

17. СНАРЯЖЕНИЕ И ВООРУЖЕНИЕ

Его можно приобрести только на планетах с соответствующим технологическим уровнем.

Наименование	Технологический уровень	Цена
FUEL - топливо	любой	переменная
MISSILE - ракета	любой	30
LARGE CARGO BAY - грузовой отсек	любой	400
ESM SYSTEM - противоракетная система	2	600
PULSE LASER - пульсирующий лазер	3	400
LEAM LASER - лучевой лазер	4	1000
FUEL SCOOPS - аккумуляторы топлива	5	525
ESCAPE CAPSULE - спасательная капсула	6	1000

ENERGY BOMB - энергетическая бомба	7	900
EXTRA ENERGY - дополнительный энергетический блок	8	
DOCKING - стыковочный компьютер	9	1500
GALACTIC - галактический гиперпривод	10	5000
HYPERDRIVE		
MIPIG LASER - технологический лазер	10	800
MILITARY LASER - военный лазер	10	6000

ЛАЗЕРЫ:

Вы начинаете игру с одним пульсирующим лазером, установленным спереди. Прицелов в боковых и в заднем экране таким образом пока нет. Когда вы наберете достаточно средств, можете установить лазеры и там. Со временем сможете заменить свои пульсирующие лазеры на более мощные: ЛУЧЕВЫЕ.

Стрельба из лазера выполняется клавишей "А". При покупке лучевого лазера взамен пульсирующего стоимость последнего учитывается. Военные лазеры - чрезвычайно эффективное оружие.

РАКЕТЫ:

Их может быть не более четырех. Это тоже очень эффективное оружие. Когда ракета идет на вас, бортовой компьютер предупреждает об этом. Если у вас нет системы ЕСМ, то уйти от ракеты можно только маневрированием. Попадание ракеты почти полностью уничтожает энергию силовых защитных полей. Ракета может быть запущена по цели из любого экрана - 1,2,3,4. Нацеливание выполняется клавишей "Т". Один из индикаторов ракет загорается зеленым цветом. Захват и сопровождение цели выполняется автоматически. Когда цель оказывается у перекрестия прицела, индикатор становится красным. Пуск - клавишей "F". Снять ракету с прицеливания до пуска клавишей "U".

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ БОМБЫ:

Такая бомба - оружие однократного применения. Включается клавишей "W", она уничтожит все объекты (корабли, ракеты, астероиды) в пределах видимости.

18. ЗАЩИТА

Самое лучшее средство защиты - это находиться под защитой орбитальной станции.

ЗАЩИТНЫЕ ПОЛЯ И ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ БЛОКИ:

В исходном состоянии у вас есть носовое и кормовое защитное поле. После того как поле пробито вражеским огнем начи

нается расход энергии из блоков. Далее вражеский огонь может повредить груз, вооружение, а затем и уничтожить ваш корабль. Применение лазера или ЕСМ также снижает ваши запасы энергии. Бортовой компьютер держит вас в курсе состояния ваших запасов энергии.

Вы можете купить более современный дополнительный энергетический блок, который удвоит темп подзарядки.

СИСТЕМА ЕСМ - клавиша "Е"

Это противоракетная система. Ее можно использовать неоднократно. При нажатии клавиши "Е" уничтожаются все ракеты в пределах видимости (в том числе и ваши). Корабли противника тоже могут иметь эту систему. Бортовой компьютер информирует о ее наличии изображением большой буквы "Е".

СПАСАТЕЛЬНАЯ КАПСУЛА - клавиша "Q"

При нажатии "Q" во время боя вы будете спасены и доставлены на ближайшую орбитальную станцию. Ваш счет в банке останется, но груз будет потерян.

20. ТОРГОВЛЯ

Среди предметов торговли есть запрещенные, которыми вам лучше не заниматься, в таблице они отмечены знаком "*". Вам может показаться странным, что работоторговля измеряется в тоннах, но сюда входит система криоподвески, необходимая чтобы доставить товар живым.

ТОВАР	СРЕДНЯЯ ЦЕНА
FOOD - пища (простые органические продукты)	4.4/т
TEXTILES - текстиль (грубая материя)	6.4/т
RADIOACTIVES - радиоактивные руды	21.2/т
*SLAVES - рабы (обычно гуманоидные)	8.0/т
LIQUOR/WINES - спиртные напитки	25.2/т
LUXURIE- предметы роскоши (парфюмерия, деликатесы, кофе)	91.2/т
*NARCOTICS - наркотики (табак, арктурианский мегавит)	114.8/т
COMPUTERS - компьютеры	84.0/т
MACHINERY - заводские и сельские машины	56.4/т
ALLOYS - промышленные металлы	32.8/т
*FIREARMS - ручное оружие, легкая артиллерия	70.4/т
FURS - меха	56.0/т
MINERALS - неочищенная порода со средами редких элементов	8.0/т
GOLD	- золото
37.2/т	
PLATINEN - платина	65.2/т
GEM-STONES - ювелирные камни	16.4/т
ALIEN ITEMS - предметы неземных цивилизаций (артефакты и тому подобное)	27.0/т

GYROSCOPE

Помнится, и у меня была така штука: Вы раскручиваете маховичек внутри рамки, и эта система сохраняет равновесие до тех пор, пока маховик не остановится, или вся конструкция не наткнется на какое-нибудь препятствие, а балансировать она может на чем угодно, хоть на натянутой веревке, хоть на острие карандаша!

И вот теперь Мельбурн Хаус выпустила программу, в которой движения этой игрушки моделируются с поразительной точностью.

Игра немного напоминает MARBIO MADNTMA, которая сейчас стала одной из популярных аркадных игр. Вам необходимо провести гироскоп через 5 полей лабиринтов, каждое из которых простирается на 3 экрана. Все это прекрасно выглядит в трехмерной перспективе и состоит из стенок и пропастей, которых надо избегать. Само по себе это не так уж сложно, поэтому добавлены еще и скаты, скользкие как стекло участки, направленные магниты, овраги и крутые подъемы, которые надо преодолевать. Кроме всего прочего, у вас ограниченный лимит времени. Единственное что радует, так это то, что к первоначальным семи вам добавляют одну лишнюю жизнь за каждые 1000 очков.

Наилучшие результаты дает нежное управление джойстиком (или клавиатурой). Еще один совет: не позволяйте гироскопу разгоняться слишком сильно. Для музыки использована программа WEAM.

HEAVY ON THE MAGIC (ПОЛОЖИСЬ НА МАГИЮ)

Магистр магии Ферион силой своего волшебства заключил легкомысленного и не в меру болтливую Ахила в таинственный замок. Против всех ожиданий Ахил воспринял несчастье философски. На столике рядом с собой он обнаружил истрепанную книгу заклятий в которой нехватало много страниц - может она поможет ему выбраться.

Итак, на вас мантия Ахила с капюшоном. Оглянитесь, вы узнаете это мрачное место? Разумеется это HEAVY ON THE MAGIC. Кто знает какие чудовища притаились поблизости? Они не пожалеют усилий чтобы уничтожить вас, попадись им только. Только усовершенствовавшись в магии вы можете рассчитывать на успех.

Это последняя работа фирмы GARGOIL - типичная классическая игра, где вы играете роль противостоящего злу персонажа, и окружающая среда вполне классическая - наполненный монстрами замок с сокровищами и ловушками. Физическая сила, однако, не играет решающей роли, все сражения ведутся при помощи магии, - отсюда и название игры.

Достоинством игры являются текст, вводимый в "спартан

ской" манере - глагол + существительное. Команды вводятся одним нажатием клавиши и включают 8 компасных направлений. Движение вправо-влево, изучение, поднимание и бросание предметов. Есть также набор команд, позволяющих использовать всю вашу магию - I - пробудить демона, B - атаковать монстра, P - заморозить его. Есть и другие заклятия, но их предостойт еще найти.

Выбранные вами команды появляются в средней части экрана и вам остается только приписать имя предмета, с которым вы намереваетесь производить операции. Однако, если вас атакуют и у вас нет времени, можете использовать и без всякого добавления адреса. Можно и разговаривать с существами, населяющими замок. Иногда это позволит вам получить необходимую информацию о тех предметах, которыми вы владеете, о дверях, которые вы не можете пройти не зная пароля, часто единственным методом получения пароля являются разговоры с обитателями замка, а то и с самими дверями. С троллями как правило разговаривать бесполезно. В основном они развивают одну и ту-же тему: "Тролли убьют Ахила!"

Но у вас все-таки есть верный друг уродливый Велика Апекс. Он почему-то сразу почувствовал к вам расположение и служит вам чем-то вроде энциклопедии, намекая о сути использования тех или иных предметов, паролей и т.п. Как только вы найдете заклятие вызова (GALL), вы можете вызывать его в любой момент. Это же заклятие может 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 оторваться от монстра очень нелегко. Даже благодушный Апекс может раздавить вас, если вы окажетесь в непосредственной близости от места его появления. Он может нанести вам немало вреда так как не очень сообразителен и может не понимать, что стоит у вас на голове.

Большинство монстров знакомо по предыдущим играм - обезьяноподобные роблины, приведения, крылатые драконы, вампиры, а также медузы и вервольфы. Немногие относятся к вам безразлично, большинство же пылают к вам открытой ненавистью. Они решительно бросаются на вас и могут причинить вам немало вреда, если вы будете мешать.

Не спускайте глаз с индикаторов входа слева внизу экрана, тогда вы вовремя заметите приближение чудовища и сможете по крайней мере быстро смыться, чтобы иметь время произнести заклятия или ретирады через другую дверь.

Вы можете вызывать демонов. О 4 демонах упоминается в книге заклятий, и каждый из них имеет собственные симпатии и

неприятны. Ваш здравый смысл должен подсказать вам, что им нравится, а чего они не любят, какие предметы приведут их в хорошее расположение духа, а какие охладят, а в состоянии озлобления они не любят вопросов и бестолковых игроков.

GARGOIL хвалятся, что в замке около 280 предметов, которые можно исследовать. Некоторые полезны, некоторые опасны, а некоторые весьма загадочны. Основы знаний по магии очень вам помогут - лапка саламандры, например, противодействует жаре и огню, но остальные странные предметы? Возможно Апекс и может помочь, но большую часть времени вы действуете самостоятельно, особенно загадочно выглядят надписи на стенах - отрицательная черта и других игр этой фирмы. Многие надписи это магические заклятия, так что поглядывайте в руководство, приложенное к игре, возможно они будут вам полезны. Некоторые надписи легко понять, как например знак, который вам покажет Апекс в комнате со множеством дверей. Осторожно! Я уверен что один из знаков убьет Акшу если я попрошу его прочитать надпись. Опасное это дело - магия!

В игре дается вам 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 замка, а на это неизбежно уйдет много энергии. К счастью ваши успехи можно сохранить на ленте, так, что ничего из ваших достижений не пропадет, и не придется начинать игру снова и снова.

Ахил может совершенствоваться в магических науках. В начале игры его ранг - неопит - это самый минимальный ранг, постепенно он может подниматься вверх по лестнице рангов.

Играть в игру очень приятно, все персонажи живут своей жизнью и действие расцвечено множеством забавных деталей - плащ Ахила развеивается, а если вы просите его пройти через несуществующую дверь к вам, он удивленно пожимает плечами.

Система ввода команд одной клавишей не труднее команд Бейсика на самом компьютере, и к ней быстро привыкаешь. Настоятельно рекомендуем вам составить карту - без нее очень трудно, так как в замке более 250 комнат.

I. S. CHESS

После загрузки программы перед вами высвечивается следующая информация:

1. Шахматная доска с исходной позицией,
2. Состав играющих: человек против компьютера /HUMAN V. CYRUS/.
3. Исходная установка программы: - уровень игры -2 /LEVEL 2/- звук включен /SOUND ON/, - принтер откл. /LISTING OFF/.
4. Главное меню

5. Запрос: "Ваш ход?" /YOUR MOVE?/

Одна из клеток доски мигает - это курсор. Ход выполняется следующим образом. С помощью курсорных клавиш /5-влево, 6-вниз, 7-вверх, 8-вправо/. Установите курсор на ту фигуру, которой будете ходить. Нажмите клавишу "Enter". Переместите курсор на то поле на которое будете ходить нажмите "Enter". Если ваш ход сделан не по правилам, появится сообщение "ILLEGAL MOVE" и ход надо повторить. Рассмотрим пункты главного меню. Всего их 15.

A - ALTER - изменение цвета полей и фигур /если у вас черно-белый экран, то вы можете менять оттенки серого цвета/. D - DEMO - демонстрационная игра G - NEW GAME - начать новую игру, N - NEXT BEST - дать другой ход /наилучший из оставшихся рассмотренных/ R - REPLAY - повторить партию B - TEKE BACK - взять назад один из нескольких ход E - ENTER - переключение на игру с партнером /HUMAN V.HUMAN/ компьютер выполняет роль шахматной доски, L - LEVEL - изменение уровня игр, O - ORIENTER - изменение ориентации доски,

S - SOUND - включение/выключение звука

C - CHANGE - изменить позицию. Применяется при расстановке POSITION заданной позиции

F - TAKE - восстановить взятый назад ход или несколько. FORWARD Команда противоположна команде "B"

P - PRINTER - печать на принтере, выполняется только если принтер подключен

T - TEPE - записать позицию на магнитофон или ввести с магнитофона ранее записанную отложенную позицию.

Рассмотрим подробно содержание некоторых опций главного меню.

1. A - изменение цвета.

Вам предлагается последовательно выбрать:

- цвет черных фигур?
- цвет белых фигур?
- цвет черных полей?
- цвет белых полей?

Для этого вы можете в ответ на каждый из этих запросов нажать клавиши от 0 до 7:

0 - черный, 1 - синий, 2 - красный, 3 - пурпурный, 4 - зеленый, 5 - голубой, 6 - желтый, 7 - белый.

или: 8 - оставить цвет без изменения

D - вернуть исходные цвета.

