

GAMES



ZX Spectrum

ОПИСАНИЕ ИГР КОМПЬЮТЕРА

ZX SPECTRUM

Часть 2

JET PAC

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

Как главный летчик-испытатель вы должны собрать ракету и лететь к месту назначения. Так как у вас не часто бывает возможность путешествовать по галактике бесплатно, то это прекрасный случай 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 заправиться 6-ю топливными контейнерами, всякий раз, когда приземлитесь. Любые ценности, которые вы соберете — ваши! При приземлении вам предоставляется самый современный аппарат — HUDROVAC JET PAC, который может поднимать любую ступень ракеты, топливный контейнер и доставить их на базу. Не забывайте о том, что ваш сверхмощный лазер QUAD PHOTON PHASER может уничтожить любых врагов, которые, возможно, будут недовольны вашим визитом.

Клавиши управления:

Z, B, M — лети или иди налево

X, Y, N — лети или иди направо

Любая клавиша второго ряда — огонь (быстрый огонь можно получить при продолжительном нажатии на клавишу «огонь»).

Любая клавиша третьего ряда — реактивное ускорение

Любая цифровая клавиша — зависание.

Линия счета показывает:

счет одного или двух игроков;

время, оставшееся у одного и другого игрока;

наибольшее количество очков в игре.

JUMPING JACK

Ваша задача в этой игре — помочь маленькому человеку по

имени Джек добраться до верхнего из 8 этажей. Задача эта не из легких — проломы в этажах находятся в постоянном движении и кроме того, нужно вовремя прыгать, чтобы через пролом попасть на следующий этаж. Необходимо все время быть начеку, чтобы не свалиться вниз.

Но, наконец, под вашим руководством Джек добрался до верха экрана и... оказался перед следующими 8-ю этажами, по которым теперь двигаются различные существа, мешающие вам играть. И чем дальше, тем сложнее...

В начале игры у Джека в запасе 6 жизней, количество которых уменьшается, когда Джек в очередной раз (не по своей воле) оказывается на исходной позиции.

Управление:

SPACE, BREAX — вправо

CAPS SHIFT — прыжок

SIMBOL SHIFT — влево

Z — приостановить игру.

KEYBOARD

Эта программа позволяет вам освоиться с клавиатурой ПК и дает навыки в быстрой работе на ней. Обучение производится в игровой форме, что значительно ускоряет и облегчает процесс изучения клавиатуры.

После загрузки программа запрашивает ваше имя и переходит к меню, предоставляя на выбор три игры:

1. RANDOM RATS

Ваша задача — помочь избавиться от крыс, которые занимают экран. Достичь этого можно, если быстро нажать на клавишу, содержащую символ, который перемещается по экрану.

После 10 правильных ответов выводится оценка ваших действий и осуществляется возврат в начало программы для выбора следующей игры.

2. INVADERS

В этой игре ваша миссия — охрана от вторжения захватчиков, в которых превращаются падающие сверху буквы, если вы не успеваете за время их падения нажать соответствующую клавишу.

Клавиша 2 останавливает игру, клавиша G дает графический, а при повторном нажатии — цифровой результат вашей деятельности.

3. ALPHA GAPS

Эта часть программы проверяет знание вами алфавита. Вы должны вставить на место, указанное желтым квадратиком, недостающие 10 букв.

В начале каждой из трех игр программа запрашивает вас о том, с какими буквами вы желаете работать — большими или маленькими.

Программа KEYBOARD полностью написана на БЕЙСИКЕ, и вы можете посмотреть, как она устроена. Для этого нажмите клавишу S вместо указателя номера игры, и вы окажетесь в БЕЙСИК-МОНИТОРЕ компьютера. Используйте LIST для просмотра текста программы, RUN для ее перезапуска.

KILLER TOMATOUS (помидор-убийца)

Структура программы: RKT-BASIC.

Я Смифи — сборщик лекарственных трав и редких растений. Я пнался обработать огород мистера «хозяина», а в уплату за это мне разрешили собрать в огороде уникальные растения. Осторожно! Нужно оглядываться как можно чаще по сторонам. Оказывается, работать на этом огороде далеко не безопасно. На вас все время пытаются напасть помидоры, кабачки, грибы. Кроме того, ваша задача осложняется еще тем, что вы должны быть очень аккуратными и не затоптать грядок хозяина. Иначе он будет очень недоволен и, чтобы искупить свою вину, придется работать на огороде дольше. Постарайтесь угодить хозяину и собрать как можно больше растений для себя.

После загрузки программы нажмите букву «O» и перед вами появится основное меню:

- 0—9 — старт игры
- I — инструкция
- D — табло с действующим персонажем
- S — выбор управляющих клавиш

Если вы нажали цифры от 0 до 9, то в программе предусмотрены следующие управляющие клавиши:

- 5 — влево
- 6 — вниз
- 7 — вверх
- 8 — вправо
- H — останов

Но вполне вероятно, вам покажется неудобным такое расположение и вы захотите выбрать свои. Пожалуйста! Нажмите «S» и появится следующее меню:

- 1 — управление игрой с клавиатуры
- 2 — управление кэмпстон-джойстиком
- 3 — выбор клавиш управления

Нажмите «3» и на экране появится:

- ? — вправо

- ? — влево
- ? — вниз
- ? — вверх
- ? — останов

Замените «?» на устраивающие вас клавиши, а затем нажмите «1».

Если вы хотите увидеть действующие лица, то нажмите «D», а чтобы возвратиться к основному меню, нажмите «E».

За каждый сорванный цветок Смифи начисляется 100 очков. Всего ему дается пять жизней. После набора соответствующего количества очков вам предложат ввести свое имя в таблицу лучших результатов.

KNIGHT LORE

Эта игра появилась в 1984 году и выдержала проверку временем. Она выполнена в трехмерной манере. Нет никакого сомнения в том, что те, кто уделил ей много времени, об этом не жалеют.

Задачей игры является освобождение Сабревульфа, знаменитого путешественника, носящего пробковый шлем, от лежащего на нем заклятия. В течение дня все хорошо — Сабревульф жив и здоров, но когда наступает ночь, он превращается в страшного вурдалака. Если в течение 40 дней и ночей ему не помочь, он навсегда останется вурдалаком. Нужно провести Сабревульфа через комнаты полного опасностей замка и найти волшебника Мельхиора, который, по обыкновению всех магов, варит в котле волшебные зелья. Одно из них может освободить Сабревульфа от заклятия. К сожалению, Мельхиор очень стар и не может сам искать по закоулкам замка компоненты для волшебного зелья, но он подсказывает, что ему необходимо для того, чтобы зелье набрало соответствующую силу. Внимание! Мельхиор не переносит вурдалаков, поэтому нельзя рассчитывать на его помощь ночью. Итак, Сабревульф должен пройти по всем лабиринтам и подвалам замка в поисках необходимых ингредиентов (бутылки, кристаллы, башмаки и т. д.). Преодолеть встречающиеся препятствия довольно трудно. Жизни нашего героя угрожают вооруженные стражники, привидения, а также невинные на первый взгляд, прыгающие шарики и блуждающие огоньки. Везде сверкают отравленные острия, падают на голову тяжелые гири, лестницы проваливаются под ногами или вообще рассыпаются в пыль.

В информационной части экрана содержится календарь, отсчитывающий время — символ небосклона с передвигающимися по нему солнцем или луной. Тут же показываются предметы, которые имеет Сабревульф, а также количество оставшихся превращений.

Управление:

Первый ряд клавиш — забирать и оставлять предметы.
Второй ряд клавиш — прыжок.
Третий ряд клавиш — движение вперед.
Четвертый ряд клавиш — поворот налево или направо.

KNITE RIDER

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

В игре присутствуют элементы стратегии, что становится очевидным сразу после знакомства с первым меню. Все миссии тем не менее похожи. Цель их заключается в основном в гонке на K.I.T.T.

Игра начинается с выбора миссии. Имеются 3 экрана, на которых развивается действие.

Первый экран — это карта с нанесенными на нее дорогами, доступными для K.I.T.T. Вы вводите пункт назначения в компьютер и начинаете путешествие. Если поблизости есть дома, в них можно заходить и осматривать. Карта также помогает вам понять, насколько труден путь, так как на нее детально нанесены все повороты.

Следующий экран — трехмерная перспектива гонок. Это главный экран игры. Вертолеты постоянно появляются из-за горизонта и пускают в машину ракеты. Этому сложно дать объяснение, но авторам виднее.

Те, кто попробуют вести на бешеной скорости супермашину, поймут, что в этот момент не остается времени, чтобы хоть как-то отстреливаться от противника. К счастью в вашем распоряжении талантливый штурман Джон, которому спокойно можно поручить одну из этих задач.

Графика на этой стадии игры не очень впечатляющая. На экране есть информация о вашей скорости, оставшемся времени, неполадках и состоянии лазера. Устройство, которое показывает расстояние, носит название SKOD.

Если вам не удастся прибыть в назначенную точку до истечения отпущенного срока, то на экране компьютера вновь появится карта. Вам предстоит либо следующее путешествие, либо войти в здание и обследовать его. Если вы выбрали второе, то экран снова изменится и перед вами появится план базы. Целью этого раздела игры (об этом вам скажет K.I.T.T. с помощью бегущей строки) является достижение комнаты на противоположной стороне базы. Нужно пройти мимо охранника и преодолеть другие препятствия, чтобы найти в последней комнате записку, в которой вам укажут следующий пункт назначения. После этого снова в машину и вперед! Все начинается сначала.

LEGEND

Существует очень старая легенда, в которой рассказывается о том, как некогда старый колдун похитил со свадьбы очаровательную девушку — невесту прекрасного юноши и решил на ней жениться.

Девушка отчаянно сопротивлялась, но что она могла сделать 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, пока она не выйдет за него замуж.

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 времени вы управляете этим юношей. На вашем пути будут встречаться различные препятствия, будут и два черных охотника, которых нужно убить. Они будут появляться еще и еще, пока вы всех не перебьете. Затем нападает старый колдун, который пускает огонь из пасти и так же как вы умеет летать. Но он очень старый и плохо бежит, так что вам не составит труда от него убежать. Для того, чтобы его убить, нужно 10 раз попасть в него камнем.

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

LIGHTFORCE

Вы стреляете в предметы, увертываетесь от них, вам нужна реакция, быстрая как молния. 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 счет достигается не просто глубиной проникновения на территорию противника, но также и различного рода призами. Обычно премия назначается при разрушении всех зданий комплекса. Игра очень проста на

вид, однако выжить в ней далеко не так просто, как кажется. Вражеские эскадрильи летят в сложных боевых порядках, которые весьма трудно избежать, учитывая перестроения и боевые уловки, которые для каждого типа кораблей свои. Впервые с этой проблемой вы сталкиваетесь, когда звездообразные корабли движутся прямо на вас.

Полезные советы:

Сначала о поведении врагов. Зеленые летающие тарелки двигаются зигзагами вниз. Подбить их нельзя. Красные тарелки кружат вокруг вас, некоторые пускают ракеты, остальные бросают мины в вашем направлении. Голубые летающие Додасы следуют постоянным курсом. Их легко подбить. Желтые Плоп-плопы следуют тем же курсом, что и летающие Додасы, но затем внезапно разворачиваются и летят прямо на вас. Зеленые астероиды появляются на вашем пути, их нельзя подстрелить. Появляются всякий раз, когда есть возможность получить премию. 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, 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 тарелки, стреляющие ракетами, снова тарелки, желтые астероиды, красные, красные зероиды, зеленые зероиды, призовая жизнь. Ледяная Жизнь — хотя некоторые типы могут слегка отличаться, все нападающие ведут себя также, как и над Планетой Джунглей.

MATCH POINT

Динамическая спортивная программа MATCH POINT — прекрасный тренажер, моделирующий спортивную игру в большой теннис. Ее можно рассматривать не только как средство обучения всем премудростям ведения счета и правилам игры в большой теннис, но и как незаменимое средство для спортсменов и тренеров

при изучении стратегии и тактики игры, моделирования различных игровых ситуаций, возникающих на теннисной площадке.

В программе предусмотрены режимы работы:

1. Демонстрационный (EXHIBITION), для показа всех реализованных возможностей по ведению игры.
2. Управление перемещением теннисистов на экране телевизора.
3. Выполнение ими основных технических приемов: подачи, ударов слева, справа, с задней линии и слета.
4. Автоматическое ведение счета партии (SETS), геймов (GAMES), очков (POINTS) и т. п.
5. Игра пользователя против компьютера (ONE PLAYER).
6. Игра двух пользователей друг против друга (TWO PLAYERS).

Управление игрой может осуществляться как джойстиком (KEMPSTON JOYSTICK), так и с помощью клавиатуры (KEYBOARD). При выборе клавиатуры в качестве устройства управления задействованы следующие клавиши:

- I — перемещение игрока влево
- P — перемещение игрока вправо
- Q — перемещение игрока вверх
- Z — перемещение игрока вниз
- SPACE — удар.

Однако пользователь по своему желанию может выбрать другие 5 клавиш для управления игрой (R — переопределение управляющих клавиш).

