

GAMES

ОПИСАНИЕ
ИГР
Часть III



ZX Spectrum

ОПИСАНИЕ ИГР КОМПЬЮТЕРА

ZX SPECTRUM

Часть 3

НИЖНИЙ НОВГОРОД, 1993

AGENT X.

Вы должны остановить одного ученого-лунатика, который превратил Президента в маньяка, подстрекающего к войне. Вы — единственный человек, кто может помочь. Если Вы прекрасно владеете шпионажем, каратэ, вырываете, водите машину, самолет, вертолет — у Вас есть шанс на успех.

Управление: джойстик: кемпстон, синклер или курсор.

Клавиши: Q — вверх

O — влево

A — вниз

P — вправо

нижний ряд — огонь.

ALIEN-8

Планета

Давным-давно... в отдаленной Галактике, на одной из умирающих планет последние охранники готовили свой звездный корабль для последнего путешествия. Все библиотеки, записи, знания, накопленные за долгое время, погружали на корабль, вместе со своей жизнью, которая существовала только в криогенных условиях.

И вот, когда уже почти наступил конец планете, на корабль был погружен последний драгоценный груз и люки корабля закрылись. Зажужжала система кибернетического интеллекта ЧУЖАКа-8.

Все люки задраены, и корабль готов к своему нескончаемому странствию во тьме космического пространства.

Путешествие.

Прошли тысячелетия и тысячелетия, а корабль ЧУЖАК-8 все безмолвно и быстро летел через космос и нес свой ценный запечатанный и термостабилизированный груз. Но верх искусства робототехники с теперь давно уже мертвой планеты продолжал вы-

полнять свою великую задачу по сохранению крионавтов, управлял системой их жизненного обеспечения и ожидая...

Путешествие почти завершено, так как компьютер предупредил о приближении к солнечной системе, в которую и летел корабль. Пыль тысячелетий лежит на банке данных главного компьютера, он давно бездействовал, но вот уже включились финальные программы управления приземления.

Корабль начал торможение для своей последней посадки за несколько световых лет от предназначенной для посадки планеты, но как только корабль начал торможение, он снизил скорость настолько, что она стала меньше супер-гипер-искривленной, и тут же корабль стал незащищенным от нападения.

В данный момент произошло изменение полярности ионов, это вывело из строя систему защиты, и огромный корпус корабля неподвижно завис в космосе.

Главный компьютер доложил, что во все отсеки корабля произведено вторжение, системы жизнеобеспечения повреждены и выключены. Криогенная система должна быть включена до того момента, как корабль выйдет на орбиту у планеты назначения.

Твоя программа настаивает на том, что тебе надо включить систему жизнеобеспечения и выполнить свои миссии.

РУКОВОДСТВО.

Космический корабль

А. Космический корабль находится под угрозой вторжения при скоростях ниже супер-гипер-искривленной. Так как более низкоразвитые существа еще не достигли таких скороостей, то при этих скоростях ЧУЖАК-8 в полной безопасности.

Б. Как только корабль снизил скорость и вышел на околопланетную орбиту, у него больше нет топлива для развития такой скорости.

В. Корабль оснащен неразрушимыми multifunctionalными навигационными роботодроидами.

Программа ЧУЖАКА-8

А. Все криоиды должны оставаться работоспособными.

Б. Находить и восстанавливать все термклапаны и запасные части на космическом корабле.

В. Быть в уверенности, что все термклапаны в рабочем состоянии и продолжают действовать.

Г. Быстро находить все криогенные камеры и следить за их работой.

Д. Все крионоты должны оставаться работоспособными до прибытия на планету предназначения, так как они играют важную роль в приземлении.

Е. У Вас в начале игры будет 5 пакетов для восстановления повреждений. Остальные пакеты Вы можете найти в разных отсеках корабля.

Неуспех в выполнении любой из приведенных функций означает, что Вы не выполнили Вашей программы. И значит, Вы должны подвергнуться перепрограммированию. А если Вы не смогли выполнить Вашу задачу, то значит, что все крионоты погибли вместе с кораблем.

Управление роботом

ЧУЖАК-8 делает левый поворот при нажатии клавиш «Z», «C», «B», «M». Поворот направо — клавиши «V», «N», «X» и «SYMBOL SHIFT».

ЧУЖАК-8 движется вперед при нажатии любой клавиши второго ряда, т. е. «A», «S», «D», «F», «G» и т. д.

ЧУЖАК-8 прыгает при нажатии любой клавиши третьего ряда, т. е. «Q», «W», «E», «R», «T» и т. д.

Взять/бросить — ЧУЖАК-8 берет и бросает предметы при нажатии клавиш от «1» до «0».

Игру можно приостановить, используя клавиши «CAPS SHIFT» и «SPACE/BREAK».

АМАУРОТЕ.

Оказаться одному в городе, кишящем смертельно ядовитыми насекомыми — это не завидное положение. Но Вам нужно выбрать 2 из 500 изумительных видов столицы Рая. Попробуйте справиться с задачей...

Управление: Y-P = вверх/вправо

Q-T = вверх/влево

H-Enter = вниз/вправо

A-G = вниз/влево

B-пробел = огонь

CAPS SHIFT = радио

V = изменить цвет

Z = ближайшее насекомое

X = королева

C = бомба

AUTOMANIA

Игра с юмором. Мы должны управлять пузатым человеком, которого знаем из серии игр MICRO-GEN под именем «Wally».

После ввода игры в машину появляется краткое введение, а затем машина показывает demo.

Если любую клавишу нажимаем, появляется меню управления.

- 1=включение музыки
- 2=выключение музыки
- 3=SINCLAIR interface
- 4=KEMPSTON interface
- 5=Demo
- 6=определение клавиш

Игру можно пускать с ENTER. Если не определяем другие положения клавиши, то остаются первоначальные их функции:

- O — налево
- P — направо
- Q — вверх
- A — вниз
- M — прыжок

В игре задача автомонтера «Wally» заключается в том, чтобы он собрал автомобили. Игра состоит из 2 полей: первое — зал, где необходимо собрать машины; второе — склад, из которого необходимо брать необходимые для сборки машины части. Склад находится правее зала. Игра начинается с 3-мя жизнями.

BEACH HEAD

1. ПОЛЬЗОВАНИЕ МЕНЮ

Меню игр имеет 4 раздела: одно — для выбора количества игроков; одно — для выбора методов управления; игровая рукоятка или клавиатура; одно — для определения уровня играющих и, наконец, выбор функции для клавиш. Ниже им приводим список функций основных клавиш:

- «S» — старт.
- «I» — вывод текста инструкций.
- «P» — используется для вызова программ определения количества игроков (кол-во играющих может быть один или два).
- «L» — вызывает программу определения уровня играющих (уровень может быть «легкий», «нормальный» и «трудный»).
- «K» — при нажатии этой клавиши для управления игрой используется клавиатура.
- «J» — при нажатии этой клавиши игра будет управляться от игровой рукоятки. (Если вы ошиблись, нажимая клавишу при выборе способа управления, компьютер запросит вас снова о выборе).

Если машина загружена, а игра не последовала, то на экране последует демонстрация игры.

Когда вы нажмете клавишу «S» — старт, компьютер запросит ввести ваше имя, имя должно состоять не более, чем из 8 букв. При вводе имени Вы можете пользоваться клавишей «забой» как при работе в обычном режиме. Когда имя будет введено, нажмите клавишу ENTER, чтобы начать собственно игру. С этого момента компьютер будет обращаться к каждому игроку по имени — одна из особенностей этой игры.

2. КАРТА

Введите свой флот, пользуясь данными воздушной разведки и используя для этого клавиши «налево», «направо», «вверх» и «вниз». Секретный проход обозначен мигающими квадратиками в верхнем левом углу. База «Кун-Лин» обозначена мигающим квадратом в левом нижнем углу экрана, а вражеский флот обозначен четырьмя точками, выстроенными в боевом порядке.

3. СЕКРЕТНЫЙ ПРОХОД

Для выбора направления используйте клавиши «налево» и «направо». Для увеличения скорости — клавишу «наверх», а для уменьшения скорости клавишу «вниз». Вы можете задать 5 различных скоростей от «полного вперед» до «стоп машина». Старайтесь избегать торпед, камней и мин. Когда корабль без повреждений пройдет проход, это будет отмечено голубым цветом на индикаторе хода игры.

Уровень заданной игры влияет на скорость торпед: если уровень игры «легкий», то скорость торпед минимальная, если «трудный» — максимальная.

4. АВИАЦИОННЫЙ НАЛЕТ

Самолеты будут взлетать с любого края авианосца и полетят в Вашу сторону. Подлетев достаточно близко, самолет бросает бомбу и отлетает. Для поворота Ваших оружейных башен используйте клавиши «налево» и «направо». Для опускания и подъема стволов используйте клавиши «вверх» и «вниз». Для создания заградительного огня используйте клавишу «огонь».

При каждом попадании бомбы Ваш уровень повреждения будет увеличиваться на одно очко. Когда уровень повреждения достигнет определенного значения, Вы потеряете корабль. (Уровень, при котором это случается, зависит от уровня игры).

Для того, чтобы перейти к следующей фазе игры, Вам надо сбить 10 самолетов, если вы проходите через секретный проход, или 30 самолетов, если Вы атакуете флот неприятеля.

5. ВСЕ ПО МЕСТАМ

В этой фазе игры стрельба ведется как и в предыдущих. Дальность стрельбы зависит от угла подъема пушки (подъем пушки на один градус увеличивает дальность на 200 метров).

Корабли неприятеля стреляют более метко, когда Вы атакуете неприятеля «в лоб». При каждом попадании Вы теряете один корабль.

6. АДМИРАЛ

Для движения используются клавиши «вверх» и «вниз». Старайтесь обойти все препятствия. Окончание этой фазы приведет Вас к решающей битве.

7. РЕШАЮЩАЯ БИТВА

Стрельба из пушек как и в предыдущих фазах. Подбейте все белые цели одну за другой. Как только Вы поразите все 10 целей, раздастся залп из главного калибра неприятеля и неприятель сдастся.

С Ч Е Т

Даже если Вы разрушили крепость, Вы можете набрать еще дополнительное количество очков. Очки начисляются за:

Без повреждения провести корабль через проход	— 3.000
За сбитый самолет	— 400
За карту разведки	— 2.000
За авианосец	— 10.000
Другой тип корабля	— 2.000
Вражеский танк	— 1.000
Пулемет	— 400
Угольщик	— 800
Башня	— 600
Цели	— 2.000
Кун-Лин	— 20.000
Дополнительные корабли (свыше четырех)	— 2.000

СТРАТЕГИЯ

1. Научитесь проходить через секретные проходы. Сначала Вам будет довольно трудно это сделать, но после того, как Вы потренируетесь, Ваш счет будет расти раз от раза.

2. Когда вражеские самолеты приближаются к кораблю, прицельтесь тщательно в самолет и не открывайте огонь, пока точно не наведете пушку.

3. Когда Вы ведете артиллерийскую дуэль, меняйте угол подъема пушки понемногу, слегка передвигая игровую рукоятку.

