



GAMES

ZX - SPECTRUM

КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

1



1992

ИНФОРМАЦИОННЫЙ ВЫПУСК "КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ"

ZX SPECTRUM

Если Вы взяли в руки и читаете первые строчки этого выпуска, то у Вас есть, или Вы хотите приобрести персональный компьютер ZX SPECTRUM. Мы постарались предоставить необходимую информацию и надемся в двадцати информационных выпусках познакомить Вас с увлекательным миром компьютерного разума и дать в Ваши руки инструмент, который позволит выбрать верный путь к его познанию.

Каждый информационный выпуск будет состоять из пяти разделов, которые представлены в первом номере.

Раздел I.

Информация этого раздела поможет: научиться играть в компьютерные игры, разумно и грамотно выбрать необходимую соответствующую Вашему интересу программу; увидеть конечный результат своих поисков и решений; иметь собственную коллекцию игровых и системных программ с инициализированными индексами.

Раздел II.

Описания игр приведенных в этом разделе позволят Вам стать участником многих увлекательных приключений и принять в них непосредственное участие.

Раздел III.

В компьютерных играх воплощена мечта человечества - бессмертие. Но, даже в играх это сделать не просто и приведенный материал раскроет секреты превращения Ваших героев в бессмертных и всемогущих.

Раздел IV.

Без внимательного изучения и приобретения навыков работы с прикладными программами компьютерные игры станут для Вас в лучшем случае просто развлечением и Вы не откроете двери в особый, сказочный мир возможностей человеческого разума.

Раздел V.

Реклама.

компьютерные игры

G
A
M
E
S

РОЛЛИНГ ЛТД И МП ФЕРУМ

предлагают:

- ☐ работы по монтажу и наладке металлургического оборудования;
- ☐ ремонт и наладку прокатных станков;
- ☐ прокладку и ремонт теплосетей;
- ☐ персональные компьютеры типа ZX SPECTRUM;
- ☐ компьютерные классы с локальной сетью на базе ZX SPECTRUM;
- ☐ периферийное оборудование для ZX SPECTRUM (графопостроители, принтеры и дисководы отечественного и импортного производства).

Работы выполняются специалистами высокой квалификации
и обеспечиваются гарантийным обслуживанием.

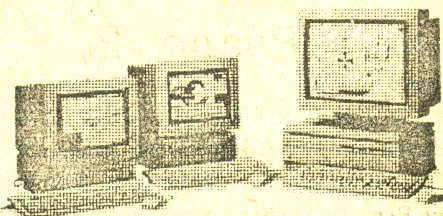


Справки по телефону: 78-50-79.
Свои предложения направлять по адресу:
320059,
г. Днепропетровск, пр. Кирова, 111а.

Компьютерный редакционно-издательский комплекс

СОБОР

На самый взыскательный вкус мы изготoвим
оригинал-макеты книг, брошюр, журналов, буклетов.
Мы поможем Вам выработать фирменный
стиль и отобразить его в визитных
карточках, фирменных бланках, рекламных
клише, проспектах и объявлениях.
Вам нужно на английском? Немцком?
Французском? Нет проблем!
Приходите к нам,
и Вы будете удовлетворены по самым
высоким критериям эстетики и
полиграфии.
Вам нужно за один день изготoвить
штамп, печать, визитные карточки?
Это все мы можем.



Тел.: 42-85-07. Телефакс: 42-84-22, с 9.00 до 18.00.

Модем: (0562) 42-84-22 (BBS с 19.00 до 9.00).

"РОЛЛИНГ, ЛТД" ПРЕДСТАВЛЯЕТ первый информационный выпуск каталога - справочника

"КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ" и предлагает:

- ☐ - главы из каталога - классификатора компьютерных игр CONNY;
- ☐ - игровые и прикладные программы;
- ☐ - описания игровых и прикладных программ;
- ☐ - коды "бессмертия" - POKES;
- ☐ - кассеты, дискеты, вставки и многое о персональном компьютере ZX SPECTRUM
- ☐ а, главное - возможность сотрудничать.

Содержание выпуска. Раздел 1.

CONNY

Каталог - классификатор компьютерных игр CONNY. Немногие любители компьютерных игр знают, что существует довольно стройная классификация компьютерных программ по жанру (классу), содержанию (типу) и т.п. Восьмилетний опыт работы с этими программами позволил составить каталог - классификатор компьютерных игр, который позволяет достаточно полно классифицировать программы и предоставит Вам возможность:

- иметь программируемую картотеку;
- создать уникальный банк игровых программ;
- свободно ориентироваться в огромном рынке игровых программ;
- производить квалификационный обмен между пользователями;
- грамотно предложить свой товар потребителю и многое...

Раздел 2.

Описания игровых программ.

Если Вы внимательно прочитали материал, изложенный в разделе 1 и сделали правильный выбор - приобрели интересные для себя игры, Вам для их запуска и освоения необходимо

иметь описания. Только из описания Вы сможете узнать, как зовут ваших героев, на какую планету Вы попали, как управлять событиями и поведением своих героев.

Раздел 3.

POKES

Игровые программы класса APK / ADV / ACT и др. имеют много уровней и требуют даже от профессионалов большого количества времени для того, чтобы разобраться во всех ситуациях, возникающих по ходу игры. Облегчить задачу и пройти все уровни Вам помогут POKES - коды "бессмертия".

Раздел 4.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Чтобы правильно уметь "загружать" и записывать защищенные и незащищенные программы, пользоваться графическими, текстовыми редакторами и всевозможными прикладными программами Вам необходимо знать информацию, которую мы приводим в этом разделе.

Описание наиболее широко распространенных копировщиков начинается этот раздел в наших выпусках. Вы узнаете в каких случаях (и зачем) необходимо использовать тот или иной копировщик, с каким из них удобнее работать при решении предоставленной задачи и как

Раздел 5.

РЕКЛАММА

Из этого раздела Вы узнаете как можно подписаться на 20 номеров информационного выпуска КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ и каталог - классификатор CONNY. Как и где приобрести четырехцветный графопостроитель для ZX SPECTRUM POLTIK с пакетом прикладных программ и схемой подключения к Вашему персональному компьютеру.

Вы приобретете вставки для игровых кассет CONNY.

Раздел 1.

CONNY

В этом разделе мы приводим выдержки из первой главы каталога-классификатора CONNY и вы узнаете, что такое адвентюры, деловые игры, какая бывает графика и как выбрать нужную Вам программу. На отдельном вкладыше приведены:

- перечень 100 игровых программ, расположенных в алфавитном порядке (А, В, С, D, E - продолжение в следующих выпусках), с присвоенными индексами - позволяющими определить класс игры, ее содержание, уровень сложности и популярность;

- классификационная таблица каталога CONNY и приложение к ней.

Пример пользования классификационной таблицей:

Запись ALIEN SYNDROME (C1, C8), (T2), (H2), (P1) - обозначает, что эта игра относится к классу ARCADE - ACTION программ (C1, C8) см. классификационную таблицу, а ее содержание (тип игры) задано индексом (T2) и определено как космическая стрелялка, главными героями которой являются астронавты. Показатель сложности (H2) - определяет необходимую степень подготовленности играющего (с.м. приложение к классификационной таблице) и в данном случае соответствует среднему уровню. Рейтинг (P) определяет популярность (зависит от сюжета, графики, оформления и т.п.) игры у широкого круга по-

ребителей и в данном случае (см. приложение) он не высок.

Желающим получить полное представление об интересующей Вас программе, необходимо приобрести каталог CONNY (см. бланк-заказ)

ADVENTURE

Именем первой коммерческой программы ADVENTURE (приключения) были названы игры (класс- адвентюры), объединенные общей идеей - достижение конечной цели связано с правильным использованием различных предметов, которые находит главный герой по мере продвижения и определенному взаимодействию с другими персонажами. Поведение героев, непредсказуемость событий, требуют от играющего умения логически и нестандартно мыслить, принимать оптимальные решения в сложной обстановке, знания языка, практических навыков работы с клавиатурой.

Адвентюрные программы рассчитаны на контакт с компьютером, поскольку они содержат текстовые вставки, вопросы и предложения, правильные ответы на которые позволят вам побывать в различных ситуациях и проявить уровень своего интеллекта в полной мере.

Первоначально игры этого класса содержали много текста и имели слабую графику, однако со временем были созданы адвентюры с прекрасным графическим оформлением и просто фантастическими по красоте сюжетами.

Начинающие любители компьютерных игр незаслуженно обходят вниманием игры этого класса (в большинстве из-за незнания языка, а ведь его уровень, в большинстве игр определяется умением пользоваться словарем) и только спустя некоторое время возвращаются к адвентюрам. Профессионалы месяцами готовы исследовать возможности каждой конкретной ситуации и находить прекрасные решения.

ARCADE

По мере развития схемотехники появилась возможность отобразить на экране монитора окружающую нас природу, взаимоотношения людей и природы, конечно, в упрощенной-идиллической форме (ARCADE). Так появился класс аркадных игр. Класс игр, где стало воз-

можным управлять и контролировать действия героев на экране.

ARCADE - ADVENTURE.

Само название класса игр - аркадные приключения говорит о том, что в процессе развития игровых программ произошло объединение двух классов игр: аркадных и приключенческих - результат превзошел все ожидания. Умение управлять героями на экране - (аркадный компонент), в сочетании с правильным использованием различных предметов - (приключенческий компонент), сделали этот класс игр с бесконечным разнообразием увлекательных сюжетов и превосходной графики широко распространенными.

Чтобы наиболее полно отобразить действие в аркадных приключениях уже недостаточным оказалось плоское изображение на экране монитора и был впервые введен трехмерный формат.

Сценарии игр настолько необычны и увлекательны, что фирменные описания некоторых аркадно-приключенческих программ занимают не один десяток страниц и читаются как захватывающее с каждой строчкой художественное произведение.

TRADITIONAL.

Прочитав описание аркадных и приключенческих программ, читатель заметил, что компьютерные игры - это проверка умения логически мыслить, быстро реагировать, находить правильный ход в предложенной компьютером ситуации, т.е. своего рода соревнование с партнером - сделал неверный ход и проиграл. Поэтому, традиционные игры: футбол, баскетбол, шахматы, нарды, бильярд и др., не могли быть неотображенными компьютерными программами и составляют отдельный класс TRADITIONAL (традиционные) компьютерных игр.

Знание правил игры в футбол, баскетбол, шахматы и др. игры плюс умение думать и быстро реагировать помогут вам составить достойную конкуренцию компьютерной программе, а при настойчивости и побеждать.

STRATEGY.

Само название этого класса игр - стратегические говорит о том, что при работе с этими

программами необходимо выбрать правильную стратегию (в основном, это стратегия по управлению большими группами войск) для достижения цели.

Игры этого класса воспроизводят исторические сражения и войны. Дар полководца и точность математика должны сочетаться у играющего, чтобы достичь поставленной цели.

SIMULATION.

Игры этого класса - имитаторы предоставят вам возможность самостоятельно управлять самолетом, прокладывать курс подводной лодки на боевом дежурстве, управлять автомобилем и побеждать на самых престижных соревнованиях Формулы - 1.

Как вы уже догадались - это игры имитаторы практически всех известных транспортных средств: самолетов различных марок, вертолетов, подводных и надводных кораблей и т.д. Они пользуются большой популярностью и требуют довольно кропотливой работы, так описание по управлению самолетом занимает целый альбом в несколько десятков страниц и иллюстраций с подробным описанием и техническими терминами.

Помимо технических имитаторов часто встречаются имитаторы спортивных игр, где особой популярностью пользуются разновидности восточных единоборств.

BUSINESS.

Компьютерные игры этого класса - деловые игры, отображающие реальную ситуацию, с которой сталкиваются люди, занимающиеся политической, организационной и т.п. деятельностью. Например, вы сможете попробовать свои силы в управлении государством, быть менеджером спортивной команды на соревнованиях по футболу или автогонкам.

Программы этого класса требуют от играющего знания основ дела за которое берешься, будь то управление страной или спортивным клубом и опираясь на них принять верное решение в конкретной ситуации.

В настоящее время эти игры приобрели еще большую популярность с введением в сюжет детективного элемента и более гибкого общения с компьютером за счет так называемых "окон", с помощью которых ведется диалог с компьютером.

ACTION.