Любая другая клавиша - возврат к главному меню

2. D - Демонстрация

В этом режиме компьютер играет сам с собой / CYRUS V. CYRUS/ Для прекращения режима нажмите любую клавишу.

3. G - начать новую игру

Эта клавиша требует подтверждения : "Y" - Да, "N" - Нет.

4. R - переигровка

Для прекращения нажмите любую клавишу.

5. B - взять ход назад

Многочасным нажатием клавиши можно взять назад несколько ходов. Обратная команда - "F".

6. L - установка уровня игры.

Всего 8 уровней игры от 1 до 8 и три уровня для решения комбинационных задач или анализа позиции - от P1 до P3. Уровень 1 задается как правило для начинающих. Чем выше уровень игры, тем дольше компьютер думает над каждым ходом. Прервать его и форсировать ход можно нажатием клавиши "Enter", при этом компьютер выдает сообщение "INTERRUPTED".

7. C - расстановка заданной позиции /изменение позиции/ По этой команде вызывается дополнительное меню.

A - ALL CLEAR - убрать все фигуры с доски

O - ORIENT'N - перевернуть доску

T - переключатель цвета фигур, которые подлежат расстановке.

E - EXIT - выход из этого меню и возврат в главное. Эта опция не сбрасывает, если на доске расставлена позиция, не соответствующая правилам игры или не расставлено никакой позиции. По крайней мере черные и белые короли должны быть расставлены.

S - SOUND - включение/выключение звука

G - NEW GAME - начать новую игру /требуется подтверждения "Y"

U - удалить фигуру с данной клетки

Расстановка фигур осуществляется следующим образом:

Клавишей "T" выбираем цвет расставляемых фигур. Затем подводим курсор к той клетке, на которой мы хотим установить фигуру и нажимаем соответствующую ей клавишу:

Пешка - P Конь - N Слон - B

Ладья - R Ферзь - Q Король - K

Закончив расстановку белых фигур переключаемся "T" на черные и расставляем их, затем переходим в главное меню "E". Неправильно установленные фигуры удаляем клавишей "U" или "A" /Удаление всех фигур/.

8. T - работа с магнитофоном

S - записать позицию на магнитофон

L - загрузить позицию с магнитофона

Любая другая клавиша - возврат в главное меню. Прервать запись или загрузку можно клавишей "BREAK"

Примечание: рокировка осуществляется ходом короля на ту клетку, которую он должен занимать после рокировки. Ладья переставляется автоматически.

LIGHTFORCE

Вы стреляете по предметам, увертываетесь от них, вам нужна быстрая реакция. Если вы выдержите несколько начальных уровней - это очень неплохо!

LIGHTFORCE - это очень простая игра, которая, тем не менее использует все трюки до сих пор известные программистам.

Имея на вооружении несколько межпланетных крейсеров, нужно уничтожить целый флот инопланетных кораблей, а также их базы, заводы и прочие строения. Некоторые корабли пускают в вас торпеды, что очень неприятно. В игре много различных конструкций. Вы начинаете свой проход над джунглями одной из планет, потом вам предстоит пробить себе путь через водяной мир, индустриальную область и через реку. Наивысший приз достигается не просто глубиной проникновения на территорию противника, но также и различного рода призами. Обычно премия назначается при разрушении всех зданий комплекса. Игра очень простая на вид, однако выжить в ней далеко не так просто, как кажется. Вражеские эскадрильи летят в сложных боевых порядках, которые весьма трудно избежать, учитывая перестроения и тактические уловки, которые для каждого типа кораблей свои. Впервые вы с этой проблемой сталкиваетесь, когда звездные корабли движутся прямо на вас.

Полезные советы. Сначала о поведении врагов;

Зеленые летающие тарелки двигаются зигзагами вниз. Подбить их нельзя;

Красные летающие тарелки: кружат вокруг вас, некоторые пускают ракеты, остальные бросают мины, все это в направлении вас; голубые летающие додасы: следуют постоянным курсом, легко подбить.

Желтые плоп-плопы: они следуют тем же курсом, что и голубые додасы, но внезапно поворачивают и летят прямо на вас;

Зеленые астероиды: появляются прямо на вашем пути, их нельзя подстрелить. Появляются, когда есть возможность премии;

Белые астероиды: следят за вами, уничтожить пораньше; зероиды: появляются из-за вашей спины и летят прямо на вас.

Истребители: некоторые появляются сбоку, а некоторые стреляют из-за рамки экрана.

Теперь о последовательности событий: пояс астероидов - зеленые астероиды, комплекс зданий, желтые астероиды, комплекс зданий, три ряда голубых летающих тарелок, желтый астероид, здание, белый астероид, две волны красных летающих тарелок, здание, желтый астероид и, наконец, белый астероид. Планета джунглей - зероиды, зеленые тарелки, здания, истребители, снова истребители, опять истребители, взлетная полоса, здание, кресты, призовая жизнь, зеленые тарелки, истребители, здания, кресты, истребители, призовая жизнь, зеленые тарелки, зероиды и под конец зеленые астероиды.

Орбитальная платформа: зеленые астероиды, красные тарелки, желтые астероиды, белые астероиды, призовая жизнь, зероиды, 4 волны красных тарелок, зеленые астероиды, красные тарелки, желтые астероиды, зеленые астероиды, красные тарелки, зероиды, красные сами знаете что, красные эти же стреляющие ракетами, снова тарелки, желтые астероиды, красные, такие же зероиды, зеленые зероиды, призовая жизнь.

Ледяная жизнь: хотя некоторые типы отличаются, все нападающие ведут себя точно также, как и над планетой джунглей.

NOSFERATU (PIRANHA)

NOSFERATU - большая игра. Три секции загружаются парой блоков и каждая представляет собой целую игру. Хотя эти три секции довольно тесно связаны невозможно двигаться от секции к секции без завершения, по крайней мере, в некоторых разделах задачи в первоначальной секции.

Игру можно рассматривать как аркадную игру, как игру-приключение. В трех секциях управляете одним или более персонажами, включая: главного героя - мужчину, Люси - женщину, имеющими полный набор движений. Фигуры могут ходить во всех направлениях, спускаться по ступенькам и что особенно важно, делают это естественно. Другие движения, такие как взятие вещей и манипуляции с редко встречающимся в игре мечом, также выглядят весьма естественно. Отсутствует также опция "прыгать", ее заменяет возможность спускаться и подниматься по лестницам (особенно в библиотеке).

Можно сказать, что NOSFERATU игра-приключение с аркадными элементами, 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 будет пройти мимо злыдней (правда более похожих на больших собак), но это не будет для вас трудной задачей, так что, в основном, эта игра - игра загадок, к тому же обладающая прекрасной графикой по типу Бэтмана.

Загадки имеют различный характер, процесс принятия пищи вы можете считать разумным и очевидным. Поиск ботинок, единственно для того, чтобы наступать на пауков и давить их, представляется менее очевидным. Иногда встречаются предметы в шкафах (чулاناх) и, следовательно, всякий раз когда вы найдете такой "контейнер" необходимо подойти к нему и нажать ключ "взять предмет". Иногда, при этом, могут быть восстановлены запасы энергии, иногда вы можете найти оружие, иногда вы можете найти даже документы и выйти из первой части игры.

В первой части игры вам надо сделать очень много - изобилие секретных комнат и коридоров, а также предметов с таинст-

венными свойствами требует много времени на поиски и размышления. Фоновое изображение в игре сделано очень хорошо - крысы, суевающиеся в подвале, обстановка имеет зловещий вид.

Во второй части вы управляете тремя персонажами и ваша задача более сложна. Деревня снаружи замка оборачивается в виллу вампира, где Дракула превращает всех новых людей в бездумных кровопийц-фомби. 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 комнаты). Жители городка представлены двумя спрайтами (видимо из необходимости экономии памяти). Они выглядят довольно причудливо и дают только представление который из них находится под вашим управлением. Другая странность состоит в том, что у женского персонажа отсутствуют ноги и он передвигается как бы на роликах.

Для продолжения игры вам надо заточить кол, что не просто. Сначала найдите топор, затем найдите подходящий предмет, например стул.

В третьей части вы должны заманить дракулу в комнату Люси и задержать его там. Это включает в себя хитрые манипуляции с колом, чесноком и со всеми другими предметами, если ему не удастся вырваться до рассвета - вы победили, потому что, как известно, на рассвете вампиры бесследно исчезают, если им не удалось скрыться в могиле.

OCEAN

Командный корабль враждебных ящеров вышел на стационарную орбиту высоко над планетой земля.

Вы должны помочь Доновану, герою этой истории, спасти человеческую расу. Как Донован, вы бесцеремонно вторгаетесь в случайное место на корабле пришельцев: план, уровень и сектор устанавливаются компьютером. Коммуникационным компьютером, дающим вам информацию об активности палуб корабля и некоторые сведения, перехватываемые им из вражеских систем связи.

Вы можете двигаться вверх и вниз, используя светящиеся "седла", которые только в одном направлении, или вниз, или вверх. Каждый уровень разделен на секторы, некоторые из них защищены секретными дверями, а сам корабль наполнен суеющимися роботами, пытающимися энергично устранить вас. Атака - лучший способ защиты и лазерное оружие подтверждает свою ценность. Но вы имеете ограниченное количество выстрелов, на оставшуюся энергию оружия влияют электромагнитные поля роботов.

Уровни корабля патрулируют 4 класса роботов, ремонтные роботы путешествуют по полам коридоров, в то время как чистильщики плавают поверху палуб корабля. Ни те, ни другие не представляют большой опасности, но если вы столкнетесь с ними, ваша энергия идет на убыль. На корабле есть секретные роботы-убийцы, вооруженные лазером. Вы должны открывать по ним огонь немедленно, но вы также можете перепрыгнуть через них, двинув джойстик вверх. Таким образом избежите воздействия робота и уклонитесь от его смертельного выстрела.

На корабле есть такие роботы-наблюдатели, которые сообщают о вашем местоположении Диане - лидеру рептилий. Она может послать за вами еще роботов и вы должны заставить наблюдателей прекратить почти неслышное бормотание, до того, как они на вас донесут.

Вашей первоочередной задачей является уничтожить корабль. Вы должны установить взрывчатку на водяном спуске, воздухоочистительной установке, центральном компьютере, ядерном реакторе и причальном ангаре. Вы можете установить ее в любом порядке. Но как вы только установите часовой механизм в детонаторе у вас останется только 30 минут.

Течение времени на корабле сбивает с толку: все числа на судовых дисплеях показывают в системе исчисления рептилий.

Часы, которые постоянно тикают на статус-панели разделены на шесть секторов; два из которых постоянно одернизируются, т.е. изменяют свое изображение; в то время как четыре других вращаются с течением времени. Довольно скоро становится ясно, что эти 6 символов указывают часы, минуты и секунды. Если вы успешно достигните одной из своих целей, например реактора, и установите заряд, вы также установите время на детонаторе по первым четырем символам (это произойдет автоматически). Детонатор устанавливается нажатием джойстика вниз, что активизирует коммуникационный компьютер в режим операции. Операционная клавиатура появляется внизу справа на экране и главная статуспанель внизу слева очищается. На клавиатуре расположено 12 пиктограмм, которыми можно оперировать с помощью стрелки 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 колонки.

Вашей задачей является нахождение формулы "красной пыли", которая убивает прищельцов-рептилий. Лаборатория на каждом уровне корабля содержит отдельные части формулы "красной пыли". Для выполнения этой подзадачи вам необходимо найти секретные коды доступа к уровням, на которых находятся лаборатории.

Для того чтобы взять эти 5 частей формулы необходимо нажать второй ключ в первой колонке пиктограмм. Для того чтобы добраться до них, вы должны выключить системы защиты на уровнях, где расположены лаборатории, тем самым вы сможете пройти дверь с системой защиты, так как вы не сможете проникнуть в лабораторию с помощью светящихся "седел".

Вызов секретной системой прохода производится с помощью панели пиктограмм и серии из почти вращающихся дисков, появляющихся на панели управления. Каждая из этих вертушек должна быть повернута так, чтобы 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 вы станете мастером своего дела.

Достигнув цели, не болтайте около, установите взрывчатку, найдите нишу "транзитного выхода" (ее местоположение показано на контрольной панели) и быстро отступайте, поскольку как только вы приближаетесь к спасению, роботы обезумевают в попытке затравить вас.

POTTY PROFESSOR

Вам предстоит решать такие задачи в 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 необходимо использовать несколько раз. На самом деле, задача может быть решена только если вы построите именно ту машину, которую имел ввиду программист. Точность расположения деталей механизма весьма существенна и допускаются только очень небольшие отклонения.

PUNCHY

Панч Фапер Джуди в хижине. Вы должны освободить ее, управляя действиями бравого полисмена Бобби.

Для полного успеха предприятия необходимо провести Бобби через все препятствия, посадить на ковер-самолет и улететь.

Как играть:

Перепрыгивать через ямы и панча, уклоняясь от гнилых помидоров и пирогов, летающих справа и слева. Затем, чтобы уберечь Боба от неминуемой гибели в зубах аллигаторов, ему

нужно забраться на ковер-самолет. И при переходе к следующей сцене не забывайте "умыкнуть" красавицу.

Время от времени Джуди будет бросать колбасу, которую Бобби должен поймать. Если поймано 3 колбасы, можно нажать клавишу 8 и Бобби невредимым переносится к началу следующей сцены. Но эту возможность следует приберечь для действительно безвыходных ситуаций.

Успехи Бобби отражаются на бегущей строке сверху экрана. При переходе к следующей 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 данной сцене. При гибели Бобби начинается с той сцены, где потерпел неудачу.

Максимальное число провалов для Бобби - 3. Оно увеличивается на единицу, когда счет достигает 60 000 очков. Перед тем, как удастся достичь хижин и освободить Джуди, необходимо пройти 16 сцен.

А после этого все начинается сначала, и панч опять запирает Джуди в хижине!

Управление:

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

SHOWJUMPING

В качестве зрителя я не особенно интересуюсь конными соревнованиями по преодолению препятствий. Однако вынужден признаться, что иммитация заела меня за живое и с моей точки зрения это подходящая игра для любителей.