Кроме вышеперечисленных в программе имеются следующие возможности:

1. Задание продолжительности игры:
 - а) односетовый матч (ONE SET) — короткое время игры;
 - б) трехсетовый матч (THREE SET) — среднее время игры;
 - в) пятисетовый матч (FIVE SET) — длительное время игры.
2. Задание скорости полета теннисного мяча:
 - а) четверть финал (QUARTER FINALS) — малая скорость;
 - б) полуфинал (SEMI FINALS) — средняя скорость;
 - в) финал (FINALS) — высокая скорость.

Установка параметров игры производится после ее загрузки в память компьютера (или после окончания очередной игры) при помощи указания требуемого варианта в одном из четырех меню, предоставляемых программой. Выбор соответствующего меню осуществляется клавишей SPACE, выбор элемента меню клавишей O. Нажатие ENTER вызывает запрос имен игроков (для вывода на теннисное табло) и начало игры после их ввода.

MARSPORT

MARSPORT — это игра, сделанная в стиле TIRNANOG и DAN DARE. Здесь вы управляете большой фигуркой по имени Джон Марш, которая перемещается по обширному игровому пространству. Джон Марш решает различные сложные проблемы и общается с различными существами. Его цель — спасти Землю от инопланетного нашествия. Для достижения этой цели вы должны провести Джона через всю станцию к силовому генератору.

Стиль мультипликации обычен для этой фирмы, но на этот раз главный персонаж движется гораздо более плавно, чем раньше. Окружающая обстановка — коридоры, лифты, переходы космической станции — более детализирована.

Игра сложнее, чем предыдущие и гораздо лучше.

MIKIE

Действия этой игры происходят в школе, где мальчику Мики необходимо добраться до девушки (сравнительно легкого поведения). Но для того, чтобы ему добраться к ней, ему необходимо преодолеть несколько комнат, в которых его подстерегают опасности.

Мики может кричать и толкаться.

В первой комнате, где идет урок, наш герой должен (несколько раз толкнув) согнать девчонок со стульев, под которыми мигает сердечко.

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

Выйдя из двери, Мики попадает 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. Ее обязанностью является поймать Мики во что бы то ни стало и строго наказать. Но она не может пройти мимо разбросанного мусора. Уборщица плохо бегают, но с успехом бросает ведро, если не может догнать.

В следующей комнате (спортивная раздевалка) Мики должен собрать сердечки на дверях шкафов.

Затем идет столовая. Задача аналогичная.

Дальше Мики попадает в танцевальный зал, полный очаровательных девушек. Но прикасаться к ним опасно, это может вызвать у Мики обморок и его могут поймать.

Выбежав из здания школы и миновав дворника во дворе, Мики наконец-то сможет встретиться со своей девушкой, однако по пути не надо забывать собирать сердечки.

MINJA MASTER

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

На втором этапе, необходимо испытать силу руки: вы должны разбить бревно, лежащее перед вами.

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

Если в ходе 3-х этапов вы набрали более 1000 очков, то вы перейдете на 4-й этап.

На последнем этапе, стреляя из ружья, вы должны сбить все бутылки, подброшенные вверх.

Пройдя все этапы, вы докажете, что вы настолько ловки, выносливы, сильны и метки, что по праву можете занять место вождя одного из индейских племен.

MISS PACMAN

Герой этой игры — круглое желтое существо, своеобразный вариант колобка, — катается по лабиринту и поглощает разбросанные там таблетки пищи, каждая из которых приносит определенное количество очков.

Но одновременно он должен убежать от четырех чертей, которые стараются съесть Пэкмена.

Четыре таблетки, расположенные по углам лабиринта, дают Пэкмену дополнительную силу, благодаря чему он на некоторое время становится могущественнее своих преследователей, и за уничтожение превратившихся в бледные тени чертей игроку начисляются дополнительные очки (200 — за первого, 400 — за второго и т. д.). Ваша задача — помочь Пэкмену съесть все таблетки во всех лабиринтах (их более 20), не дав съесть себя. Для этого вам придется научиться быстро переходить от оборонительной стратегии к нападению на чертей и наоборот.

В начале игры вы имеете 5 попыток (жизней). За каждые 10000 очков Пэкмену добавляется одна жизнь.

В эту игру вы можете играть вдвоем, указав о своем выборе нажатием клавиши Т при появлении на экране меню (после загрузки программы или по окончании очередной игры). Тогда же вы можете выбрать вариант управления игрой:

К — при помощи клавиш:

О — влево

Р — вправо
А — вниз
Q — вверх
С — клавишами управления курсором (5, 6, 7, 8)
Х — джойстиком.

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 озадачены этим сообщением, то было принято решение послать туда одного из исследователей для проверки и изучения этого явления. Чтобы быстрее добраться до места, решено было предоставить ему ракетолет и колесный вездеход.

При посадке ракетолета случилось непредвиденное: ракетолет столкнулся с неизвестным телом, вследствие чего он стал непригоден для дальнейшего использования.

Для того, чтобы вернуться на базу, космонавту придется проделать длинный путь на своем лунном вездеходе, перепрыгивая кратера и преодолевая выступы.

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

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

Внимание! На вашем пути будут попадаться красные камни — эти препятствия образовали пришельцы, их нужно уничтожить.

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

NODES OF YESOD

Очень повезло тому из вас, кто догадался, что человек в скафандре, который в первых картинах игры скачет по экрану, настойчиво ища нужный кратер, не больше и не меньше, как Тарлеман «Чарли» Фортеллингхэм-Грюге, и он является первым освободителем Вселенной. Если кто-либо об этом догадался — примите мои поздравления. Я не имел о том ни малейшего представления,

пока не прочитал инструкцию. Нужно признать, что авторы программы и в самом деле люди не претенциозные.

История, которая предшествует фабуле программы, рассказывает о том, как Чарли получил от шефа Международной Комиссии Разрешения Межгалактических проблем информацию о том, что с Луны в последнее время поступают какие-то сигналы. Информация сопровождалась просьбой о том, чтобы Чарли слетал на Луну и установил по мере возможности, кто или что посылает данные сигналы. Чарли не мог и не хотел отказываться.

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

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 из лунных кратеров. Для начала ему нужно поймать лунного крота. Этот крот отличается от своих земных сородичей тем, что легко и охотно оказывает помощь — такую, например, как выгрызание проходов в стенах некоторых туннелей.

Затем, когда крот будет пойман, Чарли спокойно может прыгать в кратер. Он очутился в лабиринте подземных пещер. Там его ждет большое количество подставок и чудовищ. Чем больше подставок, тем больше чудовищ. Чудовища, естественно, служат для того, чтобы их уничтожать, а если это возможно — постараться избегать столкновения с ними. К счастью, столкновение с ними не смертельно, хотя большинство чудовищ может свободно передвигаться. На подставки нужно вставать таким образом, чтобы, перескакивая по ним, можно было передвигаться по подземелью.

Главным заданием Чарли является обнаружение Монолита. Нужно также сказать, что реализация задания зависит от 8-ми собранных ключей (AICHMZ). Для этого нужно обыскать весь лабиринт (стараясь при этом не потерять жизнь, что не очень-то легко). «Ключи» выглядят как кристаллы и достаточно красочны.

Задание как таковое очень простое — в том смысле, что не требует от игрока большого интеллектуального напряжения. Однако огромные размеры подземелья сильно затрудняют его выполнение. А в подземельях кроме всего прочего, Чарли ждут много неприятных сюрпризов, таких, например, как маленькие смерчи, которые переносят Чарли в какую-то другую неизвестную часть лабиринта, глубокие пропасти, в которых ждет верная смерть и т. д.

Перемещаясь по пещерам, нужно помнить, что не изо всех есть выход. В таком случае помощь оказывает крот, выгрызающий стенки туннелей.

Это игра, которая может доставить немалое удовольствие, не только благодаря интересной фабуле, но и благодаря интересно-

му графическому решению — не только с визуальной стороны, но и со стороны безошибочной техники программирования. А тем, кто любит кувыряться в лунных лабиринтах, можно только пожелать хорошего развлечения.

NONTERRAQUEOUS

Действия этой игры происходит на далекой планете Нонтеррак, которой управляет чудовищный тиран-компьютер. Он превратил всех людей в пешки для игры в космические шахматы.

Замученное население взбунтовалось и решило построить робота — так называемого «искателя», который должен был найти базу этого компьютера, спрятанную глубоко внутри горы, и уничтожить ее.

Создание «искателя» происходило в глубокой тайне из элементов, украденных с монтажной линии фабрики производства роботов. Много месяцев спустя после начала изготовления «искатель» был готов начать свою опасную миссию.

Теперь ты должен провести «искателя» через внутренности горы и уничтожить базу компьютера. Тебе нужно пройти 42 уровня, составляющие три смыкающиеся между собой секции. Выше всего находится секция пещер, ниже ее — секция главного машинного зала, и на дне — секция подузлов. Все три секции включают в себя примерно 1000 помещений. Поиск базы и ее разрушение — не такие уж легкие задачи.

Контакт с кем-либо из охраняющих уменьшает твою жизненную энергию, и в некоторых случаях может кончиться фатально. Этим и множества других опасностей ты должен стараться избегать и смело стремиться к цели. Ты сможешь дойти до конца только в том случае, если используешь весь свой интеллект, а если потребуется, то нужно будет и пострелять. Например, на дне центральной шахты находится ракета, с которой ты ничего не сможешь сделать, если предварительно не найдешь топливо. Но только с помощью ракеты можно перебраться через газовую камеру...

Твой искатель может принимать два вида, а следовательно, у него есть и два способа действий: сферический, в котором можно использовать лазерный луч, и способ, лишенный обороны, в котором лазерный луч уже не используется. Трансформацию можно производить только с определенным предметом, который называется...

Если «искатель» будет сильно ослаблен атаками фотонов, спасением может быть дополнительная порция энергии, которую можно получить в нескольких залах с одиноко стоящими резервуарами.

«Искатель» управляется с помощью джойстика или клавиатуры:

Q — вверх
A — вниз

P — направо
O — налево

SPACE — огонь

I — забирание предметов, получение энергий, выбор вида

U — бросание бомбы

Игра очень интересная и очень трудная. Не надейтесь, что сможете дойти до конца в течение первого или второго дня!

Есть еще одна подсказка: нет лучшего способа для прохождения через электрическое поле, чем разбомбление его, а через твердые препятствия можно проложить себе дорогу, используя лазерный луч. А дальше помогай себе сам. Помни: замученные жители Нотеррака ждут твоей помощи!

NOSFERATO THE VAMPYRE

Последняя игра фирмы PIRAHNA основана на сценарии одноименного фильма режиссера Клауса Кински, получившего европейскую известность.

NOSFERATO — большая игра. Три секции загружаются парой блоков и каждый представляет собой целую игру. Эти секции довольно тесно связаны между собой, поэтому невозможно двигаться к следующей без выполнения задания, по крайней мере некоторых разделов предыдущей. Игра и аркадная и приключенческая. В трех секциях вы управляете одним или более персонажами, включая главных героев — мужчину и женщину Люси с полным набором движений: двигаться в любых направлениях, спускаться по ступенькам, брать вещи, махать мечом, что впрочем требуется редко, достаточно естественно. Отсутствует возможность прыгать, ее заменяет возможность спускаться и подниматься по лестницам (особенно в библиотеке). Можно сказать, это — игра-приключение с трудными действиями, в которых решение загадок доминирует над самим действием. Правда, вас регулярно будут атаковать летучие мыши, но это не потребует от вас быстрой реакции при работе джойстиком. Также будут места, где вам надо будет пройти мимо чудовищ, похожих на больших собак, что не будет для вас трудной задачей. Так что, в основном, вам предстоит разгадывать загадки и наблюдать за прекрасной графикой игры.

Загадки имеют различный характер. Процесс принятия пищи можно считать разумным и естественным. Поиск ботинок лишь повод, чтобы наступать и давить пауков, что представляется менее очевидным. Иногда встречаются предметы в чуланах, и, следовательно, всякий раз после находки контейнера, надо подойти к нему и нажать клавишу «взять предмет». Иногда при этом восстанавливается энергия, иногда дается оружие, документы и надо выйти с ними из первой игры.

В первой части игры вам надо сделать очень много: изобилие секретных комнат и коридоров, а также предметов с таинственными свойствами требует много времени на поиски и размышления. Фоновое изображение сделано очень хорошо: крысы, суеящиеся в подвале, зловещего вида обстановка и т. д.

Во второй части вы управляете тремя персонажами и ваша задача усложняется. Деревня снаружи замка превращается в погост, где Дракула заколдовывает все новых и новых людей. Сначала найдите топор, потом серебряный предмет, например, стул и т. д.

В третьей части вы должны заманить Дракулу в комнату Люси и задержать его там. Это занятие включает в себя хитрые манипуляции с колом, чесноком и всеми другими предметами. Если ему не удалось вырваться до рассвета — победа за вами, потому что известно: на рассвете вампиры, неуспевшие скрыться в могилах, бесследно исчезают.

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. Коммуникационный компьютер, дает вам информацию об активности палуб корабля и некоторые сведения, перехваченные им из вражеских систем связи.