Наиболее полную и краткую характеристику играм этого класса можно дать одним словом - боевики. Отсюда и определяется содержание игр: умей метко стрелять, высоко прыгать, точно наносить удары и т.п. Однако несмотря на простоту сюжета они требуют от играющего отличного глазомера, выверенных движений, отменную реакцию.

В настоящее время очень редко можно встретить ACTION в чистом виде и обычно, элемент ACTION присутствуют во всех описанных выше классах.

PUZZLE

Головоломки и задачи по комбинаторике, в основном, определяют содержание этого класса игр. Найти выход из лабиринта, восстановить конфигурацию фигуры и проверить свою интуицию вы сможете, если обратитесь к этому классу компьютерных программ и проявите максимальную изобретательность.

Классификационная таблица каталога CONNY (см. приложение) дополнит приведенный материал и позволит вам разобраться в приведенном ниже перечне игр, который мы начинаем печатать с букв А, В, С, D, Е и даем расшифровку основных четырех индексов (см. классификационную таблицу).

Каталог CONNY содержит около 5000 игровых и прикладных программ с присвоенными индексами (9 индексов), определяющими их содержание. В следующих выпусках мы продолжим перечень игр на буквы F, G, H, I, J и имея первые двадцать номеров информационного выпуска "Компьютерные игры" вы станете обладателями систематизированного банка игровых и прикладных программ удобного в пользовании.

В этом разделе мы показали основные классы игровых программ и раскрыли их содержание. Однако следует оговорить, что каждый класс программ требует дополнительных пояснений. Сейчас мы остановимся на адвентюрах и продолжим в следующих выпусках пояснения оставшихся классов.

Адвентюрные программы требуют прежде всего умения работать с текстовыми блоками (на английском языке), умения отгрузить про-

грамму на ленту в нужном месте, анализа обстановки, оценки объекта к которому будет применено действие и взаимодействие с другими объектами сценария.

После загрузки адвентюрной программы появляется текстовая информация, которая предлагает вам вступить в диалог с компьютером. Обычно, ответ или вопрос, который вы задаете компьютеру содержит одно или два слова. Ими могут быть TAKE (взять), GO TO (идти), LOOK (смотри), и т.д.

Если компьютер после первой попытки ответил вам NOW (не понимаю) или что-нибудь в этом роде продолжите поиск. Например, после GO TO) HOME (иди в дом), если и это не имело успеха, попробуйте GO TO GREEN HOME (войди в зеленый дом). Из сказанного видно, что основой команды является название действия, которое вам предложено совершить, т.е. глагол и на первом этапе необходимо найти нужные команды, которые понимает компьютер и его словарный запас. Можно попробовать команду LIST по которой компьютер вам даст перечень предметов и т.п. Введя команду HELP вы можете получить подсказку в той или иной ситуации. Команда SAVE понадобится при необходимости записать состояние игры на ленту. Для перемещения, обычно, используется команда GO с указанием направления: север, юг, запад, восток. Для того, чтобы войти в дверь или другое место помогает команда ENTER (ENTER DOOR). Если перемещение происходит по воде или воздуху в команде должны присутствовать FLY, WATER, SWIM, или сокращения этих слов.

После того, как вы научились разговаривать с компьютером и свободно перемещаться в пространстве, вам предстоит отыскивать ключи к закрытым дверям OPEN, двигать различные предметы MOVE, SHIFT и только тогда можно будет продвигаться к конечной цели. Научитесь собирать и правильно использовать предметы, которые встречаются на вашем пути. Вам помогут команды TAKE, GET. К ним понадобится добавлять названия предметов TAKE CHEST - взять сундук, или TAKE ALL взять все. После того, как вы взяли предмет попробуйте команды EXAMINE, LOOK, SEARCH и появится дополнительная информация об этом предмете. Команда EXAMINE считается основной и если вы сумели ей воспользоваться и сделать правильные выводы вы приблизитесь к решению поставленной задачи.

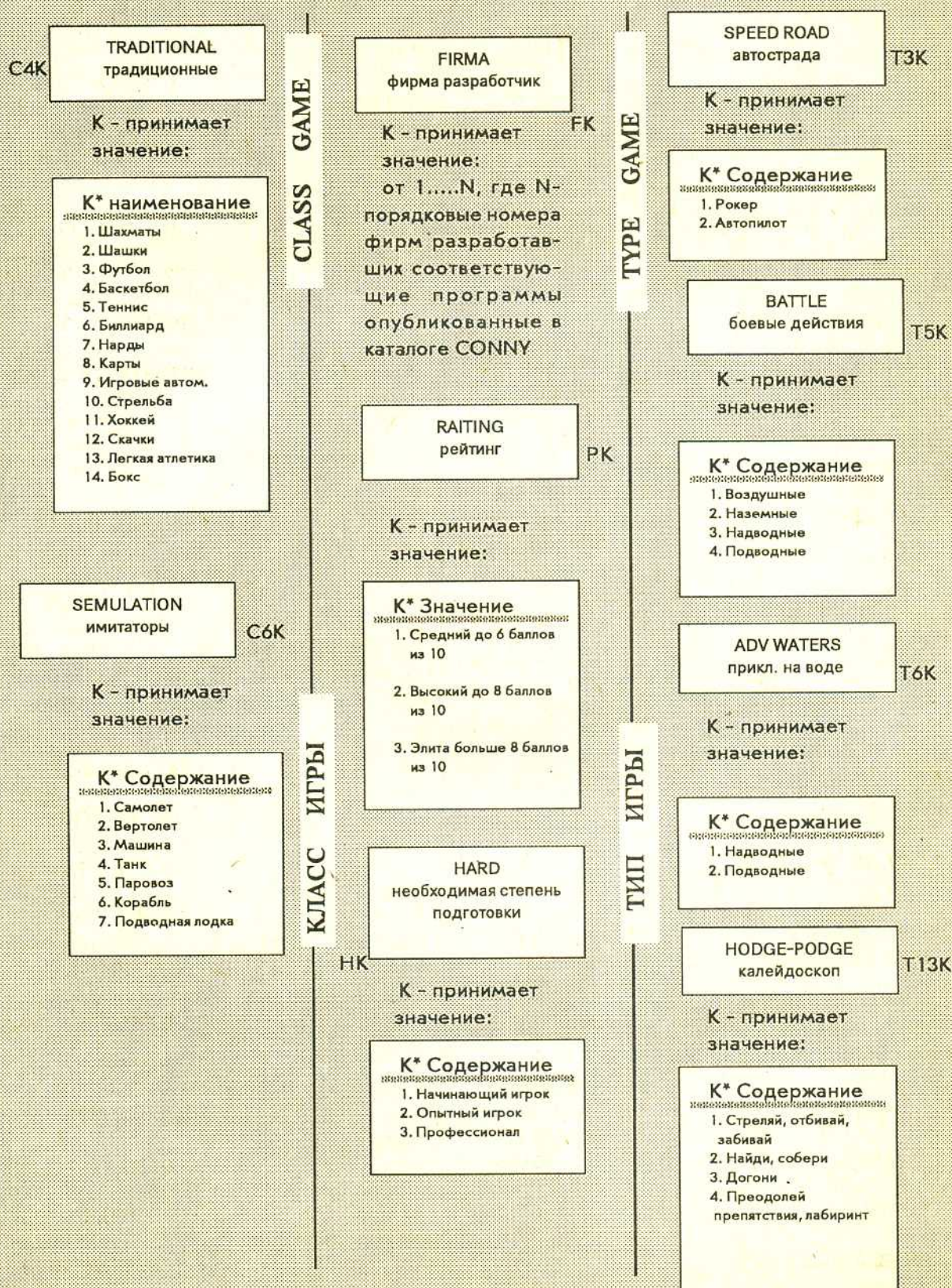
(Продолжение следует).

КЛАССИФИКАЦИОННАЯ ТАБЛИЦА каталога CONNY

ARCADE аркадные	C1				STAR WARS звездные войны	T1
ADVENTURE адвентюры	C2		LEVEL к-во уровней	L	ADVENT-ASTR приключения астронавтов	T2
ARCADE- ADVENTURE аркадные- адвентюры	C3		DATA год выпуска	D	SPEED ROAD автострада	T3K
TRADITIONAL традиционные		CLASS GAME	FIRMA фирма разр.	FK	AIR PILOT возд. пилот	T4
STRATEGY стратегические	C4k		REITING рейтинг	PK	BATTLE боев. действия	T5K
SIMULATION имитаторы	C6K		HARD показатель слож- ности	NK	ADV WATERS приключения на воде	T6K
BUSSINES деловые			NUMER номер в каталоге CONNY	N	WORKING похождения	T7
ACTION боевики	C8				SUPERMAN супермен	T8
PUZZLE головоломки	C9	КЛАСС ИГРЫ		ТИП ИГРЫ	WEST ACTION боевые искусства	T9
					WESTERN вестерн	T10
					DETECTIV детектив	T11
					FANTASY сказка	T12
					HODGE-PODGE калейдоскоп	T13K

Значение К - см. приложение
к классификационной таблице

Приложение к классификационной таблице
каталога CONNY



Перечень игр

AIRBORNE RANGER - (C1, C8),
(P1, H1), (T4, T5)
ATHEM - (C1),
(P2, H2), (T7, T13-4)
ATTICK ATAK - (C1),
(P1, H1), (T7, T13-4)
ATOM ANT - (C1),
(P1, H1), (T7)
ALIENS - (C3, C8),
(P2, H2), (T2)
ALIEN SINDROME - (C1, C8),
(P1, H2), (T2)
ASTEMEX - (C3),
(P3, H2), (T7, T13-4)
ASSASIAN - (C3),
(P2, H2), (T9, T7-2)
ASTERIX - (C3),
(P2, H2), (T12)
ACTION FIGHTER - (C1, C8),
(P1, H1), (T3-2)
ARMI MOVES - (C1, C8),
(P2, H1), (T5-1,2)
ARNHEM - (C1),
(P1, H1), (T7)
ARCOS - (C1, C8),
(P1, H1), (T12)
APOLLO - (C1),
(P1, H2), (T2)
ANDY CAPP - (C1),
(P1, H1), (T13)
AMC 1 - (C1, C8),
(P2, H1), (T2)
AMC 2 - (C1, C8),
(P2, H2), (T2)
AUTO CRAS - (C3),
(P2, H2), (T3-2)
AUSTRALIAN GAME - (C3),
(P2, H2), (T13-2)
AUTORALLI - (C3),
(P1, H1), (T3-2)
BARBARIAN - (C1, C8),
(P2, H1), (T9)
BASKETBALL - (C4-4),
(P1, H2)
BATMAN - (C3),
(P2, H1), (T8)
BATMAN 3 - (C3),
(P2, H2), (T8)
BATTY - (C1),
(P2, H2), (T13-1)
BAGDAT - (C3),
(P2, H2), (T7)
BARBARIAN 2 - (C1),
(P2, H2), (T9)

BATTLE SHIPS - (C1, C8),
(P2, H2), (T5-3)
BALL BREAK - (C1),
(P1, H1), (T13-1)
BALL BREAK 2 - (C1),
(P2, H2), (T13-1)
BARRY BOX - (C1, C4-14),
(P1, H1)
BOMB JACK - (C1),
(P2, H1), (T13-2)
BOULDER - (C1),
(P2, H2), (T12)
BOULDER 2 - (C1),
(P2, H2), (T12)
BOBBLE - (C1),
(P1, H1), (T13-1)
BOBBLE - BUBBLE - (C1),
(P2, H1), (T13-1,2)
BUBBLE - BUBBLE 2 - (C1),
(P2, H1), (T13-1,2)
BIONIK COMANDO - (C1, C8),
(P2, H1), (T5-2, T8)
BLOOD VALLEY - (C1),
(P2, H1), (T7)
BRUCE LEE - (C1, C8),
(T8, T13-2)
CANYON - (C1),
(P2, H1), (T1)
CAULDRON - (C1),
(P2, H1), (T12)
CAULDRON 2 - (C1),
(P2, H1), (T12)
CORSARIOS - (C1, C8),
(P2, H1), (T7, T8)
CORSARIOS 2 - (C1, C8),
(P2, H1), (T7, T8)
COMANDO - (C1, C8),
(P3, H1), (T5-2, T8)
COOKIE - (C1),
(P1, H1), (T13-1)
COMBAT - (C1, C8),
(P1, H1), (T5)
CIRCUS - (C3),
(P2, H2), (T7, T13)
CHIMERA - (C1),
(P2, H1), (T2)
CHICAGO 30 - (C1, C8),
(P2, H2), (T8)
CHASE H.Q. - (C3),
(P3, H3), (T3-2, T11)
CHUKIE EGG - (C1),
(P1, H1), (T13-2,3)
CHUKIE EGG 2 - (C1),
(P2, H1), (T13-2,3)
CYBERNOID 1 - (C1),
(P2, H1), (T13-4)
CYBERNOID 2 - (C1),
(P2, H1), (T13-4)