Успех или неудача иммитации подобного рода зависит от качества мультипликации, и в этой игре она необычно хороша по стандартам спектрума. Лошадь может двигаться в 12 различных направлениях, а это значит, что необходимо очень точное управление, даже при наличии джойстика, чтобы за отведенные 100 секунд преодолеть все препятствия и не заработать штрафных очков больше, чем допускается. Необходимо как можно точнее рассчитать угол преодоления препятствия. Если вы коснетесь его во время прыжка, получите штрафные очки, если вы забудете прыгнуть через препятствие, лошадь на полном ходу врежется в него и вы на некоторое время потеряете над ней контроль. Если вы трижды не справитесь с лошадью, игра заканчивается. На мой взгляд программе не хватает реалистического изображения вылетающего из седла жокея при столкновении животного с барьером.

Имеется 6 различных полос препятствий и в игре могут

принимать участие от 1 до 8 игроков. Если вам удастся пройти все 6 полос препятствий, вы переходите на новый уровень, где количество штрафных очков еще уменьшено. Воистину, эта игра, в которой вы с нетерпением будете ждать своей очереди.

SPITFIRE 40

СПИТФАЙЕР 40 - это впечатляющий симулятор полета, который дает вам возможность стать одним из тех немногих летчиков, которые защищали юго-восток Англии от немецких люфтваффе. Переключая экран с панели управления на вид из кабины, вы поймете, какими глазами смотрели асы на вторую мировую войну.

Игра имеет три варианта - тренировочный полет, учебный бой и воздушный бой с противником. Если вы хотите избежать непростой процедуры взлета, то можете перенестись сразу на высоту 10.000 футов в соответствии с вашим выбором сценария.

Совсем непросто поймать вражеский истребитель в прицел! Круто разворачивать и пикируя, не забудьте посматривать на искусственный горизонт: не слишком ли часто вы висите в небе вниз головой? На начальной стадии пока вы еще не овладели искусством пилота в надлежащей степени, такая потеря ориентации практически неизбежна.

Тем не менее, оказывается, что в перевернутом положении подбивать вражеские истребители легче, хотя может быть, эта поза и лишена особого изящества.

STRIKE FORCE COBRA

Злой гений хочет взорвать планету и вы должны его остановить, проникнув в компьютер. Ваша задача - выбрать 4-х членов вашего отряда (из 8), войти во вражескую крепость и найти проход через нее в компьютер. Необходимо будет открыть массу запертых комнат, найти множество компьютерных кодов и выпустить на свободу заложников.

Ваша первая задача - выбрать четырех командос, используя их характеристики. Выберите их исходя из целей решаемой задачи, по вашему усмотрению. Вы можете переключаться между членами вашего отряда во время игры в любой момент, исходя из эффективности их работы, в то время как они находятся в различных частях крепости. В крепости различные комнаты содержат контрольные механизмы дверей, которые открываются запорами в различных секциях крепости, и возможно открытие одного запора блокирует других членов вашего отряда в других частях крепости.

Конечно, в крепости существует множество предметов различного вида: круглых, квадратных, гексогональных. Большин

ство из них атакуют. Некоторые нападения не существенны, но другие очень опасны.

Прыжок дает те же результаты. Припадая к земле, можно избежать губительного огня. Запомните, что ваши герои могут устать и им потребуется отдых.

Игра большая, умная и запутанная.

TREASURE ISLAND (ОСТРОВ СОКРОВИЩ)

Сначала Джим Хоукинс на пути к борту "ЭСПАНЬОЛЫ" должен избежать смертельных объятий слепого пью. Затем ему нужно бояться разоблачения в тот момент, когда он подслушивает заговор мятежной команды корабля. И только после этого начинается собственно приключения на Острове сокровищ.

Поиск начинается от форта, который искатели приключений построили на острове. Джим должен определить пиратов и найти пещеру Бена Ганна. Поиски ведутся в соответствии с картой, части которой появляются на экране. Всего таких частей 64.

Когда найдена пещера, сокровища обнаружены, и для завершения игры их нужно перенести на корабль, спрятанный в бухте.

В конце каждой игры подводится счет, отражающий скорость, с которой сокровища были найдены, а также бойцовский дух игрока. Чтобы добиться абсолютного результата - 100% - вам придется изрядно потрудиться.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

Q - вверх O - влево

A - вниз P - вправо

Для полного успеха недостаточно избегать ловушек пиратов. Необходимо приблизиться к пирату на такое расстояние, чтобы он метнул в Джима кортик, и при этом успеть увернуться.

Чтобы взять что-то, Джим должен быть помещен на подбрасываемый объект. Бросая кортик, Джим должен двигаться в направлении броска; в момент броска нажимается клавиша M или кнопка "ОГОНЬ" джойстика.

При нажатии клавиши H в игре наступает пауза. "T" продолжает игру. Одновременное нажатие D и T вызывает рестарт.

TWISTER

Для игры в ТВИСТЕР надо иметь либо очень чувствительные пальцы, либо хороший джойстик, причем последнее предпочтительней. В игре вам надо пройти различные "Круги ада", которые считаются пройденными после того, как вы уничтожите определенное количество демонов и соберете нужные символы,

которые встречаются у вас на пути. На каждом круге вы становитесь обладателем части психологического щита, а чтобы победить Твистера, вам надо иметь этот щит целиком.

На каждом новом круге появляются свои демоны, а старые продолжают действовать. В таком недружественном окружении вы должны собирать различные символы, и когда вы наберете их достаточно, то перейдете на новый круг. Продолжительность игры зависит от вашей способности прыгать, стрелять по демонам, в то же время внимательно осматриваться по сторонам, чтобы собирать только полезные предметы. На первом экране в роли символов выступают трефы, бубны, пики и черви. На втором этапе это семь букв, составляющих слово, которым можно заклясть Твистера и т.д. Должен признаться, что потратил немало времени, прежде чем перевалил на третий экран.

URIDIUM

Вы управляете маленьким истребителем, атакующим огромный вражеский межзвездный корабль. Ваш корабль делает развороты, петли, бочки и другие фигуры высшего пилотажа - во время всех этих маневров его тень, порожденная резким светом местной звезды, четко отпечатывается на борту космического левиафана.

Естественно, вы должны вывести из строя системы защиты врага, его пушки и эскадру конвойных истребителей, появившихся в звеньях до шести штук сразу. У них такая же свобода маневра, как и у вас и только одна цель: разрушить хрупкий корпус вашего корабля, отделяющий вас от безвоздушного пространства. Поделимся некоторыми полезными советами.

ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ: ЦИНК

Лучше всего здесь передвигаться с малой скоростью. В этом случае вы подвергаетесь атаке справа очень медленно летящих истребителей. Продолжайте лететь по прямой не изменяя скорости и не переставая стрелять. Вы уничтожите только один истребитель, но зато избегнете остальных. Пролетев подальше, развернитесь и уничтожьте их всех. Это вам позволит заработать лишние очки. Двигаясь дальше, вы увидите, что справа торчат две антенны, которые надо облететь, а посередине помещен генератор. Ни в коем случае не пролетайте над генератором - в этом случае активизируется мина, которая пролетит в вашем направлении. Тщательно следите за вашей тенью, как только ваша тень будет составлять одну линию с краем генератора, можете лететь дальше: вы в безопасности, если только не задержались на этом экране слишком долго. Другой метод: повернитесь боком и проскользните по самому низу экрана между антеннами. Это

нелегко, зато интересно! После того, как вы отработаете этот маневр, можете увеличивать скорость.

ВТОРОЙ УРОВЕНЬ: СВИНЕЦ

Думаю, вы согласитесь со мной: этот уровень закончить гораздо легче, один совет: ради всего святого, сразу спускайтесь вниз! Вы увидите несколько казенных целей, их можно уничтожить, если постараться. Миновав стену, вы окажетесь между антеннами, и тут вам придется повернуть джойстик, чтобы не столкнуться с ними. Все это напоминает слалом.

После того, как вы уничтожите цели и минуете антенны, все становится просто, если только не сделаете какую-нибудь выдающуюся глупость.

ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ: МЕДЬ

Вначале этого уровня множество стен, так что начинайте 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 наверх экрана. Летите поверху, избегая антенн и уничтожив цели. Еще одно сложное место - диагональная стена. Подойдите к ней сверху и двигайтесь медленно. Убедитесь, что поблизости нет врагов и затем перемещайтесь вниз по диагонали.

Z I G Z A G

Цель игры: пройти в патрульной машине по шести секторам лабиринта в минимальное время, в каждом секторе живут скарабаги. Чтобы войти в очередной сектор, надо 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 нет.

4. Повторить п.п.1-3 для определения следующих цифр кода.
5. Пройти в следующий сектор.

ОПАСНОСТИ:

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

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

СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ:

Для каждого сектора:

1. Обойдите сектор и изучите его структуру. Не обращайтесь на скарабагов, пока не найдете тупик.
2. Розыщите скарабага. Во время погони они все время идут на два пролета впереди вас, пока не попадут в тупик, где завернут за угол и остановятся. Используя стрелки-указатели, маневрируйте и гоните скарабагов в тупик. Если вы свернете не в ту же 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 еще раз впустую, но увеличивает расход энергии.

4. Всегда будьте начеку! Опасайтесь хOVERдРОИДОВ.

ОРГАНЫ УПРАВЛЕНИЯ:

Влево	- "O"
Вправо	- "P"
Вперед	- "A"
Огонь	- "Z"
Сброс в начало игры	- "G"
Старт	- "S"
Полный сброс	- "C"

ADVENTURE-A (ПЛАНЕТА СМЕРТИ)

"ПЛАНЕТА СМЕРТИ" - это игра, в которой вы исследуете и открываете новый мир, не оставляя комфорта своего кресла. Компьютер будет действовать как ваша марионетка, вы инструктируете его используя короткие предложения (обычно глагол или существительное) и если он поймет вашу команду, то выполнит ее. В противном случае постарайтесь команду перефразировать. В каждом месте вы можете манипулировать об

наруженными предметами для продвижения к цели приключения. Ввод команды клавишей "ENTER". Удаление ошибочных букв "DELETE".

Игра написана в машинных кодах. В этой игре вы оказываетесь заброшенными на чужую планету. Ваша цель с этой планеты, обнаружив и освободив при этом захваченный и теперь недееспособный космический корабль.

Поскольку это приключение очень большое, то программа имеет процедуру записи на кассету, с помощью которой вы можете загрузить или запустить игру на любой стадии, чтобы позднее вернуться к ней. Чтобы записать игру вы останавливаете ее (QUIT), и на запрос: "Хотите ли вы сохранить игру? Ответьте 'Y'". Компьютер сообщает: "READY KASSET" (Готовь кассету). Включайте магнитофон на запись и нажмите любую клавишу. Запись занимает 2-5 сек. Чтобы продолжить игру: на запрос при загрузке игры "Желаете ли вы ввести предварительно записанную игру? Отвечаете 'Y' и на сообщение: "READY KASSET", включаете магнитофон на воспроизведение и нажимаете любую клавишу.

ADVENTURE-C (THE SHIP OF DOOM)

"Корабль смерти" - эта игра, в которой вы исследуете и открываете новый мир не оставляя комфорта своего дома. Компьютер будет действовать как ваша марионетка, вы инструктируете его используя короткие предложения (обычно глагол с существительным) и если он поймет вашу команду, то выполнит ее, в противном случае постарайтесь команду перефразировать. В каждом месте вы можете манипулировать обнаруженными предметами для продвижения к цели приключения. Ввод команды клавишей "ENTER". Удаление ошибочных букв "DELETE".

Игра написана в машинных кодах. Программа загружается с именем "ADVENT", но это аналогично команде "LOAD". В "ADVENTURE-C" в разведывательном полете ваш корабль был поражен гравитационным лучом с корабля инопланетян. "FRED" - ваш любимый робот, информирует вас, что крейсер инопланетян участвует в миссии захвата невольников - гуманоидов. Его цель - обыскивать планеты гуманоидов, с которых берутся образцы их мозгов и закладываются в микросхемы (какой кошмар!).

Ваша цель - освободить ваш корабль нажатием управляющей кнопки в главном компьютерном зале. Зондировать легко, однако имеются различные препятствия. Поскольку риск велик, программа имеет возможность специальную программу выгрузки состояния игры на данном этапе.

Чтобы записать игру, вы останавливаете ее нажав "QUIT" (набрав словом) и на запрос: "Хотите ли вы записать программу?" отвечаете "Y" (Да). Компьютер сообщает: "READY KASSET" (Го

товь кассету). Включайте магнитофон на запись и нажмите любую клавишу. Запись занимает 2-3 сек.

Чтобы начать предварительно записанную игру, когда вы запускаете программу она вас опрашивает: "Желаете ли вы загрузить предварительно записанную игру?" - если вы ответите "Y", то сообщение: "Готовь кассету". Вы запускаете магнитофон на воспроизведение и нажимаете любую клавишу...

Желаем вам удачи и приятного времяубивания!

AQUAPLANE (ВОДНОЛЫЖНИК)

Вы опытный капитан быстроходного катера. За вашим катером на буксире скользит спортсмен - воднолыжник. Ваша задача - благополучно пробуксировать его, минуя всякого рода препятствия, встретившиеся на пути.

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ:

5 - старт игры 6 - движение катера вниз 7 - движение катера вверх 0 - увеличение скорости H - останов в игре J - управление джойстиком.

После окончания игры сообщение: "Вы набрали сегодня ... количество очков". Теперь используя управление "Вверх" и "Вниз", чтобы выбрать букву вашего имени. Печать буквы по нажатии "0". Окончание набора имени по нажатии клавиши - пробел.

ASTRO

В открытом космосе на ваш планетолет напали хищные птицы. В принципе вы обречены, но все же старайтесь уничтожить как можно больше. Дается 5 попыток.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

J - джойстик K - клавиатура S - старт игры 6 - маневр влево 7 - маневр вправо 0 - огонь H - останов игры

После окончания игры занесите свое имя в таблицу результатов. Имя из 3-х символов. Выбор символов 6 и 7. переход к следующим символам и внесение в таблицу по "0".