Вы можете двигаться вверх и вниз, используя светящиеся «сидла», которые перемещаются только в одном направлении, или вниз, или вверх. Каждый уровень разделен на секторы, некоторые из которых защищены секретными дверями, а сам корабль наполнен суеящимися роботами, энергично пытающимися устранить вас. Атака — лучший способ защиты, и лазерное оружие подтверждает свою ценность. Но вы имеете ограниченное число выстрелов, на 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 и 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 роботов 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 уничтожение корабля. Вы должны установить взрывчатку на водяном впуске, воздухоочистительной установке, центральном компьютере, ядерном реакторе и в причальном ангаре. Вы можете установить ее в любом порядке, но как только вы 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 счисления рептилий.

Часы, которые постоянно тикают на статус-панели, разделены на 6 секторов, два из которых постоянно модернизируются, т. е. изменяют свое изображение, в то время, как 4 других вращаются с течением времени. Ясно, что эти 6 символов указывают часы, минуты и секунды. Если вы успешно достигнете 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 кнопки «вниз», что активизирует коммуникационный компьютер в режим операций. Операционная клавиатура появляется внизу справа на экране, и главная статус-панель внизу слева очищается. На клавиатуре расположено 12 пиктограмм, которыми можно оперировать с помощью стрелки курсора. Первые две кнопки вызывают действия, такие как установка детонатора, другие маркированы символами числовой системы рептилий.

Для установки взрывного устройства используется изображение во втором ряду второй колонки.

Вашей задачей является нахождение формулы «Красной Пыли», которая убивает пришельцев-рептилий. Лаборатория на каждом уровне корабля содержит отдельные части этой формулы. Для выполнения этой подзадачи, вам необходимо найти коды доступа к уровням, на которых находятся лаборатории.

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

Вызов секретной системы прохода производится в 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 выбора

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 по мере приближения вас к заветной цели, роботы обезумевают в попытке затравить вас.

ONE MAN AND HIS DROID

Действие происходит на планете Ануромандус. Ваш робот должен за ограниченное время собрать шесть ромбоидов, находящихся в 20 пещерах, и принести их на базу для дальнейшей отправки на Землю.

Каждая пещера содержит туннели, по которым можно летать. Робот может пробивать отверстия в стенах туннелей. Каждая из функций выбирается нажатием клавиши «огонь», а если вы долго не отпустите ее, то можно увидеть расположение оставшихся ромбоидов. Задача не так проста, как может показаться на первый взгляд. Вам все время предстоит пробираться сквозь толпы «диких» ромбоидов, которые блокируют входы и выходы и вообще действуют вам на нервы. В игре предусмотрен набор паролей, после ввода которых можно начать игру с того места, где она была остановлена.

PANAMA JOE

Пещера Монтесумы. 100 лет назад была захоронена в земле пирамида. Там внизу жил Монтесума. Хотите пойти туда? Здесь все в огне... увернитесь от скелета... осторожнее, змея! Если вы на нее наступите, то будут страшно болеть кости. Перепрыгните через расщелину, взбирайтесь по веревке. Если вы упадете, то разобьетесь. А вот здесь вы кажется были до этого раньше, только входили не в эту дверь. Хватайте ключ, открывайте дверь и спешите к следующей — это лабиринт.

В игре надо быть очень активным. У Джо всего 5 жизней, но при хорошей игре этого вполне достаточно, чтобы добраться до клада.

После загрузки вам будет представлен выбор:

- 1 — игра кэмпстон-джойстиком
- 2 — игра протек-джойстиком
- 3 — игра синклер-джойстиком

4 — игра с клавиатуры

Если вы нажали клавишу 4, то можете выбрать удобные для себя клавиши:

? — влево

? — вправо

? — вниз

? — вверх

? — прыжок

Клавиши J, K и L — уровень сложности игры, P — остановка и возобновление игры.

Вы должны пройти через пещеру Монтесумы к его сокровищам. Окошко в левом верхнем углу экрана показывает сколько жизней осталось, а также любой предмет, который вы прихватили по пути и не использовали.

Очки начисляются за:

Взять фонарь, ключ, меч или молот — 50 очков

Открыть дверь — 300 очков

Взять драгоценность — 1000 очков

Убить череп — 2000 очков

Убить паука — 3000 очков

Добавочная жизнь дается за каждые 10000 набранных очков.

Подсказка:

Достигнув сокровищницы, все время подпрыгивайте!

PEN ETRATOR

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 всевозможными комплексами — радарам и ракетами земля-воздух. За их уничтожение начисляются очки. В конце своего полета вы должны проникнуть в крайне узкий тоннель и взорвать секретное сооружение врага. У вас три попытки.

После ввода программы нажмите «ENTER», на экране появится таблица и не торопитесь трогать клавиши в соответствии с меню, т. к. в программе предусмотрен демонстрационный показ игры. Вы увидите почти все стадии игры и технику их прохода.

А вот теперь, когда вы полностью представляете себе игру, снова нажмите «ENTER» и вы вернетесь к меню, где указано:

1 или 2 — для игры одного или двух игроков

T — для тренировочного полета

E — для вызова редактора ландшафта

L — для вызова своего ландшафта с ленты магнитофона

S — прекратить игру

После игры занесите свое имя (не более 6-ти символов) в таблицу лучших результатов, после набора нажмите «ENTER».

- | | |
|-------------------|-----------------------|
| 4, Q | — истребитель вверх |
| 3, A | — истребитель вниз |
| 1, O | — уменьшение скорости |
| 2, P | — увеличение скорости |
| CAPS SHIFT, SPACE | — бомбометание |
| R | — ракеты |

Если вы нажали клавишу «Т» основного меню, то теперь нажмите цифру, сколько тренировочных полетов вы хотите совершить (1—4).

Если вы нажали «Е», то для обзора команд, входящих в этот режим, нажмите «С». Перед вами появится таблица команд редактора ландшафта:

- | | |
|------------|--|
| O | — влево |
| P | — вправо |
| Q | — вверх |
| A | — вниз |
| B | — установить нижний уровень ландшафта |
| T | — установить верхний уровень ландшафта |
| C | — вызов данной таблицы |
| S | — записать ландшафт на кассету |
| L | — считать ландшафт с пленки |
| V | — верифицировать, проверить правильность записи на кассете |
| N | — удалить радары и ракеты, указанные курсором |
| M | — установить ракеты в местах, указанных курсором |
| R | — установить радары в местах, указанных курсором |
| CAPS SHIFT | — автоповторение указанных выше команд |

Чтобы выйти к основному меню, нажмите «ENTER» и «0» одновременно, или нажмите «BREAK».

Если вы нажали «L» из основного меню, то введите имя ландшафта пользователя.

PENTAGRAM

Если вам нравится игра ALIEN 8 и KNIGHT LORE фирмы ULTIMATE, то вам так же понравится игра PENTAGRAM, тем более, что ее герой очень похож на предыдущих, только не вурдалак.

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

ими знаниями, т. к. это запрещено кодексом.

Так что же это за загадка?

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

— Помни, что ключом к отгадке могут быть камни с иероглифами.

Чернокнижник, уже находясь в лабиринте, увидел камень, о котором говорил учитель, забрал его и, используя свои чары, узнал, что таких камней в лабиринте 5 штук, а отнести эти камни нужно в комнату со звездой.

Использованием своей магической силы наш богатырь нарушил законы лабиринта, за что его и настигла заслуженная кара: он должен начать свой путь сначала, причем с пустыми карманами. Когда он в следующий раз дошел до места, где лежал камень, оказалось, что его там уже нет. После долгих единоборств с силами лабиринта наш герой все-таки собрал 5 камней и узнал тайну звездной комнаты. В игре есть 4 старта, что связано с различными положениями камней в лабиринте. В появляющихся чудовищ можно стрелять.

Желаем удачи!!!

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 в виду программист. Точность расположения деталей механизма весьма существенна, и допускаются только очень небольшие отклонения.

PSSST

Сова-агроном на своем участке пытается вырастить из рассады огромный подсолнух. Дело сложное, т. к. вредителей насекомых очень много.

В игре несколько стадий. На первой — сова охраняет растение от гусениц. На второй — от гусениц и жуков. На третьей — от жуков, гусениц и ос. Отбивается сова от вредителей с помощью ядохимикатов.

Сбоку в нишах у нее стоят бочки с самыми различными химикатами. Но вот беда — определенный вид ядохимикатов действует только на один вид насекомых. Поэтому сове надо быть очень расторопной, охраняя растение. Если химикат не действует, его нужно срочно менять на другой.

Попробуйте и вы вместе с совой вырастить подсолнух.

После загрузки на экране появляется меню:

1 — один игрок

2 — два игрока

3 — игра с помощью клавиатуры компьютера

4 — управление кэмпстон-джойстиком

5 — старт игры

Управляющие клавиши:

Q — влево

W — вправо

E — вниз

R — вверх

T — опрыскивание

Для возобновления игры нажмите клавишу «5».

PSYTRON

Выпуская на рынок эту игру, фирма Бейлонд сделала следующий шаг вперед в категории ловких игр в стиле «убей его!».

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

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

Первый уровень может показаться легким: все, что нужно сделать — это поймать дроидов в туннеле. Если 5 раз подряд результаты вашей борьбы достигнут 50% — игра перейдет в следующий уровень. Вам нужно будет расстреливать вражеские космические корабли. По мере продвижения вперед будет появляться большое количество элементов, сложностей, которые вы должны преодолеть по дороге к последнему уровню. Вы сейчас должны бороться не только с захватчиками, но также помнить о том, что нужно уменьшить число разрушаемых ими зданий и чтобы не гибли люди. Если, например, будет разрушена плотина, можно потерять большое количество необходимых товаров.

Фирма обязалась выплатить награду — компьютер 01 — каждо-

му, кто сможет продержаться на высшем, последнем уровне игры в течение часа.

PUNCHY

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

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

Как играть:

Перепрыгивая через ямы и через Панча, уклоняясь от гнилых помидоров и пирогов, летающих слева и справа. Затем, чтобы уберечь Бобби 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 три колбасы, можно нажать клавишу 8, и Бобби невредимым перенесется в следующий экран. Но эту возможность следует прибегать для действительно безвыходных ситуаций.

Успехи Бобби отражаются на бегущей строке вверху экрана. При переходе к следующей сцене Бобби награждается новой каской (в верхней части экрана). За пять касок набавляются призовые очки. Но при каждой неудаче Бобби теряет все каски и колбасы, собранные в данной сцене. При гибели Бобби начинает с той сцены, где он потерпел неудачи.

Максимально допустимое количество провалов для Бобби — 3. Оно увеличивается на единицу, когда счет достигает 6000 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:

6 — влево

7 — вправо

0 — прыжок

8 — воспользоваться колбасой

Н — остановить игру

0 — продолжить игру.

PYJAMARAMA

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

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

2. Принеси цветок в горшке и ведро в комнату с летающими

капканами (ловушками) и батарейками ВР. Ловушки исчезнут. Оставь ведро и заведи батарейку.

3. Для того, чтобы зарядить батарейку, нужно забрать трехгранный ключ из комнаты, находящейся на 3 этаже. Это рядом с ракеткой. Затем, имея с собой ключ и батарейку, можно выйти на 1 этаж через двери, находящиеся в правой стороне. Батарейка уже должна быть наполнена топливом из «топливной помпы».

4. На Луне находятся пришельцы. Единственный способ победить их — это стрельба из лазера. Трудности: а) разменять фунт на пенсы, б) пенс пригодится в туалете, в) взять молоток из туалета и идти в движущуюся комнату, там поменять молоток на огнетушитель, г) уйти из комнаты через дверь NS, выйти из следующей комнаты через наиболее выступающую в правую сторону дверь, забраться на ящик и выйти через окно. Идти прямо, в комнату, где горит огонь — огнетушитель поможет пройти через него. Когда упадешь, ты должен сразу же повернуть налево и взять ключ. Иди теперь налево, не обращай внимание на удава. Имея с собой ключ, можешь пройти в комнату, в которой находится лазер. Вход N1: иди через первую же дверь, попавшуюся тебе по дороге направо. Выйди через эту дверь направо и сразу же запрыгивай на ящик и на стол. Возьми батарейку — лазер должен быть заряжен, е) выйди через нижний выход, ж) теперь имея с собой полную банку и заряженный лазер, войди в подвижную комнату и выйди через дверь N3, иди к ракете и лети на Луну. Теперь пришельцы позволят тебе пройти мимо них. Теперь ты можешь взять ключ, необходимый для завода будильника, но сначала тебе необходимо иметь магнит.

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

6. Нажимаешь клавишу HELP — и в комнате с ключом появляется ящик. Теперь тебе нужно войти в комнату, в которой находятся ключ и воздушный шарик (имей с собой ножницы) и дотронуться до шарика (не исключено, что тебе придется вернуться и еще раз нажать на клавишу HELP). Воздушный шарик поднимет Волли, а ты должен прыгнуть и забрать ключ.

7. Идешь на кухню и меняешь ключ на магнит.

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

9. Для того, чтобы получить дополнительные очки, нужно под-

нимать и опускать предметы, не нужные казалось бы для завершения игры.

QUEST FOR TIRES

Доисторический человек Тор прыгнул на экран компьютера прямо со страниц комиксов. С бешеной скоростью накручивая педали своего одноколесного велосипеда, он должен перепрыгнуть через холмики и ямки, чтобы сначала добраться до реки. Через реку можно перебраться только запрыгнув на спину черепахе, а оттуда улететь на попутном орле. После этого вам предстоит прорываться сквозь падающие вулканические и другие препятствия, прежде чем вы достигнете пещеры, где толстяк прячет цель вашего путешествия.