4. Когда Ваши танки выгрузятся на берег, вражеская защита будет сосредоточена на единственной тропинке, ведущей к крепости. Вы должны предугадать, где она находится, чтобы сразу открыть по ней огонь. Когда вражеские танки начнут Вас атаковать, они будут стараться встать как раз напротив Вас. Для того, чтобы Ваш снаряд попал в танк и уничтожил его, Вам надо оставаться на линии огня до тех пор, пока снаряд не приземлится, и только после этого направиться к какому-нибудь укрытию.

5. Когда Вы будете атаковать крепость, и у Вас останется несколько танков, а в Кун-Лин останутся непораженными несколько целей, Вы можете увеличить свои силы, используя все оставшиеся танки до того, как Вы уничтожите крепость. Но будьте осторожны: как только один танк достигнет крепости, для оставшихся это будет сделать значительно труднее.

BEAR GEORGE

Эту игру любит прежде всего молодежь. После ввода программы появится меню управления: 1 = клавиатура, 2 = Cheetach R. A. T., 3 = KEMPSTON Interface, 4 = SINGLAIR, 5 = CURSOR типа Interface ((PROTEK, AGF, и т. д.). Если выбираем клавиатуру, функции следующие:

1 = левый, 0 = правый, A = вниз, Q = вверх, SPACE = ускорение.

Здесь эту комбинацию можно изменить, если нажмем С или ENTER и на этом остановимся. Если во время игры нажмем ENTER, появится маленькое меню и игра прервется. Нажав на S, можно отключить музыку, нажав на F — прекратить игру и, нажав на ENTER, снова запустить. Цель игры — чтобы медведь как можно дольше оставался живым. На первом поле мы находимся в яблоневом саду, с дерева падают незрелые яблоки белого цвета. Медведя надо подставить под падающие яблоки при помощи функции правый/левый, потом функцией (вверх) поднимаем вверх голову, и если яблоко попадает прямо в пасть, это будет зарегистрировано на шкале, расположенной внизу, прибор покажет увеличение веса в кг. Двигаться медведю с поднятой головой нельзя. Надо быть осторожным, потому что белки бросают с дерева камни (лилового цвета) и если попадут медведю в голову, он сядет на траву (у него на некоторое время закружится голова). После весны наступит лето, с деревьев будут падать желтые летние яблоки, потом приходит осень и яблоки становятся красными. Цель игры все та же — набрать как можно больше килограммов для зимнего сна. В конце октября (автоматически) появляется вход в берлогу, куда медведю надо залезть. Этому препятствуют спускающиеся с горы лыжники. Здесь может помочь функция — ус-

корение. Если лыжники три раза наедут на медведя, он теряет одну треть жизни из имеющихся с начала игры трех и мы можем игру начать с начала. В берлогу попасть довольно тяжело, имеет смысл одновременно держать в нажатом состоянии направления вверх и направо. Попадая в берлогу, надо будет пробираться между четырьмя пауками, которые вертикально висят со свода пещеры и двигаются в вертикальном направлении. Здесь тоже важным является использование функции — ускорение. Когда последний паук останется позади, достигнем места зимнего сна, где медведь сам по себе ляжет, и календарь будет показывать проходящие месяцы (от ноября до марта). Как только проснется, сразу идет в яблоневый сад. Машина генерирует очки после каждого отхода медведя ко сну. Целью является — имея три жизни медведя, набрать как можно больше очков. В конце игры нажатием Q программа стирается из памяти.

BIORITM

После загрузки программы введите команду RUN, после чего появится надпись:

введите день рождения

введите месяц рождения

введите последние две цифры года рождения

после ввода требуемых цифр появится сообщение о том, каким днем недели был этот день. После чего компьютер запросит ввести дату контролируемого дня. После ответа вы увидите сообщение:

INTELLEKT (33) — XX

EMOTION (28) — XX

VTALITE (23) — XX

Это означает, что в выбранный вами день, биоритмы находятся в фазе XX, в скобках показана продолжительность того или иного цикла.

В нижней части экрана постепенно появится график биоритмов.

Критерием состояния организма является удаленность точек кривых от оси абсцисс (чем дальше тем лучше).

В левом нижнем углу экрана показано общее число прожитых дней.

Если две или более кривых проходят через ноль в направлении от отрицательных к положительным, то над графиком появится предупреждающая надпись DANGER — опасность.

Для нового расчета опять введите команду RUN.

BOULDER DASH I, II

(Падающие камни).

Загрузка стандартная. Автор программы, Питер Лиела, разработал для вас занимательную игру и надеется, что она вам понравится. Она относится к разряду тех, которые располагают к отдыху.

Маленький человечек двигается по комнатам, ограниченными стенами. По игровому полю раскиданы огромные валуны. Пробегая под ними, человечек расчищает им дорогу, и они сваливаются вниз. Будьте осторожны! Не попадайте под них сами! Огромные камни можно толкать по очищенному коридору. Цель игры — продвигаясь между этими валунами, необходимо собирать алмазы, разбросанные здесь же. Лабиринт пещер не очень запутан, и вам не составит большого труда разобраться в нем.

Всего есть четыре типа пещер: А, Е, I, М. Они отличаются друг от друга в деталях, не меняя цели игры — сбора алмазов.

Пещера А. Ваша задача пройти по лабиринту, собирая алмазы, и дойти до выхода. Единственное, чего следует опасаться — валуны.

Пещера Е. Игра усложняется тем, что у человечка появляются враги. До поры до времени они находятся в замкнутых помещениях, охраняя алмазы, но как только вы посягнете на охраняемое богатство, они бросятся на вас.

Пещера I. Здесь для вас приготовлен новый лабиринт. Алмазы разбросаны в разных местах, и следите за тем, чтобы их не завалило сброшенными камнями. Врагов нет, но задача от этого не становится легче.

Пещера М. И опять новый лабиринт. Задача все более усложняется, но цель остается прежней. Вначале вы будете стараться как можно быстрее пробраться к выходу, но впоследствии научитесь ловко обманывать врагов и даже уничтожать их сброшенными камнями.

Питер Лиела пошел по пути усовершенствования этой игры, и на свет появилась вторая версия программы «BOLDER DASH». Прежде всего, она была уменьшена по объему и усложнена. Остановимся на некоторых особенностях.

Пещера А. Вам необходимо разобраться со своими врагами, собрать алмазы и добраться до выхода, обозначенного мигающим квадратом. Заметим, что камни, сброшенные на кирпичную горизонтальную стену, находящуюся слева, за комнатами с вашими врагами, проваливаются сквозь нее и превращаются в алмазы.

Пещера Е. Здесь врагов нет, не задача непростая. Вы находитесь на колеблющейся поверхности, на которую сверху падают

алмазы и камни. Алмазы можно собирать после того, как они упадут. Поторопитесь, так как через некоторое время они проваливаются вниз и пропадают.

Пещера I. Вам потребуется пространственное воображение. Необходимо так уронить камни, чтобы сбор алмазов не составил большого труда.

Пещера М. Полный набор препятствий. Но прежде постарайтесь добраться до выхода, и тогда вы попадете в пещеру N, где ваша задача еще более усложнится.

Кроме всего прочего, у вас всего лишь три попытки. И, что не менее важно, ограниченный лимит времени — всего четыре минуты. Постепенно этот фактор будет играть для вас главную роль.

В играх есть режим демонстрации, и, подождав немного после загрузки, вы увидите, как ловко путешествует человек под управлением компьютера.

Управление:

1. Кемпстон
2. Синклер
3. Протек
4. A. G. F.
5. Клавиатура

Управляющие клавиши:

вверх — E, O, 7
вниз — F, K, 6
влево — M, X, 5
вправо — C, 8
выход — Q
сдвиг валуна — N, B, V
рестарт — S
выбор джойстика — J
выбор N игрока — P
пауза — SPACE

Нажав необходимую клавишу, вы выберете необходимое управление. При высвечивании заставки, выберите клавишами управления нужный тип пещеры и нажмите «FIRE» для начала игры.

BUBBLE

Вы оказались в глухой запертой комнате, вдруг из левого верхнего угла комнаты появляется «ПУЗЫРЬ-УБИЙЦА» и, если ему удастся задеть вас, то вы погибли. Вам выстрелами из лазера необходимо расстрелять их, только учтите, что, погибая, пузырь распадается на 2—3 меньших, но тоже опасных, поэтому их тоже необходимо расстрелять, те же, в свою очередь, тоже распадаются на еще более мелкие, убейте и их, пока они не сделали это с вами.

На последующих стадиях растет число появляющихся пузырей. После загрузки программы не торопитесь, и вы увидите демонстрационную игру, посмотрев ее, нажмите K, если будете пользоваться клавиатурой, или J, для работы с джойстиком.

Для клавиатуры запрограммированы следующие клавиши:

A, J — влево
D, I — вправо
SPACE — огонь

Для повтора игры нажмите опять K или J.

CHRONOS

Проложите свой путь через 6 уровней игры, возрастающих по сложности, преодолевая любые воображаемые опасности и несколько невообразимых препятствий. Вы должны спасти из неволи Хроноса (носителя времени), пойманного в другом временном измерении «Волшебными Ткачами временных измерений».

Управление: джойстик или клавиатура.

Q — вверх,
A — вниз,
O — влево,
M — огонь,
P — вправо.

COMBAT ZONE

Джойстик: Kempston

Клавиатура: влево, вправо: 6-7,
вперед, назад: 8-9,
огонь: O,
звук выкл/вкл: 1-2.

Цель игры: поражение цели, все более усложняющееся. Игрок сидит в танке, в пустыне ему надо уничтожить танки противника и другие его объекты. Внимание, стрелять через пирамиды нельзя, они могут задержать наш танк. Если стреляем в цель с очень большого расстояния, она может выйти с линии огня. Нельзя стрелять постоянно, снова стрелять можно только тогда, когда на экране появится надпись «ARMED». Очень захватывающая игра, требующая ловкости, но с немного примитивной графикой.

COMMANDO

Загрузка стандартная. Вы наверняка помните кульминационный момент одноименного фильма — Джон Метрикс прорывается в глубины острова, где расположена база террористов. Специалисты фирмы IMAGINE SOFTWARE предоставляют вам возможность побывать в ситуации, похожей на ту, в которой действует герой Арнольда Шварценеггера.

База противника поделена на сектора, отдаленные друг от дру-

га стальными воротами. Чтобы пройти через них, необходимо уничтожить всех террористов, охраняющих дорогу к воротам, а также тех, кто атакует вас из следующего сектора после открывания ворот. После выполнения этой задачи управление блокируется, и команда входит в ворота, а на экране появляется надпись: «Сектор 1 завоеван, переход в сектор 2», где вы продолжаете выполнение задачи.

Вы вооружены автоматом и гранатами. Выстрел из автомата производится клавишей «FIRE», а метание гранаты — длительным нажатием той же клавиши. Противник вооружен лучше: кроме стрелкового оружия он имеет минометы, гранатометы, расположенные на местности и в инженерных сооружениях — за каменными брустверами, в окопах, дотах, блиндажах и т. д.