BLOSKMAN

В одном из городских кварталов Лондона объявился квартирный воришка "Болванчик", и сколько бы полицейские не устраивали засады, ему все же удастся обчистить некоторые квартиры, в которых появляются коллекции драгоценностей. Причем что удивительно, для того чтобы стащить драгоценности ему отводится 8 сек! Но он успевает все таки сделать свои дела. Условия довольно жесткие, т.к. если "Болванчик" не успеет

взять драгоценности, то его поймают с поличным. Воришка погибает и в том случае, если попадает в засаду полицейских.

Число засад генерируется случайным образом. За каждый дом (квадратик), в который свободно пройдет "Болванчик" ему начисляют 10 очков, а если он еще успеет подзаправиться, то - 150 очков. Перемещение строго по вертикали или по горизонтали, причем он не может пройти по одним и тем же квадратикам, так как они уничтожаются.

Если болванчик на определенной стадии (в данном квартале) наворует 5 коллекций, то у него появляется возможность перейти в следующий городской квартал. Переход к следующему кварталу охраняет целый отряд полицейских и "Болванчику" повезет только в том случае, если он успеет, подзаправиться, найдя брешь в охранении (то есть ему надо сесть на флажок). За это премия 1000 очков.

Игровое поле представляет собой прямоугольник, в котором генерируются дома (квадратики) и случайным образом генерируются засады (квадратики с черепами) и пункты питания (квадратики с флажком). Всего 160 квадратиков. Внизу игрового поля показываются: набранные "Болванчиком" очки, рекордный счет и уровень игры.

ПЕРСОНАЖИ:

"Болванчик" Засада Пункт питания Коллекция

После загрузки игры появится мигающее сообщение: введите уровень игры от 0 до 9, где 0 самый низкий.

УПРАВЛЕНИЕ КЛАВИАТУРОЙ:

1 - ДВИЖЕНИЕ ВЛЕВО 0 - ВВЕРХ Z - ВНИЗ P - ВПРАВО

A - СМЕЩЕНИЕ ВСЕГО РЯДА ВЛЕВО (SCROLL)

S - СМЕЩЕНИЕ ВСЕГО РЯДА ВПРАВО (SCROLL)

Для возобновления игры нажмите любую клавишу, переход к следующей стадии сохраняется.

BAD ATTACK

Вы находитесь в глубине Трансильвании, в башне графского замка "Дракулы". Эти этажи завалены золотом. Но каждый этаж этой башни имеет также целый набор охранников "Летучих мышей - вампиров". У вас единственный способ выжить в этих условиях - быстро соображать и есть чеснок. Да - да, есть чеснок.

Каждый раз как только вы съедите головку чеснока, вы в течение 20 сек. защищены от атаки мышей (они боятся запаха чеснока).

Другой способ выжить - это использовать лифты, вы удерете, но мыши становятся более кровожадными после того, как вы попользовались лифтом. С 4-мя мышами вампирами в ла-

биринте справиться не так-то просто, или вы достаточно опытны, чтобы выжить?

"Вампирчики" ждут вас!

Управление игрой:

0 - клавиатура; 1 - джойстик SINKLAIR; 2 - воспроизведение вводной картинки; 3 - изменение уровня сложности; 4 - сброс высшего счета; BREAK-SPACE - выход из игры.

BUBLE (ПУЗЫРЬ)

УПРАВЛЕНИЕ КЛАВИАТУРОЙ:

5 - вращение влево; 8 - вращение вправо; 6 - поворот вокруг; 0 - обзор лабиринта; любая клавиша - начало игры.

В нижнем правом углу экрана расположен меандр. На схеме вы представлены (+), а мыши (,).

На верхней дисплейной панели - время действия иммунитета против мышей.

Если вы нажали клавишу "3" основного меню программы, нормальный уровень сложности = 3, нормальное количество мышей = 2. Введите уровень трудности от 1 до 10, количество мышей от 1 до 4.

Вы оказались запертыми в комнате. Вдруг из первого верхнего угла появляется пузырь - убийца! Если он коснется к вам, то вы потеряете жизнь (дается 3 жизни). Ваша задача вернуться и расстрелять его из бластера. Если вы попали, то пузырь распадается на 2-3 пузыря, меньших по величине. Теперь вам лавировать значительно сложнее, а надо! Если вы опять попадете в них, то они распадутся на меньшие.

Уничтожьте их, иначе они уничтожат вас!

После ввода программы не спешите нажимать на клавиши и вы увидите демонстрационную игру. Посмотрев, задайте режим управления:

K - клавиатура; J - джойстик; A или J - влево; D или I - вправо; SPACE или BREAK - огонь.

Для возобновления игры нажмите "K" или "J".

BIORITM

После загрузки программы и нажатия клавиши "RUN" или "ENTER" в левом верхнем углу экрана появится надпись:

Введите день рождения (число без нуля), затем ENTER;

Введите месяц рождения (число без нуля), затем ENTER;

Введите год рождения (последние две цифры), затем ENTER.

Пример: вы ввели 26*6*36* (знак * означает ENTER).

На экране появится сообщение:

CP 26 - 8 36

DATE?

Что 26.08.36 г. была среда, и теперь компьютер просит ввести дату (т.е. тот день, на который вы хотите вычислить фазу биоритмов). Введите в соответствии с ранее описанным числом, месяц и год (28*5*86*). На экране появится:

CP 28-5-86

INTELLEKT (33) - 22

EMOTION (28) - 0

VITALITE (23) - 2

То есть биоритм интеллекта в фазе 22 дня (из 33-х), эмоции переходят на ноль (всего 28 дней), физических сил в фазе 2 дня (из 23).

В нижней части экрана постепенно появится графическое изображение биоритмов. Каждая черточка на оси соответствует одному дню. Длинная черточка посередине означает заказанный день, для которого произведен расчет. Под ней находится соответствующая надпись (28.5.86). Левее этой черты - предшествующие дни, правее - последующие. Критерием состояния организма по каждому из трех показателей является удаленность от оси абсцисс (чем дальше, тем лучше). В левом нижнем углу число прожитых дней.

Если две или более кривых биоритмов переходит через ноль в направлении от отрицательных значений к положительным, то над графиком появляется вспыхивающая надпись "DANGER" (опасность).

Для нового расчета нажмите "RUN" и "ENTER".

PLANETOIDS

Ваш космический корабль находится в дальнем космосе. К сожалению вы попали в зону пояса астероидов. Вы можете уничтожить астероиды выстрелами своих аннигиляторов. Кроме того, будьте внимательны, на вас может напасть внезапно появившийся корабль инопланетян. В случае крайней необходимости, вы можете перевести свой корабль в гиперпространство. Вы станете невидимым и перенесетесь в другое место.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

Z - вращение корабля влево; X - вращение вправо;
ENTER - перемещение корабля вперед по ходу; SPACE - огонь аннигиляторов; X - уход в гиперпространство; C или S - старт игры или ее возобновление.

BLIND ALLEY

Суть игры: гонки на мотоцикле с завязанными глазами. Ваша позиция в центре. Слева и справа ваши противники. Нельзя: врезаться в стенки, в свою траекторию и в траекторию противников. При достижении 2000 очков получаете дополнительную жизнь. Счет показывается наверху экрана.

Управляющие клавиши:

1 - джойстик; 2 - клавиатура; Z или CAPS SHIFT - налево; C или Y - направо; H, J, K, L, ENTER - вверх; B, N, M, SPACE - вниз; Y, U, I, O, P - скорость; A - останов; S - старт.

После набора соответствующего количества очков вам предложат ввести свое имя в таблицу рекордов. Имя набирается на клавиатуре длиной в 7 символов. Если имя короче, то оставшиеся символы набирают пробелами.

Удачи вам!

BRISTER (МАЛЯР)

После загрузки игры появляется "МЕНЮ":

1 - управляющие клавиши первого игрока:

Q - прыжок вверх; A - вниз; Z - вправо; SYMBOL SHIFT

- влево.

2 - управляющие клавиши второго игрока:

ENTER - вверх; SPACE - вниз; CAPS SHIFT - влево; Z

- вправо.

После того, как вы закончите покраску каждого здания, появится слово или группа слов. Перепешите их на бумагу и тогда в конце игры вы сможете прочитать какое-то сообщение.

Элементы игры:

Лифты:

Лифты останавливаются на каждом этаже. Выходите из него только при полной остановке. Иначе маляр будет сбит с ног в полуподвальное помещение. Вы можете пользоваться лифтами на 1, 2 и 3 уровне сложности. А на 4, 5 и 6 этого делать нельзя, так как столкнувшись с лифтом вы потеряете кисть. Вы можете пользоваться лифтом, чтобы убежать от "немых ведер", "летающих полупинт" и даже от "швырятеля ведер". Вы можете переезжать в лифте вместе с "брендой" без каких-либо последствий для себя.

Счет:

Каждая окрашенная комната оценивается в 30 или 40 очков в зависимости от размеров. Премия в 300 очков начисляется, если вы достигнете "приза красящих валиков" быстрее, чем "немое ведро" заберет его. За оставшееся на часах время в конце уровня начисляются премиальные очки, равные количеству оставшихся секунд. "Бренда" вычитает у маляра 20 очков каж

дый раз, как только поставит свои отпечатки рук на свежерашеных стенках.

Крайняя нижняя часть экрана показывает следующее:

В - количество оставшихся кистей; J - уровень игры, а также время, премия и очки.

СТРАТЕГИЯ ИГРЫ:

В первом здании нет "немых ведер" и "швыртеля ведер". Используйте это для получения "трудовых навыков". Будьте внимательны, когда красите крайние левые комнаты, т.к. "немые ведра" появляются именно с этой стороны без предупреждения. Будьте осторожны, когда красите крайние правые комнаты. Вы можете попасть в ловушку. Запоминайте тактику прохождения здания, чтобы применить ее в дальнейшем.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЛИФТАМИ:

Если вы ожидаете в подвале лифт и ведро входит с левой стороны, вы не сможете войти в лифт и ведро вас настигнет. Поэтому: поднимитесь по лестнице, перепрыгните в шахту лифта в комнату на левый край здания, подождите, пока лифт подойдет к вам на этаж и, когда ведро удалится, садитесь в лифт.

Нажмите джойстик в желаемом направлении для того, чтобы войти в лифт, когда он остановится на этаже. Затем сразу же выйдите назад. В этом случае вы можете покинуть лифт, покрасить комнату или захватить вещь и вернуться в тот же самый лифт, т.к. у вас есть 2 сек. чтобы проделать эту работу. Если вещь, которую вы желаете получить, находится справа от лифта, то достаточно наполовину высунуться из лифта.

Прыжки: длина их равна целой комнате. Когда прыгаете через паровые трубы, подойдите вплотную к паровой трубе и прыгайте. Можно прыгать в лифты из подвала: встаньте у одной из трех шахт и ждите, когда лифт опустится вниз. Теперь прыгайте в него.

Крыша: может быть использована в критической ситуации, чтобы избежать ведра и выбрать для себя лучшую ситуацию или позицию.

"Немые ведра" могут передвигаться слева направо!

"Летающие пинты" - это маленькие летающие банки, которые пересекают экран по определенным траекториям и в строго определенное время. Они летают через комнаты около потолков и пола. Прыгайте над ними или пробегайте под ними в последний момент времени, в зависимости от того, как они пролетают.

Лестницы: расположены в полуподвальном помещении. По ним можно подняться не первый этаж. Они стоят в шахтах лифтов. Когда маляр поднимается по лестнице берегитесь лифта.

Кисти: - 10 штук. Премии 2 кисти за каждое здание. Но за каждую ошибку кисть теряется и маляр падает в подвал. Потеря кисти за удар "немое ведро", "летающей полупинты" и "швырятеля ведер", и столкновение с паровой трубой и дымоходом.

Время: сообщается в нижнем правом углу экрана. На первое здание дается 60 секунд. На каждое последующее увеличивается на 30 сек. Последние 30 сек. показываются мигающими.

Красящие валики: позволяют быстро покрасить комнату и получить премию. Однако если "немое ведро" получит его первым, то вы пролетаете.

"Летающие полупинты": избегать столкновения, прыгая над ними. Перед разворотом они начинают мигать, предупреждая о своем возможном приближении.

"Немые ведра" - двигаются всегда в определенном направлении слева направо. Первый раз они появляются в здании №2 на каждом уровне сложности. Их движение хорошо предсказуемо. Если "немые ведра" вступают на второй этаж, то следующие появятся на первом и т.д. Они ожидают лифт в правой половине здания, чтобы подняться или опуститься на следующий этаж.

"Швырятель ведер" - это глава ведер. Он очень смел и преследует вас повсюду. Впервые он появляется в здании №4 на первом уровне. Его нельзя уничтожить, но можно поймать в ловушку в подвале между тремя лестницами. Заманите его в подвал. Быстро поднимитесь на первый этаж, избегая лифта, и идите влево (вправо). "Швырятель ведер" будет в ловушке, пока вы не потеряете кисть или не уйдете в другой конец здания.

Паровые трубы - протянуты через центр этажа в определенных комнатах. Появляются в здании 5. Маляр будет спотыкаться об них и терять кисти, если вовремя не перепрыгнет через них.

Обмакивание кистей - при окраске здания номер 6 кисть будет становиться сухой после окраски 8-ми комнат. В здании 7 - после 7-ми комнат, в здании 8 после 6-ти комнат. Чтобы обмакнуть кисть необходимо коснуться большой кисти, выставленной в некоторых комнатах.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ ИГРЫ:

За игру надо покрасить 48 зданий. Они разделены на 6 уровней сложности. Каждый уровень сложности содержит по 8 зданий.

1 - маляр использует видимую краску. Он может сталкиваться и прыгать в шахты лифтов, не теряя кистей.

2 - усложнение: используют светлый лак (невидимая краска).