Управление:

W — вперед

Q — быстрее

M — медленнее

K — прыжок

Джойстик, естественно, упрощает эту процедуру.

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

REVERSI

REVERSI — настольная игра конца 19-го века, известная также под названием «Отелло». Название отражает строгую мораль той эпохи, а также викторианское увлечение захватом территорий.

Эта стратегическая игра двух противников (черные и белые) на квадратном игровом поле, похожем на шахматы. Наиболее непривычная для новичка черта игры — драматический переменный успех то одной, то другой стороны.

В связи с этим до самого конца невозможно предугадать победителя. Имеются миллионы вариантов ведения игры, что позволяет проявить свою индивидуальность. И все же в отличие от шахмат, каждая игра заканчивается в пределах 60 ходов с каждой стороны. Большинство же вариантов требуют от вас не более 30 ходов.

На недавней выставке компьютеров, более ранний вариант этой программы выиграл 28 из 30 игр, причем работая в половину своей мощности. Количество игроков в мире, которые могут выиграть у машины на уровне «эксперт», очень ограничено.

Игра сделана так, что может предложить интересный вариант на любом уровне навыков ее ведения. Пока вы учитесь, уровень

может быть установлен на «новичок», что даст вам выгодное положение на доске. По мере совершенствования, можно, уменьшая фору, улучшать свою игру.

Правила игры:

1. REVERSI — это стратегическая игра двух игроков, которые делают ходы по очереди, на игровом поле 8 на 8, первые ходят черные.

2. Можете начать игру сами, а можете дать это сделать компьютеру. Так же можно играть и вдвоем, компьютер в этом случае будет судить и вести счет.

3. Ход делается установкой новой фишки на свободное место доски рядом с фишкой противника.

4. Каждый ход должен приводить к захвату одной или нескольких фишек противника.

5. Захват производится в том случае, когда фишка одного цвета (группа фишек) попадает между двумя фишками другого цвета. Захват может производиться только по прямой линии (горизонтальной, вертикальной, диагональной) или в их комбинациях. Все захваченные фишки принимают цвет армии противника. Если вам сейчас не все понятно, то не беспокойтесь, компьютер проследит за правилами. Игру можно переигрывать вперед и назад, вы можете сменить армию и продолжать игру с любого положения, поэтому не бойтесь экспериментировать пока учитесь.

6. Фишки перемещаются после их установки на поле, но меняют цвет при захвате. Поэтому увеличение численного преимущества не всегда лучший вариант — вы можете утратить контроль над своей стороной.

7. Если захват фишек невозможен, игрок должен спасовать (PASS) и ход за партнером.

8. Игра заканчивается когда ни один из игроков не может ходить, т. е. поле заполнено, или оба игрока пасуют, или в крайнем случае у одного из игроков нет на доске ни одной фишки.

9. Победит тот, у кого больше армия.

Как играть с компьютером

Если вы никогда не играли, выберите любой образец игры и проигрывая его вперед и назад, меняя цвет, проследите за результатом. Буквы А—Н это вертикальные, а цифры 1—8 горизонтальные линии. Т. е. пересечение линий «D» и «6» — это D6.

Одна из возможностей, предлагаемая компьютером — выбор уровня мастерства игры. От «1» — новичок, до «9» — мастер. Чем выше уровень игры, тем больше комбинаций перебирает машина и тратит на это больше времени. Если вы хотите прервать ход мыслей компьютера во время игры на уровне мастеров, то держите

палец на клавише «BREAK». Программа заметит это и тут же делает ход, возможно не самый лучший.

Если вы все время проигрываете на 1-ом уровне, при начале новой игры воспользуйтесь правом выбора благоприятной начальной позиции. Заберите себе все угловые клетки и любые другие, которые вы считаете ключевыми, и попробуйте снова.

Несколько советов, как создать преимущество

1. Угловые клетки считаются наиболее ценными позициями. Они не могут быть захвачены и контролируют длинные линии, но занять их не всегда просто и выгодно.

2. Клетки у края площадки не очень популярны, так как фишка на ней может оказаться камнем преткновения на пути к углу или границе.

3. Центральные диагонали — хорошие позиции, если вы уверены за противоположные угловые клетки. Иначе они легко подвергнутся атаке.

4. В начале игры оставайтесь в центре, как можно дольше.

5. Если ваш противник все же занял угол, попытайтесь умелой игрой отгородить угол и уменьшить его преимущество.

6. К концу игры старайтесь сократить противнику выбор хода и всегда помните, что победитель тот, у кого больше фишек в конце игры.

Стратегия игры

Имейте в виду, что игра начинается с 4-х центральных полей D4, D5, E4, E5. Черные делают первый ход. Затем они могут ходить и на C5, D6, E3 или E4, захватывая белую фишку и обратив ее в черную.

Пусть черные выбрали D6 и имеют теперь три фишки, а белые одну. Не увеличивая свою армию, вы можете ограничить выбор противника, однако это ограничивает и ваш собственный выбор, что более важно, вы можете потерять все свои фишки.

Что более важно — позиция или количество? Вы увидите это при проведении учебной игры. Часто хороший ход заставляет проделывать нежелательные ходы, так как возможности его ограничены.

Ни пуха, ни пера!

ROBIN FROM THE WOOD

История Робин Гуда вновь оживает в приключенческой игре «Робин из леса». Легенды тех времен существовали главным образом в устной форме, отсюда возникает разница в вариантах и некоторая произвольность в трактовке фактов. Данная легенда рассказывает нам о Робине, сыне Алерика, который был стражником

ком Серебряной Стрелы, являющейся для саксонских племен символом свободы и мира. Но случилось несчастье — на саксонские земли напали норманы, уничтожая все на своем пути. Управляющий графством Ноттингем убил Алерика и завладел Серебряной Стрелой. Для саксонцев наступили тяжкие времена. Когда Робин вырос настолько, что мог владеть оружием, он стал для норманов грозным противником. Он отнимал у захватчиков награбленное добро и раздавал бедным. Воспитанный в лесу, он без труда ускользал от погони. Шериф Ноттингема, зная о том, что представляет Серебряная Стрела для саксонцев, а также о том, что Робин не сможет отклониться от вызова на поединок, решил обманным путем заманить Робина в город. Шериф объявил состязания по стрельбе из лука, главной наградой в которых должна была быть та самая Серебряная Стрела. Именно с этого места легенды и начинается твоя миссия.

Перед тем, как принять участие в состязаниях, ты должен выполнить ряд других тоже трудных и опасных заданий. Чтобы приступить к состязаниям и не быть опознанным, ты должен иметь три магические стрелы. Они находятся у старого мудрого Анта. Кроме того у Анта находятся твой лук и меч. Чтобы их получить, ты должен дать взамен три кошелька с золотом за каждый вид оружия. Однако для того, чтобы добыть кошельки с золотом, нужно будет вступить в борьбу с норманнами, составляющими эскорт злого и богатого епископа из Питерборо.

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

Робин начинает игру будучи вооруженный только короткой палкой, однако ее достаточно, чтобы победить шныряющих повсюду норманнских воинов, которые имеют приказ убить Робина и стреляют без предупреждения. В лесу можно также встретить собирающую зелье колдунью, которая будет требовать от тебя дани. Если ты к моменту встречи с колдуньей собрал достаточное количество (не менее трех) зелья (оно в виде цветочков), в награду колдунья перенесет тебя в другую часть леса, куда ты не сможешь попасть самостоятельно. К сожалению она также забирает с таким трудом добытые кошельки с золотом, поэтому встречи с ней нужно избегать, несмотря на то, что выглядит она довольно симпатично.

Зелье, колчан со стрелами, а также премию в виде дополнительной жизни можно найти в лесу. Собранные и уже имеющиеся предметы высвечиваются в нижней части экрана.

Выше находится сложный орнамент, цвет которого символизирует состояние здоровья Робина. Каждое ранение, полученное им в борьбе, уменьшает его силы. Если он не будет достаточно ловким и сильным, то погибнет, не успев выполнить задание. Очень полезно будет навестить Старого Пустынника, который излечит раны. Однако нужно помнить о том, что Пустынник не переносит вблизи своего дома никакого оружия, и в этом случае встреча с ним может быть очень неприятной. Кроме того по лесу путешествует епископ из Питерборо, охраняемый своими норманнскими стражниками. Достаточно лишить его эскорта, и епископ убегает, бросая полные кошельки с золотом.

Иногда Робин может встретиться с самим Ноттингемским шерифом, что всегда кончается заточением в подземелье, из которого можно выйти, найдя ключ.

Итак, задача, стоящая перед Робинот, трудная и ответственная. Ты должен ему всячески помогать. В игре 320 экранов. Графически она выполнена очень интересно, хотя подбор цветов может вызвать удивление.

ROGUE TRQPPER

Милитаристская тематика. На этот раз мы боремся за жизнь последнего оставшегося в живых после кровавой расправы солдата планеты Кварц, на которую предательски напали и уничтожили ее форты. Цель игры — собрать и вывезти на Землю восемь видеокассет, на которых записаны факты, подтверждающие трагедию. Кассеты разбросаны вокруг развалин последнего форта, там же лежат остатки продовольствия и амуниции. В лесу на поляне, ждет готовый к отлету космический корабль. Личный компьютер солдата содержит записанную память трех его коллег, которые помогают ему советами и подсказками.

Избежать столкновения с Кортами — задача отнюдь не легкая, поэтому попытаемся помочь нашему солдату. Введенный РОКЕ 30374,0 приводит к бессмертию нашего солдата даже в том случае, если он попадает на мину. Такие параметры имела программа, которую правили мы. Ваша программа может выглядеть иначе, однако надеемся, что нахождение собственного адреса для вас не явится тяжелой проблемой.

ROOM TEN

Эта игра очень простая, на первый взгляд довольно прямолинейная, но очень привлекательная в своей геометрической эффективности. Больше всего она напоминает теннис, с которого начались все телеигры. Да, это теннис, но теннис в трехмерном прост-

растве с пониженной гравитацией в прямоугольной комнате. Алгоритм программы очень изощренный, хотя атрибуты те же: ракетки и мячи.

Сконструирована игра Пиком Коусом, автором «Тау Кита», а программа составлена Крисом Нуокомбом. Игра оценивает множество аспектов взаимодействия ракетки и мяча. Представьте себе длинный ящик. В его концах расположены две прямоугольные ракетки. После подачи мяча ракеткой, похожей на теннисную, мяч уносится вдаль ящика, причем малая гравитация не влияет на траекторию полета. Инертная масса играет свою роль: ракетка движется довольно медленно и так же останавливается.

Манипулируя ракеткой, можно подавать крученые и резаные мячи, как в обычном теннисе. Вся программа изящно обслуживается с помощью меню: представляет на выбор различные скорости, позволяет играть вдвоем, содержит инструкцию и т. д.

Графика напоминает чертеж. Прямоугольные ракетки в прямоугольнике игрового ящика. Верхняя половина экрана — вид со стороны первого игрока, а нижняя — со стороны второго.

Игра весьма неплоха, несмотря на свою обескураживающую простоту.

SABOTEUR

Задача играющего — минирование здания и вовремя покинуть его на вертолете. Начало простое — выброска диверсанта.

Через подвал к первой железной дороге, затем через лабиринт второго здания — ко второй железной дороге, по которой попадает в третье здание. Здесь находится бомба и диск. Он нужен, чтобы остановить время, текущее с неумолимой скоростью. Время миссии ограничено, поэтому нужно спешить с закладыванием бомбы, иначе диверсанта будет уничтожен. После обнаружения бомбы, ее нужно заложить в пульт управления. Как только она будет на месте, начнется отсчет времени. Спешите: задание трудное, но нужно успеть покинуть здание до взрыва, иначе вы останетесь под обломками здания. Вертолет находится на чердаке здания. Вы успели? Тогда миссия окончена. И еще одно: в ходе выполнения задания диверсанта борется с охранниками и его собаками, размещенными по всему лабиринту. Драться он может руками и ногами, а также бросать различные предметы.

SABOTEUR 2

Фирма DURELL, выпустившая программу SABOTEUR, выпустила еще одну программу SABOTEUR 2. Действия этой программы аналогичны предыдущей, но только уже имеется три миссии. Лабиринт состоит из трех соединенных подвалами зданий. Он

содержит три лифта и пульт управления к ним. Главным помещением лабиринта является туннель, занимающий 2/3 лабиринта и выходящий наружу на уровне земли.

По всем этажам разбросаны ящики, в которых находятся перфоленты, ключи, кинжалы и т. д.

По комнатам зданий и подвалов ходят охранники с пантерами, летают мыши. Охранники хорошо вооружены, у некоторых имеются даже огнеметы, и если вы замешкались, то ваша жизнь не стоит и ломаного гроша. Но не стоит огорчаться. Вы можете с ними бороться, используя в этих целях некоторые предметы: звезды, кинжалы и др. В вашем распоряжении также некоторые приемы каратэ, которыми вы владеете.