За уничтожение террориста вы получаете очки — от 200 и выше в зависимости от его звания (индикация цветом фигурки). За уничтожение образцов техники и захват ящиков с боеприпасами также идут очки — по 1000 за каждый (одновременно вы пополняете свой боекомплект).

Внимание: не пытайтесь разрушить ворота и стены — они слишком мощные, обходите мотоциклистов, грузовики. Не стойте на одном месте — вас уничтожит граната.

В начале игры у вас пять жизней, при наборе (в течение 1-й жизни) 10 000 очков вам предоставляется еще одна. Всего в игре 9 секторов, и, пройдя их все, вы вновь начнете сначала.

DEATH STAR

(Звезда Смерти)

Загрузка стандартная. Игра сделана Дэвидом Джонсоном в 1985 году и посвящена теме звездных войн. Пользователи, знакомые с игрой «STAR WARS», найдут много общего с ней и с их источником, известным телесериалом.

Звезда Смерти приближается к Земле и будет в пределах досягаемости через 10 минут. Навстречу ей выслан звездолет-перехватчик. Империя имеет подчиненные ей звездолеты прямого луча, которые располагаются в пределах видимости. Для успешного выполнения вашей миссии вы должны противостоять им.

Освободившись от земного притяжения, вы должны приблизиться к Звезде Смерти и войти в узкий траншейный вырез на ее поверхности. Единственным слабым местом Звезды является небольшой вход в реактор, который расположен на дне выреза. В него необходимо осуществить прямое попадание.

По данным разведки, его охраняют лазерные батареи и звездолеты прямого луча.

Прежде всего вам предстоит задача успешного старта со взлет-

ной площадки. Высвечивается стартовая дорожка, и, двинув джойстик, по ней вы осуществляете разгон. Необходимо точно попасть в символический прицел в глубине экрана, иначе попытка старта считается неудачной.

Следующий этап — открытый космос, в котором вам предстоит встреча со звездолетами прямого луча, с ними вам предстоит бороться, удачно лавируя и стреляя по ним. Пролетев некоторое расстояние, вы приблизитесь к Звезде Смерти и влетите в узкий проход, ведущий ко входу в реактор. Так начинается третий этап — преодоление сложной системы защиты.

Для вашей безопасности звездолет снабжен системой защиты, которая постепенно разрушается от нападения врагов.

Управление: S — уровень

1 — клавиатура

2 — Синклер

3 — Кемпстон

4 — Курсор

Используя клавиши 5—8, выберите буквы имени и нажмите «FIRE» для записи результата.

DECATHLON DALEY THOMPSON'S

(Декатлон Дели Томпсона)

ЗАГРУЗКА

Когда Вы закончите с первым днем, включите свою машину и повторите процесс загрузки для второго дня.

ИГРА

Самое необычное для Олимпийских игр произошло — в 10 соревнованиях — один и тот же человек набрал достаточное количество очков для получения золотых медалей.

1-й день — бег 100 метров, прыжки в длину, метание ядра, прыжки в высоту и забег на 400 метров.

2-й день — забег на 110 метров с препятствиями, метание диска, прыжки с шестом, метание копья и забег на 1.500 метров.

УПРАВЛЕНИЕ И СТРАТЕГИЯ

Все беговые соревнования и метание копья управляются движениями игровой рукоятки слева направо или нажатием альтернативных клавиш на клавиатуре. При беге с препятствиями используйте клавишу «огонь» для преодоления препятствий.

Для прыжков в длину и для трех видов метания: старайтесь метнуть и прыгнуть как можно ближе к углу 45 градусов и сделать это как можно ближе к контрольной черте.

Прыжки в высоту: старайтесь прыгнуть как можно ближе к

90 градусам относительно земли, а потом нажмите клавишу «огонь», чтобы перелететь через планку.

При прыжках с шестом нажмите клавишу «огонь», чтобы установить шест, и отпустите ее, когда Вам надо будет отделиться от шеста.

Бег на 1.500 метров управляется также, как и при обычном беге, но не забывайте, что Вам надо сохранить силы для финала.

Метание диска: нажмите клавишу RUN для начала разворота, а для отделения диска используйте клавишу.

УДАЧИ ВАМ В БОРЬБЕ ЗА ЗОЛОТО!

СЧЕТ И СОСТОЯНИЕ ИГРЫ

На экране отображается количество оставшихся попыток, набранный счет, мировой рекорд, время и дистанция (Вам дается в начале 3 попытки).

Между соревнованиями на экране появляется таблица, в которой показаны попытки, вид соревнования и день.

DESTRUCTO

Осталось всего 7 дней, чтобы помешать подлым планам доктора Дестракто овладеть всей нашей планетой! Время идет, даже пока Вы читаете это предложение, утекают драгоценные секунды. Торопитесь!

Управление: джойстик или клавиатура.

Клавиши можно перепрограммировать.

В режиме паузы используйте:

Н — чтобы остановить игру (пауза)

Q — чтобы закончить игру.

Можно использовать любые комбинации джойстика и клавиатуры.

DRAUGHT

Это шашечная программа, написанная правда с некоторыми отличиями в правилах от привычных нам. В этой версии нельзя есть шашки назад.

После загрузки выберите уровень игры от 0 до 9, затем на появившийся вопрос ответьте Y, если хотите играть до полной победы или N, если будете играть до первой «дамки». Определите, каким цветом будете играть:

В — черные, W — белые.

Ход шашек записывается как четырехразрядное слово, где первые два знака означают текущие позиции шашки, а последние два — место куда надо ее переставить.

EMPIRE FIGHTS BACK

(Отвоевать империю)

Восставшая колония мутантов захватила старый боевой космический корабль и разбрасывает по галактике смертельно опасные мины, пытаясь захватить власть над всей империей.

Вы выбраны для того, чтобы быть пилотом на миниатюрном космолете «Воздушный Волк 2000», Вы должны проникнуть в центр огромной космической мины и обезвредить ее.

Управление: джойстик: кемпстон интерфейс 2, синклер, интерфейс 2.

Клавиши: М — вправо
О — вверх
N — влево
A — вниз
V — выбрать поручение
I — огонь.

FIGHTER PILOT

(Пилот-истребитель).

«Пилот-истребитель» является имитацией в реальном времени полета самолета, основанной на технических характеристиках современного реактивного сверхзвукового истребителя F-15 «Орел».

В имитацию вошли многие элементы современных авиационных имитаторов, такие как трехсторонний вид из кабины, полное отображение пилотажа, воздушного боя и слепой посадки. Программа является авиационным тренажером и рассчитана на разный уровень пилотов, который задается в начале игры.

Варианты игры

ОТРАБОТКА ПРИЗЕМЛЕНИЯ

Ваш самолет находится на высоте 1.700 футов в 6 милях от посадочной полосы на Вашей базе. Шасси уже выпущены и готовы для посадки. Используя дроссель скорости и ручку высоты, снизьте скорость и высоту до необходимых для посадки. Вы можете руководствоваться данными Приборно-посадочной системы (ППС) или данными Вашего бортового компьютера. Как только Вы приземлитесь, установите дроссель скорости на нуль и включите тормоза.

ПОЛЕТНЫЙ ТРЕНАЖЕР

Ваш самолет стоит в начале взлетной полосы на базе, нос самолета направлен строго на север. Откройте дроссель скорости. Обычно в такой момент дроссель открывается полностью, и как

только Вы достигнете взлетной скорости, начинайте набирать высоту: потяните на себя игровую рукоятку или нажмите клавишу «6». Максимальное ускорение при взлете достигается использованием тормозов до тех пор, пока двигатель не разовьет максимальную тягу. Если Вы собираетесь развить скорость более 300 узлов, сразу же после взлета уберите шасси. Взлет возможен и при меньшей скорости, но для этого надо максимально поднять закрылки. На земле управляйте, ориентируясь по радару, это самый простой способ, когда скорости менее 10 узлов.

СЛЕПАЯ ПОСАДКА

Этот вариант игры повторяет варианты «Отработка приземления» и «Полетный тренажер», но на экране не отображается окружающая среда. Линия горизонта также не отображается. Вы должны управлять самолетом, используя радар, бортовой компьютер и карту.

ТРЕНАЖЕР ВОЗДУШНОГО БОЯ

Ваш самолет летит в двух милях позади самолета неприятеля на той же высоте, что и он. Вам следует выбрать боевое положение и тогда бортовой компьютер выдаст Вам расстояние до неприятеля, его высоту и направление. Неприятель будет лететь со скоростью 550 узлов и не будет вести ответного огня. Маневрируйте самолетом и как только увидите неприятеля в прицеле, открывайте огонь.

ВОЗДУШНЫЙ БОЙ

В этом варианте Вы ответственны за защиту четырех воздушных баз: БАЗА, Танго, Дельта и Зулу. Ваша миссия начинается со взлетной полосы на базе БАЗА. Используйте свой радар и бортовой компьютер, чтобы определить местонахождение неприятельского самолета и после того, как определите цель, направьте свой самолет на перехват. Вы увидите самолет неприятеля, если будете находиться от него на расстоянии меньше одной мили и разница высот у Вас не будет превышать 5 000 футов. После этого начинается воздушный бой, и неприятель начнет маневрировать, чтобы занять более выгодную позицию. Повреждение Вашего самолета будет индифицироваться изменением цвета изображения самолета на радаре. Четвертый удар неприятеля фатален! Если Вы решите выйти из боя из-за того, что у Вас кончились боеприпасы, или Вы получили серьезные повреждения, то враг кончит Вас преследовать, когда Вы оторветесь от него более чем на милю, или когда Вы добьетесь разницы в высоте более 500 футов. В этом случае самолет неприятеля опять направится к своим наземным целям и будет стараться уничтожить все Ваши базы. В этом случае Вы можете сесть на одну из оставшихся баз, починить самолет, дозаправить его, пополнить боезапас.

УПРАВЛЕНИЕ

Во время полета Вы можете маневрировать самолетом, пользуясь рулем высоты, рулем поворота и элеронами. Управление высотой осуществляется клавишами «6» — подъем и «7» — спуск или передвигая рукоятку на себя и от себя. Элероны управляются клавишами «5» и «8» или передвижением игровой рукоятки вправо или влево, это вызовет вращение самолета вдоль продольной оси направо или налево. И, наконец, горизонтальный руль управляется клавишами «7» и «Переключение регистра», это вызовет как поворот самолета налево или направо, так и наклон его относительно продольной оси. Управляя элеронами, Вы можете повернуть самолет почти на 90 градусов. Управляя рулями высоты, надо стараться, чтобы самолет только менял высоту, а не зарывался носом. Самолет будет также иметь тенденцию зарываться носом, когда Вы будете делать крутой поворот. Все изменения полета и наклона будут пропорциональны времени, в течение которого Вы нажимаете соответствующую клавишу. Все это дает хорошее представление о полете настоящего самолета.