3 - усложнение: освещение отсутствует. Покрасить все 8 зданий в темноте.

4 - маляр использует видимую краску, но будет терять кисть, если столкнется с лифтом или прыгнет в шахту.

5 - сложность: использует невидимую краску.

6 - сложность: максимальная: освещение отсутствует, при ударе о лифт или прыжке в шахту потеря кисти.

"Бренда" - постарайтесь брать сахарный тростник, когда "Бренда" находится возле вас. Ждите до тех пор, пока не начнет ставить свои отпечатки на стенах. Коснитесь сахарного тростника и дайте его ей. Пока она занята едой, вы перекрасьте стену, на которой она успела оставить свои отпечатки.

Вы можете указать путь, куда "Бренда" должна идти, когда она покинет лифт. Для этого: попытайтесь покрасить здание сверху вниз, начиная с правой стороны. Теперь отошлите своего маляра как можно дальше влево. Это послужит причиной того, что "Бренда" остановится в комнатах на левом крае и не сможет оставить свои отпечатки на стенах.

Светлый лак прозрачен и при работе маляру трудно увидеть, где он уже покрасил.

При работе в темноте (уровень сложности 3 и 6) отпечатки рук "Бренды" подскажут вам, что комната уже покрашена.

Если играют два игрока, то один может выйти из игры, оставив играть другого, нажав клавишу "P".

Остановка игры по нажатию "M". Повторное нажатие "M" возобновит игру.

Желаем вам удачи!

COSMIC

На ваш космодром напали пираты и хотят растащить ваши ракеты. Вы имеете три ракеты (три жизни), которые находятся в окружении космических катеров. Пираты не могут добраться до ракет, пока не растащат эти катера и тем самым предоставят вам возможность отражения нападения.

За каждый сбитый корабль пиратов премиальные очки:

красный - 30; зеленый - 20; синий - 10; летающая тарелка - 50.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

CAPS SHIFT - перемещение корабля охранения влево; Z - перемещение корабля охранения вправо; S - старт игры; A - возобновление игры.

После старта, используя управляющие клавиши, подгоните мигающую стрелку под соответствующую цифру и сделайте выбор сложности игры (от 1 до 4) и количество играющих (1 или 2). Выбор закрепляется нажатием "SPACE".

1 - обычные ракеты пиратов; 2 - летающие тарелки и обычные корабли; 3 - обычные ракеты и скоростные; 4 - обычные, скоростные и летающие тарелки.

CYBER RATS

Цель игры - маневрируя лазерной установкой, убить как можно больше кибернетических крыс. В своей тактике боя с ними используйте для прикрытия зеленый кустарник, т.к. через него крысы не могут перелезть. За каждую крысу начисляются очки, которые высвечиваются сверху экрана. Правее рекорд, достигнутый в предыдущих играх. Вам дается три попытки.

После загрузки программы сделайте выбор режима управления:

1 - клавиатура; 2 - джойстик; 3 - кемпстон джойстик.

После этого появится следующая таблица, задания числа игроков (1 или 2). Запустите игру нажав на S.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

S - старт; E - временная остановка в игре; 5 - перемещение установки влево; 6 - вправо; 7 - вверх; 8 - вниз; 0 - огонь.

COSMOZDIDS

С вашего космического корабля был выпущен космокатор - разведчик, который должен был пронаблюдать за поведением инопланетных кораблей. Случайно он выстрелил по инопланетянам и началось сражение....

За каждый сбитый корабль разведчику начисляются очки. Набранное количество очков и рекорд индицируется вверху экрана.

После загрузки программы появляется таблица лучших результатов. Нажмите "ENTER". Задайте уровень сложности игры (от 0 до 9), соответствующей цифрой и нажмите "ENTER".

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

6 - поворот влево; 7 - поворот вправо; 8 - останов; 9 - продвижение вперед по ходу катера; 0 - огонь.

На "чердаке" показывается число набранных очков и рекорд. Запись своего имени в книгу почета по набору на клавиатуре именем (до 16 символов) и нажатия "ENTER".

DEATHCNASE

Вы опытный патрульный в прифронтовой полосе, преследуете двух диверсантов на мотоцикле. Бандиты скрываются в лесу, лавируя между деревьев и пытаясь сбить вас со следа. Погоня может длиться днем и ночью.

К тому же в определенном месте диверсантов подхватит вертолет или танк. За уничтожение диверсантов дается по 1000 очков, за танк или вертолет - 2000.

После загрузки нажмите:

1 - клавиатура; 2 - кенпстон джойстик.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

1 - поворот влево; 2 - поворот вправо; 9 - старт и увеличение скорости; 8 - уменьшение скорости и останов; BREAK - огонь.

Внизу экрана слева - число набранных вами очков и число оставшихся попыток, справа - максимальный счет предыдущих игр.

DRAUGHT (ШАШКИ)

Отличие компьютерного варианта: перепрыгивать (рубить) шашки противника можно только по ходу вперед.

После загрузки введите уровень сложности: цифру от 0 до 9 и клавишу "ENTER". Появится сообщение: нажмите "Y". Если играем до полной победы, или "N", если играем до первой дамки.

Нажмите "B", если играете черными или "W" - если белыми. Белые ходят первыми.

Ход шашек набирается на клавиатуре длиной в четыре символа. Например: A3B4. Где первые два символа - это позиция шашки, которой вы делаете ход, а третий и четвертый символ - куда хотите пойти. Буквами кодируются номера рядов позиций, а цифрами - номера колонок.

ESCAPE

Когда-то давно в отдаленной долине, отрезанной от известной нам цивилизации, был лабиринт. Многие смельчаки заглядывали туда, но никто не вернулся оттуда, и никто не мог рассказать, что же там происходит. Вы можете рискнуть и отправиться туда, но не будьте слишком самоуверенными, вряд ли вы вернетесь оттуда.

Введите уровень трудности (от 1 до 5). На экране появится лабиринт. Рассмотрите его хорошенько и продумайте свои ходы. Вы можете перемещаться вверх и вниз по белым дорожкам лабиринта совершенно беспрепятственно. А вот влево и вправо вы можете двигаться только в том случае, когда ваша голова будет находиться в тени, а ноги топают по дорожке светлого тона. Не попадайтесь привидениям в лапы - сразу же погибнете.

После того, как вас сцапает привидение, на экране появится сообщение: "Вы оставались в живых...секунд". После смерти ваше имя не сможет появиться в комнате славы. Хотите играть снова - ответьте "Y" (да) или "N" (нет). Если вы готовы играть снова, то введите уровень трудности от 1 до 5. Для старта нажмите "S".

Желаем вам побывать в комнате славы!

ERIK AND THE FLOATERS

Остатки сокровищ потерянной цивилизации спрятаны под стенами кирпичных переулков. Эрик надеется найти часть их, взрывая стены своими бомбами. Но в переулках скрывается опасность - пузыри - смертоносные жители древней системы. Они убьют Эрика, если коснутся его, поэтому Эрик защищается от них бомбами.

Каждый взорванный пузырь дает 10 или 200 очков, начисляемые случайным образом. Собираемые предметы, обнаруженные в стенах, от 160 до 1260 очков.

В игре 12 стадий, в течении которых спрятанные предметы изменяются. Число пузырей также перемененно.

УПРАВЛЕНИЕ:

J - джойстик; K - клавиатура; A и J - влево; O и L - вправо; W и I - вверх; X и M - вниз; SHIFT и SPACE - расстановка бомб.

Пузыри склонны к вспышкам гнева. Обычно они пурпурного цвета и просто дрейфуют около стен. Но когда они покраснеют, то начинают охотиться за Эриком. Воспользуйтесь этим для более тщательной расстановки бомб. Не задерживайтесь долго на каждой стадии, вы можете потерять премиальные очки.

EXPRESS

Экспресс "Италия" захватили гангстеры и, чтобы спасти пассажиров, необходимо остановить его. Спасатель с вертолета по веревочной лестнице спускается на крышу последнего вагона экспресса (т.е. CAR=19). Он должен пробежать по крышам к 10-му вагону, перепрыгивая с крыши на крышу, спуститься внутрь поезда и пройти в первый вагон. Здесь взять ключ, и проникнув в локомотив, остановить поезд.

На крышах вагонов вас преследуют гангстеры, которые стараются либо спихнуть его с крыши, либо подстрелить. Постарайтесь опередить их и увернуться от бандитских пуль (ложитесь). Единственный ваш союзник птица. Если вы поймаете ее, то она поможет сбить с крыши вагона преследователей.

Кроме того, будьте внимательны: появление мигающего ромба сверху экрана предупреждает вас о приближении экспресса к тунелю. Ложитесь.

Спустившись с крыши 10-го вагона (CAR=10), продвигайтесь в первый вагон перепрыгивая через бандитов. Однако, будьте осторожны, т.к. сверху ползает какая-то "бьяка" - помощник бандитов. Если вы попадетесь, то подвешат к потолку. Кроме всего прочего, вас подстерегает шар! Увернитесь от него, подпрыгните, схватите ключ и скорее в локомотив... Спасателю дается всего три жизни. Берегите их.

УПРАВЛЕНИЕ:

К - клавиатура; J - джойстик.

Если не нажимать никаких клавиш в течении 40 сек., то включается демонстрационная игра.

Q - прыжок; A - вперед; D - назад; Z - лечь; SPACE - выпуск пойманной птицы; K - возобновление игры.

Желаем удачи вам!

EMBASSY (НАПАДЕНИЕ НА ПОСОЛЬСТВО)

Цель игры: проникнуть в посольство, найти кодовую комнату и выкрасть шифровку. Выходить через ту же дверь, что и вошли.

Вы входите на первый этаж через единственный выход, где-то на южной стороне здания. Телевизор высвечивает полную перспективу с вашей точки наблюдения. Вы смотрите на север и имеете компас, который высвечивается внизу экрана.

План посольства вам неизвестен, но вы знаете, что:

- есть 4 этажа (хотя и не все этажи доступны);

- каждый этаж спланирован так, что его площадь составляет 35 кв.м. при навыке вы двигаетесь сразу на 5 метров;

- есть лестницы, соединяющие 4 этажа. Если вы стоите перед лестницей, ведущей вверх (позиция "Ф" на диаграмме) и продвигаетесь вперед, то следующий вид, который откроется перед вами, будет как раз с выхода лестницы (позиция "В"). Внизу отразится изменение уровня этажа (ход на экране).

Вниз "В" Вверх "А"

Учтите, лестницы иногда соединяются, в таком случае вы автоматически проходите их все.

КАРТЫ:

На стенах посольства развешаны многочисленные карты. Если вы повернетесь лицом к карте и нажмете клавишу "М", то показывается план этого этажа, на котором вы находитесь. Но имейте в виду, что разглядывание карты занимает много времени и должно использоваться только в крайнем случае.

На карте следующая информация:

- лестница, ведущая наверх, на следующий этаж;
- лестница, ведущая вниз;
- карта на стене;
- ваше расположение в данный момент;
- кодовая комната;
- выход из посольства.

Время вашего пребывания в посольстве высвечивается наверху экрана.

В начале игры вас запрашивают уровень сложности (от 1 до 9).

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

5 - повернуться налево и продвинуться; 6 - развернуться назад; 7 - продвинуться вперед; 8 - повернуться направо и продвинуться.

Если в процессе игры произошел останов, то перезапуск по "GOTO 1".

FIND OF MATE (НАЙДИ ПАРУ)

В этой игре компьютер тасует колоду карт. В колоде 24 карты. Среди них две идентичные. Каждая карта обозначается буквой. Карты располагаются на столе в перевернутом виде, т.е. рубашками вверх, а картинками вниз. Ваша задача - угадать парные карты.

Выбор каждой карты вводится числом (номер ряда и номер колонки). Например, ряд 3, колонка 5 вводится как 35 и нажимаем "ENTER".

После загрузки нажмите любую букву, и появится сообщение:

"Выберите первую карту" - введите ее.

"Выберите вторую карту" - введите ее.

Осмотрите, угадали вы или нет. Затем все повторяется сначала. Возобновление игры по "A", останов по "S".

FIREBIRDS (ОГНЕННЫЕ ПТИЦЫ)

Вы - космический разведчик. Ваша задача - исследование ближайшего космоса. На первой же планете вы сталкиваетесь с враждебной человечеству цивилизацией. Не вступая в контакт, она объявила вам войну.

В игре несколько стадий. На первой - вас обстреливают легкие огневые установки - "огневые птицы". Если вы уничтожите их, то появятся главные силы: "огненные птицы" во главе «щд»г« ф»аг»аас"«г» ««раб»я "Ори«а", саабжеаа» еще и «азера» «ружие». Будьте ваи»ате»аа: »« »ере »рх»ждеаи а«вых стадии" »«яв»аются са»ые разд»«браз»ые "«раб»и иа»«ааетяа.

FRENZI

Маленький человечек по имени Френзи попал в лабиринт с пауками на чужой планете. Из своего бластера он может уничтожать их, но ему надо быть очень проворным, т.к. он может стрелять только в ту сторону, куда перемещается. Если он столкнется с пауком или коснется стенок лабиринта, то погибнет. За уничтожение самых разнообразных по цветовой гамме пауков даются премиальные очки.

С пауками Френзи может справиться бластером, а вот с огненным тарантулом ничего сделать невозможно. Единственный выход - это бегство через дыры в стенках лабиринта.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

6 - влево; 7 - вправо; 8 - вверх; 9 - вниз; 0 - огонь; S - старт; H - останов.

После окончания игры наберите свое имя (до 9 символов) и внесите его в таблицу нажав "ENTER".

FULL (ГОНКИ НА МОТОЦИКЛАХ)

Эта игра представляет собой имитацию гонок на мотоциклах. Вам предлагается пройти одним из десяти самых известных гоночных маршрутов. Гонщики пользуются мотоциклами таких известных фирм, как "Хонда" и "Харлей". Скорость достигает 175 км/час. Много крутых поворотов. Всего 40 участников и гонку вы начинаете последним. Будьте внимательны! Не столкнитесь с другими гонщиками т.к. это значительно сбросит вашу скорость.