В правом здании находятся ракета и два пульта управления. Первый пульт для загрузки перфоленты, второй — отключение электронной защиты.

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

SABRE WULF

На огромном пространстве непроходимых джунглей (действие происходит в Бразилии, где много диких обезьян) встречаются проселки и поляны. В этом обилии лесов спрятаны четыре части амулета, помощь которого даст вам возможность выбраться из дебрей этого непролазного, красивого и ужасного леса. Ужасного потому, что на вашем пути встретится огромное количество диких зверей, желающих попробовать вас на вкус.

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 и так довольно редкий вид животных) — их надо прогонять, но бойтесь! — если они повернутся к вам, то могут растоптать вас ногами. В таких случаях следует уворачиваться.

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

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

SHOW JUMPING

В качестве зрителя я не особенно интересуюсь конными сорев-

нованиями по преодолению препятствий. Можно сказать совсем не интересуюсь. Однако вынужден признаться, что имитация задела меня за живое, и с моей точки зрения — это подходящая игра для любителей.

Успех или неудача имитаций подобного рода зависит обычно 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 это дозволено. 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 справились с лошадью, игра заканчивается. На мой взгляд, здесь программе не хватает реалистичного изображения выскакивающего 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 более сложный уровень, где количество штрафных очков уменьшается. Воистину, это игра, в которой вы с нетерпением будете ожидать своей очереди!

SIR FRED

Наденьте ваши доспехи, смело пускайтесь по скрытой туманом древности стране сварливых королей, прекрасных дам и рыцарей без страха и упрека.

Сэр Фред попал в эту страну в то время, когда все остальные благородные рыцари находились в дальних странствиях, а оставшиеся забросили свое ремесло и спокойно доживали остатки дней в своих замках, построенных на золото драконов. Когда злой сэр Гуго Дьюни похитил принцессу, король, ее отец, встал перед сложной проблемой: как найти благородного рыцаря, который бы проник в замок негодяя и спас дочку. Королю пришлось остановить свой выбор на сэре Фреде. Хотя он и не самый компетентный рыцарь королевства, но хотя бы старательный.

Трудности начинаются с самых первых секунд игры. На первом экране сэр Фред, запакованный в доспехи, стоит на краю пропасти, по дну которой ползет змея. Ее укусы лишают неосторожных рыцарей сил. Можно перепрыгнуть через пропасть, раскачавшись на одной из многих веревок, которые встречаются в игре, а можно просто сигануть вниз, перепрыгнуть через змею и выбраться на-

верх по виноградной лозе, которая свешивается с края пропасти вниз. Кстати, если вы хотите выиграть в этой игре, вам надо быстренько научиться раскачиваться на веревке. На большей части экранов имеется по крайней мере одна веревка. Залезть на канат очень просто, а вот раскачаться на нем, вовремя перенося тяжесть тела с одной стороны на другую — это уже искусство, на овладение которым может уйти много времени. К несчастью, пока вы им не овладеете, большинство полезных предметов будет вам недоступно.

Уйдя с первого экрана направо, вы окажетесь перед рвом с водой. Многие предметы находятся на дне водоемов, так что Фрэду надо еще научиться плавать. Если вы не столкнулись с эффектом энергии на первом экране, то ощутите его, как только прыгнете в ров. В воде на вас действует выталкивающая сила, чтобы нырнуть, вы должны нажать кнопку «вперед», удерживая кнопку «вниз». Управляя таким образом нашим пловцом, вы убедитесь, что проникнуть в подводную пещеру очень трудно.

Эффект инерции чувствуется и на суше. Во время движения не держите слишком долго кнопку «вперед», иначе Фрэд рискует врезаться на полном ходу в какое-нибудь препятствие. Но вернемся ко рву. Сцена надо рвом имеет два плана. Справа вы должны по стенке замка подняться наверх и, раскачавшись там на веревке, запрыгнуть на облако, чтобы включить там рубильник. При этом необходимо уклоняться от ударов молнии. Любая неточность — и вы летите в ров к пиранье.

В замок можно попасть и через туннель, захватив по дороге горсть камней, если повезет. Камни могут пригодиться. Проплыв через туннель, вы окажетесь в экране с двумя лагунами. Выберите из первой и нырните во вторую. Осторожно! Не наткнитесь на гигантского фиолетового осьминога! Если вам повезет, вы найдете в лагуне меч Фрэда, но уверенности никакой, так как он может оказаться в любом другом из 58 мест, где лежат предметы. Меч — главное оружие Фрэда в игре, как и все остальные предметы его можно взять с помощью клавиши SELECT, а в действие он приводится после того, как к обозначенному его символу на нижней половине экрана подводят курсор и нажимают клавишу USE. Все остальные предметы, которые несет Фрэд, тоже показаны в нижней части экрана в «окошках». С мечом в руках можно нападать и защищаться.

Первый, сделавший выпад, имеет преимущество. У врагов может быть 7 уровней фехтовального мастерства, и справиться с ними, даже на самом первом уровне, не так просто. Чтобы победить противника, его надо поразить 3 раза, если только вы не приперли его к стенке. Другое важное оружие — лук и стрелы. О том, как

добыть его, смотрите ниже. После попадания в замок события уба-
стряются и испытания ужесточаются.

Как попасть в замок?

Вариант 1. Взять веревку со дна пропасти. Выбраться из пропасти и идти налево. Там сбросить веревку с обрыва вниз и спуститься по ней на дно. Взять лук и стрелы. Раскачавшись на веревке, перепрыгнуть через желтую скалу слева. Перейти на левый экран, подняться по цепи подвесного моста и, пригнувшись, прыгнуть в замок.

Вариант 2. Взять мясо со дна пропасти. Бросить его в ров, чтобы отвлечь внимание пираний. Проплыть через туннель под стеной. Из лагуны с осьминогом взять спички и снова выбраться в ров. Забраться по виноградной лозе на стену, раскачавшись на веревке, запрыгнуть на облако, включить рубильник и пройти в открывшийся проход. Подойти к трезубцу, на котором лежит бомба. Поджечь бомбу спичками. Бомба взорвется и уничтожит препятствие. Перепрыгнув через обломки, войти в замок.

Вариант 3. Взять меч в лагуне с осьминогом. Подняться по стене замка, залезть на облако, включить рубильник и, пройдя в открывшийся проход, взять бутылку. Снова подпрыгнуть под стену. На экране справа от осьминога позвать паромщика с помощью бутылки. Дальше идти направо. Убить фехтовальщика и пройти в замок по свисающей сверху веревке.

SKATE CRAZY

Умеете ли вы ездить на роликах? Нет? Ну, тогда как раз самое время научиться этому искусству, при этом совсем не обязательно выходить из дому. В то же время для тех, кто уже это умеет, эта игра будет великолепной проверкой. Начнем:

Игра состоит из двух частей. В первой из них — CRAZY CAR PARK CHALLENGE, Фредди (так зовут человека, которым управляешь) должен переехать через дорожки на автомобильной стоянке. Правда, там нет автомобилей, но... направление езды задается нарисованными на земле стрелками и рядами шин по сторонам. Наезд на шину приводит к падению, а значит, к увеличению усталости (рисунок «FATIGUE»). Но не только шины затрудняют езду, на дороге появляются лужи масла. При переезде такой лужи Фредди начинает забавно качаться, а ты теряешь управление, к счастью не надолго. Часто впереди появляется ряд шин или ящиков, лежащих поперек дороги. Иногда перед такой преградой есть трамплин. Тогда надо разогнаться и попросту перелететь над преградой. Если же нет трамплина, следует нажать «FIRE» (растет энергия «POWER») и в соответствующий момент отпустить, на что Фредди среагирует прыжком. Эти прыжки очень важны, могут

быть отличием тех, кто уже освоил технику езды на роликах. Соответствующее движение джойстика приводит к тому, что Фредди выполнит в воздухе поворот или даже сальто. Можно, например, приземлиться задом. Следует только помнить, что в этом случае меняются функции джойстика. Очки (хотя они и не самое главное) можно зарабатывать за прыжки, собранные предметы или при переезде через числа, нарисованные на земле. Следует избегать неровного асфальта, разбитых бутылок,двигающихся автомобилей и других любителей роликов, огромных крыс и проводов под напряжением. При столкновении с этими предметами падаешь, а твоя усталость возрастает. Когда она дойдет до максимума, теряешь жизнь, которых у тебя три. Если доедешь до конца дорожки, не радуйся преждевременно. Судьи (их лица видны в нижней части экрана) решают засчитывать поездку или нет. Если показал достаточно фантазии и умения ездить на роликах, играешь дальше, иначе возвращаешься на старт.

Вторая часть игры называется «SKATE CRAZY CHAMPIONSHIP COURSE». Это дорога для мастеров. Правда, в этой части графика попроще (вид сбоку, а не перспектива), но игра от этого не проще. Напротив, количество препятствий значительно возрастает. Недостаточно прыгать, требуется нагибаться и даже стрелять. Сверху сыпятся разнообразные предметы, от плюшевых медведей до пилотов камикадзе. Время поездки ограничено. Как видите, стать мастером не просто.

SKY FOX

Истребитель Скайфокс — это настоящий летающий арсенал оружия, управление которым может доставлять много часов острых ощущений, когда вы будете отбивать атаку за атакой вражеских сил, направляемых кораблем-маткой.

Некоторое представление об общих возможностях этой игры можно получить, просматривая меню, которое предлагает вам на выбор 7 тренировочных полетов различного сорта, которые вам необходимы, чтобы подготовиться к настоящей игре. Вы можете висеть на хвосте у вражеского истребителя, или сталкиваться нос к носу со всевозможными ситуациями, которыми насыщена игра.

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

В рубке также находится бортовой компьютер, который по вашему запросу в любой момент выдает вам информацию о вашем местоположении, об общем счете игры, а также о расположении вражеских сил.

Очень полезен автопилот, который выводит вас к ближайшему месту скопления вражеских сил.

На приборной доске полно приборов, снабжающих вас различной информацией — радары, координатные мониторы, указатели горючего, скорости, высоты и состояния защитного поля. Во время игры вам необходимо уничтожить 8 волн нападающего противника, причем с каждым разом задача становится все труднее и труднее. Задача осложняется еще и тем, что вам постоянно необходимо охранять от уничтожения собственную базу, при разрушении которой отказывает ваш компьютер. При этом вы лишаетесь ценной информации о противнике и его силах.

Даже при самом «маленьком» вторжении, силы противника во много раз превосходят ваши. Тем не менее вы в состоянии нанести ему немалый урон перед тем, как бордюр вспыхнет и мигает красным цветом, сигнализируя о том, что защитное поле уничтожено, и ваш увлекательный полет окончен.

Лазерная пушка имеет неограниченный боекомплект, а вот с управляемыми и тепловыми ракетами надо обращаться экономно! Хуже всего, если, направив тепловодящую ракету на скопление противника, вы неосторожно пересечете ее путь. Вид собственной ракеты, возвращающейся к вам подобно бумерангу, не доставит вам никакого удовольствия, и нисколько не облегчит и без того трудное положение.

Для того, чтобы научиться проделывать ощутимые бреши в рядах противника на более высоких уровнях, требуется известная усидчивость и увлеченность. Если вам удастся даже просто бросить взгляд на корабль-матку, то вы уже можете поздравить себя с немалыми успехами. Если же вы наберете для игры вариант 4 «массового» вторжения, то, скорее всего, единственное, что покажет вам экран, это мигающий красный бордер. Эта картина до отвращения быстро становится очень знакомой.

Сама по себе графика игры достаточно приемлема, хотя искажение перспективы при приближении к цели часто сбивает с толку. Очень часто при приближении на прямом курсе, они вдруг резко безо всякой видимой причины смещаются вправо или влево.

Скайфокс — одна из самых лучших игр, требующих меткой стрельбы и позволяющих поупражняться в ней вволю. Множество уровней сложности позволяют поддерживать интерес к игре и после того, как притупится новизна впечатлений. Если вы ищете насыщенную военными действиями игру с истребителем в главной роли для Спектрума, то она перед вами.

SPITFIRE 40

SPITFIRE 40 — весьма впечатляющий симулятор полета, ко-

торый дает 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 10000 футов в соответствии с вашим выбором сценария.

Совсем не просто поймать вражеский истребитель в прицел! Круто разворачиваясь и пикируя, не забудьте посмотреть 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 лишена особого изящества.

SPY VS SPY

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

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

Борьба происходит в здании посольства, в котором нет персонала после окончания рабочего дня, однако имеется масса защитных устройств.

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

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

Чтобы сделать игру более интересной, можешь (но и твой противник тоже) расставлять ловушки (опасные и для тебя, не забывай, где их поставил, иначе можешь пострадать сам):

1. Бомба (в мебели) — ее можно ликвидировать с помощью ведра (ящик на левой стене).
2. Пружина (в мебели) — ликвидация клещами (ящик на левой стене).
3. Ведро с кислотой (на дверях) — достаточно взять зонтик с вешалки.
4. Пистолет, срабатывающий от веревки (в дверях) — ликвидируется ножницами из аптечки.
5. Мина с часовым механизмом (произвольное место) — взрывается через 10 секунд.