Для управления дросселя скорости используются клавиши «Q» и «A»; Q — увеличивает тягу двигателя, A — уменьшает. Надо учитывать, что при управлении тягой двигателя. Ваш самолет будет зарываться носом или, наоборот, задирать его. При одинаковом положении дросселя скорости скорость Вашего самолета будет зависеть от высоты и угла наклона к горизонту. При малых скоростях, например при посадке, нос самолета надо немного задирать, но в этом случае для сохранения той же скорости надо больше открыть дроссель скорости. При больших скоростях, когда задираание носа уже не нужно, самолет можно выровнять и тогда для достижения той же скорости нужна меньшая тяга. Ваша максимальная скорость будет увеличиваться с высотой, так как, чем выше Вы поднимаетесь, тем более разрежена атмосфера.

Для управления закрылками используются клавиши «W» (поднять) и «S» (опустить), их действие аналогично изменению силы тяги двигателя. Поднятие обоих закрылков уменьшит скорость, не допуская снижения. Управлять скоростью при помощи закрылков очень удобно в бою, так как при этом будет задираться нос самолета. Шасси убираются и выпускаются при помощи одной клавиши «U». Выпуск шасси незначительно отразится на скорости самолета. Тормоза включаются клавишей «B». Включение тормозов индицируется на панели управления. В воздухе тормоза не действуют.

Пушки стреляют при нажатии на клавишу «O» после нажатия клавиши включения боевого положения (клавиша «C»). Боевой запас индицируется в правом нижнем углу приборной панели. Если над индикатором боезапаса высвечивается цифра «3», то это озна-

чает, что в воздухе присутствует самолет противника. Количество уничтоженных самолетов неприятеля индицируется справа от индикатора присутствия неприятеля.

И последнее... летать на самолете не очень-то простое занятие, особенно на истребителе, поэтому Вам придется сначала немало потренироваться в этом деле, особенно в ведении воздушного боя.

Приборы.

ИСКУССТВЕННЫЙ ГОРИЗОНТ

Этот прибор находится в средней части экрана и показывает поворот корпуса самолета относительно продольной оси, а также наклон или подъем носа самолета. Это прибор очень полезен во время воздушного боя, когда линия реального горизонта выпадает из Вашего поля зрения. Маленькое изображение самолета показывает угол наклона самолета относительно земли. Величина наклона указана под изображением. Поворот самолета более чем на 90 градусов означает перевернутый полет (полет вверх ногами). Угол наклона носа самолета индицируется узкой полоской, причем наклон вниз индицируется желтым цветом, а задранный нос индицируется голубым. Наклон носа в 90 градусов означает, что самолет летит вертикально к земле.

СПИДОМЕТР

Слева от искусственного горизонта индицируется Ваша скорость в узлах.

ВЫСОТОМЕР

Этот прибор показывает высоту полета в футах.

ВЕРТИКАЛЬНЫЙ СПИДОМЕТР

Этот прибор показывает скорость подъема или спуска Вашего самолета в футах в секунду. Когда Ваш самолет набирает высоту, то стрелка около Вашего индикатора направлена вверх, при спуске — вниз. При подходе к посадочной полосе скорость снижения Вашего самолета должна быть близкой к 10 футам в секунду.

ЗАКРЫЛКИ

Закрылки можно как полностью убрать, так и установить на максимальный угол. При этом падение скорости будет, например, от 130 узлов при убранных закрылках до 120 узлов при полностью установленных.

ТЯГА

Тяга двигателя индицируется движущейся полоской в нижней

части экрана. Зеленая часть полосы указывает на развитие тяги от 0 до 100%, красный цвет указывает на перегрузку. Перегрузка даст ощутимое прибавление тяги двигателя, но за счет большого расхода топлива.

РАДАР И КОМПАС

Эти приборы индицируются в левой части экрана. Над символом самолета индицируется направление, на которое указывает стрелка Вашего компаса. В нижней части прибора показано Ваше направление полета и данные о радиомаяке, к которому Вы в данный момент прикреплены. Если Вы захотите прикрепиться к другому радиомаяку, Вы нажимаете клавишу «N» и эти показания изменятся. Мигающий крест указывает, что направление полета Вашего самолета совпадает с направлением на маяк. Для полета в направлении маяка положите самолет в вираж, пока его курс не совпадет с направлением на маяк. С этого момента Вы будете видеть мигающий крест в носу символа самолета.

БОЕВОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

Для переключения в боевое положение используется клавиша «C». После нажатия клавиши Вы видите прицел, Ваши пушки будут приведены в боевую готовность и Ваш радар и бортовой компьютер включатся на слежение за неприятелем. Состояние боя индицируется на Вашем радаре значком молнии. В боевом положении направление и расстояние даются относительно самолета неприятеля и индицируются в районе прицела. Для того, чтобы определить высоту неприятеля, используйте бортовой компьютер.

ПРИБОРНО-ПОСАДОЧНАЯ СИСТЕМА

Эта система задает Вам направление полета при приближении к посадочной полосе. Ей очень удобно пользоваться при режиме «Отработка приземления». Пока в центре Вашей приборной доски Вы видите мигающий крест, Вы летите точно на посадочную полосу с правильным углом снижения (для хорошей посадки угол снижения должен быть около 3 градусов). Как только крест выйдет из середины экрана, поверните самолет в его сторону, и Вы вернетесь на правильный курс. Например, если крест ушел влево и вверх, поверните самолет влево и потяните игровую рукоятку на себя (или нажмите клавишу «6») и мигающий квадрат медленно вернется в центр.

БОРТОВОЙ КОМПЬЮТЕР

Включение бортового компьютера производится нажатием на клавишу «SYMBOL SHIET». При этом компьютер покажет Ваше точное положение и Ваше направление относительно радиомаяка,

если расстояние до него не превышает 6 миль. Расстояние до радиомаяка постоянно индицируется на Вашем бортовом компьютере. Однако, если полоса разрушена или находится слишком далеко, то компьютер не действует: он бует в этом случае индицировать просто черные и желтые полосы.

Бортовой компьютер будет также показывать высоту неприятеля, если радар находится в боевом положении. Во время воздушного боя старайся сохранять свою высоту, равной высоте неприятеля, то компьютер не действует: он будет в этом случае индицироваться на панели бортового компьютера.

ТОПЛИВО

Количество оставшегося топлива индицируется на индикаторе топлива.

ШАССИ

Индикатор шасси показывает, выпущены или убраны шасси у Вашего самолета. Три красные точки и стрелка вверх означают, что Ваши шасси убраны. Три зеленые точки и стрелка вниз означают, что Ваши шасси выпущены.

Переключение обзора из кабины на карту производится нажатием клавиши «М». Для обеспечения безопасности полета, Ваши приборы индицируют состояние полета постоянно.

УПРАВЛЕНИЕ

5	—	рукоятка влево
6	—	рукоятка на себя
7	—	рукоятка от себя
8	—	рукоятка вправо
CAPS SHIFT	—	руль влево
Z	—	руль вправо
Q	—	увеличить тягу
A	—	уменьшить тягу
W	—	поднять закрылки
S	—	опустить закрылки
U	—	выпустить/убрать шасси
B	—	включить тормоза
N	—	следующий радиомаяк
M	—	карта
SIMBOL SHIFT	—	Приборно-посадочная система / бортовой компьютер
O	—	стрельба из пушек (только в боевом положении).
H	—	остановка игры
J	—	возобновление.

ЗАМЕТКИ ДЛЯ ПИЛОТА

Взлетная скорость: без закрылок — 140 узлов, с полными закрылками — 130 узлов.

Посадочная скорость: без закрылок — 130 узлов, с полными закрылками — 120 узлов.

Закрылки. Максимальная скорость без закрылок — 472 узла, при полных закрылках — 352 узла.

Шасси. Максимальная скорость с выпущенными шасси — 300 узлов, на земле — 250 узлов.

Скорость. Максимальная скорость на уровне моря — 802 узла, на высоте 60.000 футов над уровнем моря — 1.439 узлов.

Потолок. Примерно 65.000 футов.

Приближение к посадочной полосе при посадке: Тяга — 74%, закрылки полностью открыты, угол снижения 3 градуса, шасси выпущены, скорость снижения — 9, скорость 125 узлов. Тяга — 62%, закрылки убраны, шасси выпущены, угол снижения 6 градусов, скорость снижения — 12, скорость — 135 узлов.

Технические данные самолета Мак Донелл Дуглас.

F-15 «Орел»

Тип: сверхзвуковой истребитель-перехватчик.

Скорость: 800 узлов на уровне моря и 1440 узлов на высоте 60.000 футов.

Скорость при приземлении: 130 узлов.

Взлетная скорость: 130 узлов.

Взлетный пробег: 900 футов, 8 сек, на форсаже.

Потолок: 65.000 футов.

Первоначальная скорость подъема: более 50 000 футов в минуту.

Двигатели: 2 Прет энд Вайтни. 100-РВ-100 реактивных. Каждый двигатель может развить тягу до 17.600 фунтов силы в нормальном режиме и до 25.000 фунтов силы при форсаже.

Габариты: размах крыльев — 42 фута 9 дюймов, длина — 63 фута 4 дюйма; площадь крыла — 608 квадратных футов.

Вес: при полной заправке 41.500 фунтов.

Вся информация, данная выше, широко публиковалась в печати. Но все же для создания настоящего симулятора пришлось положить немало сил, чтобы получить некоторые данные, не подлежащие широкой публикации.

FIGHTING WARRIOR

(Сражающийся воин)

Ты оказался в древнем Египте с его священными жертвопри-

ношениями, мифическими существами и волшебниками. И перед тобой стоит задача освободить твою возлюбленную принцессу Тхайя. Она была похищена жестоким и злым фараоном, и только когда ты ее освободишь, твоя задача будет полностью выполнена.

Заточенная в далеком уединенном замке принцесса должна быть принесена Богам в жертву и сожжена живьем. Вооруженный всего лишь мечом и репутацией искусного воина, ты должен пересечь пустыни в поисках замка, где находится принцесса. Но тебя ждут здесь рискованные и тяжелые испытания. Страшные демоны, полубоги и волшебные ловушки, изобретенные волшебниками фараона, подстерегают тебя на каждом шагу. Тебе придется использовать все свое боевое умение и всю силу, чтобы справиться с ними.

Во время своего путешествия ты наткнешься на множество предметов, которые оставили здесь за несколько столетий твои предшественники, странствующие по этому пути. Эти предметы обладают волшебными силами, и тебе придется пораскинуть мозгами, чтобы сообразить, как воспользоваться их волшебной силой. Но будь осторожен и постарайся отличить, какие из них обладают доброй силой, а какие — злой.

Но даже когда ты найдешь замок, твоя задача еще не выполнена. Замок охраняется волшебниками фараона, которые воспользуются своей черной магией, чтобы истощить твои силы. Твоя задача будет выполнена только тогда, когда ты найдешь принцессу и освободишь ее от оков.

Процесс игры

Если на своем пути в замок ты встретишь врага, то чтобы пройти дальше, тебе надо будет вступить с ним в сражение и одолеть его. Ты можешь делать семь различных ходов, используя клавиши или джойстик.

Управление джойстиком

Без нажима боевой клавиши. (Не боевые действия).