CYBER ZONE	- (C3), (P1, H2), (T2)	DNA WARRIOR	(P1, H1), (T2) - (C3, C8), (P2, H2), (T2)
CYCLONE	- (C1), (P1, H2), (T4)	DELTA WING	- (C1), (P1, H2), (T4, T5)
CLIF.H.	- (C1), (P2, H1), (T7, T13-1)	EARTH LIGHT	- (C3), (P2, H2), (T1)
DAN DARE	- (C1, C8), (P2, H1), (T2)	EAGLE - 87	- (C1, C8), (P1, H1), (T4)
DAN DARE 2	- (C1, C8), (P2, H1), (T2)	ELITE	- (C3), (P3, H3), (T1)
DEMONS REVENGE	- (C1), (P2, H2), (T12)	ELVEN WARRIOR	- (C1), (P1, H2), (T7, T13-2)
DAY IN THE LIFE	- (C1), (P1, H1), (T7, T13-2)	EDIK	- (C1), (P1, H1), (T2)
DEEP STRIKE	- (C1), (P2, H1), (T4, T5-1)	ENCH	- (C4-9), (P1, H1), (T13-1)
DELTOX	- (C1, C8), (P1, H1), (T1)	ENFIEL	- (C4-10), (P2, H1), (T13-1)
DEATH WISH 3	- (C3, C8), (P2, H2), (T8)	ENDURO	- (C1), (P2, H1), (T3-2)
DEJA VU	- (C1), (P1, H1), (T13-2)	ENTERPRI	- (C3), (P2, H2), (T2)
DINASTI WARS	- (C1, C8), (P2, H1), (T7, T8)	ENGHATED	- (C1), (P2, H2), (T7, T12)
DIZZY 1	- (C3), (P3, H2), (T7, T12)	EXOLON	- (C1, C8), (P3, H1), (T2)
DIZZY 2	- (C3), (P3, H2), (T7, T12)	EXSPRESS	- (C1), (P1, H1), (T13-4)
DIZZY 3	- (C3), (P3, H2), (T7, T12)	EQUINOX	- (C3), (P2, H1), (T13-1)
DIZZY 4	- (C3), (P3, H2), (T7, T12)	ERIK	- (C1), (P2, H1), (T13-4)
DIKTATOR	- (C7), (P3, H1)	EUREKA	- (C1), (P1, H1), (T13-4)
DUET	- (C1, C8), (P2, H1), (T5-2)	EAGLES NEST	- (C1, C8), (P2, H2), (T8)
DRAGON NINJA	- (C1), (P1, H1), (T9)	EVEARONE A WALLY	- (C3), (P3, H3), (T7)
DOMINATOR	- (C1), (P1, H1), (T1)	ESCAPE	- (C1), (P1, H2), (T13-4)
DEATH CHASE	- (C1), (P1, H1), (T3-1)	EXPRES RAIDER	- (C1, C8), (P2, H1), (T10)
D. FUSION	- (C1),		

Примечание: значение индексов С, Р, Н, Т - смотрите по классификационной таблице.

ОБЪЯВЛЕНИЯ В НАШЕМ ВЫПУСКЕ ПЕЧАТАЮТСЯ БЕСПЛАТНО.

ПРОДАМ КОМПЛЕКС:

1. Компьютер Крок-03 с дисководом.
2. Цветной монитор "Электроника 32 ТЦ 202".
3. Четырехцветный графопостроитель.
4. Программное обеспечение.

КОМПЛЕКС ПОЗВОЛЯЕТ:

печатать и редактировать материал в русском и латинском алфавите;
выполнять рисунки и чертежи в цвете.
Стоимость 80 тыс. руб.

Обращаться по тел. 78-50-79 в Днепропетровске

ПРОДАЮ

кассеты,
дискеты с игровыми программами
для ZX SPECTRUM в каталоге более
1000 программ.

Тел.: 92-07-00 в Днепропетровске



ALIENS

Каждый, конечно, смотрел художественный фильм "ALIENS" ("Чужие"). Этот фильм имеет много наград, в том числе два Оскара: за специальные эффекты и за игру роли REPLAY. Фильм нашел свое отражение в компьютерной программе с тем же названием. Разыграем вторую часть приключений главного героя REPLAY. Программа совпадает с главным мотивом фильма – поиском королевы. Основная разница в том, что в игре Королеву (QWEEN OF ALIENS) разыскивает специальная экспедиция.

В СОСТАВ ЭКСПЕДИЦИИ ВХОДЯТ:

REPLAY – летный офицер, пилот,

эксперт по чужим;

BUORCE – консультант колонии

(Группа командиров SPACE MARINES);

GORMAN – пилот, навигатор, электронщик;

HICKS – капрал, специалист по оружию;

BEASHOP – электронщик;

VASQUEZ – астронавт.

Главным в 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 3 человека каждая. Первая группа – боевая, а вторая – очищающая. Бое-

вая группа под руководством своего командира REPLAY идет до помещения 78, но осторожно, не убивая чужих. Наилучшая и простейшая трасса: с 1 по 4, потом влево, с 11 по 36, потом влево до 69, потом прямо до 72, затем влево до 107, 96, вправо к 161, затем прямо до 78. Затем в 78 встретится чужой – разнести его в щепки. Когда вся тройка будет в сборе, то одному идти в 187 на связь, там уничтожить чужого и соединиться с группой в 78. Дальше один, рискуя жизнью, выполняет уничтожающий рейд (его жизнь в ваших руках). Уничтожай всех чужих по 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, 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 живых существ (коконы тоже) и возвратиться в помещение 1. После сбора всех оставшихся в живых на базе 1 появится возможность выполнить свою миссию.

ВНИМАНИЕ!

Вот несколько указаний:

- всегда целься в голову;
- после очищения сектора, перед второй группой, запечатай его, стреляя в контакт у дверей;
- не убивай безоружного ребенка. Это девочка, за ее обнаружение получаешь 100 очков;
- не пробуй силой открыть запертые двери
- не хватит здоровья;
- не устраивай боя в помещении генератора.

Номера комнат: 1 – операционная база;

28 – оружейная; 174 – генератор; 248 – помещение Королевы.

ЖЕЛАЕМ УДАЧИ!



BATMAN

BATMAN - олицетворение добра, ему противостоит Зло в лице Шутника или Джокера (JOKER). Шутник запускает в главный компьютер города (THE BIG) страшную программу, которая сотрет город с лица Земли. Предотвратить угрозу - главная цель игры. Но сделать это далеко не просто. Для этого в главном компьютере нужно вставить дискету, которая остановит его работу. Сам компьютер находится в особняке Шутника, вход в который возможен лишь при наличии пропуска. Пропуск спрятан в тайнике, который открывается особым способом. Где найти тайник, и как его открыть, где спрятана дискета, чем открыть дверь и как включить лифт - на эти и многие другие вопросы должен найти ответ BATMAN в ходе игры. На пути ему встречаются различные предметы, у каждого из которых свое назначение. Где, когда и какой предмет использовать - один из важнейших вопросов. Немало трудностей ждет борца со злом. Многочисленная охрана, специально обученные пингвины-убийцы, запутанные лабиринты входов и выходов в зданиях намного усложняют и без того нелегкую задачу. Большую помощь в игре оказывают сообщения, время от времени появляющиеся в левом углу экрана. Некоторые из них указывают, что нужно сделать, например: "TAKE YOUR PICK" - "используйте отмычку", и т. п., другие лишь выдают необходимую информацию: "DON'T PASS GO" - "без пропуска вход воспрещен".

Настройка программы.

После загрузки появится меню:

1. KEYBOARD (клавиатура)
2. KEMPSTON (кемпстон-джойстик)
3. SINKLAIR (синклер-джойстик)
4. CURSOR (курсор-джойстик)
5. NEW KEYS (изменить клавиши)

Вы можете выбрать орган управления и одновременно начать игру, нажав клавиши 1 - 4. Для изменения клавиш управления нажмите 5. UP - вверх, LEFT - влево, DOWN - вниз, RIGHT - вправо, FIRE - огонь.

Если вы не хотите менять клавиши, пользуйтесь следующими:

Z - вправо, C - вверх, H - влево, V - вниз, B - огонь.

Условно всю игру можно разделить на две части:

1. Поиск дискеты (CAME DISK) и пропуска (PASS) в особняке Шутника.
2. Проникновение к главному компьютеру и его отключение.

Игра начинается в пещере летучих мышей (THE BATCAVE). Это как бы "Штаб-квартира" BATMAN. Здесь ваша задача собрать все предметы, два из которых нужно использовать сразу: починить инструментом сломанное оборудование и вставить личную дискету в компьютер. После этого вы должны найти выход (WAY OUT) наверх. Если вам это удалось, Вы окажетесь на улице, где можете столкнуться с наемными убийцами - людьми ДЖОКЕРА. Вы можете наносить им удары или метать бумеранг, если он у Вас есть, но лучше всего не вступать с ними в борьбу, чтобы не терять напрасно силы. Уклониться от пуль можно только присев, одновременно нажав клавиши "вниз" и "вправо" (влево). Теперь нужно совершить прогулку по крышам домов. Попасть туда можно по замаскированной лестнице, прикрепленной к торцу здания. Всего лестниц три: две из них ведут на крышу одного, третья на крышу другого здания. На одной из крыш есть закрытая дверь. Используйте отмычку и входите. Вы попадете в огромное помещение со множеством комнат и переходов. Где-то здесь спрятана дискета и находится тайник с пропуском. Но сначала вы должны включить лифт с помощью специального ключа. Попробуйте отыскать комнату с тайником сами. Вот небольшая подсказка: Вам не обойтись без каната. Если же вам удастся найти эту комнату, на стене вы увидите большую мишень с портретом главного героя BATMAN - это тайник. Как его открыть, догадайтесь без подсказок. Если это вам удастся и в ваших руках окажется

пропуск - с первой частью игры вы справились. Теперь вы должны обнаружить главный компьютер города в особняке Шутника. Попав в особняк, вы окажетесь в темноте. Используйте карманный фонарик. При поиске компьютера запоминайте комнаты, где уже побывали. Обнаружив комнату с надписью THREE STEPS TO HEL (в трех шагах от зла), знайте, вам осталось пройти три комнаты. Отыскав компьютер, вставьте дискету. Появится надпись, что компьютер остановлен: COMPUTER STOPPED. Максимальный результат будет достигнут, если вы найдете 24 предмета:

BAT DISK - личная дискета
BATARANG - бумеранг
BOMB - бомба
CAKE - торт
DART - метательная стрела
DOOR KEY - дверной ключ
EGG - куриное яйцо
GAME DISK - дискета игры
KNAFE - нож
LIFT KEY - ключ к лифту
LOCKPICK - отмычка
MAGNET - магнит
NANA - бананы
NOSE - фальшивый нос
PASS - пропуск
POP - кукуруза
ROPE - канат
SHOE - кроссовки
SWEET - конфета
TAPE - видеолента
TOAST - поджаренный сухарь
TOOL - инструмент
TORCH - карманный фонарь
TRUMPET - дудка

Чтобы взять предмет, нажмите одновременно "вниз" и "огонь". Думается, что вам будет интересно самим узнать назначение предмета. На всякий случай вот несколько подсказок:

1. Продукты питания восстанавливают Ваши силы, но очки за их использование не начисляются.

2. Два предмета - бомба и нож не только не приносят пользы, но и отнимают энергию и время, поэтому не рекомендуется не только использовать, но и подбирать их.

3. Некоторые предметы можно использовать где и когда угодно, другие только в определенном месте.

Управление игрой.