Экран разделен на две части, показывающие места, где в данный момент времени находятся игроки (стрелки под экраном показывают дорогу к портфелю с предметами). Можешь также использовать функциональный терминал (TRAPULATOR), на котором кроме перечисленных предметов (бомба и т. д.) можешь увидеть карту (помещения и этажи посольства), часы (подсчитывающие затраченное время), предостерегающие огни и изображение найденных предметов (если предмет мигает, необходимо его спрятать в портфель, чтобы не потерять при столкновении с противником).

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

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

SPY VS SPY 2 (THE ISLAND CAPER)

Каждый, кто успешно выполнил задание в посольстве (SPY VS SPY), знает, что герой улетел самолетом, чтобы доложить командованию об успехе операции.

По прибытии он узнает, что его ожидает новый приказ командования. Вот он:

«Попасть на остров PIONIER и выкрасть прототип новой ракеты с базы, находящейся под вулканом».

Ракета состоит из трех частей, каждая из которых находится на своей части острова. Следует добавить, что ты будешь не один на острове, твой, уже знакомый тебе, враг тоже получил такое же задание и наверняка будет тебе мешать.

С тобой тот же TRAPULATOR, что и при выполнении преды-

дущего задания. На нем отображается состояние и наличие предметов, которые ты обнаруживаешь на острове.

Кроме того на острове тебя ожидает множество ловушек, чаще всего поставленных врагом и естественных (подвижные пески, акула вблизи берега и т. д.). Но и ты можешь помешать врагу:

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

Для обеспечения безопасности имеешь при себе пистолет (не всегда исправный), которым можешь убить противника. Имеешь также карту, на которой можешь видеть свое положение и места укрытия частей ракеты.

Внимание! Когда оказываешься на одном экране с противником, предметы, которые ты несешь, исчезают, а ты вынужден сражаться.

В игре можно выбрать несколько режимов: количество игроков, степень сложности, мастерство противника, появление или нет подводной лодки (перед окончанием игры) — все их надо задать до начала игры.

STARQUARE

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

В игре мы управляем роботом по имени Блоб, который должен собрать и перенести к центру дырчатой планеты различные предметы: пакеты с амуницией, платформы, с помощью которых Блоб может подниматься вверх, дополнительную энергию и премии в виде 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, однако делает невозможным подбирание других предметов.

Лабиринт весьма большой (512 комнат) и поделен на несколько секторов. В каждом из них находится станция телепортации, ускоряющая передвижение, однако нужно знать название нужного сектора лабиринта. Выполнение задания было бы простым, если бы не встречающиеся на каждом шагу маленькие чудовища. Столкновение с ними уменьшает жизненные силы. Начальное количество жизней очень маленькое, и даже найденные дополнительные жизни не гарантируют выполнение задания. Так как нам не без-

различна судьба галактики, то постараемся помочь Блобу. Вписанный POKE 50274,0 приведет к тому, что программа не замечает очередных ошибок.

Очередное открывание станций телепортации — занятие довольно трудоемкое, поэтому для облегчения этого процесса приводим название станций: ULTRA, AMAHA, IRAGE, RAMIX, TULSA, QUAKE, ALGOL, VEROX.

Игра имеет полный выбор для управления. В том числе предусмотрен и собственный выбор клавиш. Стандарт игры:

С — влево

Р — вправо

А — вниз (или постановка на место платформы)

О — вверх (или забирание предметов)

М — огонь

BREAK — позволяет останавливать игру.

STAR WARS

Вам наверное приходилось уже видеть фильм «Звездные войны». Вашему вниманию предлагается игра, поставленная по сценарию последней серии. Благодаря мощной компьютерной графике, которая имеется у фирмы-изготовителя, достигнут эффект фильма.

В 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 имеющих огромную разрушительную силу. Вы, летя в космическом пространстве, уничтожаете с помощью этих лазеров космические корабли.

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

Удачно выстрелив по люку, вы переноситесь в космос, и ваш взгляд радуется при виде взрывающейся звезды. После этого вы попадаете в другой лабиринт препятствий и так до полной победы.

STRIKE FORCE COBRA

Злой гений хочет взорвать планету, и вы должны остановить его, проникнув в компьютер. Ваша задача — выбрать 4 члена вашего экипажа 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 4-х командос, используя их характеристики. Выберите их, исходя из целей решаемой задачи, по вашему усмотрению. Вы можете переключаться между членами вашего отряда в любой момент во время игры, 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 экипажа в других частях крепости.

Конечно в крепости существует множество предметов различного вида: круглых, квадратных, гексагональных. Большинство из них атакуют. Некоторые нападения не существенны, но другие очень опасны.

Припадая к земле, можно избежать губительного огня. Запомните, что ваши герои могут устать и им потребуется отдых.

Игра большая, умная и запутанная.

SWEED'S WORLD

Вы можете от души посмеяться, играя в эту игру. В отличии от предыдущих, очень серьезных и интеллектуальных игр, SWEED'S WORLD — увлекательная и забавная игра. Это путешествие по фантастическому миру в стиле таких игр фирмы ULTIMATE, как ALIEN 8.

Свиво — имя робота, созданного для наведения порядка на запущенных планетах в глубинах космоса. К сожалению, создание робота совершенно не получилось, все испытания закончились полным провалом. Его создатели решили дать ему последний шанс для реабилитации...

Искусственный астероид Фолли, созданный безумным бароном Кнатцем и его женой, населен всевозможными генетическими уродцами. Свиво надо проникнуть в самые удаленные уголки этого мира и очистить его.

Графически этот мир очень похож на космический корабль в игре ALIEN 8. Та же верхняя перспектива, то же диагональное движение фигурки нашего героя. Комнаты астероида наполнены различными препятствиями, ловушками и засадами, к которым искушенный игрок начал привыкать в предыдущих играх. Но задача усложняется тем, что Свиво не может перепрыгивать через препятствия, а должен находить скрытые подъемники. Впрочем, не всегда ясно, как использовать эти лифты. Поэтому Свиво дол-

жен собирать разные предметы: всякие банки и ботинки, попадающие ему на дороге.

Некоторые препятствия очень забавны на вид. По комнатам разбросаны фрукты, которые очень опасны!!!

SWORDS AND SORSERY

Эту игру нельзя назвать аркадной. В отличие от TAU KITA — эта игра с приключенческим сюжетом и аркадными действиями, данная игра графическая и стратегическая.

Набор действий очень большой, а управление игрой ведется с помощью клавиатуры, причем используются шесть клавиш: три для движения и три для вывода меню. Используются два больших окна. Главное окно посреди экрана — это план лабиринта, на котором показано ваше положение и положение ближайших монстров. Ваш персонаж перемещается по лабиринту, а когда вы вступаете в бой, на экране изображается ваше состояние и состояние монстра. Справа на экране трехмерная перспектива того, что вы видите, при вашем движении она меняется. Наконец, есть еще меню функций, которые можно выбирать, перемещая нужную строку влево до конца, а потом нажимая клавишу 9. Персонаж может быть загружен и с ленты. Его можно также сконструировать и «обучить» самостоятельно. По умолчанию — это Флаббит Дулл.

TANX

Теперь вы командир танкового экипажа. Ваш танк оставлен в засаде. По широкому тракту движется большая колонна бронированной техники противника: легкие и тяжелые танки, самоходки и пр. Маневрируя только стволом своей башенной пушки, вы должны уничтожить как можно больше машин врага. Если же вы не будете маневрировать, то вражеские снаряды заклинят вам башню, и вы погибнете. Начальный запас снарядов ограничен двадцатью. Если вы хотите увеличить запас снарядов или заменить их на бронебойные, то воспользуйтесь меню, нажав С.

После загрузки программы на экране появляется основное меню:

I — инструкция

C — дополнительное меню

1 — один участник

2 — большее число участников

Управляющие клавиши:

F — поворот пушки влево

T — поворот пушки вправо

W — поворот пушки вниз

S — поворот пушки вверх

Y — выстрел

H — пауза

SPACE — возврат в игру

После нажатия I появляется таблица:

За подбитый в башню движущийся танк — 500 очков

в гусеницу — 200 очков

За уничтожение подбитого танка — 200 очков

Если невредимый вражеский танк расчистит себе место, сметая выстрелом подбитый танк, то с вас вычитут 200 очков.

После нажатия C основного меню, на экране появляется таблица выбора режима игры:

1 — легкий уровень игры

2 — игра среднего уровня сложности

3 — сложный уровень игры

4 — увеличение количества снарядов до 200

5 — замена обычных снарядов на бронебойные

6 — выбор удобных для вас клавиш управления

7 — тренировочная игра

R — возврат к основному меню

Если вы нажали 6, то удобные вам клавиши выбирайте в такой последовательности:

? — влево

? — вверх

? — остановка в игре

? — выстрел

? — вправо

? — вниз

Если вы нажали 2 основного меню, то можете выбрать количество играющих от 1 до 6. После набора ответа появляется таблица результатов участников. Для возврата к игре, нажмите два раза SPACE.

TAPPER

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

В этой игре, созданной фирмой USE GOLD, вам предстоит обслуживать гостей в чрезвычайно популярном баре. Самое печальное то, что клиенты — представители так называемого «темного мира»: ковбои, панки, люди вполне приличные на первый взгляд, однако достаточно агрессивные. Все они хотят только одного — пепси!

Если кто-нибудь 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, так же как не одобряет того, что бьется посуда. Нужно успевать подхватывать пустые кружки и помнить о том, чтобы не давать большего количества напитков, чем требуется. Пять упущений влекут за собой увольнение с работы — конец игры. Нужно работать предельно внимательно. Правда, шеф в порядке исключения может забыть о каком-либо упущении.

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

С точки зрения графики игра сделана тщательно. Но однако не это составляет ее исключительную привлекательность. Гораздо более важны в этом отношении были чувство юмора и нетрадиционное мышление создателей игры.

THE WAY THE EXPLODING FIST

(Путь взрывающегося кулака)

Весь мир следил за приключениями уже ставшего легендарным Брюса Ли. Но далеко не каждый из вас способен регулярно тренироваться, тем более, что фирма MELBURN HAUS дает возможность достигнуть высот и высших ступеней профессионализма, не покидая удобного кресла.

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

Своим игроком можно управлять при помощи джойстика или клавиатуры. Последнее позволяет использовать 16 позиций. Все движения легко запомнить: управление джойстиком позволяет перемещаться по экрану, а нажатие дополнительных клавиш на клавиатуре определяет различные виды ударов.

Лучше всего начинать с версии, рассчитанной на двух игроков, когда ваш противник не будет двигаться. Когда вы полностью овладеете всей механикой движений, можно попробовать поиграть с компьютером или с друзьями.

Первая версия была написана для Коммандора, а затем переписана для Спектрума и Амстрада. Обращает на себя внимание тщательно отделанная графика. Движения бойцов спокойны и обстоятельны. Эта игра — важный шаг в направлении следующей:

«Кунг-Фу», которая является продолжением «Взрывающегося кулака».

THREE WEEKS IN PARADISE

(Три недели в раю)

Наш старый знакомый Волли, известный по программам PYJAMARAMA и EVERYONE'S A WALLY, вместе с женой Вильмой и сыном Гербертом попадают в лапы людоедов на необитаемом острове. Волли удается убежать из плена. Его задача — освободить семью, иначе людоеды их сожрут. Вторая задача, стоящая перед Волли — построить плот, на котором они могли бы уплыть с острова.

Плот строится автоматически в процессе игры: каждое правильное выполнение задания — сегмент плота.

1. Освобождение Герберта.

Герберт варится в большом котле, который сторожат два больших льва.

ВНИМАНИЕ! Не подходите к ним близко, а то съедят, а также обратите внимание на то, что хвост первого льва прибит колючкой к земле, — помогите ему.

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

2. Возьмите ведро (CAN).

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

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

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

6. Вылейте воду из ведра на краба (ENTER), после чего он отбросит одну клешню, которую нужно забрать.

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

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

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

10. Через столовую по ступенькам налево идти до колодца. На первый камешек с левой стороны можно запрыгнуть.

11. Перепрыгнуть на колодец и забрать оттуда меха (BELLOW).

ВНИМАНИЕ! Не нажимайте клавишу ENTER, можно провалиться в колодец.

12. Вернитесь в кузницу и разожгите огонь. После того, как он загорится, задуйте его мехами и возьмите с собой горячий пепел (ENTER).

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

14. Стоя перед богом дождя, используйте пепел. Бог начнет подпрыгивать, а висящая на небе перед ним туча передвинется вправо к пальмам и там останется.

15. Нужно идти вслед за тучей, из которой вылетает сверкающая молния. **ВНИМАНИЕ!** Обгонять тучу нельзя, она вернется назад. Туча двигается только тогда, когда у вас есть с собой меха — если их выпустить, она останавливается.

16. Туча дойдет до домика. Молния разобьет его, и на развалинах останется только раковина. Возьмите ее, оставив меха.

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

18. На дне колодца падающими каплями наполните раковину. Заберите бутылку и по правой стене, используя ENTER, выберите из колодца.

19. С полной раковиной идите к котлу, в котором людоеды варят Герберта и используйте ее.

20. После этого Герберт будет спасен (появится в нижней части экрана вместо маленького скелетика).

Спасение Вильмы.

Вильма подвешена на дереве, которое охраняет стражник. **ВНИМАНИЕ!** Не подходите к нему слишком близко, это опасно. Для освобождения Вильмы его нужно убить.