НАЗАД ← ————— | ————— → ВПЕРЕД
ПРЫЖОК
НЫРОК ВНИЗ

Боевая клавиша. (Боевые действия)

ВЕРХНИЙ УДАР
| ————— → СРЕДНИЙ УДАР
НИЖНИЙ УДАР

Управление от клавиатуры

Когда игра ведется от клавиатуры, любое нажатие на клавишу в нижнем ряду означает боевые действия.

Не нажимая боевой клавиши:

- Q — прыжок
- A — нырять
- P — движение вперед
- O — движение назад

При нажатии боевой клавиши:

- Q — верхний удар
- A — нижний удар
- P — средний удар

При управлении игрой как от джойстика, так и от клавиатуры, любое нажатие на клавишу в ряду от «H» до «ENTER» означает остановку игры (паузу).

Счет

За каждый успешный удар по неприятелю начисляется 10 очков. Дополнительные очки начисляются:

- за быстрое уничтожение врага
- за правильное использование магической силы предметов
- за успешное завершение игры.

FORMULA ONE

Если есть KEMPSTON Interface, тогда надо нажать J, нажатие любого другого означает дальше. После этого надо задать, сколько игроков будут играть — от 1 до 6. Следующий шаг — установка уровня водителя: 1=специалист, 2=хороший, 3=средний, 4=молодой, 5=начинающий. Сейчас начинается выбор команды (team). По очереди попросит имена игроков и джойстиком или клавишами 6/7. Рядом типы автомобилей — (Brabham, Ferrari, Lotus, Williams, Mc. Laren, Renault). Горизонтальную стрелку можно двигать в вертикальном направлении. Если выбор произошел, нажимаем ENTER. Сейчас появится список начинающих водителей, можем выбирать от S до X, или нажимаем C, если это нам не подходит. Если нажимаем на C, выбор делают рекламные фирмы.

Каждая группа (team) выбирает одну рекламную фирму, по очереди: A = Elf, B = Benetton, C = Marlboro, D = J. P. S, E = Parmalat, V = Agip, G = Unipart, H = Saudia, I = Denim, J = Nordica, K = Gitanes, L = ATS Wheels, M = Skool.

Если сделали соответствующий выбор, следует выбор водителей Formula 1. Каждая группа выбирает двух водителей, следующих по очереди: A — Lauda, B — Prost, C — De Angelis, D — Alboreto, E — Piquet, F — Arnoux, G — Warwick, H — Rosberg, J — Senna, I — Mansell, K — Tambay, L — Fabi, M — Patres, N — Lofitte, O — Boutsen, P — Cheever, Q — De Cesaris, R —

Brundle, S — Walker, T — Chambers, U — Rowland, V — Munday, W — Wood, X — Wheelhouse.

Рядом с перечисленными именами видна денежная сумма, в которую оценены водители, так например, Launa 185000, а Wheelhouse только 90000 фунтов. После этого мы снова стоим перед новым выбором, каждой группе на обе машины надо установить несколько важных точек зрения (условий).

Горизонтальная стрелка и здесь тоже может изменять положение при помощи 6/7 или джойстиком. Выбор «Driver» даст обратно предыдущую таблицу. Для выбора «Power» есть следующие три возможности: на В покупаем новый мотор, на I обновляем имеющийся мотор, О означает — дальше. Денежное положение каждой группы видно внизу экрана (current balance). С деньгами можно обращаться по желанию. При выборе «Car» имеются те же, что и в предыдущем образце, возможности, только здесь можем купить новый низ машины или обновить старый. Игра имитирует соревнования GRAND PRIX, проходившие в 1985 году, начиная с заезда, проходившего 7 апреля в Бразилии в Рио-де-Жанейро. После него на экране пройдет 16 заездов, включая все заезды, проходившие в этом году на Большой Приз. Перед каждым заездом надо ознакомиться с данными трассы, количеством кругов, протяженностью, с чемпионами 1984 года, а также с рекордом трассы и типом машины. Следует короткая сводка погоды, потом надо выбрать тип резины: 1 гладкая резина — легкая разборка, 2 гладкая резина — разборка средней тяжести, 3 гладкая резина — тяжелая разборка, 4 средняя категория, 5 резина для дождя. После всех установок начинается заезд. На таблице результатов видно, как обстоят дела на соревновании, количество проеханных кругов и время. Во время заезда для информации сообщается о неисправностях машины, или об остановках по другим причинам, окончательных или временных. После окончания заезда происходит расчет, за место или как поощрение от рекламной фирмы плюс какую-то сумму, а также рассчитываются расходы. С полученной суммой можно начинать следующий заезд. Целью игры является — на протяжении всех заездов на Большой Приз достижение среднего, как можно лучшего результата, и в финансовом отношении — приобретение как можно лучшей позиции.

FRUIT MASHINE

Эта программа — компьютерная вариация игры «однорукий вор». Сначала ознакомимся с теорией игры.

Машина работает вбрасыванием денег, четыре цилиндра — на всех нарисован рисунок одного и того же номера — начинают вращаться, потом через какое-то время останавливаются. Согласно

полученной комбинации рисунков проигрываем деньги или выигрываем. В последнем случае у нас есть возможность умножить выигрыш, в процессе чего можем и проиграть. Выигрыш машина записывает на наш счет и новым вбрасыванием денег можем играть дальше.

В начале игры мы имеем 1 очко, каждая игра стоит 10 пенни. Возможности выигрыша следующие:

- посередине рисунок черешни — выигрыш, WIN LINE — ряд на каком-либо краю, или два рисунка черешни где угодно: 20 очков;

- три надписи SPECY FRUIT на трех любых соседних цилиндрах: 10 очков;

- на четырех цилиндрах надписи SPECY FRUIT: 30 очков;

- одинаковые рисунки на трех соседних цилиндрах в выигрышном ряду согласно выигрышу:

- 30 очков: черешня, SPECY FRUIT

- 40 очков: яблоко, арбуз

- 60 очков: банан, абрикос, слива, зеленый лимон

- 80 очков: лимон, клубника

- 100 очков: звонок

- 150 очков: BAR

- четыре одинаковые картинки в выигрышном ряду: вышеупомянутое количество очков увеличивается в четыре раза.

В случае выигрыша можем выбрать — принимаем ли мы выигрыш (клавиша С или ENTER) или поставили на игральный кубик (кости) (G — клавиша). В позднем случае на верхних строчках экрана увидим, во сколько раз (0, 1, 2, 3) больше мы выиграли от постоянной суммы.

Иногда мы получаем возможность любой цилиндр — или все, или ни одного — на одну игру исключить из вращения, таким образом мы можем закрепить на нем предыдущее изображение. Об этом предупреждает мигающая надпись HOLD (закрепить) и, нажимая на кнопки 1—4, можем закрепить. В случае неправильной записи коррекции можно производить кнопкой С.

Также иногда мы получаем возможность для игры NUDGE (толкание), на что указывает надпись и звуковые эффекты. В случае NUDGE цилиндры могут вращаться каждый по отдельности в любую сторону. И число показывает номер (1—9). Если в надписи NUDGE мелькает буква U, тогда можем продолжать игру до первой выигрышной позиции.

Наконец, несколько примечаний:

- если одновременно имеем несколько выигрышных комбинаций, то машина выбирает наиболее ценную

— в случае толкания (NUDGE) надо иметь в виду, что черешня в крайнем ряду и три SPECY FRUIT — выигрыш!

— ничего, если во время игры у нас кончатся деньги, — машина дает «кредит»

— даже после большого выигрыша может идти «HOLD», с чем снова выигрываем, только не надо немедленно нажимать кнопку!

Управление: вбрасывание денег — S или ENTER
сбор выигрыша — C или ENTER
задержка цилиндра — (HOLD) — 1, 2, 3, 4
риск с выигрышем — G
стирание HOLD — C
толкание (NUDGE) вверх — 1, 2, 3, 4
толкание (NUDGE) вниз — QWER

FULL THROTTLE

Мы являемся участниками мотоциклетных гонок на шоссе, нашей целью является занятие лучшего места среди участвующих 40 мотоциклистов.

Параметры игры согласно основной таблице:

- 1: Нажатием клавиши SPACE можем выбирать трассу из десяти предложенных
- 2: количество кругов устанавливаем от 1 до 5
- 3: режим практики
- 4: старт
- 5: установка управления

Управление: джойстик
protec (клавиши 5—8)
клавиатура: 1 — налево, 0 — направо, 9 — ускорение, нижний ряд — замедление.

Временной результат от игры получим только тогда, когда достигнем лучшего результата, чем все 40 участников.

GRAND PRIX TENNIS.

(Теннис — Гран-При).

В этой компьютерной версии Лаун Тенниса передается вся атмосфера Уимблдона. Вы вступите в круг высших профессионалов, играя против компьютера в партии, являющиеся точной моделью азартного теннисного состязания.

Управление: джойстик или клавиатура. Возможно играть одному или парой. Джойстик дает Вам 8 возможных направлений движения. Эти направления соответствуют Вашему перемещению по корту, а не по экрану, поэтому двигая ручку джойстика вперед, вы

перемещаетесь ближе к сетке, а назад — ближе к задней линии корта и т. д. Чтобы сделать бросок, поместите игрока в нужную точку, нажмите «огонь», затем выберите одним из 8 направлений тип удара и вновь нажмите «огонь», чтобы принять мяч.

Замечание: нажимайте «огонь», чтобы сделать бросок, и опять нажимайте «огонь», чтобы встретить удар противника.

Клавиши

↑
O
← O P →
Λ
↓

пробел = «Огонь»

HIGHWAY ENCOUNTER

Программу для этой игры составил Costa Panayi, составитель игр Tornado Low Level, Cyclone, Android One и т. д., программа составлялась больше года. Аркадная игра с очень хорошей графикой в трех измерениях.

После ввода программы появляется меню:

1/клавиатура / I — ускорение, Q — замедление, O — вращение влево, P — вращение вправо, Z, H, или SPACE — огонь, H — перерыв, 2 = SINCLAIR Interface 2, 3 = KEMPSTON Interface 4 = PROTEK/AGF Cursor Tuna Interface 5 = короткая информация 6 = Старт Demo до конца показывает все 30 зон, где нам надо пройти. Игра начинается в 30-й зоне, на дороге становятся 5 роботов и так называемый laser-tron. Если мы приведем в движение крайнего робота, то заметим, что все остальные 4 робота и laser-tron сами по себе начинают движение вперед. Во время игры мы можем управлять только одним роботом, причем с достаточно большим трудом. Целью игры является доставка laser-tron в первую O — зону, он только здесь может действовать.

То, что нам надо продвигать вперед laser-tron, сопряжено со многими трудностями. Laser-tron сам по себе двигаться не может, его продвигают вперед роботы. Если за laser-tron'ом есть робот и перед нами путь свободен, мы можем продвигаться вперед до ближайшего препятствия. Нужно предупреждать встречу управляемого робота с любыми противниками, т. к. любое столкновение ведет к потере жизни, и если мы потеряем 4 жизни, мы сами должны будем продвигать дальше laser-tron. Это очень тяжело, его можно двигать только посередине дороги и только вперед, в сторону нельзя.