После загрузки выбор режимов игры:

1 - выбор трассы; 2 - выбор количества кругов; 3 - тренировочный режим (проход трассы в одиночку); 4 - старт; 5 - выбор управляющих клавиш и джойстика.

1 - вы можете выбрать один из 10 маршрутов. Нажмите "1" и вам покажут эти маршруты. Выбор трассы осуществляется нажатием "SPACE", а закрепление маршрута по "ENTER".

2 - нажмите "2" и в той же таблице будут меняться цифры, указывающие количество кругов (от 1 до 59).

3 - выбрав тренировочный режим, вы можете в одиночку пройти трассу, чтобы ознакомиться с ее особенностями.

4 - официальные гонки, стартует 40 гонщиков, вы последний.

5 - выбор режима управления: клавиатура или джойстик.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

1 - поворот влево; 0 - поворот вправо; 9 - старт гонки и увеличение скорости; BREAK - уменьшение скорости и останов; E - закончить игру.

GO...1994

После загрузки игры задайте режим:

C - получение основного меню; S - старт; K - клавиатура; J - джойстик.

Основное меню:

1 - получение инструкций; 2 - практика; 0 - просмотр демонстрационной игры.

Инструкция содержит 6 страниц экранов. Для переворачивания страниц нажмите "C". Чтобы прервать просмотр инструкции в любой момент нажмите "Q".

"Привет! Мое имя Смиффи. Мне нужна ваша помощь, чтобы освободиться от центрального компьютера, который держит меня под наблюдением уже 10 лет!".

Разрушить его можно только выключив питание. Для этого вы должны пройти 7 уровней защиты, прежде чем достигнете центрального компьютерного зала. Проход уровня осуществляется нахождением ключа и вставлением его в замочную скважину.

Пробираясь от 7-го уровня к 8-му (компьютерный зал), вы должны пройти площадку телепорта и затем идти к нему. Вы можете бегать по этажам, запрыгивать в лифты и на движущиеся предметы, а так же подпрыгивать на подкидных досках.

Нельзя вставать на основания лифтов, если они назлектризованы. Прохождение каждого уровня лимитировано по времени. На каждом уровне для контроля установлены камеры, которые взрываются, если вы приблизитесь к ним.

Остерегайтесь желедройдов. Они не очень надоедливы, но могут прыгать вокруг. Будьте осторожны с циркулярными пилами и рессорами. Соприкосновение с ними уменьшает вашу энергию на единицу.

Подсчет очков:

За каждую единицу прожитого времени +1. Если благополучно прошли уровень, то начисляет дополнительные премиальные очки за собранные вами предметы, а также за количество оставшихся жизней и оставшиеся силы. За завершение уровня дается дополнительная жизнь. Вы можете иметь максимум 9 жизней (т.е. попыток).

Предметы: магнитный квадрат, вишни, золотой колокольчик, клубника, изумруд, груша, деньги, яблоки, бронзовая ваза.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

6 - перемещение вверх; 7 - вправо; 0 - прыжок; S - старт; H - останов.

При управлении джойстиком используйте кнопку "Огонь" для прыжка.

GEO E

Развлекаясь с географией компьютер организует вам соревнование в виде гонок. Он высветит вам карту Европы и предложит вам серию вопросов, включающих в себя расположение стран, столиц, государств. В игре могут участвовать до 4-х игроков. Вопросы задают по очереди. Если вы отвечаете правильно, то продвигаетесь вперед. Если нет, то возвращаетесь назад. (Чтобы ответить на вопрос нажмите цифру от 1 до 6).

После загрузки игры запрос:

"Сколько человек будет играть?" - нажмите цифру от 1 до 4.

"Кто собирается играть?" - введите имя игрока и нажмите "ENTER". Так для каждого играющего.

"Выберите цвет для игроков" - нажмите цифру в соответствии с надписями на местности (0 - черный, 1 - синий и т.д.).

"0" - возобновление игры после ее окончания.

"SPACE" - окончание игры.

CALAXIANS (ГАЛАКТЫ)

Игра похожа на такие игры, как ZOMBIES, INTRUDERS, HALAGA и представляет собой бой космической установки с космическими пришельцами. Вам дается три установки. Количество набранных очков за сбитых пришельцев и оставшиеся установки показываются на табло с правой стороны экрана. В игре несколько стадий.

После загрузки программы сообщение:

"Введите уровень сложности игры набором на клавиатуре цифры от 1 до 9".

"Сколько человек играет: один или два." - нажмите соответствующую клавишу.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

CAPS SHIFT - передвижение установки влево; Z - передвижение установки вправо; SPACE - огонь.

HALAGA

Посланные федерацией космических исследований для проверки системы СИГНУС МЕЙДЖОР на наличие минеральных ресурсов, вы встречаете крайне враждебный прием со стороны ее жителей - роботов в виде бабочек. И только ваше мастерство в обращении с оружием спасет вас от гибели.

Игра состоит из нескольких стадий. На первой - перемещаясь влево и вправо вы должны очистить небо от роботов, которые сбрасывают бомбы, пикируя на вас. Когда вы очистите небо полностью, появятся новые бабочки, более быстрые, созданные из обломков погибших и учитывающих ваши возможности.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

CAPS SHIFT - влево; Z - вправо; SPACE - огонь.

Задание режима работы:

1 - джойстик AGF; 2 - клавиатура; 3 - джойстик SINCLAIR; S - старт; A - возобновление игры.

INVASION

Вы - единственная оставшаяся защита на земле против огромного флота космических пришельцев. Ваша задача - остановить нашествие. Центральная цель ваших атак зона управления флагманского корабля пришельцев. Но его охрану составляют малые корабли и созданное ими силовое поле. Уничтожить флагман не так то просто.

Ваша лазерная установка также может маневрировать:

CAPS SHIFT - влево; Z - вправо; F - огонь.

Чужой флагманский корабль: мигающая сине-белая полоса.

Это зона управления всем флотом пришельцев. Если вы попадете в нее, то земля будет спасена. Это силовое поле пришельцев, созданное вокруг флагманского корабля. Вы должны пробить в нем брешь, чтобы затем обстрелять зону управления флагмана.

Вы располагаете 4-мя попытками. На табло сверху экрана показывается количество набранных вами очков в игре.

После загрузки появится сообщение:

Ответьте "Y" - да или "N" - нет.

Если вы нажали "N", то вас спросят: "Вы выбираете сложную игру или простую?" - ответьте: "Y" - если сложную или "N" - если простую.

Клавиша "N" - останов в игре, "O" - возобновление игры.

INVADERS

Эта программа полностью аналогична ZOMBIES, т.е. бой с пришельцами ведет лазерная установка. Для укрытия установки есть 3 бункера. В распоряжении защитников 3 корабля (3 попытки). За сбитые корабли начисляют очки.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

6 - влево; 7 - вправо; 8 - огонь; H - временный останов игры; S - старт и возобновление игры.

INTRUDERS

Вы сражаетесь с кораблями космических пришельцев. В вашем распоряжении три боевых установки (три жизни). За каждый сбитый корабль пришельцев дается определенное количество очков. За набор 5000 вы получаете дополнительную жизнь.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

6 - влево; 7 - вправо; 8 - огонь; H - временный останов; S - старт игры.

После окончания игры внесите свое имя в таблицу результатов. Выбор символа производится клавишами "6" и "7", а переход к следующему символу вводу нажатиям "O".

После ввода программы вам покажут демонстрационную игру.

JUMPING JACK (ПРЫГАЮЩИЙ ДЖЕК)

Меня прозвали прыгающим Джеком, за то что я постоянно прыгаю, как только мне представится такая возможность. Это дело рискованное т.к. можно сильно ушибиться. А иногда и совсем разбиться, если прыжок не удастся. В этой игре я демонстрирую все свои возможности. Моя цель - забраться на самый верх, прыгая в разрывы между уровнями. После удачного прохождения первой стадии игры, начиная со следующей, мне пытаются помешать: баба яга, паровозик, топор, самолет и

т.д. Советую вам с ними не встречаться, не поздоровится. Чем больше вы будете проходить стадий, тем больше будет врагов и тем сложнее пройти этот этап.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

<- , -> - прыжок вверх

"(кавычки)" - бег влево

SPACE - бег вправо

Z - остановка, а длительное нажатие вызывает замедление движения.

После окончания игры нажмите "ENTER", чтобы возобновить ее.

KILLER TOMATOUS (ТОМАТ-УБИЙЦА)

Я - Смиффи, сборщик лекарственных трав и редких растений. Я нанялся обработать огород мистера N, а в уплату за это он разрешил мне собрать на огороде все уникальные растения. Внимание! Нужно как можно чаще оглядываться по сторонам, т.к. на вас все время стараются напасть грибы, помидоры, кабачки. Особенно вас преследуют томаты-убийцы.

Кроме того ваша задача осложняется тем, что вы должны не только остерегаться различных разбойников, но и быть аккуратным и не затапывать грядки. Иначе вам придется больший срок отрабатывать на хозяина. Постарайтесь угодить хозяину и в то же время собрать как можно больше растений для себя.

После загрузки нажмите букву "O" и выберите меню программы:
"O" или "9" - старт "I" - инструкция "O" - табло
с действующими персонажами "S" - выбор управляющих клавиш

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

"5" - влево "8" - вправо "6" - вниз "H" - останова

Если вам покажется неудобным такое расположение клавиш, то нажмите "S" и появится следующая таблица:

"1" - клавиатура "2" - KEMPSTON джойстик "3" - задание клавиш управления

Если нажать теперь "3", то появится сообщение:

? - вправо

? - влево

? - вверх

? - вниз

Замените знак "?" на удобные вам клавиши, а затем нажмите "1". Если вы хотите увидеть действующие лица игры, то нажмите "D", чтобы вернуться к основному меню - "E".

Если вы хотите ознакомиться с инструкцией на английском

ском языке: выберите из основного меню "I", а чтобы перевернуть страницу - "C".

За каждый сорванный цветок (лекарственное растение) Смиффи начисляется 100 очков. Ему дается 5 жизней. По окончании игры занесите свое имя в таблицу результатов.

KAMIKAZE

Эта игра аналогична игре "PENETRATOR", но несколько проще. Вашему смертнику-Камикадзе устроили труднейшее испытание на новейшем скоростном истребителе. Он должен за определенное время пройти над территорией, хорошо защищенной зинитными установками, радарами, ракетами класса "Земля-воздух" и стационарными спутниками. Затем пролететь туннелем, также напичканным боевой техникой. Задача очень сложная, поэтому дается три попытки. Ракеты, зенитные установки и стационарные спутники он может уничтожить, используя свои бомбы и ракеты.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

"SYMBOL SHIFT" - бомбометание "A" - вверх "Z" - вниз
"BREAK" - пуск ракеты

Чтобы начать игру, задайте скорость полета самолета:

"F" - медленная "S" - быстрая

За уничтожение боевой техники противника начисляются очки:

Зенитная установка - 10 Ракета - 20 Спутник - 30

Внизу экрана указывается премиальный счет Камикадзе, количество оставшихся попыток и оставшееся время, уменьшающаяся по длине полоса.

LC

Игра заключается в следующем: стартуют два мотоциклиста и нужно запутать противника своей траекторией. Постарайтесь не врезаться в стенку полигона и препятствия в виде появляющихся кубиков. Тот, кто первым врежется в препятствие - проигрывает.

Игра рассчитана на двух игроков.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

Первый игрок	Второй игрок
вверх "1"	"0"
вниз "Q"	"O"
влево "Z"	"N"
вправо "X"	"M"

Первый мотоциклист стартует с левой позиции и движется вправо. Второй мотоциклист стартует с правой позиции и движется влево.

Если играет один игрок, то компьютер управляет первым

мотоциклистом. Нажмите "P" для начала игры. На экране появится сообщение:

"Какая скорость нужна?". Наберите цифру от 0 до 9.

Появится вопрос:

"Сколько человек играет, один или два?". Ответьте набором соответствующей цифры на клавиатуре компьютера. И вперед

LEAPFROG (ЛЯГУШОНОК)

Лягушонок на шоссе. Его цель - благополучно перебраться через шоссе, по которому движутся машины.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

"5" - влево "7" - вверх "8" - вправо

Табло в центре игровой доски. Для возобновления игры нажмите "ENTER".

LABIRINT

Цель игры - пройти лабиринт, который вам показывается на некоторое время на экране. Его размеры вы задаете сами. Программа запрашивает: "Какую ширину лабиринта вы хотите (от 4 до 15)?". Нажмите цифру на клавиатуре и клавишу "ENTER". Следующий запрос: "Какую длину лабиринта вы хотите (от 4 до 10)?". Введите ее. Старт игры по "Y".

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ:

"7" - шаг вперед "8" - поворот вправо "5" - поворот налево "6" - поворот назад "H" - помощь "G" - просмотр сделанных ходов

Только нажатие "7" продвигает вас на один шаг вперед, а остальные разворачивают вас на одном месте. Если вы нажмете клавишу "H", то вам снова на некоторое время покажут лабиринт.

Как вы плутали в лабиринте и какое время, можно просмотреть в конце игры, когда выйдет сообщение: "Вы затратили ... ходов ... минут ... секунд. Просили помощь ... раз. Вы набрали ... очков. Хотите просмотреть еще раз? "N)". Для ускорения поворота нажмите любую клавишу. Хотите играть еще раз? Вы выбираете тот же лабиринт или новый? - нажмите соответственно "Y" или "N".

MISSILE

Ваша ракета мчится в безмолвном космическом пространстве навстречу искусственным астероидам инопланетян. Радарная установка ракеты захватила стремительно приближающийся объект, но увидеть его воочию можно только с близкого расстояния или же используя аппаратуру увеличения изображения, установленную на вашем планетовете. Ваша цель - вовремя обнаружить объект и, точно направив прицел, уничтожить его

своими снарядами. Иначе астероид неминуемо атакует вас и вы погибнете.