В любой момент игры можно войти в режим пиктографического меню, с помощью кото-

рого управляется программа (одновременно нажав клавиши "вниз" и "огонь"). Управление осуществляется курсором в виде летучей мыши. Например: для того, чтобы воспользоваться каким-либо предметом, сначала подведите к нему курсор и нажмите "огонь" (предмет начнет мерцать). Затем переместите курсор к пиктограмме в виде кулака - "использование предмета" и вновь нажмите "огонь". Если предмет использован верно, вам начисляются очки, после чего вы автоматически вернетесь в текущий момент игры. Если же ничего не произошло, значит, предмет использовать нельзя. Если вы захотите начать игру, сначала войдите в режим меню, подведите курсор к соответствующей пиктограмме и нажмите "огонь". Компьютер осведомится "QUIT (Y/N)". Вы уверены (да/нет). Нажмите Y или N соответственно.

Полезные советы.

1. В особняке Шутника вы можете встретиться с самим хозяином, наряженным в клоунский костюм и с сигарой во рту. Не пытайтесь его убить - он неуязвим, а вы только потеряете силы и время.

2. Пингвины-убийцы обезвреживаются ударом ноги вниз.

3. Если нашли какой-либо полезный предмет (например, дискету), а места в ваших карманах нет, значит, какой-то предмет оттуда нужно использовать немедленно.

4. Не ленитесь почаще проверять, нельзя ли использовать какой-либо предмет - так Вы быстрее добьетесь успеха.

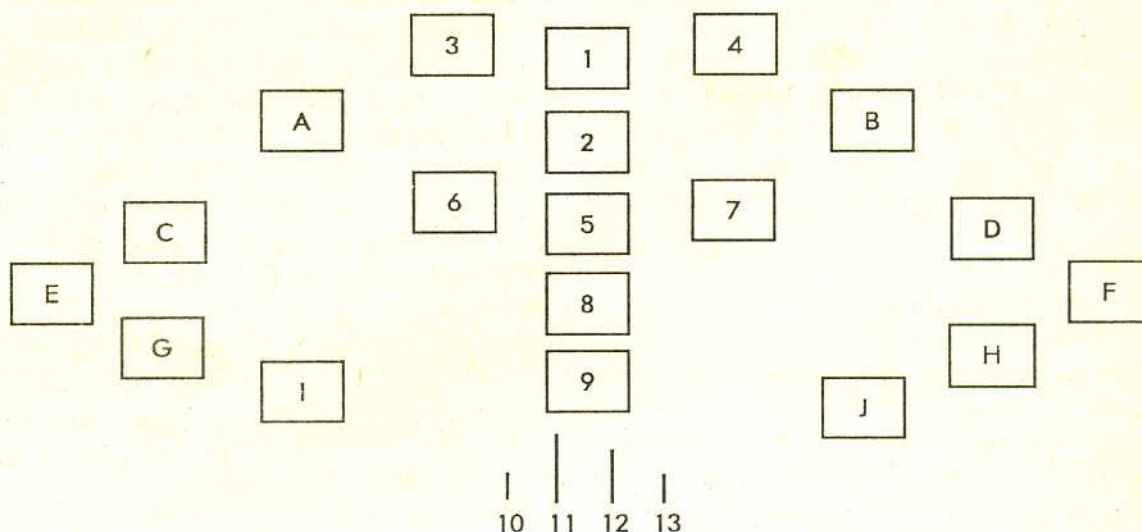
5. Не забывайте время от времени восстанавливать свои силы, съев что-нибудь из продуктов.

УСЛОВНАЯ СХЕМА МЕНЮ

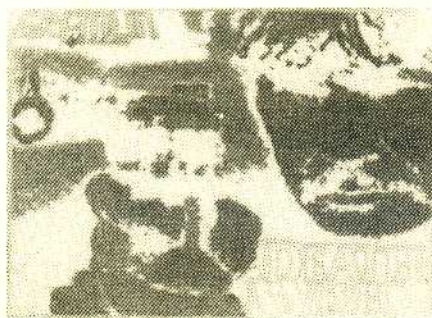
1. Количество очков (%).
2. Работа с магнитофоном.
3. Выложить предмет.
4. Использовать предмет.
5. Продолжить игру.
6. Изменить цвет графики.
7. Изменить цвет фона.
8. Начать игру сначала.
9. Курсор в виде летучей мыши.

10. Уровень энергии.
11. Работа сердца.
12. Время.

13. Мышечная сила.
А - Й - содержание карманов BATMAN.



14



DEATH WISH 3

DEATH WISH 3 (Жажда смерти) - игра носит название известного фильма, где в главной роли снялся популярный киноактер Чарльз Бронсон. В игре ваша задача - освободить город от насилия бандитов и уничтожить пятерых главарей, которые находятся в различных районах города.

После загрузки нажмите BREAK и увидите главного героя с винтовкой в руках и меню. Появится информация:

- ваше оружие и боезапас,

- районы города, в которых находится оружие и скрываются бандиты NORTH-WEST, NORTH-EAST, SOUTH-WEST, SOUTH-EAST, CENTRAL,

- состояние бронежилета и возможность его замены,

- карта города с вашим местоположением и указанием направлений: север, юг, запад и восток; синий цвет карты обозначает поиск оружия, желтый - поиск бандитов,

- SCORE - набранные очки,

- HI SCORE - максимальный результат предыдущих попыток,

- уровень вашего состояния и, если появилась зеленая полоса, необходимо спрятаться в укромном месте и переждать.

Вы начали поиск:

оружие-пистолет, автомат, карабин вы должны отыскать в разных частях города так же, как и вышедший из строя бронежилет. Смена оружия - C, клавиша M - поиск бандитов, а ее повторное нажатие - поиск оружия, боеприпасов, бронежилета. Клавиша H - пауза. Для открывания дверей ENTER.



FREDDY HARDEST 1.2

Перед вами разыгрывается космическая трагедия. Космический исследователь-одиночка подвергся нападению галактического пирата. Столкновение уничтожило врага, но и Фредди с трудом дотянул до ближайшей неизвестной планеты.

Цель: необходимо добраться до города инопланетян и, учитывая их явную злонамеренность, силой захватить космический корабль и улететь на нем на Землю.

Управление игрой:

1. Клавиатура.
2. Кемпстон-джойстик.
3. Выбор клавиш.

Помогите Фредди добраться до города: чтобы можно было загрузить вторую часть этой истории. Выполнение задания осложняют снующие повсюду инопланетяне, которые, однако, не вооружены, в то время как у Фредди имеется лазерный пистолет новейшей конструкции. Для того чтобы им воспользоваться, надо нажать клавишу "вниз" и "огонь". Пистолет обладает бесконечным, т.е. не уменьшающимся зарядом. Дойдя до лестницы, ведущей под землю, Вы должны высоко подпрыгнуть над ней и... можете загружать FREDDY HARDEST.

2. Когда попадете в город, необходимо добраться до космического корабля. Ангараы кораблей находятся в нижнем ярусе города. Корабли различаются по цвету. Есть четыре вида кораблей: зеленый (GREEN), красный (RED), синий (BLUE) и белый (WHITE). Для побега можно воспользоваться любым из них. Для того, чтобы улететь с планеты, необходимо подготовить корабль к полету. Подготовка заключается в проведении трех операций:

1. Заправить корабль топливом.
2. Открыть ангар.
3. Определить код доступа в корабль.

Для выполнения этих заданий необходимо научиться пользоваться компьютерами инопланетян. Они расположены на разных этажах города. Для получения информации от компьютера надо встать рядом с ним и нажать клавишу "вверх". При этом на информационном табло в среднем квадрате начнет мигать изображение дискеты, а в большом появится сообщение. Если вы уже получаете информацию от компьютера, но передумали это делать (например, если к вам приближается инопланетянин), нажмите клавишу "вниз". Надо заметить, что не все компьютеры исправны. Некоторые выводят сообщение - OUT OF ORDER - неисправен.

Теперь подробнее о задании.

ЗАПРАВКА.

Для начала надо найти контейнер с топливом. Он выглядит как мерцающий квадрат с нарисованным на нем знаком радиации. С контейнером идите в комнату, где на полу написана буква N. Таких комнат в городе две. Встаньте на участок пола с изображением буквы. При этом контейнер окажется стоящим на полу. После этого подойдите к стоящему здесь же компьютеру и включите его. Контейнер опустится вниз. Далее по автоматическим линиям он будет доставлен к кораблю и загружен в него. На табло появится сообщение о цвете заправленного корабля.

ОТКРЫВАНИЕ АНГАРА.

Для того чтобы открыть ангар заправленного корабля, надо найти компьютер, управляющий открыванием данного ангара. Тут придется побегать в поисках его. При открывании ангара Вам выдается сообщение: RED ON TO HYPER - SPECE.

КОД ДОСТУПА.

Определение кода доступа в корабль производится также с помощью компьютера, который нужно найти. При этом выводится такое сообщение: WHITE CAPTAIN. CODE AUDAX. ВЗЛЕТ.

Итак, Вы заправили корабль, открыли ангар и знаете код доступа. Теперь спускайтесь в самый низ к ангарам. Отыскать нужный Вам ангар помогут две буквы, написанные у каждого корабля. Это сокращение от названия цвета. После того как Фреди зайдет в ангар, бортовой компьютер проверит на корабле наличие топлива и открыт ли ангар для взлета. Если все в порядке, у Вас запросят код доступа в корабль. Если вы ответите правильно, то появится сообщение: "Все системы готовы. Приготовиться к старту", и Вы сможете наблюдать, как Фреди вырывается на космический фарватер.

СОВЕТ: для ускорения, передвижения по городу можно пользоваться "темными" комнатами. Снаружи они выглядят, как большие раковины. Зайдя в такую раковину и выйдя с другой стороны, Вы окажетесь в другой части города. Кроме того, можно пользоваться лифтами. К сожалению, они перемещаются в пределах двух этажей.



WANDERER

Эта игра, главный герой которой по имени WANDERER (Скиталец), состоит из двух частей. Действие первой части происходит в космосе. Вы скитаетесь по галактике и уничтожаете врагов, появляющихся в виде различных объектов, всегда в одном направлении. Чем быстрее вы расправитесь с врагами, тем больше будет счет у ваших возможностей. Ну а чем выше счет, тем больше черных дыр вы сможете обследовать.

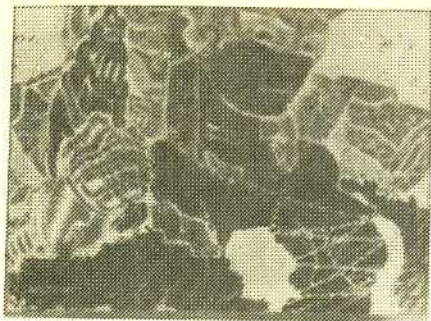
Во второй части игры вы приземляетесь на различные планеты. Когда вы приземлились, начинается игра в карты, идея которой состоит в том, чтобы обмениваться картами, сданными

вам в начале игры, с теми, которыми обладают инопланетяне. Игра довольно сумасшедшая, настоящие поддавки. Надо передать сопернику хорошие карты, за что вы получите деньги, на которые вы купите энергию и защитные устройства. Но это сделать невозможно. Когда на этапе "покупка энергии/защиты" компьютер подтвердит, что все в порядке, ни один индикатор на вашем табло не шевельнется.

Стратегия игры должна быть такой: вы мотаетесь по галактике от планеты к планете, обмениваете свои очень хорошие карты на не очень хорошие, а те в свою очередь на плохие, пока не распахаете всю колоду по галактике, собирайте очки и взрывные устройства. Ага! Вот тут-то мы и добрались до черных дыр. В черной дыре из черноты (на самом деле синего цвета) появляется ужасная схема с квадратами. Через нее надо пролететь. Вот там вы можете собрать взрывчатку. Ее можно обменять на деньги на других планетах. Набрав изрядно денег, вы можете переместиться в сектор VADD и там сразиться со злым существом.

Эта игра, наверное, самая смешная комбинация элементов, когда-либо включавшихся в компьютерные игры. Это трехмерная игра. Она трехмерная в том прямом смысле, когда для достижения эффекта одевают красно-синие очки и смотрят через них стереоизображение. Однако это не дает желаемого результата, изображения не совмещаются. Но в таком виде эта игра встречается очень редко.

Желаем удачно пройти все преграды, с которыми вы столкнетесь на протяжении игры, помочь герою справиться с нелегким заданием и удачно закончить игру.