Задачей управляемого робота является подготовка и очистка дороги для безопасного продвижения laser-tron. Для этого надо уничтожить всех чужих, за каждого мы получаем 250 очков.

То тут, то там по дороге движутся такие фигуры, которые не-

возможно уничтожить, надо каким-то образом ограничить их движение, чтобы середина дороги оставалась свободной.

Для этого приспособлены расположенные в разных местах бочки и призмы. Бочка легко приводится в движение толчком или выстрелом в нее. Призмы уже сложнее двигать, можно только выстрелом. Иногда около неуничтожающихся врагов мы находим...?, в которые если попадем несколькими выстрелами, они уничтожатся и враг освободится, и наша жизнь будет в опасности.

Игра очень интересна, но трудновыполнима. После 4-го поля идем дальше только с одной жизнью. Неважно, что останется, например, четыре, так как очень быстро снующие туда и сюда враги в любом случае отберут остальные. Уже в самых первых зонах мы не сможем найти бочки и призмы, и, так как они необходимы для дальнейшего продвижения, целесообразно в процессе игры постоянно продвигать их вперед.

Во время игры одновременным нажатием на А и G можно вернуться в меню.

НОВВІТ

Эта игра по мотивам знаменитого романа Дж. Р. Толкина написана за 18 месяцев группой авторов. Это супер-программа — достижение в области программного обеспечения такого рода. Вы сможете говорить с героями на обычном английском языке. Это программа будущего, объединяющая азартные и фантастические приключения, язык и графику.

В программе ХОББИТ вы будете играть роль Бильбо-Хоббита. Вы сможете бродить по Середине Земли и исследовать эту волшебную удивительную Землю. Вы будете встречать самых разных существ. Одни будут дружественными, другие — не особенно. Ваши приключения будут опасными и волнующими — это уже зависит от Вас, как встретить испытания, предстоящие Бильбо.

Если Вы не знакомы с хоббитами, то сообщаем Вам, что хоббиты — это маленькие люди, в половину человеческого роста. Они меньше бородатых гномов. У хоббитов нет бороды. Они почти или совсем не волшебные. Чтобы получить полное представление о хоббитах, нужно, конечно, прочитать роман. Но это описание будет достаточно Вам, чтобы понять, что большинство бородатых существ, которые встретятся Вам, включая бородатых гномов, будут сильнее и больше Вас.

Вам понадобится вся фантазия и хитрость, чтобы выдержать все испытания.

Когда это приключение окончится, то колдун Гандальф приглашит Вас принять участие в новом захватывающем приключении, чтобы помочь гному Форину.

В первом приключении Вы должны найти злого Дракона и вернуть себе украденные им сокровища, принести их домой и спрятать для безопасности в сундук. Во втором приключении Вам нужно присматривать за Форино и защищать его. Если он погибнет во время путешествия, то и Вам вряд ли удастся преодолеть все опасности, встречающиеся на пути.

Счастливого пути, Бильбо! Возвратись целый и невредимый с волшебными сказками, которые ты расскажешь в холодный вечер у камина.

Диалог с компьютером

Компьютер в этой игре является посредником между вами и миром хоббитов. Вы даете компьютеру команды на простом английском языке, точно указывая, что нужно делать, а компьютер переводит Вашу просьбу и исполнит ее.

Компьютер является для Вас также источником информации о том, где Вы находитесь, что можете увидеть другие персонажи игры. Если компьютер не уверен, правильно ли он понял Ваши указания, либо если в команде есть двусмысленность, то он вновь обратится к Вам с вопросом для уточнения.

Компьютер имеет большой словарь — он знает более 500 слов и может выполнять более 50 различных действий (действия указываются одним из 30 глаголов (список глаголов Вы найдете в конце описания) в сочетании с одним из 10 предлогов. Т. е., он способен на очень сложный диалог. Использование простого английского позволяет Вам вводить свои команды в виде обычных литературных предложений).

Изображение на экране

Экран разделен на два «окна». Нижние 5 строк — это Ваше диалоговое окно. Все, что Вы набираете на клавиатуре, выводится в этом окне заглавными буквами. Эта часть экрана прокручивается независимо от остального изображения. Если по какой-либо причине то, что Вы набрали, неверно, то компьютер подскажет Вам место в «дисплейном окне».

Очевидный пример такой ошибки: Вы неверно набрали слово DOOR (дверь) — компьютер выдает сообщение — I DON'T UNDERSTAND THE WORD «DOR» (я не понимаю слово «DOR»).

Могут появляться и другие сообщения, если компьютер не сможет выполнить Вашу команду.

Остальная часть экрана — это «Окно приключений» — в нем выводится картина происходящего, то что Вы можете видеть и т. д. Символы в «Окне приключений» выводятся и в нижнем, и в верхнем регистрах. Любое Ваше действие также выводится в «Окне

приключений» — обычно в более подробной форме, чем Вы указали.

Выводятся все действия, как Ваши, так и других персонажей, например: YOO TAKE THE SHORT STRONG SWORD (Вы берете короткий острый кинжал); THORIN EXAMINES THE CURIOUS MAP (Форин изучает странную карту).

В «Окне приключений» показываются расположение, объекты, то, что внутри объектов и т. д. Это окно прокручивается независимо от нижней части экрана. Обычно все происходящее можно вывести на экран, не теряя никакой информации. Иногда, когда на экран выводится сразу много предложений, либо происходит много действий, то информация о них займет несколько экранов.

Прокрутка экрана происходит на медленной скорости, достаточно медленной, чтобы читать в обычном темпе. Вы можете захотеть изучить какое-то из сообщений подробно — держа нажатой любую клавишу, Вы остановите прокрутку. Сняв руку с клавиши, Вы продолжите прокрутку экрана.

Общая концепция приключений хоббитов

Хоббит-приключение — имитация приключений, в которой Вы указываете Бильбо, что делать в разных ситуациях. Карту Wilderland («Дикой страны»), где происходит действие игры, можно найти в книге «Хоббит», в игре представлены около 50 мест волшебной страны, описанных в книге.

При первом вводе нового места, компьютер даст полное описание положения и вида этого места. Вам также будет дан список видимых точек выхода из данной позиции. Хорошая мысль — нарисовать карту Вашего пути, где разные позиции соединены одна с другой — такая карта может пригодиться, если Вы захотите вернуться, или потеряетесь.

Когда Вы появляетесь в позиции во второй раз, компьютер дает только краткое описание места. Если Вы хотите получить вновь подробное описание места, то нужно попросить компьютер осмотреться вокруг. Это довольно просто.

На пути Вы найдете много странных и удивительных предметов. Некоторые предметы обладают волшебными свойствами. Другие предметы окажутся совсем не такими, как кажутся на первый взгляд. Некоторые можно использовать как оружие, другие можно съесть и т. д.

Есть, однако, несколько общих физических законов, которым подчиняются явления в Wilderland.

*1. Вы не можете поднять предмет, если он слишком тяжел; или, если Вы уж несете слишком много, Вы не сможете еще один предмет нести, поскольку тогда общий груз станет больше до-

пустимого предела. Такое же очевидное правило относится ко всем существам в Игре. Но если существо сильнее, чем Вы, то оно, возможно, поднимет предметы, которые для Вас слишком тяжелы.

*2. Некоторые предметы могут служить контейнерами — например, сумками, бочками и т. д. Вы не можете положить объект в контейнер, если предмет слишком велик для этого контейнера; Вы также не можете вынуть или положить предмет в закрытый контейнер.

*3. Некоторые контейнеры могут быть прозрачными, другие — не могут. Вы сможете увидеть снаружи содержание любого прозрачного контейнера, но содержимое непрозрачного контейнера невидимо для Вас, пока Вы не откроете этот контейнер.

*4. Жидкости ведут себя как обычные жидкости — это значит, что Вы не можете их нести, не поместив в сосуд; если сосуд ломается, то жидкость проливается на землю и т. д.

*5. Некоторые объекты могут быть заперты — например, двери, окна, спрятанные деньги и т. д. Чтобы открыть запертые объекты, нужен подходящий ключ.

*6. Есть хрупкие предметы, Вы должны быть осторожны, когда берете их в руки. В некоторых ситуациях Вы захотите умышленно разбить хрупкий предмет. Будьте осторожны, когда попытаетесь разбить предмет другим предметом, поскольку например, пытаясь разбить дверь бутылкой, Вы можете случайно разбить не дверь, а бутылку.

*7. Борьба делает Вас слабее, поскольку на нее уходит энергия. Вы должны регулярно питаться, чтобы восстановить силы, поскольку иначе Вы можете ослабеть так, что не сможете поднять и самый легкий предмет. Но не превратитесь в обжору.

Правила Инглийского языка

С помощью этой программы Ваша программа сможет общаться с Вами на языке English — Инглийском. English — это наиболее сложная программа распознавания естественного языка, когда либо созданная для микрокомпьютера, фирма Melbourne House гордится тем, что может ввести реализацию этой программы в игру Хоббит.

Правила языка Инглиш просты — Вы, конечно, уже знаете Инглийский язык, хотя и не осознате это.

* В каждом предложении обязательно должен быть глагол.

Минимальное предложение состоит из одного глагола.

Например: RUN, CLIMB, WAIT — это хорошие предложения.

* Значение глагола может изменяться с использованием наречий, например: RUN QUICKLY или VICIOUSLY BREAK THE DOOR.

* Остальные части предложения не критичны, к ним приме-

няются обычные правила грамматики.

Например: следующие два предложения оба допустимы и имеют похожее значение:

WITH THE SWORD CAREFULLY ATTACK THE TROLL
ATTACK THE TROLL CAREFULLY WITH THE SWORD

* Прилагательные, определяющие объекты, должны ставиться перед существительными. Если звучит правильно, то вероятно, сочетание правильно: OPEN THE GREEN DOOR — верное, но OPEN THE DOOR GREEN — неверное.

Это правило очевидно. Если оно звучит для Вас странно, то компьютер воспринимает его так же, как и Вы.

* Предлоги, такие как WITH, UNDER, ON, OFF и т. д., обычно ставятся перед существительными в Инглийском языке:
ATTACK WITH THE SWORD
PICK UP THE GOLD.

Есть несколько глаголов, с которыми можно использовать предлоги, их можно ставить перед или после глагола, есть случаи, когда предлог наиболее естественно поставить в конце предложения, например:

TURN THE LIGHT ON
PICK THE GOLD UP.

Это так приемлемо.

Использование AND.

Вы можете использовать «AND» в его нормальном значении в Инглийском языке. Это значит, кроме всего прочего, что одновременно можно вводить несколько предложений.

Следующие предложения иллюстрируют разные значения союза AND:

TAKE THE ZAMP AND THE ROPE OUT OF THE BARREL.
DROP THE SHORT AND THE SWORDS.
TAKE THE MONEY AND RUN.

По правилам Инглийского языка компьютер сможет понять Вас правильно.

Пунктуация.