Игра требует от игрока упорства, терпения, внимательности.
УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

"1" - плавно смещение ракеты влево "Z" - грубо влево

"2" - плавно вправо "X" - грубо вправо

"3" - плавно вверх "P" - грубо вверх

"4" - плавно вниз "ENTER" - грубо вниз

"5" - огонь

"M" - увеличение изображения "N" - уменьшение

изображения

Пока снаряды несутся к цели ракета становится неуправляемой.

На табло внизу следующая информация:

- количество подбитых астероидов;

- процент разрушения вашей ракеты после столкновения с астероидом;

- условие полета: зеленое мигающее табло - внимание, красное мигающее табло - астероид находится в непосредственной близости, условия очень опасные;

- расстояние до цели;

- кратность увеличения;

- показания радара о положении астероида относительно ракеты.

MAZIACS

Это очень динамичная игра. Путешественник - кладоискатель ищет в сложном лабиринте клад. На своем пути он встречает препятствия, полные опасностей для жизни. Но у него есть и союзники.

После ввода программы выбор режима:

"K" - клавиатура "J" - джойстик

После этого нажмите соответствующую клавишу, если хотите:

"A" - ознакомиться со своей инструкцией "B" - начать игру

"C" - продолжить игру (возобновить игру) "D" - выбрать: клавиши, уровень игры, инструкции действий персонажей; E -

функции путешественника C - функции узника I - действия

Мазиаков K - энергия M - конец F - лабиринт H - мечи

J - обзор L - сокровища N - трудности

"E" - путешественник; Вот он герой путешественник и

кладоискатель! Чтобы ему преуспеть в игре необходимо пройти

через сложный лабиринт, собрать клад и благополучно вернуться.

"F" - лабиринт очень длинный и сложный, он в 64 раза

больше, чем показан на экране. Для каждого приключения гене-

рируется совсем новый и поэтому это требует некоторого времени.

Рассояние до клада от игры к игре меняется, но никогда не бывает близким. В лабиринте случайным образом генерируются мечи, узники и баулы с едой, т.е. все что вам поможет в поисках клада. Генерируется также много мазиаков - пауков. Они менее полезны, но без них игра неинтересна.

"G" - узники; Они могут показать путешественнику, если к ним обратиться, дорогу к сокровищам или, если вы их уже нашли, путь обратно к выходу из пещеры - лабиринта. Путь указан на экране желтым цветом.

"H" - мечи; Имея их, кладоискатель может убить паука и продолжить путь дальше. После поединка меч исчезает и нужно будет брать другой. Борьба с мазиаком будет длиться дольше и, вероятнее всего путешественник будет убит, если он отсиживает-ся или убегает от мазиака. Любая атака паука на невооруженного путешественника заканчивается его гибелью.

"I" - мазиаки; Это гигантские пауки, охраняющие сокровища. Хотя они знают где вы находитесь, но не достаточно умны, чтобы сразу найти вас, т.к. стараются пройти к вам по самому кратчайшему пути. Их поведение совершенно непредсказуемо.

"J" - обзор лабиринта; Главный экран показывает вам только одну пятидесятую часть всего лабиринта. Обзор дает примерно двенадцатую часть его. Это помогает обнаружить ближайшие мечи и т.д. однако во время обзора мазиаки могут двигаться, а вы - нет. Любая клавиша возвращает главный экран.

"K" - энергия и пища; Бег по лабиринту и борьба с пауками требуют затрат большого количества энергии. Еда увеличивает энергию, но ее еще надо найти. Если количество энергии упадет, кладоискатель умрет с голода.

"L" - сокровища; Находятся в ларце, по крайней мере за 200 шагов от начала лабиринта. Кладоискатель не может нести клад и меч одновременно. Однако он может поменять клад и меч местами, а убив мазиака, снова взять клад на том же месте, где его оставил. Убивание пауков - вот путь к успеху.

"M" - конец; Все заканчивается или смертью кладоискателя или же его успехом. В любом случае на экране вам покажут результат игры, как отношение необходимого количества шагов к совершенным в процентах плюс 0, 10, 20, 30 в зависимости от сложности игры.

"N" - уровень сложности игры; Задается с помощью меню цифры "0". 0 - выбор клавиши управления и уровня игры. 1 - легкий 2 - потеря энергии во время обзора 3 - то же и потеря прохода во время обзора (длительность прохода хронометрируется) 4 - то же, но узники могут помочь только один раз

Чтобы взять клад, меч, чтобы спросить узника о дороге, чтобы съесть пищу или атаковать паука, постарайтесь войти в

позицию, которую они занимают. Нажмите "I", во время игры дает вам инструкцию. Нажмите "K" и потом 5 клавиш, удобных для вас, чтобы изменить управляющие клавиши. Нажмите "G" и потом 1-4 для выбора сложности игры.

В программе заложены следующие управляющие клавиши:
"X" - влево "C" - вправо "G" - вверх "A" - вниз "Y" - обзор и уровень сложности игры равный 1.

MR. WONGS

После ввода программы появляется таблица выбора режимов игры:

"1" - клавиатура и интерфейс II "2" - клавиатура и курсорные клавиши "3" - KEMPSTON джойстик

Мистер Вонг находится в трансе, его жена уехала отдыхать, поэтому самому приходится заниматься домашним хозяйством. И как назло, почти все бытовые приборы: утюг, вентилятор и прочие ополчились против него. Если Вонг попадает к ним в лапы, он потеряет жизнь. Ему же необходимо срочно собрать в доме все грязное белье и сдать в прачечную. Единственными союзниками мистера Вонга являются стиральный порошок и домашняя стиральная машина (чтобы они защищали хозяина, необходимо войти в позицию этих предметов). Имея в запасе эти ингредиенты и вовремя используя их, можно на некоторое время парализовать преследователей Вонга. Белье разбросано по всем этажам, (как это часто бывает у холостяков и безлаберных мужчин) громадного многоэтажного дома, а передавать его в прачечную можно только по одной вещи и только через приемную, расположенную на верхнем этаже в правом верхнем углу. Перемещаться между этажами можно по лестницам.

В игре несколько стадий. Возможность помочь мистеру Вонгу и пройти их вместе с ним предоставляется вам.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

"Q" - вверх "A" - вниз "O" - влево "P" - вправо "N" или "SPACE" - выпуск ингредиентов по преследователям.

NIM

Вы играете против компьютера в следующую игру: задается банк из определенного числа предметов или очков. А затем из этого банка игроки берут поочередно от одного до трех предметов (очков). Игрок, который берет последний предмет - проигрывает.

После загрузки программы нажмите любую клавишу и компьютер вас спросит: "Сколько предметов (очков) вы хотите иметь в банке?". Наберите на клавиатуре число от 9 до 999 и нажмите "Enter".

"Спасибо, в банке ... предметов. Вы будете ходить первым?". - ответьте "Y" или "N".

"Сколько предметов вы берете в этот раз?". - Берите 1,2,3 или 0, когда хотите сдать.

Введите число и нажмите "Enter". После этого вы увидите сколько возьмет компьютер. И так до тех пор, пока не закончатся предметы в банке.

По окончании игры нажмите "A", если хотите повторить, и "S" - если нет.

PENETRATOR

Очень динамичная игра. Советуем, прежде, чем играть самому посмотреть демонстрационную игру.

Вы пилот самого современного, хорошо вооруженного скоростного истребителя, должны пролететь над местностью, великолепно защищенной целыми комплексами: радарам и ракетами класса "Земля-Воздух". За каждый уничтоженный вами радар и ракету начисляются премиальные очки. В конце игры вы должны проникнуть в тоннель (крайние узкий), уничтожить секретное оружие врага. Вам дается три попытки.

После ввода программы, нажмите "Enter" и перед вами появится таблица. Теперь вы не торопитесь жать на клавиши, т.к. программой предусмотрен показ демонстрационной игры. Вы увидите почти все стадии и тактику их прохода.

А теперь, когда вы все представляете, нажмите "Enter" и вернитесь в меню: 1 или 2 - для одного или двух игроков

"T" - тренировочный полет

"C" - вызов редактора ландшафта

"L" - вызов ландшафта с мл.

"S" - прекращение игры.

После окончания игры наберите свое имя, длиной не более 6 символов, и нажмите "Enter".

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

"4, Q" - вверх

"3, A" - вниз

"2, P" - увеличение скорости

"1, O" - замедление скорости

"Caps Shift, Break" - бомбы

"P" - ракеты (нажать несколько раз)

Если вы нажали клавишу "T", то задаете количество тренировочных полетов (1-4).

Если нажали "E", то для набора команд, входящих в этот режим, нажмите "C". Перед вами на экране появится таблица, в которой:

"O", "P" - передвижение курсора редактора ландшафта влево, вправо

"Q", "A" - передвижение курсора редактора ландшафта вверх, вниз

- "B" - установить уровень ландшафта нижний
- "T" - установить уровень ландшафта верхний
- "C" - вызов данной таблицы команд
- "S" - записать ландшафт на мл.
- "L" - загрузить ландшафт с мл.
- "Y" - проверить, правильно ли записался ландшафт на мл.
- "N" - удалить ракетные или радарные установки на позиции курсора

- "M" - установить ракетную установку на позицию курсора
- "R" - установить радары в позицию курсора
- "C.Shift" - автоповторение выше указанных команд

Чтобы выйти к основному меню, нажмите "Enter" и "0" одновременно.

Если вы нажали "L" из основного меню - загрузчик ландшафта, нажимается "L" и набирается имя ландшафта пользователя.

Чтобы выйти к основному меню, нажмите "Break".

POOL (Биллиард)

Цель игры: забить все шары в лузу. Играть можно одному или вдвоем (набрав соответствующую цифру на клавиатуре после загрузки).

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

"A" - перемещение курсора "S" - точка прицеливания вокруг игрового поля "L" - сила удара (от 1 до 5) "Enter" - удар

Игровое поле: в верхнем левом углу экрана отмечается количество заработанных очков первого игрока, в правом верхнем - второго игрока. Посредине отмечен рекордный счет. На стол выставляется 6 шаров (3 светлых и 3 темных). Удар каждый раз производится белым шаром. В нижнем правом углу экрана маленькими прямоугольниками указывается сила удара, а в левом углу: уровень игры: - FRAME, количество ударов (изменяется от 1 до 3) - SHOTS, три белых шара, указывающих на продолжительность игры.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ: Дано для двух игроков (для одного проще). Каждому игроку дается по три удара. Если после трех ударов он не забил ни одного шара, игра переходит ко второму игроку. Если шар забит, внизу высвечивается результат. После забитого шара количество ударов восстанавливается до трех (SHOTS=3). Если же и второй игрок не забил ни одного шара после трех ударов, то из левого угла внизу экрана исчезает белый шарик (играть остается меньше). Когда на первом уровне все шары забиты, игра переходит на второй уровень. Если игрок попал белым шаром (бьющим) в лузу, наступает очередь второго

игрока. Если и второй игрок попал белым шаром в лузу - из нижнего угла экрана исчезает белый шарик.

Подсчет очков: по формуле $A*B*C$, где A - 10 или 20, в зависимости белый или черный шар забит; $B=SHOTS$ (3, 2 или 1), т.е. учитывается, после какого удара забит шар; $C=FRAME$ - уровень игры.

PINBALL

Это иммитация распространенной десткой игры. Пружинная пусковая установка (смотрите с правой стороны экрана) выбрасывает шарик. Пролетая он ударяет встречающиеся предметы. За это игроку начисляются очки. Падают шарик в провалы с правой и левой стороны игровой доски. Однако можно несколько продлить игру, если вовремя отбить шарик специальными рычагами.

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ:

"8", "9", "0" - пуск шарика
"T", "Y" - подъем шарика

Игроку дается 5 попыток. Сила запуска зависит от длительности нажатия клавиш. Но не передержите. На экране видно как сжимается пружина. Поймайте момент, когда пружина максимально сжата. Количество набранных очков показано на табло в центре игровой доски.

Для возобновления игры нажмите "Enter".

SOLITAIRE

В этой игре у вас на крестовидной площадке стоит 44 фишки. Вы можете передвигать фишку, делая прыжок через соседнюю. Фишка, через которую перепрыгнули, удаляется (как в шашках). Цель игры - закончить игру, имея только одну фишку в центре площадки.

Для начала игры нажмите любую клавишу, а затем введите номер ряда и номер колонки той фишки, которой делается ход. Например 53 - пятый ряд, третья колонка. Нажмите "ENTER".

Когда компьютеру неясно, как сделать ход: вверх, вниз, вправо или влево то запрос: "Куда ходить, введите направление хода". (Смотри таблицу).

"5" - влево "8" - вправо "6" - вниз "7" - вверх

Помните: выигрыш, только, если в центре осталась одна фишка. Перезапуск игры, нажмите любую клавишу, кроме "SPACE". "SPACE" - выход в бейсик, т.е. равносильно нажатию "СБРОС".

SNAKMAN

Традиционная компьютерная игра где-то семидесятых годов. Среди лабиринта ползает червяк и ест шары ... Он не должен касаться стенок. Надо съесть все шары на поле, но каждые пять шаров удлиняют его на одно сочленение. За каждый шар дается одно очко. Дается три попытки. Счет и количество играющих указывается наверху экрана (на "чердаке"). Иногда в центре лабиринта появляется 2 ягоды. За них сразу 20 премиальных очков. После загрузки программы игра стартует автоматически.

УПРАВЛЕНИЕ:

"Q" - вверх "A" - вниз "O" - влево "P" - вправо

Ввод имени в "книгу Гинеса": после окончания игры выводится ряд символов. Подведите курсор ("8" - вправо, "5" - влево) на нужный символ и зафиксируйте его (клавиша "7"). Если вы выйдете за пределы данного ряда символов, то программа переходит в Бейсик (мигающий курсор "K" внизу экрана). Вы можете посмотреть листинг программы. Возврат в игру по команде "GOTO 1".

SNAKE PIT

Цель игры - съесть колобку как можно больше яблок в саду, опередив при этом 7 различных змей. Если колобок попадает в пасть одной змее - он погиб.