GAME OVER

Как вы уже знаете, Вселенная состоит из множества галактик. Сейчас мы еще не знаем, есть ли из них обитаемые. Пройдет несколько десятилетий, пока человечество научится путешествовать к другим мирам. В эту эпоху межзвездных полетов происходит действие данной игры. Галактический федеральный центр по обеспечению безопасности полетов получил сигнал бедствия с одной из галактик 33 - 87. Командир корабля разведчиков, который вернулся с этой далекой планеты, рассказал, что прекраснейшая, но злая женщина, именуемая Гремиллой, подчинила себе, используя свой неординарный ум, огромную армию терминаторов-убийц. С помощью этих роботов Гремилла завоевала 5 близлежащих планет, закабалив их жителей. Управлять такой огромной армией очень тяжело, поэтому по приказу этой женщины был создан суперробот Аркус. Аркус успешно руководил этим войском убийц, но в один прекрасный момент, когда жестокость Гремиллы превзошла все границы, суперробот предал ее. Он перешел на сторону землян и сообщил в федеральный центр по обеспечению безопасности полетов, что хочет покончить с диктатурой Гремиллы. Земляне решили доверить ему эту сложную задачу. Вот здесь и начинается твоя миссия: управляя Аркусом, ты должен спасти все пять планет.

Внимание. Аркус - это самая современная машина для разрушений.

Враги и персонажи.

Чтобы помочь тебе и Аркусу, перечислим врагов, персонажей и обстановку, в которой вам предстоит действовать.

Планеты, которые находятся под властью Гремиллы, контролируются с помощью комплекса безопасности, которым руководит система Рексусс. Ни одна деталь не уходит из-под контроля этой системы, ни один истребитель не может пролететь незамеченным через радар, который способен обнаружить даже муху. Аркус это все знает, и поэтому он готов к любой неожиданности. Сделав свой первый шаг на враждебной планете, он был атакован толпой терминаторов. Все они являются машинами для боя, поиска врага и его уничтожения.

Краткая характеристика противника:

Кайкасы-мутанты кенгуру с далекой планеты Прайзер. Специалисты по уничтожению противника.

Оркосы-монстры планеты Педрон. Обладают удивительной способностью выживать. Будут появляться неоднократно.

Лейзер-фрейзеры - автономные дроиды, которые экипированы лазерными пушками. Очень меткие стрелки. Профессиональные убийцы.

Гаркли - специалисты по определению следов в болотах и озерах.

Барули - летающие монстры. Убивают, пикируя на противника.

Крислы - мутанты обезьян орангутангов. Вооружены бластером, обладают интеллектом. Специалисты по уничтожению врага.

Ризгины - трудовые роботы с планеты Тюрьма. Эти роботы созданы специально для выполнения тяжелых и ответственных работ по производству сырья для империи Гремиллы.

Аркалии - роботы, которых придумала сама Гремилла. Очень сложно уничтожить, потребуются не один выстрел из твоего супероружия.

Во время выполнения своей миссии Аркус встретится со многими из этих монстров. Только ловкость робота и меткая стрельба спасет его от неминуемой смерти.

Итак, теперь ты готов к предстоящим сражениям. Пора отправляться в путь.

Планета Тюрьма.

Это планета, с которой начинает свою миссию бесстрашный Аркус. На этой планете Гремилла построила множество заводов, которые производят сырье для ее империи. На планете трудятся ризгины. Охраняют этих трудовых ро-

ботов терминаторы безопасности. Это такие, как крислы и аркалии. Все они очень опасны и попытаются расправиться с тобой, если заметят. Поэтому не раздумывай долго, беги вперед, расчищай себе дорогу огнем.

Планета Дворец.

На этой планете решается судьба галактики 33 - 87, определяется порядок ведения боевых действий. Чтобы достичь дворца, в котором спряталась Гремилла, тебе придется пересечь болото, которое окружает логово этой бестии. На этом этапе нужно опасаться гарклей. Они будут постоянно сообщать Гремилле о пути твоего движения. Гремилла попытается затравить тебя с помощью аркалий. Увидев врагов, не раздумывай - стреляй.

Конечной целью твоего путешествия по этой планете является разрушение дворца Гремиллы. Выполнив эту задачу, Аркус может считать себя героем Вселенной.

Примечание: для того, чтобы запустить игру GAME OVER 2, необходимо ввести код 18024. Краткая техническая характеристика робота:

1. Наименование робота Аркус
2. Длина 0,75 м
3. Ширина 1,50 м
4. Высота 2,00 м
5. Масса 130 кг
6. Скорость 20 км/час
7. Мощность 500 ватт
8. Режим использования
 - 8.1. Температура -75... +150 C
 - 8.2. Атмосферное давление 100-10000 мм рт.ст.
 - 8.3. Относительная влажность 1-...100
9. Количество драгоценных металлов в гр.:
 - золото - 1,7
 - серебро - 18,34
 - платина - 2,33
 - палладий - 0,04
 - рутений - 4,62



POWER BOAT

Игра POWER BOAT интересна и достаточно проста. Выбирая один из двух видов катеров, клавишами 1 и 2, соответственно, вы начинаете гонку века, нажав клавишу Р. Необходимо осторожно управлять своим катером, не врезаясь в соседние катера, берега, избегая вехи и буи. Если вы врезаетесь, то получаете штрафные очки.

Регулируя скорость и направление движения, старайтесь пройти этап гонки как можно быстрее. На втором этапе вас ожидает водный слалом, от вас требуется хорошая реакция. Попадая на круглые части заграждений, вы разбиваетесь и выбываете с этапа. Но чтобы наверстать упущенное, вам предоставляется возможность выступить в третьем этапе, который похож на первый.

Клавиши управления:

О - влево;

Р - вправо;

Q - вверх;

W - вниз;

ЖЕЛАЕМ УДАЧИ!

DUET

Эта игра очень похожа на широкоизвестную игру COMMANDO.

Преимуществом ее является возможность игры вдвоем.

Необходимо, сражаясь с противником, полностью его уничтожить, переходя от одного экрана к другому. При этом используются различные предметы: динамит, клещи для перекусывания проволоки и так далее.



HATE

Сценарий игры заключается в следующем: на нечетных зонах вы управляете маневренным самолетом. Навстречу вам движется различная боевая техника противника: самолеты, киберы-убийцы и т.д. Встреча с ними ведет к потере одной жизни. Всего их у вас 4.

Чтобы выжить и победить, вы должны своевременно и точно поражать врага или уходить от него с помощью хитрых маневров. Но самое главное - это уничтожить базы противника и, пролетая над ними, подобрать так необходимые вам емкости с топливом. Сколько вам удастся захватить емкостей - столько жизней будет у вас на следующем уровне.

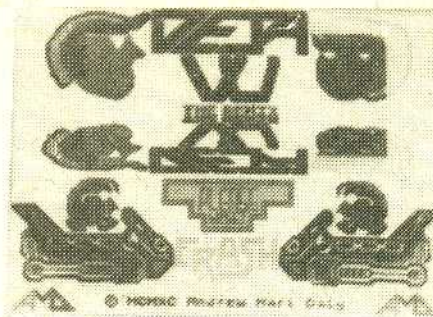
После успешного прохождения первого уровня вы получаете танк (второй уровень, а также другие четные уровни).

Суть ваших действий аналогична предыдущим. Танк, к сожалению, не может маневрировать вверх-вниз, но зато у танка есть возможность стрелять навесными дальнобойными снарядами (FIRE + вперед). Это дает великолепную возможность уничтожать цели, которые скрываются в укрытиях.

Не забывайте сначала расстрелять вражескую базу, а затем забрать горючее. Уцелевшая база может доставить вам массу неприятностей.

По своему характеру эта игра - красочно оформленная "стрелялка", но тем не менее в нее с удовольствием играют в любом возрасте.

Примечание: при нажатой кнопке FIRE стрельба - автоматическая.



DEZA VU

Игра DEZA VU. Герой перемещается по экранам, убивая летающих чудовищ и собирая предметы, изображения которых видны в правом нижнем углу экрана. Рядом с мигающими предметами можете заправиться энергией или патронами. Лифт для перехода с этажа на этаж - это примус со знаком наверху. Собирай сердечки - это жизнь.



WEREWOLVES

Война оборотней с гражданами в Лондоне. Наш герой - оборотень. Идя по городу, вы можете найти различные вещи. Чтобы их взять, нужно подойти и нажать клавишу - огонь. При этом клавиши Q, P определяют, на какое место вы положите вещь. Это место будет выделено синим цветом. Если вы выделите синим цветом свое изображение, то по клавише огонь будете совершать прыжок. Управление: Q A N M O P CAPS SHIFT.



RENEGADE 3

Вы, наверное помните, нашуевшую историю про парня по имени Рене, разгромившего банду отъявленных хулиганов. И вот знаменитая компьютерная фирма IMAGINE спустила на голову Рене еще одну сложную задачу. Рене спокойно сидел дома. Он дал себе слово, что больше никогда не полезет ни в одну из заварушек. А дело было в том, что Рене женился на самой красивой девушке города и теперь он занимался только семейными делами. Ему стало не до приключений. Но вот в один ненастный день, когда на улице была гроза, Рене услышал за окном странный звук. Было такое ощущение, что садится самолет, но звук был намного тоньше. Рене подошел к входной двери, открыл ее и тут же упал парализованный. Он не мог двигаться, но видел и слышал все, что происходит в доме. А происходило то, что группа странно одетых и немножко похожих на людей существ, обыскав весь дом, ворвалась в спальню к молодой супруге Рене. Они схватили молодую женщину и потащили ее к своим кораблям. Кораблей было 4. Рене, очнувшись, сразу побежал к ближайшему кораблю. Он успел ворваться на один из кораблей и заставил инопланетянина догонять остальные корабли. Поняв, что их преследуют, инопланетяне включили систему перемещения во времени и улетели в далекое прошлое. Но Рене на своем корабле вслед за ними перемещается в прошлое во времена динозавров и летающих ящеров.

1. Доисторическая зона.

Корабль Рене сел на древнюю Землю. Не успев оглядеться, Рене уви...

одетых людей, которые бежали к нему со всех сторон с явно плохими намерениями. Рене пустился наутек в сторону посадки инопланетян. В пути Рене пережил много тревожных минут. Звероящеры, которые пытаются преградить ему путь, да и сама дороги была опасны. Встречается много ям с белыми шипами на дне. На отвесной скале имеется небольшая лестница в виде отверстий, по которым можно взобраться на второй ярус отвесной скалы, где проходит горная дорога с пещерами. На Рене то и дело кидали яйца птеродактили, а из пещер на верхнем ярусе выбегали первобытные люди и кидали в него камнями. Поняв, что инопланетяне уже убежали из этого времени, Рене пытается пробиться к своему кораблю. Дорогу к кораблю преградила целая стая древних людей, звероящеров и птеродактилей. Окончив борьбу, он, уставший, подходит к кораблю и садится в него. Вызвав из компьютера корабля карту, Рене находит корабли инопланетян уже в Древнем Египте.

2. Египетская зона.

Корабль Рене садится возле знаменитых фараонских гробниц. Появление не понятного для данного времени человека вызвало панику среди фараонов. Дикий шум, который подняли фараоны, разбудил зловещих зомби, которые вылезли из земли, обмотанные в рваные тряпки. Также выскочили какие-то странные мелкие животные на двух ногах. Все это злое общество бросилось на Рене, но, зная все уловки врагов, Рене спокойно отбивался от ударов. В корабле Рене была карта, по которой он специально наметил себе курс, самый короткий и прямой. Египетские пирамиды оказались для него ненамного сложнее предыдущей зоны. На протяжении всей дороги ему пришлось преодолеть множество мостов, лестниц и глубоких черных ям, неожиданно оказывающихся перед его носом.

Космические пираты, а именно они были эти инопланетянами, уже давно смотались в следующее время. Заметив это, Рене сел в свой корабль и включил машину перемещения в следующее время, которое оказалось временем рыцарских турниров.

3. Зона средневековья.