1. Для начала нужно заточить топор:

— имеющуюся бутылку нужно отнести к крокодилу и там оставить;

— в кузнице забрать штопор и сумку Вильмы на пляже;

— обе вещи отнести крокодилу (когда сумка с тобой, крокодил ничего не может сделать) и поочередно (сначала штопор, а затем бутылку) перенести к находящемуся за крокодилом кокосовому ореху;

— выжать из кокосового ореха масло (ENTER) — им наполнится бутылка;

— выходя, иметь с собой топор и бутылку с маслом;

— оба предмета отнести на поляну, где стоит машина с квадратными колесами. Там нужно использовать оба предмета;

— топор станет острым.

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

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

4. Цыпленок снесет яйцо.

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

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

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

8. Использовать монету, стоя рядом с кристаллом, после чего появится дырка. Ее нужно взять. **ВНИМАНИЕ!** Она не видна, появится только надпись.

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

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

11. Вы окажетесь в кладовой, где на стене висят скелеты смельчаков, которые пытались счастье перед вами. Но вам нечего бояться — вас охраняет волшебный аквариум. Если бы его не было — паук сделал бы с вами тоже самое, что и с предшественниками.

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

13. С ключом идти на пляж, взять тапочки и выйти на берег моря.

14. Нырять.

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

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

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

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

19. Оставьте яйцо, оно вам больше не понадобится.

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

21. Если выстрелить из лука в ходящего Вождя, он пойдет в другую сторону.

22. На поляне, где висит Вильва, нужно выстрелить из лука в стражника. Он пропадет.

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

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

Управление:

1. Возможно использование джойстиков — кэмпстона и протека.
2. Клавиатура:
 - налево: от O до Q через клавишу;
 - направо: от W до P через клавишу;
 - прыжок: нижний ряд клавиш;
 - использование предметов, а также переход из картинки в картинку: ENTER.

Кроме того:

- 1 — забирание предметов, которые оказываются на первом месте (когда там ничего нет, появляется надпись NOTTING);
- 2 — то же, что и 1, но предметы появляются на втором месте;
- 3 — выключение цвета для черно-белого телевизора;
- 4 — остановка игры;
- 5 — включение и выключение музыки.

TLL

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

В игре TLL вам нужно найти на карте мигающие точки — это вражеские объекты. Ваш самолет — последнее достижение техники, он может складывать крылья, превращаясь в ракету. После обнаружения точек, вы должны крутиться над ними с малой скоростью (крылья должны быть раскрыты). Когда скорость будет достаточно маленькой, вы, пролетая над точкой, услышите звук. Это будет означать, что объект сфотографирован.

Если вы заметите, что горячее уже на исходе, а это несомненно случается, 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 всей информации, вы попадете в другую местность и продолжите игру.

ТОМАНАУК

Насыщенность ландшафта — это первое, что бросается в глаза, когда вы начинаете играть в эту игру. Горы, реки, деревья, кусты, артиллерия и все остальное — пока лучший образец среди игр-

имитаций. Эта игра — имитация полета на вертолете английских ВВС «Апач».

Вертолет летит довольно медленно, но низко: 150 миль в час на высоте 10 футов. Создатели ландшафта воспроизвели мелкие детали, чтобы подчеркнуть скорость.

В программе есть возможность тренировки: в вас никто не стреляет, хотя вражеские вертолеты, как камикадзе, все время пытаются столкнуться с вами. Есть и другие варианты. Полностью игра разворачивается на всей карте — некоторые ее квадраты ваши, другие — у противника. Необходимо выбить неприятеля с его позиций, не дав ему проделать с вами то же самое. Есть и другие варианты. Так как каждую цель нужно уничтожить, игра может длиться очень долго. Авторы считают, что если начать с занятого вами квадрата, то для очистки всего остального пространства надо не менее 20 часов.

Попробуйте летать ночью или в тумане (это значит, что вы не видите предметов, пока с ними не столкнетесь) и вы убедитесь, что самое трудное — уменьшать скорость. Лучше всего задирайте вертолет носом вверх, но при этом набираешь высоту. Если же вы летите слишком высоко, не можете рассмотреть цель, то приходится пикировать. При этом скорость нарастает так быстро, что при этом моментально отрываются лопасти несущего винта. Большинство играющих в эту игру пытаются управлять только джойстиком, хотя надо пользоваться еще и газом. С помощью джойстика надо разгоняться и тормозить, а с помощью газа — поддерживать высоту.

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

В действительности «Апач» очень мощно вооружен: 16 ракет «HELLFIRE», 30-мм орудие и 19 пусковых установок для 70-мм УРСов. Создателям игры это показалось слишком много и они ограничились орудием, двумя ракетами и одной пусковой установкой. Впрочем вы всегда можете приземлиться и возобновить свой боезапас. Принцип действия оружия вертолета следующий: отметка цели на радаре появляется задолго до появления самой цели на главном экране. Как только цель из полосатой становится сплошной, можно выпускать ракету. Она попадает, даже если цель будет за горами, деревьями или облаками. Через горы можно стрелять даже из пушки, хотя эту возможность нельзя считать реалистичной. Вертолеты врагов тоже «Апачи», однако их пилоты отчаянно храбры, и новый вертолет появляется сразу после того, как сбит его предшественник. Они всегда появляются по одному

и летят на вашей высоте, радиус действия их ракет — 4000 футов. Так как ваши ракеты поражают цель за три мили, то получается, что эта игра в одни ворота. Правда следует напомнить, что вражеские вертолеты появляются снова и снова, а ваша машина существует в единственном экземпляре.

Советы начинающему пилоту:

Для быстрого набора высоты во время боя выжмите газ до отката и опустите нос на 30 градусов. Менее чем за 6 секунд вы наберете высоту 100 футов.

Не бойтесь садиться на землю: вы можете приземлиться где угодно и добраться до базы, руля по грунту.

Выбирайте среднюю высоту для атаки — все равно вам придется опускаться нос, а если вы будете на большой высоте, то слишком быстро превысите допустимую скорость.

Танки можно подбивать только ракетами. Самый удобный способ сбрасывать скорость — быстрые повороты влево-вправо.

Чтобы круче развернуться, задирайте нос вверх.

Проще всего поразить вертолет противника, когда он будет разворачиваться. Через горы он пролететь не может, поэтому устраивайте вражеским вертолетам засаду за горами и ждите, когда они начнут маневрировать.

В стратегическом варианте игры начальное расположение сторон все время разное. Если вы хотите выбрать вариант попроще, прерывайте игру в самом начале до тех пор, пока не найдете нужного варианта.

Сразу же наберите ракет и наберите высоту 512 футов.

Поворачиваясь на месте, засекайте все цели в радиусе 3 миль и уничтожайте их, спускаясь вниз за новыми ракетами по мере необходимости.

Если вам удастся занять весь ряд вражеских позиций, то противник уже не может их вернуть. Но будьте осторожны: противник может поступить с вами также.

TRACER

Эта программа очень точно имитирует гонки на мотоциклах. Машина управляется точно так же как и настоящий гоночный ТТ. В этом смысле игра очень реалистична, однако и с точки зрения зрелищности игра достаточно выразительна. По динамическим качествам: ускорение, маневренность и др. — мотоцикл SUZUKI представлен очень тщательно. Вы можете принимать участие в гонках по различным трассам и в различных условиях; действует реальная тактика гонок. Ее условия: уход от соперника, обгон его на поворотах и т. д. С этой точки зрения игру можно рассматривать как проверку гоночных способностей. При всей изощренности

имитации движения мотоцикла, достаточно джойстика для управления им на трассе. На экране виден трек и окружающие его предметы: деревья, знаки, мотоциклы, а на нижней части экрана — приборы управления мотоциклом. Очень оживляет игру изображение передвигающихся рукояток газа и сцепления, поворачивающихся в соответствии с перемещениями джойстика.

Трасса изображена не очень изощренно, движение предметов незначительное. Все впереди идущие мотоциклы одного и того же цвета, если не принимать во внимание обычного мерцания атрибутов. Однако, обойденный вами гонщик, вдруг показывается в зеркале заднего вида: здесь он переливается всеми цветами радуги. Перемещение дороги достаточно плавное, но не намного лучше, чем в подобных ранних играх.

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 после этого начинаются собственно приключения на острове сокровищ.

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

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

В конце каждой игры приводится 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

A — вниз

O — влево

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 подбираемый объект. Бросая кортик, Джим должен двигаться в направлении броска; в момент броска нажимается клавиша M или кнопка «огонь» джойстика.

При нажатии клавиши Н в игре наступает пауза. Т продолжает игру. Одновременное нажатие D и Т вызывает рестарт.

TWISTER

Для игры в Твистер надо иметь либо очень чувствительные пальцы, либо очень 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 необходимо иметь этот щит целиком.

На каждом новом круге добавляются новые демоны. В таком недружественном окружении вы должны собрать различные символы, и когда вы наберете их достаточно, то перейдете на следующий 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, пики, бубны 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 за третий экран.

URIDIUM

Вы управляете маленьким истребителем, атакующим огромный вражеский межзвездный военный корабль. Ваш корабль может делать развороты, петли, бочки и другие фигуры пилотажа — во время всех этих маневров его тень, порождаемая резким светом местной звезды, четко отпечатывается на борту космического левинафа.

Естественно, вы должны вывести из строя системы защиты врага: его пушки и эскадру конвойных истребителей, появляющихся 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.

Поделитесь некоторыми полезными советами.

Первый уровень: Цинк.

Лучше всего здесь передвигаться с низкой скоростью. В этом случае вы подвергаетесь атаке справа волны очень медленно летящих истребителей. Продолжайте лететь по прямой, не изменяя скорости и не переставая стрелять. Вы уничтожите только один истребитель, но зато избежите остальных. Пролетев дальше, развернитесь и уничтожьте их всех. Это вам позволит заработать

лишние очки. Двигаясь дальше, вы обнаружите справа две торчащие антенны, которые надо облететь, а посередине помещен генератор. Ни в коем случае не пролетайте прямо над генератором — в этом случае активизируется мина, которая полетит в вашем направлении. Тщательно следите за вашей тенью. Как только ваша тень будет составлять одну линию с краем генератора, можете лететь дальше: вы в безопасности, если только не задержались в этом экране слишком долго. Другой способ: 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: закончить этот уровень 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

В начале 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 опуститесь вниз. Сделайте поворот и двигайтесь вдоль узкого канала на верх экрана. Летите поверху, избегая антенн и уничтожая цели. Еще одно сложное место — диагональная стена. Подойдите к ней сверху и двигайтесь медленно. Убедитесь, что поблизости нет врагов, и перемещайтесь по диагонали вниз.

WEST BANK

Эта игра рассчитана на любителей красиво оформленных игр с хорошей реакцией. Если у вас недостаточно ловкости, то вы можете потренировать ее с помощью этой игры.

В этой игре вы — банкир и одновременно охранник Западного Банка. В вашем банке есть 12 дверей, в которые время от времени

входят воспитанные и хорошо одетые люди. Иногда попадают грабители, преследующие цель завладеть вашими деньгами при помощи своего оружия и ловкости. Этого никак нельзя допустить и при случае надо их застрелить. Но самое сложное — отличить их от остальных посетителей банка.

В игре несколько уровней сложности и на каждом свои посетители. Если вы, перепутав, убьете женщину или посетителя, принесшего вам деньги, то вас лишат жизни. Но цель игры не только борьба с грабителями, хотя и это немаловажно. Главное, чтобы над всеми окошками с цифрами сверху загорался знак доллара — вашей прибыли, появляющийся тогда, когда люди пришли, отдали вам деньги и ушли. Но вы можете встретить и таких грабителей, которые пришли к вам в банк с вынутым из кобуры оружием: таких надо убивать сразу. Но могут быть и более хитрые бандюги.

На третьем уровне вы встретитесь уже с тремя видами грабителей, среди которых будут и террористы. Толстый, одетый в черное человек — один из них. Войдя в банк, он кидает в вас бомбу, поэтому его надо обезвредить до того, как он это сделает. Может появиться относительно мирный человек с пистолетом в кобуре, но не зря он взял с собой оружие: не спускайте с него глаз и, дождавшись, когда он вынет пистолет, стреляйте! Изредка в банк вбегает маленький мальчик с 10-ю шляпками на голове — их нужно сбить, пока не появится бомба или мешок с долларами. Деньги нужно забрать, а бомбу нельзя трогать ни при каких обстоятельствах. После того, как над всеми дверями загорится знак доллара, вам предстоит прямая дуэль с бандитами. Сигналом для стрельбы служит оружие в их руках.

Степень вашей реакции оценивается очками. Если вы убили бандита вовремя, то появляется надпись EXTRA и вам даруется еще одна жизнь, что позволяет надеяться на победу.

XONIX

Эта игра обошла почти все компьютеры мира. Несмотря на то, что она довольно проста и занимает мало места, преимущества ее в динамичности, в хорошей организации и постановке игры. Она вырабатывает реакцию и логическое мышление, как в шахматах, но в сильно упрощенной форме. Она была адаптирована к спектру в 1987 году.