Различные предложения должны разделяться знаками пунктуации — используйте AND, запятые, двоеточия и точки, как это делается обычно.

Единственное ограничение компьютера на количество вводимых одновременно предложений: общее число символов в последовательности не более 128.

Конечно, имейте в виду, что каждый раз, когда что-либо делаете, другие существа могут тоже решить сделать что-нибудь, и все может кончиться неожиданным образом, если Вы будете вводить слишком много команд сразу.

Использование ALL, EVERYTHING, EXCEPT.

Вам может быть неудобно вводить описание всех объектов в комнате, если нужно подобрать их все. Вы можете обобщить команду, используя ALL, EVERYTHING, EXCEPT, в обычных значениях этих слов. Вы можете определить, какими объектами Вы хотите манипулировать — иными словами. Вы можете сказать ALL DWARVES (все гномы) или EVERYTHING EXCEPT GREEN BOTTLES (все, кроме зеленых бутылок). Далее даются примеры правильных предложений:

EAT EVERYTHING (съешь все)

OPEN ALL EXCEPT THE GREEN BOTTLE (открой все, кроме
зеленой бутылки)

BREAK ALL BOTTLES EXCEPT THE GREEN ONE (разбей
все бутылки, кроме зеленой)

Ограничение Инглийского языка.

* Для описания объекта можно указать только имя объекта и прилагательное (если оно есть). Например, если Вы видите вкусное пенистое пиво в бутылке, то можете сказать:

DRINK BEER

или DRINK FOAMING BEER

или DRINK DELICIOUS FOAMING BEER

или DRINK FOAMING DELICIOUS BEER.

Все эти указания приведут к удовлетворению Вашей жажды. Вы не можете использовать положение объекта в качестве его описания. Это значит, что выражение:

DRINK BEER IN BOTTLE не приемлемо.

* В предложении не может быть более одного косвенного указания на какой-либо объект. Это значит в основном, что Вы не можете определить одно действие несколькими способами.

Например, Вы можете сказать:

PUT THE ROPE ON THE TABLE.

или Вы можете решить, что нужно положить веревку на стул.

PUT THE ROPE ON THE CHAIR.

но Вы не можете положить веревку и на стол, и на стул одновременно. Поэтому Вы не можете сказать:

PUT THE ROPE ON TABLE AND CHAIR.

Это общее правило, и оно означает, что нельзя говорить предложения типа:

ATTACK THE WOLVES WITH EVERYTHING.

Мы не считаем эти ограничения суровыми, и думаем, что Вы сможете выразить любую свою мысль самым удобным образом.

Как прокладывать путь в WHLLDERLAND (Дикой стране).

Есть ряд символов, как сообщить компьютеру, что Вы хотите

перейти из одной позиции в другую. Предположим, что Вы находитесь дома (т. е. в доме Бильбо), и компьютер сообщает Вам:

Вы в удобном туннеле, похожем на зал.

К востоку от Вас зеленая дверь.

— Гандальф идет на восток. —

Вы можете предпринять одно из следующих действий, все они допустимы:

1) Использовать клавиши со стрелками. 4 клавиши со стрелками используются для быстрого движения в одном из основных направлений: на север, восток, юг или запад. (Вы не должны нажимать SHIFT — только клавиши 5, 6, 7 или 8 — и нет нужды нажимать при этом ENTER). Заметим, что клавиши со стрелками могут быть использованы только как первый ключ в команде, которую Вы даете компьютеру. Можно и по-другому: например, начать вводить слово, затем, нажимая «BACKSPACE» вернуться в начало строки и нажать ключ со стрелкой. Заметим также, что клавиши — стрелки не могут перемещать Вас в промежуточных направлениях, таких как юго-восток, или в направлениях вверх — вниз.

2) Определение направления.

8 основных направлений движения по компасу (север, северо-восток, восток, юго-восток и т. д.) и направления вверх и вниз могут задаваться в предложениях в полном своем написании или в виде аббревиатур.

Например: E. EAST. GO E
RUN EAST. QUICKLY GO EAST. — все варианты допустимы.

Поскольку Вы можете ввести одновременно несколько предложений, то направление может быть частью более длинной команды, например:

TAKE EVERYTHING AND GO EAST или
TAKE ALL, E.

Если хватит смелости, то попробуйте:

E, E, SE, W

3) Проход через входы.

Если Вы хотите пройти через какой-нибудь вход или проход, то правильно будет сказать, как в этом примере:

GO THROUGH THE GREEN DOOR.

Вы можете также проходить сквозь окна и другие открытые проходы. Интересно, что Вы можете также СМОТРЕТЬ в двери и окна. Это может Вам очень пригодиться, если Вы хотите узнать, куда придете, двигаясь в заданном направлении, или хотите выяснить, кто ожидает Вас там.

4) Вход в различные места.

Если Вы знаете, где Вы идете, то можете описать позиции; как Вы знаете, движение на восток от Вашего дома приведет Вас в пустыню. Следовательно, можно сказать:

ENTER LONELANDS
или GO INTO LONELANDS.

5) Следование за другими людьми.

Если Вы знаете, как в данном примере, что кто-то, с кем Вы хотите поговорить, ушел, Вы можете следовать за ним:

FOLLOW GANDALF.

6) Пересечение различных преград.

Переход через реки, ущелья, пропасти может быть и трудным, и опасным. Вы можете попытаться перепрыгнуть через ущелье или переплыть реку — в ряде случаев Вы можете отыскать подходящий материал и построить временный мост, либо перебросить веревку и затем;

CROSS RAVINE (пересечь ущелье)

СВЕТ И ТЕНЬ

Чтобы найти Дракона и его сокровища, Вам предстоит пройти через пещеры, подземные объекты. В некоторых местах имеется естественное освещение, а другие — темные и отталкивающие. Совершенно понятно, что если Вы идете в неосвещенное место без фонаря, то Вы ничего не увидите.

Однако, в темноте Вы легко можете сбиться с пути и потерять ориентацию — двигаться в темноте очень опасно.

КАК УВИДЕТЬ, ГДЕ ВЫ НАХОДИТЕСЬ.

В дополнение ко многим чертам ландшафта в Хоббите, Вы можете увидеть окружающую местность глазами Бильбо в большинстве позиций, в которые Вы его заведете.

Когда Вы входите в новую позицию, на экране Спектра появится ее визуальное отображение, игра сделает паузу, во время которой Вы сможете познакомиться с местностью. Нажав любую клавишу, Вы продолжите игру.

Визуальное отображение местности обычно показывают Вам только при первом появлении в данной позиции. Если Вы хотите освежить картину в памяти, т. е. уточнить, где Вы находитесь, то дайте команду LOOK. Это визуальное отображение является художественным воспроизведением пейзажа, и оно не меняется в ходе игры.

Специальные команды.

Существует ряд специальных команд, уникальных для игры в Хоббит. К ним относятся:

LOOK (сокращенно L): Она дает полное описание места, где Вы находитесь, всех выходов из него и всех видимых объектов, кроме тех, которые Вы несете.

INVENTORY (сокращенно I): дает описание всех предметов, которые Вы несете с собой.

EXAMINE: обследуйте объект. Позволяет Вам более подробно осмотреть объект, который Вам встретился.

WAIT: пропускает промежуток времени.

θ (не будет нажатия ENTER) — это очень полезный ключ, выполняет функцию «DO LAST COMMAND AGAIN» (повторить вновь последнюю команду).

Эта команда может использоваться только первой в строке.

PRINT: команда включает ZX-принтер (если Вы его имеете и присоединили к Спектру), и посылает на него содержимое «Окна приключений», такое же, как и на экран. Это удобно, если Вы захотите разгадать загадки Хоббита, поскольку распечатка позволит Вам вернуться к приключениям позже, в момент отдыха. Распечатки «Окна приключений» сами по себе являются интересным чтением — сравнимым с романом, но с романом, где Вы сами определите развитие сюжета.

NOPRINT: эта команда запрещает выполнение PRINT — распечатку на принтер.

SAVE: команда позволяет сохранить на кассете текущую игровую ситуацию, так что игру можно позже возобновить. После сохранения информации компьютер попросит Вас перемотать кассету к началу для проведения верификации (проверки записи). После окончания операции SAVE на текущей стадии, игра продолжается как обычно. Операция SAVE очень полезна, если Вы глубоко забрались в Дикую страну и не хотите начинать все с начала, если Вас вдруг убьют.

LOAD: эта команда загружает с кассеты игру, записанную ранее командой SAVE.

QUIT: начинает игру сначала.

SCORE: сообщает, каковы Ваши дела.

PAUSE: останавливает игру и ждет до нажатия любой клавиши.

Использование сокращений.

Для полного понимания Ваших указаний компьютером достаточно сокращенной записи команд. Очевидно, однако, что чем больше сокращений, тем больше опасность неверной интерпретации команд. Возможно также вводить неполные предложения и, если нет никакой двусмысленности, то компьютер выполнит Ваши указания.

Пример ситуации:

/ Вы в удобном туннеле, похожем на зал.

/ К востоку от Вас зеленая дверь.

/ Вы видите: деревянный сундук.

Предположим, Вы хотите открыть дверь. Вы, очевидно, должны сказать:

OPEN THE GREEN DOOR

(открой зеленую дверь)

Можно выразить более кратко и сказать только:

OPEN.

В этом случае компьютеру не ясно, что Вы хотите открыть: дверь, сундук? И он просит уточнить:

OPEN WHAT? (Что открыть?)

Здесь полный выбор за Вами, включая ввод другого нового предложения, либо указания, что именно открыть. Пусть Вы ответили:

OPEN WHAT? ALL.

Компьютер обработает команду, и Вы увидите в «Окне приключений» результат действий:

— Вы открыли зеленую дверь —

— Вы открыли деревянный сундук —

Если Вы теперь введете команду OPEN, то компьютер скажет Вам:

Я не вижу ничего, что можно открыть.

Заметим, что если бы Вы ввели полное предложение:

OPEN THE DOOR.

отклик компьютера был бы:

Зеленая дверь открыта. — вот цена излишней краткости!

Оживление в игре

Пусть Вам покажется это странным, но все существа — персонажи Хоббита имеют свой независимый характер. Это уникальная черта игры Хоббит, отличающая ее от большинства обычных микрокомпьютерных игр. Каждый персонаж или существо может предпринять разнообразные действия и принять решение в зависимости от конкретной ситуации. Как в реальной жизни, все герои что-то делают все время — они живые!

Каждый персонаж ведет себя сообразно своему характеру, и очевидно, что конкретные действия будут иными каждый раз, когда Вы играете в Хоббита.

Они реагируют не только на Ваши действия, но и на действия других существ, с которыми они вступают в контакт. Даже когда Вас нет рядом с ними, они заняты своими делами.

Это уникальная черта игры объясняет нам, почему при каждой новой игре в Хоббита события развиваются несколько иначе, чем в прошлый раз. И чем дальше Вы заберетесь в страну волшебных приключений, тем больше встретите разнообразия. Это значит вместе с тем, что нет единственного решения для загадок Хоббита, и что при каждой новой игре перед Вами встают новые проблемы, немного непохожие на прежние. Это не приключение, которое достаточно пройти однажды. Каждый раз, когда Вы начинаете заново игру, начинается новое приключение.