В этом времени победить рыцарей и их верных оруженосцев оказалось сложнее, так как защищенные от ударов рыцари почти не за-

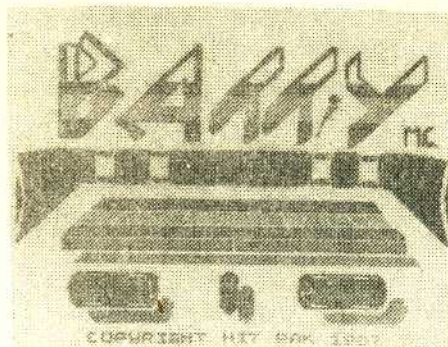
мечали ударов Рене. Вот тут-то и пришлось немного попотеть. Все рыцари ополчились и пошли войной на Рене, но тот быстро нашел уязвимые места у нападающих и вступил с ними в неравную схватку. Тут Рене надо действовать осторожно, так как все рыцари вооружены острыми мечами и копьями, что грозит ему лишиться головы. Дойдя до последнего места, где могли спрятаться космические пираты, Рене обнаружил, что здесь уже никого нет. Расправившись с последним рыцарем, он быстро вскакивает в свой корабль и, взглянув на карту, видит, что пираты уже давно улетели на свою пиратскую базу. Рене немедленно перемещается в будущее.

4. Будущее.

В этой зоне Рене очень быстро может поплатиться жизнью, так как нападающие монстры почти неуязвимы, а их ядовитые укусы очень опасны для Рене. В туннеле, так же, как и в первой зоне, имеются еле заметные ступеньки, позволяющие Рене подниматься на второй этаж. Кроме монстров на Рене нападали роботы, в голове у которых имелась только одна программа - убивать. Для этого их вооружили сверхэлектронными пистолетами, что затрудняет их уничтожение для Рене. Дойдя до последней стадии, Рене находит свою возлюбленную, и они вдвоем спокойно возвращаются к себе домой.

Управление.

1. Клавиатура.
2. Синклер-джойстик.
3. Кемпстон-джойстик.
4. Курсорный джойстик.
5. Программирование клавиш.
6. Вкл. музыки и звук. эффектов.



BATTY

Фабула игры незатейлива - вы управляете битой, которой необходимо отбивать шарик, разбивающий кирпичики в верхней части экрана. Эта игра очень захватывающая. Она осложняется тем (и в этом вся прелесть), что, разбивая некоторые кирпичики, вы попадете под град различных призов, которые, поймав битой, получите некоторые улучшения условий игры.

Поверьте, что ловить призы и одновременно отбивать шарик - дело непростое. Но будьте внимательны! Научившись распознавать призы, вы вскоре уже будете выбирать удобные и избегать нежелательных. И самое главное: не попадайте под падающие на вас бомбы.

В игре предусмотрено несколько режимов. Кроме обычного присутствует режим двойной игры, когда вы управляете двумя битами, функционирующими в своих секторах поделенного надвое игрового поля. Существует и режим с двумя играми.

Управление:

- 1 - один игрок;
- 2 - два игрока;
- 3 - двойная игра;
- 0 - старт;
- A - упр. первым;
- B - упр. вторым.

Вот некоторые из призов: увеличение размеров биты, увеличение количества шариков до трех, увеличение пробивной силы шарика, ракетный ускоритель, возможность стрельбы по кирпичикам прямо из биты, без помощи шари-

ка, дополнительные жизни, просто очки и много других призов.



LAST NINJA II

MODE 1: курсор-джойстик.

MODE 2: синклер-джойстик 1.

MODE 3: синклер-джойстик 2.

Переключение с джойстика на джойстик выполняется клавишей "J". При этом на экране появляется соответствующее сообщение.

Вы начинаете игру в театре. Ваши карманы пусты, о чем свидетельствует левая часть экрана. Позже, когда вы возьмете какой-либо предмет, нажатием клавиши CAPS SHIFT сможете просмотреть содержимое своих карманов. Если же станете обладателями оружия, оно появится на экране в соответствующем окне. Использовать его можно клавишей BREAK SPACE.

Итак, идем налево в темный проход, прижимаясь к левой стене. В следующем экране постарайтесь боевыми приемами обезвредить противника. Внимательно осмотритесь. Вы увидите маленькое мигающее окошко. Его надо выбить ударом руки и вернуться в предыдущий экран. Там Вы увидите открытый люк. Надо в него пройти. Победа над вторым противником. Вам взять ключ и пройти через темную дверь в левой стене, она ведет в парк.

Встреча с полицейским тоже не предвещает ничего хорошего. Мафия может многое, и полиция уже подкуплена. Справиться с ним не просто, но, может быть, вам повезет. Поблуждав по аллеям парка и обезвредив несколько

псевдополицейских, Вы можете пополнить свой инвентарь. Здесь вы найдете карту, палку, нунчаки и "хот дог". Палка лежит около карты. Забравшись по решетке и спрыгнув вниз, вы без труда ее найдете.

Нунчаки лежат у дверей двух сараев в разных концах парка. "Ход-дог" находится в будке с надписью "C25". Обыщите также ящик, стоящий возле дорожки. В нем вы найдете боевые звезды нинзя-шурикены. Теперь Вы в полном вооружении. Подойдите к выходу из парка. Чтобы открыть ворота, воспользуйтесь ключом. Путь свободен. Идите прямо и, дойдя до обрыва, остановитесь и ждите лодку. Запрыгните в нее, а из нее на край обрыва и опять идите прямо. Здесь важно не останавливаться. Вас может настигнуть пчелиный рой, и это будет стоить энергии. Бегом по дорожке прямо, потом налево и вверх к реке. Встав на самом краю обрыва, можно перепрыгнуть на остров. Теперь ваша цель подтолкнуть лодку, чтобы она поплыла. Подойдите к кустам и толкайте. Лодка поплыла, но не отчаивайтесь, Вы ее еще догоните. Прыгайте назад и, спасаясь от надоедливых пчел, бегите влево к обрыву. Подгадав момент, прыгайте в лодку и, проплыв на ней чуть-чуть, прыгайте дальше на уступ.

Первый блок Вами пройден, но впереди еще четыре: улица, канализационная сеть, склад и офис.

Примечание.

1. Самый эффективный - удар ногой. Выполняется нажатием клавиш "назад" ("вправо" или "влево") и "удар".

2. Нунчаки и палку удобнее использовать ударом вперед ("вперед" + "удар"), но это не самый эффективный удар. Более эффективен хотя и менее удобен удар наотмашь ("назад" + "удар").

3. "Хот-дог" - американская сосиска, запеченная в тесте. Она поможет Вам продлить жизнь, когда Вы уже потеряете предыдущие четыре попытки.

4. Шурикены лучше не использовать на первом уровне - их стоит побережечь. Используются они клавишами "влево" ("вправо") и "удар", но предварительно надо переключить оружие с помощью клавиши BREAK SPACE.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Этот раздел предназначен для расширения ваших знаний по СПЕКТРУМУ, а также для облегчения копирования программ.

ПИЛОТТОН, БАЙТЫ, БЛОКИ КОДОВ, ЧАСТИ ПРОГРАММЫ.

1. ПИЛОТТОН (иногда просто ТОН, сокращенно "Т").

При загрузке программ или при их записи на ленту вы видите в самом начале широкие красные и синие полосы. Это пилоттон (Т). Он обеспечивает надежность ввода кодов в память компьютера.

2. ДЖЕРКИТОН - это прерывистый пилоттон (сокращенно J). Он был разработан для защиты от копирования программ. Вместо плавного перемещения красно-голубых полос наблюдается их движение с рывками, сопровождающимися отрывистыми звуковыми сигналами. Этот способ довольно широко применяется в последнее время, например, фирмами "OCEAN", "ULTIMATE" и др.

3. Байты (сокращенно "В").

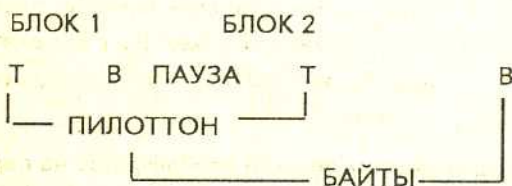
После тона идут байты. Они сопровождаются узкими желтыми полосами на экране. (Фактически программист может сделать их другого цвета, а может совсем не выводить). Байты - это числа от 0 до 255, они представляют и бейсик, и машинный код, и данные. Все это байты, но они имеют разные функции.

4. БЛОК КОДОВ.

Пилоттон вместе с последующими байтами называется блоком кодов.

5. ЧАСТЬ ПРОГРАММЫ.

Рассмотрим загрузку в компьютере простой бейсик-программы. Сначала мы видим тон (Т), затем короткий пакет байтов (В). Это первый блок. Затем, после короткого промежутка, вы увидите второй тон (Т) и опять В, т.е. это второй блок кодов.



Совокупность этих двух блоков называется частью программы.

Так, если вы записываете бейсик-программу (ТВ ТВ), то вы получите две части программы.

Если вы записываете бейсик, затем блок машинных кодов, а затем массив данных, то программа будет иметь три части.

6. СКОРОСТЬ ЗАГРУЗКИ/ВЫГРУЗКИ.

Обычно СПЕКТРУМ выполняет SAVE и LOAD со вполне определенной скоростью. Как правило, это 1500 бод (бит/сек). Если вы увеличите темп и снизите время загрузки, вам придется расплачиваться снижением надежности ввода.

КОПИРОВЩИКИ.

Заголовок "HEADER" - хэдер.

Рассмотрим загрузку простой бейсик-программы.

Сначала вы видите широкие полосы красного и голубого цвета пилоттона, слышите звук. Это идет подготовка к загрузке. Затем идет короткая серия узких желто-синих полос. Это первый блок:

ТВ

Здесь "В" - это заголовок (хэдер). Он короткий, т.к. содержит только 17 байтов. Хэдер сообщает компьютеру тип программы, место ее загрузки, ее имя. Именно поэтому на экране появляется сообщение: PROGRAM, FRED или BYTES : FRED.

После загрузки еще одного блока вы будете иметь:

БЛОК 1		БЛОК 2	
Н	ЗАГОР	Т	В

Здесь "Н" - это хэдер (раньше писали "В"). Данные о хэдере.

СПЕКТРУМ имеет 17 байт в хэдере. рассмотрим состав этих данных:

HEAD: 0 - 250 - 10 - 200

Вы видите четыре числа. Их всегда должно быть четыре.

Первое число.

0 - бейсик

1 - числовой массив

2 - строковый массив

3 - коды

Отсюда видно, что пример, приведенный выше, записан в бейсике.

Второе число.

Количество байтов, подлежащих загрузке. В нашем примере - 250.

Третье число.

В Бейсике (т.е. если первое число = 0) здесь задается номер строки, с которой программа должна автостартовать. Если это число больше, чем 32768, то автостарт не происходит.

В кодах (т.е. когда первое число = 3) здесь указывается адрес, в который должен быть помещен первый байт.

Четвертое число.

Задаёт количество байт Бейсика, если первое число = 0.

Пример:

HEAD : 3 - 780 - 36874 - 780

Задаётся блок в кодах, длина его 780 байт, загрузка начинается с адреса 36874.

Программа без хэдера.

Все программы должны начинаться с хэдера, за которым идут байты: T H T V

После этого, программируя в машинных кодах, можно обойтись без хэдеров, поскольку можно управлять тем, куда какие байты будут загружены.

Например:

T H T V T V T V

Эти две части программы не имеют хэдеров.

Некоторые программисты вставляют в программы так называемые фальшхэдеры, это блоки кодов длиной 17 байт, предназначенные для сбивания с толку копирующие программы.

Копировщики для незащищенных программ.

COPY M86

L - LOAD - загрузка программы.

S - перелистывание файлов. Примечание: далее либо C либо D.

C - COPY - отмечать файлы для записи, далее ENTER и появится сообщение: START TAPE и через 15 секунд начнется копирование.

D - DELETE - отмечает файлы для стирания (далее 1 раз ENTER).

X - отмена C или D.

H - переход HEX в DEC.

A - ALL - все файлы (C или D)

V - VERIFY - верификация программ (сравнение с лентой).

M - отмечать файлы для записи с паузой 4 - 5 секунд. Далее 2 раза нажать ENTER.

Примечание: выход из всех режимов - CS = BREAK.

TF-COPY

Это один из самых совершенных копировщиков. Во время загрузки в ОЗУ программ (режим LOAD) уплотняет последовательности одинаковых байт. Этим достигается значительная экономия памяти.

Режимы:

LOAD - клавиша L - загрузка в озу файлов с заголовками и без таковых.