Экран размечается на черные и белые поля. В начальном положении черным окрашены только края поля, а весь экран — белый. Ваша задача — окрасить в черный цвет 1000 точек, чтобы перейти на следующий уровень. В вашем распоряжении бегунок, который появляется в начале игры слева сверху. Он управляется следующими клавишами:

R — вверх
F — вниз
D — влево
? — вправо

Если бегунок выходит на белое поле, то он оставляет за собой след в виде окрашенных точек. При возврате на черное поле, след окрашивается в черный цвет. На белых и черных полях живут враги. Нельзя им дать задеть бегунок или его след — в этом случае вы теряете одну из 10 жизней.

Если след бегунка очертил часть белого поля без врагов, то она тоже становится черной, а вам в зачет идут очки. При переходе на следующий уровень добавляется одна жизнь и один враг. И еще: с каждой минутой на родном вашем черном поле появляется еще один враг. Так что не плошайте, а смелей отправляйтесь в бой за жизненное пространство!

YABBA DABBA DOO

Персонажи еще одного телесериала — Фред и Вильма Флинстон ожили в этой игре. Выглядит эта игра так.

Фред пытается основать процветающую общину в каменном веке — город Бедрок и хочет, чтобы вместе с ним родоначальником была очаровательная Вильма. Но так как пока им негде жить (игра как будто создана для нас), Фред должен начать с постройки дома.

Игра начинается с пустынного ландшафта с горами на горизонте и с хаотично разбросанными валунами. Здесь Фред должен построить свой дом. Валуны бывают двух видов: те, что поменьше, Фред должен собрать и сложить в одну кучу, чтобы очистить место, а из тех, что покрупнее, он должен возвести свое жилище. Переносить не более одного валуна за раз. Для разнообразия Фреду мешают птеродактили, динозавры и черепахи, которых он должен избегать, чтобы не тратить сил.

В поисках материалов для строительства Фреду может помочь автомобиль, который тоже надо найти. Кроме этого Фред должен найти Вильму.

Управлять движениями Фреда очень трудно, так как он может двигаться по разным тропинкам ближе или дальше к горам, но переходить с тропинки на тропинку он может только в начале экрана. Соседи Фреда тоже строят дома и привлекают туда Вильму, поэтому Фред должен торопиться. Если он построит свой дом раньше остальных, то получит большую премию в счете.

Графика — это лучшее, что есть в этой игре.

ZAXXON

Это классическая игра, в которой вы находитесь в составе команды космического корабля. Вы должны пролететь над неприятельским городом-астероидом и причинить как можно больший ущерб, одновременно разрушая баки с горючим, площадки ракетных баз, радарные установки и неприятельские самолеты, летящие вам навстречу.

С помощью вашего счетчика высоты вы прокладываете себе путь через узкие стены, пролеты, подвижные высоковольтные установки и смертоносный ракетный огонь. После того как вы успешно пронеслись над городом-астероидом, миновав все опасности, вы попадаете в открытый космос. Здесь вас ждет целая армада неприятельских кораблей-роботов с заданием уничтожить ваш корабль во что бы то ни стало. После преодоления всех этих трудностей, вы попадаете в крепость непобедимого Заксона. Здесь в зависимости от вашей готовности, собранности и скорости реакции, можно достичь конца этой неравной борьбы. Фантастическое трехмерное представление диагонально вращающегося экрана и сумасшедший эффект игрового звука — все это вам предоставит игра.

ZIGZAG

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 1-го сектора во 2-ой этот код однозначный, из 2-го в 3-й — двузначный и т. д. Узнать знаки кода можно, допросив захваченных скарабагов. Каждый знает по одной цифре.

Порядок работы:

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

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

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

Советы начинающим

Для каждого сектора:

1. Обойдите сектор и изучите его структуру, не обращайтесь внимания на скарабагов, пока не найдете тупик.

2. Разыщите скарабага. Во время погони они все время идут на два пролета впереди вас, пока не попадут в тупик. Если вы свернете не в ту сторону, то скарабаг убежит.

3. Загнав скарабага в тупик, приступайте к его 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 ховердроидов.

Органы управления:

| | |
|---------------------|-------|
| Влево | — «О» |
| Вправо | — «Р» |
| Вперед | — «А» |
| Огонь | — «Z» |
| Сброс в начало игры | — «G» |
| Старт | — «S» |
| Полный сброс | — «C» |

ZOIDS — THE BATTLE BEGINS

История несколько длинна и тяжела для слуха, но если вы прочтаете сопроводительное описание внимательно, то вы поймете тяжелую историю непримиримых синих зондов. Как ни странно, но они продолжают вести войну друг с другом, вместо того, чтобы обратить внимание на возрастающую мощь красных зондов. Зонды — раса боевых роботов, внешне похожих на древних бронированных ящеров. Они обладают чувством самосохранения и зачатками интеллекта. Зонды могут действовать самостоятельно и под управлением гуманоидов, для чего внутри его расположен пост управления. Управляется он пиктограммами, экранами и курсором. Панель управления отображается в процессе игры.

Итак, пребывая в страшном отчаянии, синие зонды погрузили страшного убийцу Зондзиллу в космический корабль, чтобы перевезти его вместе с управляющим им гуманоидом на вражескую планету. Этот корабль потерпел аварию при посадке, разбросав шесть своих обломков под купола вражеских городов-крепостей.

Вы — гуманоид, управляющий выпущенным из корабля Спидерзондом, слившись с ним в единую боевую машину. Ваша задача: проникнуть в крепости красных зондов и восстановить из обломков Зондзелла. Как только Спидерзонд находит очередной об-

ломок, его мощь возрастает и с каждой очередной находкой он постепенно превращается в Зоидзеллу. После полного превращения вы можете сражаться с Ужасным Краснорогом и Мамонтом — Разрушителем.

Находясь внутри Спидерзоида, вы не можете видеть окружающий мир своими глазами. Вы ведете битву с помощью зрения зоида. Ваши команды должны передаваться пиктограммами, экранами и движениями курсора. Однако вы не можете полностью управлять зоидом. Если вы двинетесь в опасное место, то зоид может послать вас подальше и смотаться в безопасное место. Всего имеется 10 городов, но только 6 с обломками Зоидзеллы. Пока вы обходите купола городов, вы теряете свое драгоценное время. Города соединены долинами, проходящими через горы, контролируемые красными зоидами. Каждый город имеет одну энергостанцию, передающую сигнал тревоги Краснорогу и Мамонту о нарушении границы города. Большинство зоидов могут делать противозоидные мины. Восемь куполов каждого города защищены силовым полем энергостанции. Ваша первая задача в каждом городе: найти и разрушить энергостанцию. Это лишит купола защиты примерно на полминуты.

Во время этой войны вы пытаетесь уничтожить каждый город, подвергаетесь вражеским нападениям, достаете энергоконтейнеры из-под обломков строений.

Во время игры на середину экрана можно вывести крупно и мелкомасштабные карты. Используя пиктограммы движения, надо переместить курсор в желаемом направлении и нажать «огонь». Ваш зоид (желтый квадрат) сместится туда. Эта стадия надоедает — зоид движется очень медленно. Если возможно, переключитесь на изображение радиомаяка, что даст вам крупномасштабную карту. Определите энергостанцию и пошлите сигнал на вашу базу на синей планете, которая отправит ракету. Она прилетит через 30 секунд.

Когда защита куполов будет преодолена, можно переключиться на аркадный тип игры с помощью пикты ракеты. При определении цели вы можете пустить ракету через горы в эту цель (маленький красный крестик на горизонте) и после этого как можно скорее укрыться за горами. После уничтожения, ее изображение на крупномасштабной карте исчезает, и теперь можно двигаться туда и искать обломки с помощью пикты «Сканнер». Он сам подберет обломки Зоидзеллы, а также подберет энергоконтейнеры или расширяющиеся вещества, что является жизненно важным для успеха вашей миссии. Ваша энергия убывает, когда вы двигаетесь или сражаетесь, а любой перечисленный предмет пополняет ее запасы. Такая же тактика может быть использована в борьбе с зоидами: когда ваша ракета готова к пуску, перенесите курсор на малень-

кий движущийся силуэт и нажмите клавишу «огонь». Тип зонда будет показан на экране и можно его уничтожить. При осмотре обломков зонда можно обнаружить боеприпасы и пополнить свой боезапас.

Другая задача состоит в следующем: окно вашего дисплея отобразит 3-мерный туннель с красным зондом,двигающимся к вам навстречу. У вас есть трассеры, пересекающиеся в конце туннеля. Двигайте их вправо и влево, пытаясь его уничтожить до столкновения с вами. Если же это произойдет, то экран задрожит и ваша энергия начнет быстро уменьшаться.

Имеются и другие пикты: ZOID-ID производит определение объектов и красных зондов. STATUS показывает энергию и боезапас, а также количество собранных обломков и степень повреждения вашего зонда.

ZOMBIES

Зомби — одна из игр о войне с космическими пришельцами. Цель игры — сбить как можно большее количество кораблей пришельцев, лавируя влево и вправо по экрану и избегая неприятельских ракет.

После ввода программ, нажмите «J» для игры джойстиком или «K» для игры с клавиатуры. Выберите уровень сложности (скорость обстрела ракетами пришельцев корабля землян):

S — медленно

N — нормально

F — быстро

Управляющие клавиши:

2 — влево

4 — вправо

0 — огонь

Для возобновления игры нажмите 1, если играет один игрок и 2, если играют два игрока.

ZORRO

Игра начинается с осмотра города, причем постоянно приходится сражаться на шпагах с появляющимися 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 накалил прут до красноты, после чего появится возможность поставить клеймо на быка. Потом нужно найти подкову и взять ее с собой на счастье. На этом этапе игры на экране, один за другим, появляются два колокольчика, которые

Зорро повесил на старой звоннице рядом с кладбищем. В этот момент открывается склеп.

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

После этого Зорро еще раз вернулся к склепу. Обошлось без приключений. Казалось, что спрятанные там кошельки с деньгами сулят Зорро долгую и счастливую жизнь, но... Когда он выходил из склепа, перед ним возникла секретная дверь с нарисованными на ней подковой, кубком и сапогом. Интересно, что за ней находится? Мы надеемся, что вы в роли Зорро спокойно решите эту задачу.

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|-------------------------------------|----|
| 67. Jet Pac | 3 |
| 68. Jumping Jack | 3 |
| 69. Keyboard | 4 |
| 70. Killer Tomatus | 5 |
| 71. Knight Lore | 6 |
| 72. Knite Rider | 7 |
| 73. Legend | 8 |
| 74. Light Force | 8 |
| 75. Match Point | 9 |
| 76. Marsport | 11 |
| 77. Mikie | 11 |
| 78. Minja Master | 12 |
| 79. Miss Pacman | 12 |
| 80. Moon Alert | 13 |
| 81. Nodes of Yesod | 13 |
| 82. Nonterraqueous | 15 |
| 83. Nosferato The Vampyre | 16 |
| 84. Ocean | 17 |
| 85. One Man And His Droid | 19 |
| 86. Panama Joe | 19 |
| 87. Pen Etrator | 20 |
| 88. Pentagram | 21 |
| 89. Pooty Professor | 22 |
| 90. Pssst | 22 |
| 91. Psytron | 23 |
| 92. Punchy | 24 |
| 93. Pyjamarama | 24 |
| 94. Quest For Tires | 26 |
| 95. Reversi | 26 |
| 96. Robin From The Wood | 28 |
| 97. Rogue Tropper | 30 |
| 98. Room Ten | 30 |
| 99. Saboteur | 31 |
| 100. Saboteur 2 | 31 |
| 101. Sabre Wulf | 32 |
| 102. Show Jumping | 32 |
| 103. Sir Fred | 33 |
| 104. Skate Crazy | 35 |
| 105. Sky Fox | 36 |
| 106. Spitfire 40 | 37 |
| 107. Spy Vs Sry | 38 |
| 108. Spy Vs Spy 2 | 39 |
| 109. Starquare | 40 |

| | |
|--|----|
| 110. Star Wars | 41 |
| 111. Strike Force Cobra | 41 |
| 112. Sweed's World | 42 |
| 113. Swords And Sorcery | 43 |
| 114. Tanx | 43 |
| 115. Tapper | 44 |
| 116. The Way Exploding Fist | 45 |
| 117. The Weeks In Paradise | 46 |
| 118. TLL | 49 |
| 119. Tomahawk | 49 |
| 120. Tracer | 51 |
| 121. Treasure Island | 52 |
| 122. Twister | 53 |
| 123. Uridium | 53 |
| 124. West Bank | 54 |
| 125. Xonix | 55 |
| 126. Yabba Dabba Doo | 56 |
| 127. Zaxxon | 57 |
| 128. Zigzag | 57 |
| 129. Zoids — The Battle Begins | 58 |
| 130. Zombies | 60 |
| 131. Zorro | 60 |

ОПИСАНИЕ ИГР КОМПЬЮТЕРА
ZX SPECTRUM

Сдано в набор 04.01.93. Подписано в печать 27.01.93.
Формат 60×84/16. Бумага писчая. Гарнитура литературная. Печать высокая.
Печ. л. 4,0. Тираж 3000 экз. Заказ. 16. Цена договорная.

Нижегородская областная типография,
603116, Н. Новгород, ул. Гордеевская, 7.