На "чердаке" показывается счет, набранных колобком очков (за яблоко 10 очков). Управляющие клавиши:

"S" - старт и перезапуск игры "Q" - влево "W" - вправо
"P" - вверх "L" - вниз.

TILER (КРОВЕЛЬЩИК)

Вы заключили договор покрыть черепицей крышу с роботом Робертсом. Однако, это задача не из легких, т.к. неугомонный Роб неостанавливаясь скачет вокруг вас. Если он упадет на вас, то неминуемо раздавит. Игра имеет три сцены: дом, гараж, сад. Ваше перемещение между ними возможно через двери. Но чтобы открыть дверь, надо взять ключ. Черепица находится на крыше гаража. Чтобы ее взять, необходимо пройти через гараж и сад, далее через крышу сарая в сад в левый угол экрана. Движение на разных уровнях в доме, гараже и в саду осуществляется по ступенькам, причем можно идти только в направлении указанном стрелками. Если вы находитесь в неминуемой опасности быть убитым Робом, нажмите кнопку "ПАНИКА" и вы перенесетесь на соседнюю сцену. К сожалению, вы при этом лишитесь черепицы, если ее уже взяли на крыше гаража.

Управление игрой при использовании клавиатуры:

"Q" - вверх "A" - вниз "P" - вправо "O" - влево
"SPASE" - паника.

TOWER OF HANOI (ХАНОЙСКАЯ БАШНЯ)

Цель игры - передвинуть пирамиду, имея всего три площадки и следуя таким правилам:

1. Вы можете передвигать за один раз только один диск пирамиды.

2. Диск можно положить только на диск больший по размеру, но не меньший.

После загрузки программы сообщение:

"Сколько дисков вы хотите иметь в пирамиде? - наберите число от 1 до 9 и нажмите "ENTER".

"Где начинается пирамида? (позиции 1, 2, 3)" - наберите число и "ENTER".

"В каждой позиции должна собираться пирамида? (позиции 1, 2, 3)" - введите число и "ENTER". Если вы хотите посмотреть демонстрационную игру, нажмите "W". Если будете играть - любую клавишу. Чтобы возобновить игру - "A". А чтобы ее закончить - "S".

ALCHEMIST

Ты - колдун, способный превращаться в черта. Обладаешь смертельным луном. При прогулке по замку следи за потерей как физической, так и волшебной силы. Овладеть этой игрой непросто. Сам должен сориентироваться, для чего предназначены разные предметы и что должен делать.

Нажимаем произвольную клавишу и выбираем клавишами:

1 - клавиатура,

2-4 - соответствующий джойстик.

Клавиши управления:

влево ----- CAPS SHIFT, X, V, N, SIMBOL SHIFT;

вправо ----- Z, C, B, M, SPAGE;

вверх ----- Q, E, T, U, O;

вниз ----- W, R, Y, I, P;

луч ----- A, D, G, J, L;

превращение -- S, F, H, K, ENTER.

ASTROCLONE

Сейдаббы снова вернулись. Фирма вновь обратилась к своим аркадным играм, но на новом уровне. Теперь программист Стив Тернер воспользовался приемами, которые так хорошо зарекомендовали себя в двух играх серии AVALON.

Астроклон имеет общие черты с марспортом. Вы должны получить контроль над базами сейдаббов, чтобы деактивировать

устройства, открывающие им путь на землю. Графика похожа на графику АВАЛОНА, но теперь в игре две стадии. Можно либо перемещаться по базе, отыскивая нужный Вам гравитон, либо забраться в истребитель и броситься в схватку с крейсерами сейдаббов. Обе части хорошо сбалансированы: приключения на базе дополняются аркадными боями в космосе.

АСТРОКЛОН - весьма сложная игра.

BEACH HEAD II

Компания US GOLD выпустила вторую серию игры "BEACH HEAD", которая похожа более интересна, чем первая. Игра предлагает Вам большой выбор вариантов: один или два игрока, три уровня сложности, выбор атакующей или защищающей стороны. Управление игрой джойстиком или с помощью клавиатуры.

Игра состоит из четырех частей: атаки, спасательной операции, пробега и поединка. Чем-то эта игра напоминает "COMMANDO", хотя графика в ней похуже.

Тем не менее, мультипликация вполне на уровне. Счет в игре может достигать значительной величины, а наилучшие результаты сохраняются в таблице. Озвучена игра достаточно стандартно для спектрума.

В режиме одного игрока машина становится очень опасным соперником и может потягаться с самым заядлым аркадным игроком. На наш взгляд все же лучше вариант игры для двоих, где можно выместить свои агрессивные наклонности на партнере.

Мы считаем эту игру отличным образчиком продукции типа "стреляй во все движется".

BREAK THROUGH

Короткая справка: эта игра является продолжением и развитием игры SPY HUNTER. Увлекательная игра, в которую очень легко научиться играть, но очень трудно научиться выигрывать.

Вы должны прорваться на супермашине через различные препятствия к самолету. Графика весьма неплохая, ландшафт плавно перемещается слева направо, вся сцена имеет глубину.

На Вашем пути множество препятствий: скалы, огнемечники, вертолеты, танки и джипы - все это смертельно опасно. Время от времени гладкая дорога упирается в глухую стенку. Единственная возможность в этом случае - вовремя нажать клавишу <SPACE> и заставить Вашу машину взлететь. Остальными движениями и стрельбой управляет джойстиком.

Игра состоит из четырех частей - чем дальше, тем сложнее. Если бы еще не приходилось прибегать к клавиатуре во время прыжков, она вовсе бы была бесподобна.

BUBBLE BUBBLE

Управление:

- 1 - клавиатура;
- 2 - синклер джойстик;
- 3 - кемпстон джойстик;
- 4 - курсорные клавиши.

Для старта игры после набора управления необходимо нажать клавишу "1" для одного игрока или "2" - для двух.

Вы управляете дракончиком, совершающем путешествие по многоэтажному лабиринту. Вы можете выпускать пузыри, которые уничтожают чудовищ. Монстры населяют весь лабиринт и мешают Вам продвигаться дальше. Если Вы уничтожите всех чудовищ в лабиринте, то провалитесь на следующий уровень. Во время игры в лабиринте можно найти для себя подарки (алмазы, чайники, короны, яблоки, мороженное и т.д.). Их надо собирать.

BUCK ROGERS (ПЛАНЕТА МУХИ)

Загрузка стандартная. Игра является точной копией игры, написанной для IBM - подобных машин. Опять космическая тематика. Цель игры заключается в успешном прохождении Вашего космическим кораблем различных секторов. Вам поручено разведывательная миссия.

В первом секторе Вас ожидает непростая задача по преодолению гравитационных ворот. Необходимо точно войти между ними не задев ни одной из стоек. В следующих секторах Вам добавят забот летающие тарелки и другие технические конструкции вне земных цивилизаций. Ваше оружие - умелое пользование ручкой управления и точная стрельба по противнику. Помните: если их не убьете Вы, то они сделают с Вами нечто подобное. Вскоре Вы покинете эту негостеприимную планету и выйдете в открытый космос. Там Вас ожидают новые испытания, но средства борьбы Вам знакомы и, наверняка, со всеми своими врагами Вы успешно справитесь.

Управление:

- 5 - влево
- 6 - вниз
- 7 - вверх
- 8 - вправо
- I - показ результатов
- SPACE - огонь.

После высвечивания меню клавишей "ENTER", Вы можете выбрать управление джойстиком или от клавиатуры. В игре присутствует режим демонстрации и, подождав несколько секунд после высвечивания меню программа автоматически в него перейдет.

BUGABOO

Представь себе, что ты маленькая лягушка и можешь не думая ни о чем прыгать по поверхности планеты. Но что это? После последнего прыжка не чувствуешь почвы под ногами и падаешь. Наконец остановилась, вокруг пусто, дикие скалы, лишайники, кусты, странные лабиринты. Попала в пещеру страшного дракона. После недолгих размышлений приходишь к мысли, что если скакать с уступа на уступ вверх, можно выбраться на поверхность планеты. Как решила, так и сделала.

Но это нелегко. Большинство прыжков кончается разбитой головой и падением на дно пещеры. Вдруг появляется страшный дракон. Нужно быстро прятаться в расщелину. Если не успела, то пропала.

Игра начинается нажатием клавиши "G".

Управление:

Прыжок влево ————1
Прыжок вправо ————0.

CHUCKIE EGG (СОБЕРИ ЯЙЦА)

Название адаптированной на русский язык программы "CHUCKIE EGG" говорит само за себя. Вам необходимо пройти все этапы этой игры. Переход из уровня в уровень только после сбора всех яиц на очередном этапе. Время нахождения на уровне регламентировано, если Вы не успеете - придется расстаться со своей жизнью. За Вами постоянно охотятся птицы, охраняющие будущее свое потомство. Для продления времени нахождения на уровне и получения наибольшего значения приза. Необходимо кроме яиц подбирать и их запасы корма. При этом компьютерные часы на некоторое время останавливаются. Вместе с уменьшением времени уменьшается и значение приза, которое будет Вам приплюсованно к набранному счету в случае удачного прохождения уровня.

В клетке сидит птица - наседка. Не думайте, что ей безразличны Ваши действия. Она принесет Вам еще не мало хлопот (гоняясь за Вами), когда у нее не выдержит терпение.

Желаю Вам удачи!

ОГЛАВЛЕНИЕ

	Стр.
TOMAHAWK	3
WDW-II	4
CHUKIE 2/2	4
SIEGE	5
ZORRO	5
* RAMBO	6
* CAEZAR THE CAT	7
HICHWAY ENCOUNTER	8
HIDROFOOL	9
ZZOOM	10
* DUET	11
* SIR FRED	11
CHOPPER	14
* SABOTEUR	14
* SABOTEUR 2	14
COOKIE	15
* DAN DARE	16
THE INFERNO	16
MIKIE	17
* SEX CRIME	17
* GUNFRICHT	18
KNIGHT LORE	19
SAMANTHA	19
THREE WEEKS IN PARADISE	20
* ROBIN OF THE WOOD	22
* CHESS	23
* RYJAMARAMA	24
MOON ALERT	25
THE WAY EXPLODING FIST	25
* CAULDRON	26
CAULDRON 2	27
SKYFOX	27
* GREEN BERET	28
* EXOLON	29
* XONIX	29
* AKWAPLAN	30

• JET PAC	30
PSSST	31
• ZAXXON	31
• NODES OF YESOD	32
• PENTAGRAM	33
TAPPER	33
CHIMERA	34
FIRE LORD	34
SEX POKER	35
• SABRE WULF	35
PSYTRON	36
• BATMAN	36
STARQUAKE	37
• FRANK	38
HERBERT'S DUMMY RUN	38
THANATOS	40
CYCLONE	41
ALIEN-8	42
NINJA MASTER	43
BRUCE LEE	43
• BOMB JACK	44
LEGEND	44
STAR WARS	45
FROST BYTE	45
HARRIER	46
COMBAT	46
WEST BANK	47
ROGUE TRUPPER	48
• BARBARIAN	48
TLL	49
ALIENS	49
NONTERRAQUEOUS	50
EVERYONES A WALLY	51
CHEQRED FLAG	53
REVERSI	54
BACKGAVMON	56
2112 A.D.	59

• ACADEMY (ТАУ КИТА 2)	60
• ACE	61
• BASKETBAL	61
COBRA (STALONE)	62
DELTA WING	62
FAIRLIGHT	62
• FLIGHT SIMULATION	63
FLYER FOX	66
• ELITE	66
• GYROSCOPE	77
HEAVY ON THE MAGIC	77
• I.S.CHESS	79
LIGHTFORCE	82
NOSFERATU (PIRANHA)	83
OCEAN	84
POTTY PROFESSOR	86
PUNCHY	86
SHOWJUMPING	87
SPIT FIRE 40	88
• STRIKE FORCE COBRA	88
TREASURE ISLAND	89
TWISTER	89
URIDIUM	90
ZIGZAG	91
ADVENTURE - A	92
ADVENTURE - C	93
• AQUAPLANE	94
ASTRO	94
BLOCKMAN	94
BAD ATTACK	95
BUBLE (ПУЗЫРЬ)	96
• BIORITM	96
POLANETOIDS	97
BLIND ALLEY	98
BRISTER	98
COSMIC	101
CYBER RATS	102
COSMOZDIDS	102
• DEATHCHASE	102
DRAUGHT (ШАШКИ)	103
ESCAPE	103
ERIC AND THE FLOATERS	104
EXPRESS	104
EMBASSY (НАПАДЕНИЕ НА ПОСОЛЬСТВО)	105

	Стр.
FUND OF MATE (НАЙДИ ПАРУ)	106
EIREBIRDS (ОГНЕННЫЕ ПТИЦЫ)	106
FRENZI	106
• FULL (ГОНКИ НА МОТОЦИКЛАХ)	107
GO 1994	107
GEO E	108
• GALAXIANS (ГАЛАКТЫ)	109
HALAGA	109
INVASION	109
INVADERS	110
INTRUDERS	110
JUMPING JACK (ПРЫГАЮЩИЙ ДЖЕК)	110
KILLER TOMATOUS (ТОМАТ- УБИЙЦА)	111
KAMIKAZE	112
LC	112
LEAPFROG (ЛЯГУШОНОК)	113
LABIRINT	113
MISSILE	113
MAZIACS	114
MR. WONGS	116
NIM	116
PENETRATOR	117
• POOL (БИЛЛИАРД)	118
PINBALL	119
SOLITAIRE	119
SNAKMAN	120
SNAKE PIT	120
TILER (КРОВЕЛЬЩИК)	120
TOWER OF HANOI (ХАНОЙСКАЯ БАШНЯ)	121
ALCHEMIST	121
ASTROCLONE	121
BEACH HEAD	122
BREAK TUBOUGN	122
BUBLE BUBLE	123
BUCK ROGERS	123
• BUGABOO	124
CHUCKIE EGG	124