SAVE - клавиша S - запись на ленту файлов.

DELETE - клавиша D - уничтожение файлов в озу.

VERIFY - клавиша V - верификация программ (файлов).

Выход из любого режима - BREAK SPACE.

Формат задания диапазона файлов в режимах S, D, V:

"РЕЖИМ" NN TO KK - NN - номер первого файла или B (BEGIN)

KK - номер последнего файла или E (END).

Вместо диапазона номеров можно указывать: A (ALL) - т.е. все имеющиеся в озу файлы;

P (PROGRAM) - BASIC

F (FILE) - HEADR x DATA.

Объем памяти.

Объем памяти можно задавать как при запуске программы (в меню), так и во время работы программы через режим MODE - M.

В режиме M объем памяти принимает следующие значения:

1 - 41984 байт - в этом случае на экране видно 12 файлов.

2 - 44032 байт - в этом случае на экране видно 6 файлов.

3 - 44288 байт - в этом случае на экране видно 6 файлов и часть экранной области используется под хранение файлов.

Следует заметить, что в TF COPY HEADR (заголовок) отображается как отдельный файл.

Режим RENAME.

Если при запуске TF COPY в главном меню вы выбрали 3 - RENAME, то во время копирования можно будет переименовывать файлы. На рынке существуют аналоги TF COPY - это программы ZK COPY 87 и TF COPY 6. Первая представляет из себя полный аналог TF COPY на польском языке, а вторая - усовершенствованный вариант (звуковая индикация).

COPY - COPY

1. "CAT" - клавиша "C" - просмотр имен файлов на экране.
2. "LOAD" - клавиша "J" - загрузка файлов в память.

LOAD - загружает программу с очередным номером.

LOAD N - загружает файл на место N.

Если N = 1, то загруженные перед этим файлы теряются, и загрузка происходит в начало рабочего поля (с адреса 23296).

LOAD N TO NN загружает файлы с номерами от N до NN.

LOAD TO N - загружает файлы от очередного номера до N.

LOAD AT NN - загружает файлы с адреса NN, по умолчанию файл с номером 1 загружается с адреса 23296. Можно задать NN = 23040, в этом случае величина рабочей области увеличивается до 42496 байт (по умолчанию 42240).

LOAD (NN - считывает только первые NN байтов файла, например: LOAD (6912 - загрузит только данные для экрана.

3. "SAVE" - клавиша "S" - сохранение файлов.

SAVE сохраняет все загруженные файлы без пауз.

SAVE N - сохраняет файлы, начиная с номера N.

SAVE N TO NN - сохраняет файлы с номером от N до NN.

SAVE STEP N - сохраняет все загруженные файлы, между файлами делается пауза в м секунд.

SAVE N TO NN STEP M - сохраняет файлы с номерами от N до NN с промежутками между файлами в м секунд.

4. "VERIFY" - клавиша "V" - проверка сохраненных файлов.

VERIFY - аналогично SAVE.

VERIFY N NN - аналогично SAVE N TO NN.

VERIFY N - аналогично SAVE N.

5. "LET" - изменение полей заголовка файла. Например: L 2 = AAA - файл с номером 2 будет иметь имя AAA и стартовый номер 1.

L 3=500 - файл с номером 3 будет иметь имя 500, стартовый адрес 5, длина программы 1 байт.

6. "LIST" - клавиша "K" - распечатка памяти.

LIST (NN) - задает адрес памяти. По умолчанию 0. По этой команде выводится 15 байтов памяти, для каждого из которых приводится: адрес памяти, десятичное значение байта, десятичное значение двух смежных байтов, символьное значение байта. Для вывода следующих 15 байтов нажмите "ENTER".

7. "POKE" - клавиша "O" - изменение десятичного значения байта.

POKE X, p - X - адрес, десятичное значение байта (N).

POKE X, NN - X - адрес, NN десятичное значение двух смежных байт (N256). Если значение байта лежит в диапазоне 256 - 65535, то считается что задано значение двух смежных байт.

8. "usr" - клавиша "Y" - вызывает программу пользователя.

USR X - вызывает программу пользователя по адресу X.

9. "RETURN" - клавиша "U" - возврат в монитор, инициализируются системные переменные и таблица каналов, полный сброс не выполняется.

10. "COPU" - клавиша "Z" - перевод программы в спец.режим для копирования файлов без заголовков длиной до 49094 байт. После выдачи команды программа загружает файл в память, а затем по нажатию клавиши "CAPS SHIFT" выгружает ее необходимое число раз. Повторная загрузка возможна только если остается не менее 200 байт памяти. Компьютер сбрасывается физическим выключением.

COPY NN - копирование файла с длиной до 49152 только один раз.

ТИПЫ ФАЙЛОВ

P - программа

B - машинный код

A - числовой массив

\$ - символьный массив

"ENTER" - повторяет предыдущую команду.

"CAPS SHIFT" + 0 - сбрасывает набранную команду.

Рассмотренный копировщик COPY-COPY находится в эксплуатации довольно давно и представляет собой классический образец копировщика. Эта программа не выполняет компрессионирования, но в ней есть оригинальные вспомогательные режимы, которые в ряде случаев делают ее незаменимой.

COPY DE LUXE

Программа позволяет копировать фирменные программы, представленные заголовком или без него объемом вплоть до 65535 байт. Число загружаемых одновременно файлов - не более 8-ми. Стандартный объем загружаемых файлов - 45924 байт.

L - загрузка программы, имеющей имя;

S - сохранение программы в нормальном виде;

R - очистка памяти от копировщика;

K - очистка памяти от последнего файла;

D - загрузка программы без имени;

H - чтение заголовков программ (каталог) с ленты;

V - чтение заголовков загруженных файлов, подготовка к режимам N и M2;

N - изменение имени файла (после оператора V);

M - расширение памяти копировщика вплоть до 49152 байт;

M1 - загрузка файла без имени;

M2 - загрузка файла с именем;

ENTER - сохранение загруженного файла.

В режиме M можно загрузить только один файл и для дальнейшей работы требуется перезагрузка копировщика.

Z - пошаговое расширение области памяти до 65535 байт;

X - пошаговое уменьшение области памяти;

CS + Z - быстрое расширение области памяти до 65535 байт;

E - освобождение от файла, давшего сбой;

Q - выход в BASIC.

Примечание: переход с режима на режим - через команду BREAK.

COPY NEW

1. CAT - кл.: считывает заголовок без сохранения в памяти.

2. LOAD - кл. J: то - кл. F + SS: ат - кл. I + SS: считывание в память.

2.1 LOAD - следующий файл.

2.2 LOAD N - с N-го файла.

2.3 LOAD N TO M - с N по M.

2.4 LOAD AT NN - с адреса NN в память. NN (MIN) = 23040 по 42496.

2.5 LOAD - стирает все считанные файлы с номерами N.

2.6 LOAD (NN - считывание первых NN байтов с пропуском имени).

2.7 LOAD (NN - то --- с пропуском первых NN байт).

2.8 LOAD N (NN - до файла с номером N).

3.0 SAVE - кл. S: то как и выше STEP - кл. D + SS: - запись на ленту.

3.1 SAVE - от 1 до последнего без перерыва.

3.2 SAVE N - от N без перерыва.

3.3 SAVE TO M - от 1 до M без перерыва.

3.4 SAVESTEP K -" - K - пауза в сек. для K=9 - произвольная длительность. Появляется надпись: PRESS ANY KEY AND START THE TAPE.

4.0 VERIFY - кл. V: верификация.

4.1 VERIFY N TO M: файлы от N до M.

5.0 LET - кл. L: смена параметров заголовка.

6.0 LET N = имя, длина, START PROG - новые параметры заменяют старые.

6.1 LET / без параметров - распечатка каталога в памяти.

7.0 LIST кл. K - распечатка памяти.

7.1 LIST NN - показывает первые 15 байт памяти, начиная с адреса NN в виде: адрес, значение, код значения (дес.). ENTER - следующие 15 байт.

8.0 POKE - кл. O: изменить значение в памяти.

8.1 POKE X, NN - заменить байт X на NN. Если NN 256 - X или X + 1 при NN 255.

9.0 USR - кл. U: запуск программы с адреса, указанного в команде USR NN.

10.0 RETURN - кл. Y: возврат в BASIC без стирания файлов.

11.0 COPY - кл. Z: копирование больших файлов.

11.1 COPY - копирование до 49096 без заголовка. Запись по нажатию SP. Можно копировать многократно. Во время считывания файла, его заголовок автоматически опускается.

12.0 COPY NN - копирование файлов объемом до 49152 (полная память). Запись - по нажатию SP. Файл копируется один раз.

Перед считыванием ленты устанавливается вслед за заголовком (нажать ENTER после заголовка).

NN означает адрес, под которым прячется копирующая программа - 129 байтов, 16384 NN 49350. Примечание: 1. COPY - уничтожает COPY NEW. 2. Модули COPY не будут активны, если записаны последние 200 байтов памяти. 3. COPY приводит к зависанию системы при ошибке на ленте, а также по окончании записи.

13.0 Обозначения на экране типов файлов.

P - BASIC;

B - BYTES машинные коды);

A - табличные значения;

C - таблица: ASC 2.

Для файла без заголовка, или при несовпадении длины с указанной в заголовке, на экране показывается реальная длина и из заголовка. Если обе длины совпадают - символ исчезает с экрана.

14.0 Общие примечания.

ENTER - повторение директивы.

DELETE - стирание последней директивы.

BREAK - прерывание последней директивы.

15.0 Ошибки.

1) команда CAT - наступает завершение программы по считыванию 15 заголовка.

2) COPY не работает правильно, прячется после загрузки COPY NEW.

Мы привели описания наиболее распространенных копирующих программ. Но вам необходимо знать, что многие фирмы применяют специальные меры защиты своих программ от копирования. Например, такие как "спидлок" (ускоренный загрузчик), джеркитон (пилоттон, сопровождающийся рывками), укороченный или удлинённый пилоттон блоки длиной более 50 килобайт, фальшхэдеры, блоки с замеряемой паузой между ними и многие другие методы. Копирование таких программ дело довольно трудное. В таких случаях вам может помочь только копировщик для защищенных программ. Например, такой, как LERM - 7 (TC-7). Его описание мы приведем в следующем выпуске нашего сборника.

Можно также работать с защищенными программами, используя специальные устройства.

Их задача - остановить программу в каком-либо месте, а затем сделать полную выгрузку всей памяти. Это устройства типа MULTIFACE, которые позволяют кроме этого производить выгрузку экрана в Любом месте программы, вносить изменения в программу и продолжать исполнение программы с места прерывания. Аналогичными устройствами снабжаются иногда и дисковые системы. Например, БЕТА - ДИСК ИНТЕРФЕЙС (TP DOC) фирмы TECHNO LOGY RESEARCH. Он имеет специальную кнопку, называемую "волшебная кнопка" (MAGIK BUTTON) для прерывания работы программы и сброса ее на диск. Но запустить откопированную таким образом программу через LOAD не удастся. Для этого интерфейс реализует нестандартный подход и выполняет это по команде GO TO (имя).

Можно предложить и такой способ копирования с помощью двух магнитофонов. Один магнитофон включается на вход компьютера, а другой на выход. Компьютер считывает информацию бит за битом и тут же транспортирует ее на выход, при этом он выполняет роль компаратора и выравнивает фронты сигналов.

Существуют готовые программы для перезаписи с магнитофона на магнитофон. Например, "Транзит". Однако можно самим набрать несложную программу и с ее помощью произвести перезапись.

```
10 DIM a (12)
20 FOR I=1 to 12
30 READ a (I)
40 POKE (29999+I), a (I)
50 NEXT I
60 DATA 243, 175, 219, 254, 31, 31, 31, 211,
254, 195, 50, 117
70 RANDOMIZE USR 30000
```

Если вы сами написали какую-либо программу на БЕЙСИКЕ, то выполнить ее копию несложно. Для этого достаточно дать команду SAVE "имя" и нажать ENTER. Если Вы хотите, чтобы программа автостартовала после загрузки, начиная со строки M, то команда имеет вид: SAVE "имя" LINE M. Если в машинном коде, то дается команда SAVE "имя" CODE M, N, где M - адрес, с которого начинается блок кодов, а N - длина этого блока в байтах. Программы на бейсике индицируются на экране - PROGRAMM, а маш. код - BYTES.

Раздел 4.

POKES.

Чтобы "обессмертить" игру, т.е. получить неограниченное к-во жизненной энергии, неисчерпаемый запас боеприпасов, узнать коды "прозрачности" и исследовать всевозможные варианты для выбора оптимального решения, Вам необходимо знать коды "бессмертия" - POKES.

Для ввода POKES необходимо иметь определенный опыт работы с программным обеспечением, т.к. нужно уметь раскрыть "загрузчик" к программе, знать, как пользоваться копировщиком COPY-COPY (его описание приведено в разделе 3), а в отдельных случаях уметь составить специальный программный блок.

При использовании "загрузчика" коды "бессмертия" вводятся перед последним RANDOMIZE, например: 10. DRAW USR "adressi" USR "adress 2"

ее необходимо разбить на две и ввести значение для POKES:

10. RANDOMIZE USR "adressi"

20. POKE adress, n

30. RANDOMIZE USR "adress" 2

В некоторых случаях POKES вводятся перед последним LOAD "", и это определяется экспериментальным путем.

Использование копировщика для ввода POKES также определяется опытным путем (см. описание копировщика COPY-COPY).

Описание специальных блоков программ для ввода POKES читайте в следующих выпусках.

Приводим значение POKES для игр, опубликованных в этом выпуске.

- ASTEMEX	- 43517, 52 ;
- AGENT x 11.2	- 62499, 0 ;
- ALIENS	- 31014, 0 ;
	30738,0 ; 34484, 195 ;
- ALIEN SINDROME	- 47503, 182 ;
- ARMY MOVESS 2. 1	- 54597, 0 ;
- ATIK ATTAK	- 36519, 0 ;
- BATMAN	- 36798, 0 ;
- BARBARIAN	- 51005,255 ;
- BATTY - 47633,0 ;	34690,0 ;
- BOULDER 1	- 36610, 0 ;
- BOULDER 2	- 26028, 0 ;
	26029,0 ; 26030,0 ;

- BOMB IASK 2	- 25379, 0 ;
	31060, 0 ;
- BIONIK COMMAND	- 34690, 0 ;
- BRUCE LEE	- 51795, 0 ;
- CAULDRON	- 40060, 0 ;
- CAULDRON 2	- 52133, 0 ;
- COMANDO	- 27652,175 ;
	27653,254 ;
	27654,10 ; 27654 - 27657, 0 ;
- COOKIE	- 35730, 52 ;
- CHRONOS	- 53407, 201 ;
	53407, N ;
- CYBERNOID 1	- 24917, 255 ;
	39403, 0 ;
- CYBERNOID 2	- 36197, 0 ;
	32202, 0 ;
- DAN DARE	- 23974, 168 ;
- DAN DARE 2	- 45891, 0 ;
	24453, 237 ; 23450, 212 ;
- DEATH WISH 3	- 38678, 183 ;
	43301, 183 ; 39353, 183 ;
- DIZZY	- 54216, 0 ;
- ELITE	- 56260, 0 ;
	56272, 233 ; 60896,232 ;
	46848,201 ; 28822, 0 ;
- EXOLON	- 31646, 0 ;
	35456, 0 ; 42338, 0 ;
	38120,201 ; 36845, 0 ; 38221, 0 ;
- ERIK & .	- 33245, 0 ;

Приведенные POKES требуют не только умения ввести в программу значения POKES и досконального знания игры, они требуют интуитивного мышления и огромной поисковой работы. Например, введенные POKES могут сработать по определенной команде (в ELITE - "P" и "H" для 60896, 233 ; и 56272, 233 ; соответственно) при этом вы должны увидеть, что первый исключает поиск ближайшей планеты по команде P, а второй по команде H.

Некоторые из POKES могут дать нескончаемый запас оружия, времени, помогут открыть дверь и выбрать нужный предмет. Процесс поиска и введения кодов бывает не менее увлекательным и интересным, чем сама игра.

POKES - не обязательно может быть числовым значением. В приведенной игре CHRONOS, бесконечную энергию можно получить, если в таблице результатов ввести фразу (YING IT BABY).

В EXOLON, используя копировщик COPY-COPY, загрузите основной файл с адреса 28000 и введите: 40221,0 - "бессмертие";

33646,0 - патроны; 37456,0 - гранаты.

Указанные выше POKES для этой игры вводятся после последнего LOAD "".

предлагает:

- ☐ четырехцветный графопостроитель для персональных компьютеров типа IBM и совместимых с ZX SPECTRUM - POLTIK MDG 116.

НАЗНАЧЕНИЕ. Графопостроитель MDG 11 предназначен для выполнения чертежей, графиков, таблиц и т.п. и для редактированных коротких текстов с возможностью использования 222 разных символов. Набор алфавитовых символов графопостроителя содержит буквы алфавитов: латинского, польского, русского и греческого, арабские цифры, знаки препинания и семиграфические знаки. Чертежи и тексты могут выполняться в четырех цветах на бумаге в виде рулонов или одиночных листов шириной 100 на 216 мм. Графопостроитель MDG 116 может совместно работать с домашними и персональными ЭВМ, которые оборудованы параллельным интерфейсом стандарта ИРПП-М (CENTRONICS), или последовательным интерфейсом СТЫК С2 (RS 232 C). Он предназначен, главным образом, для применения в комплексах оборудования школ и других учебно-дидактических единиц. Кроме того он может работать с компьютерными контрольно-измерительными системами, а также с системами промышленной автоматики, как устройство, регистрирующее равного типа электрические параметры. Графопостроитель может работать в двух режимах:

1) графический режим, устанавливаемый автоматически всегда после включения питания или после выполнения автотеста, дающий возможность графопостроителю реализовывать графические функции, т.е.:

- черчение линий,
- передвижение пишущего элемента в точку с заданными координатами с возможностью определения начала координат,
- выбор цвета пишущего элемента, рода линии, масштаба символов и т.п.

2) текстовый режим, который служит для редактирования текстов. Графопостроитель имеет возможность проверки правильности работы без необходимости подключения к ЭВМ (так называемый автотест).

Прилагаемый пакет программ позволит Вам работать с любым текстовым и графическим редакторами для компьютеров ZX SPECTRUM, предоставит возможность получить цветное изображение экрана в необходимом для Вас масштабе.

Графопостроитель можно подключить к любому компьютеру типа ZX SPECTRUM и IBM.

По вопросам приобретения, подключения и программного обеспечения обращаться по телефону.

Ориентировочная стоимость графопостроителя с полным пакетом программ и схемами подключения 18,0 тыс. руб. (купонов).

- ☐ организовать на страницах нашего выпуска заочный клуб любителей компьютерных игр. У каждого, кто познал увлекательный мир компьютерного разума, имеется: интересная информация, желание обменяться опытом, деловые и коммерческие предложения. Адрес почтовых отправок Вам известно (см. бланк - заказ);
- ☐ кассеты (дискеты) с игровыми и системными программами для компьютеров ZX SPECTRUM. Нужные Вам программы можно заказать или приобрести у распространителей информационного выпуска "КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ";
- ☐ вставки для кассет с компьютерными программами (которые будут печататься в каждом номере) - помогут систематизировать имеющиеся программы и просто украсят Вашу коллекцию.

Напоминаем. По вопросам, которые Вас заинтересовали, обращаться по адресу, указанному в бланк-заказе.

БЛАНК-ЗАКАЗ

Наименование	Содержание	К-во	Стоимость
1. Каталог классификатор CONNY	Содержит около 5000 игровых и прикладных программ с присвоенными индексами, определяющими их содержание		280 р.
2. Подписка на 20 номеров информационного выпуска "Компьютерные игры"	Каждый номер содержит информацию, необходимую и обязательную для каждого-владельца компьютера ZX SPEKTRUM а все номера - путеводитель ИГРЫ"		1000 р. 20 номеров

выход последнего номера февраль 1993 года, подписка продолжается до 20 декабря 1992 года.

Итого:

Вам необходимо указать к-во экземпляров, итоговую сумму и заполнить квитанцию об оплате ;

Сумма в размере ----- рублей
(купонов)

Перечислена телеграфным переводом (квитанция номер -----от -----1992 г.

на расчет ный счет 467728

в отделении Жовтневого АКБ "Укрсоцбанка" г.Днепропетровска

М Ф О 305532 Получатель РОЛЛИНГ ЛТД

Материал по мере готовности (до 1 месяца после подтверждения об оплате) прошу направить по адресу:

Куда -----
указать точный адрес

Кому -----
указать Ф.И.О.

Бланк-заказ отправить заказным письмом по адресу:
320059, г.Днепропетровск, пр. Кирова, 111а.

Бланк-заказ можно приобрести у распространителей Информационного выпуска "КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ".



CONNY

Dniepropetrovsk, 1992

Programs for Sinclair

ZX Spectrum

Side A

Side B

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. _____ | 1. _____ |
| 2. _____ | 2. _____ |
| 3. _____ | 3. _____ |
| 4. _____ | 4. _____ |
| 5. _____ | 5. _____ |
| 6. _____ | 6. _____ |
| 7. _____ | 7. _____ |
| 8. _____ | 8. _____ |
| 9. _____ | 9. _____ |
| 10. _____ | 10. _____ |



CONNY

Dniepropetrovsk, 1992

Programs for Sinclair

ZX Spectrum

Side A

Side B

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. _____ | 1. _____ |
| 2. _____ | 2. _____ |
| 3. _____ | 3. _____ |
| 4. _____ | 4. _____ |
| 5. _____ | 5. _____ |
| 6. _____ | 6. _____ |
| 7. _____ | 7. _____ |
| 8. _____ | 8. _____ |
| 9. _____ | 9. _____ |
| 10. _____ | 10. _____ |



CONNY

Dniepropetrovsk, 1992

Programs for Sinclair

ZX Spectrum

Side A

Side B

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. _____ | 1. _____ |
| 2. _____ | 2. _____ |
| 3. _____ | 3. _____ |
| 4. _____ | 4. _____ |
| 5. _____ | 5. _____ |
| 6. _____ | 6. _____ |
| 7. _____ | 7. _____ |
| 8. _____ | 8. _____ |
| 9. _____ | 9. _____ |
| 10. _____ | 10. _____ |



CONNY

Dniepropetrovsk, 1992

Programs for Sinclair

ZX Spectrum

Side A

Side B

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. _____ | 1. _____ |
| 2. _____ | 2. _____ |
| 3. _____ | 3. _____ |
| 4. _____ | 4. _____ |
| 5. _____ | 5. _____ |
| 6. _____ | 6. _____ |
| 7. _____ | 7. _____ |
| 8. _____ | 8. _____ |
| 9. _____ | 9. _____ |
| 10. _____ | 10. _____ |



CONNY

Dniepropetrovsk, 1992

Programs for Sinclair

ZX Spectrum

Side A

Side B

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. _____ | 1. _____ |
| 2. _____ | 2. _____ |
| 3. _____ | 3. _____ |
| 4. _____ | 4. _____ |
| 5. _____ | 5. _____ |
| 6. _____ | 6. _____ |
| 7. _____ | 7. _____ |
| 8. _____ | 8. _____ |
| 9. _____ | 9. _____ |
| 10. _____ | 10. _____ |



CONNY

Dniepropetrovsk, 1992

Programs for Sinclair

ZX Spectrum

Side A

Side B

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. _____ | 1. _____ |
| 2. _____ | 2. _____ |
| 3. _____ | 3. _____ |
| 4. _____ | 4. _____ |
| 5. _____ | 5. _____ |
| 6. _____ | 6. _____ |
| 7. _____ | 7. _____ |
| 8. _____ | 8. _____ |
| 9. _____ | 9. _____ |
| 10. _____ | 10. _____ |

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
ИЗДАТЕЛЬСТВО «ЗОРЯ»

© Куприн Н. К.

Н/К. Сдано в набор 01.10.92 г. Подписано в печать 03.11.92 г. Формат 84×108^{1/16}. Бумага газетная. Гарнитура «Таймс». Печать офсетная. Усл. п. л. 3,36. Усл. кр.-отт. 3,36. Уч.-изд. л. 3,0. Тираж 10000 экз. Заказ 2-5904.

Типография издательства «Зоря», 320079, г. Днепропетровск, ул. Журналистов, 7.