Как идет время.

Хоббит играется в реальном времени — это значит, что все происходит с обычной скоростью. Единственное время, когда компьютер останавливает действия игры — это время ввода команд.

Если Вы просто сидите и смотрите на экран, то обнаружите, что по прошествии 30 секунд компьютер Вам выдаст сообщение:

— You wait — (— Вы ждете —)

Time passes... (время идет)

И пока Вы ждете, остальные персонажи делают свои дела.

Разговор с животными.

В Хоббите есть программа ANIMALK (живой разговор), позволяющая Вам говорить с другими существами во время приключений. Теперь, наконец, Вы можете отвечать на вопросы, задаваемые Вам другими персонажами; и можете сообщать другим существам, что бы Вы хотели, чтобы они сделали.

Конечно, поскольку все персонажи Хоббита действуют, как живые, они принимают собственные решения независимо от Вас, и могут решить сами, делать ли им то, что Вы предложили, или не делать.

Форма исключительно проста. Вы вводите SAY TO кому-либо «предложение» (скажи кому-либо «предложение»).

Например:

SAY TO GANDALF «READ MAP»

(скажи Гандальфу «прочитай карту»).

Если он захочет, он так и сделает, или Вы увидите сообщение:

— GANDALF SAYS «NO!» —

(— Гандальф говорит «нет!» —).

Вы должны заключить сообщение, которое хотите сказать, в кавычки, применяя все правила Инглийского языка. Старайтесь не говорить слишком много одному персонажу сразу, т. к. если Вы будете многословны, то они могут подумать, что Вы зануда и не захотят помогать Вам. По той же причине не злоупотребляйте словом ALL в командах, обращенных к другим существам. Вы должны быть более аккуратны, чем обычно, набирая на клавиатуре команды, обращенные к другим персонажам. Они, в отличие от самого компьютера, не скажут Вам, что они не понимают, что Вы им сказали — они просто подумают, что Вы чудаковатый и странный.

И если другие существа подумают, что Вы недостаточно умны, они могут не захотеть помочь Вам.

Сотрудничество с другими персонажами игры.

Вам следует помнить, что ряд проблем, с которыми Вы столк-

нетесь в ходе игры, можно разрешить только, если Вы хотите сотрудничать с другими персонажами приключения.

Поскольку Вы всего лишь Хоббит, а не волшебник, то будет много вещей, которые другие существа сумеют выполнить лучше, чем Вы: например: поднимать тяжелые предметы, сражаться с чудовищами, и т. д.

Поэтому Вам обязательно нужно быть в хороших отношениях со своими друзьями. Конечно, иногда Вы будете в одиночестве и будете бороться один на один со своими врагами.

Борьба с враждебными существами.

Не бывает настоящих приключений без опасностей, и многие существа, с которыми Вы встретитесь в Дикой стране, будут отнюдь не дружелюбными.

Многие при виде Вас попробуют напасть. Другие попытаются убить Вас, а третьи — забрать в плен. Можно быть уверенными, что любое существо, на которое Вы напали, будет обороняться. Поскольку Вы простой Хоббит, то для борьбы Вам понадобится оружие, но Вы сможете сражаться, даже если оружия не будет.

Если Вы не опишете оружие (даже если Вы несете его с собой), то компьютер решит, что Вы хотите сражаться голыми руками. Поскольку все персонажи оживлены, а некоторые из них злы и агрессивны, то не удивляйтесь, встретив на пути своих приключений мертвые тела — это жертвы сражений, идущих в Дикой стране.

Из-за больших размеров и сложности игры нельзя гарантировать, что в ней совсем нет ошибок. Большое внимание разработчиков было уделено тестированию игры, чтобы быть уверенными, что она будет себя вести описанным выше образом в рамках инструкции.

Подсказки к Хоббиту.

Лучшей подсказкой будет для Вас чтение самой книги «Хоббит». Это приключение построено на сюжете книги во всех подробностях, и если Вы окажетесь в затруднении, то лучшей подсказкой будет внимательное перечитывание романа.

Некоторые части приключения немного отличаются от книги, они сделаны более занимательными — например, изменены загадки, которые задает Вам Гандальф. Повторение загадок из книги сделало бы их слишком простыми.

В некоторые моменты игры можете использовать подсказку «HELP» (помощь), чтобы получить ключ к продолжению игры. Эти ключи могут быть с секретом.

С Л О В А Р Ь.

Движение:
DOWN-D — вниз

NORTH-N — на север

NORTHWEST-NV — северо-
запад

EAST — на восток

SOUTH-S — юг

UP-U — вверх

SOUTHEAST-SE — юго-восток

NORTHEAST-NE — северо-
восток

SOUTHWEST-SW — юго-запад

WEST-W — запад

Специальные глаголы:

EXAMINE — осмотреть, обследовать объект.

HELP — помощь

INVENTORY — инвентарь

LOAD — загрузить с кассеты

LOOK-L — осмотреться по
сторонам

NOPRINT — запрещение
печати

PAUSE — пауза

PRINT — печать

QUIT — рестарт

SAVE — запись на кассету

SCORE — счет, текущее
положение дел

Глаголы действий:

BREAK — сломать

CLOSE — закрыть

DIG — копать

DRINK — выпить

FILL — наполнить

GIVE — дать

KILL — убить

PICK — подобрать

OPEN — открыть

SAY — говорить

SWIM — плавать

TAKE — взять

TURN — повернуть

UNTIE — отвязать,
развязать

CLIMB — карабкаться,
взбираться

CROSS — пересечь

DROP — уронить

EMPTY — вылить, высыпать,
осушить

FOLLOW — следовать за кем-
либо

GO — идти

LOCK — запереть

PUT — положить

RUN — бежать

SHOOT — стрелять

TIE — связать, привязать

THROW — бросить

UNLOCK — отпереть

WEAR — носить (одежду)

Предлоги:

ACROSS — через, поперек

AT — на, в, к

FROM — из

IN — в

OUT — наружу, из

OFF — предлог указывает на
удаление, отделение

THROUGH — через

TO — к

INTO — вовнутрь

UP — вверх, приближение
чего-либо или к чему-
либо, etc.

ON — на (сверху на...)

WITH — с

Наречия:

CAREFULLY — осторожно

SOFTLY — мягко

GENTLY — аккуратно,
бережно

VICIOUSLY — злобно,
враждебно.

HOW TO BE A HERO.

(Как стать героем).

Вы считаете себя героем? Посмотрим... окончательно это будет ясно в конце игры. Вам предстоят три трудных испытания. Из каждого можно выйти легким путем или же столкнуться лицом к лицу с преследователями. Выбор за Вами.

Управление: J — выбрать кемпстон джойстик

R — переопределить ключи в режиме паузы

S — сохранить

L — загрузить

IMPOSSIBLE MISSION 2

СОВЕРШЕННО

СЕКРЕТНО:

ТОЛЬКО ДЛЯ АГЕНТОВ!

ТОЛЬКО ДЛЯ СВЯЗНИКОВ!

Кому: специальному агенту 4125 — руководство
к действию.

1. ПРЕДМЕТ:

Задание особой важности для обеспечения национальной и всеобщей безопасности. Сделать все возможное.

2. СИТУАЦИЯ:

В течение последних двух дней ведущий военный компьютер, следящий за главными мировыми силами, докладывает об утечке секретной информации. В каждом случае некто получает доступ к стратегическим ракетам. Только один человек способен проникнуть в компьютер на этом уровне: профессор Эльвин Атомбендер (в дальнейшем просто Эльвин). Мы предполагаем, что Эльвин работает над тем, чтобы разгадать пусковые коды главного компьютера. Если он достигнет этой цели, то он предпримет попытку проинформировать ракетную атаку и уничтожить весь мир.

3. ЗАДАНИЕ:

Вы должны проникнуть в подземную цитадель Эльвина и остановить его. Чтобы добиться успеха, Вы должны избегать встреч с роботами охраны, добыть его секретные коды и проникнуть в его центр управления. Твои предшественники агенты 4116 и 4124 (мир их праху!) сумели переправить кое-какую информацию о намерениях Эльвина. Она подробно описана ниже. Твоим единственным оружием будут твой проницательный и аналитичный ум и твой миа 93666 карманный компьютер. Успеха тебе!

Судьбы мира зависят от тебя!

Досье: Эльвин Атомбендер.

Пол: мужской.

Национальность: кавказец.

Рост: 5 футов, 4 дюйма.

Вес: 120 фунтов.

Волосы отсутствуют.

Глаза присутствуют.

Особые приметы: избегает людей, ненавидит животных, любит деньги и морфий.

ДЕТСТВО

Эльвин был милым мальчиком, мать его очень любила. В школе он ненавидел спорт, но зато преуспевал в математике и в других точных науках. С ним редко бывали трудности. Дома Эльвин проводил большую часть своего времени, уставившись в экран своего компьютера, и это никому не причиняло вреда.

О да! Однажды он сумел проникнуть в банк данных телефонной компании и внести туда свою запись. Разозлившись на своих родителей за какую-то действительную или выдуманную провинность, игривый юнец добавил к счету за телефон своих родителей еще и плату за пятиминутный разговор с Афганистаном. Все считали, что в конце концов он вырастет, и у него пропадет желание залезать в данные чужих компьютеров. «Пусть пока ребенок поиграет», — говорила его мать, на это его отец отвечал: «Дети есть дети». Конечно же, они тогда еще не догадывались, к чему это все приведет.

ПОВОРОТНЫЙ МОМЕНТ

Пока Эльвин учился в колледже, он превратился из подающего надежды молодого человека в хныкающее исчадие ада. Он увлекся новой компьютерной игрой — «Смеющиеся пингвины — захватчики из открытого космоса». (Эльвин всегда ненавидел пингвинов из созвездия Малой Медведицы.) Максимальный счет, который можно было набрать в этой игре доходил до 100 миллионов, и Эльвин решил выжать из этого максимум. После того, как он, не отрываясь, просидел за этой игрой несколько дней и ночей подряд, он уничтожил достаточно пингвинов, чтобы набрать 99.999.999.785 очков. Если бы он сумел уничтожить еще несколько таких «смокингов»,

он бы сумел набрать максимум. Эльвин встряхнул рукой, которая держала игровую рукоятку, и вдруг на экран выплыл 250-очковый пингвин. Глаза Эльвина загорелись, и вот пингвин уже уничтожен. Но в этот момент вдруг внезапно пропало электричество. Игра была потеряна. Больше за свою жизнь он уже не смог добиться такого внушительного счета. Вот тогда-то он и «свихнулся». Им овладела маниакальная идея: «Он отомстит миру за эту несправедливость. Мир еще пожалеет об этом!»

Многие годы Эльвин выжидал. Он стал авторитетным профессором в области компьютеров и робототехники. Затем восемь лет назад он вдруг исчез, и никто не знал о его местопребывании. До сих пор никто не знал, где он.

РАПОРТ РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНОЙ СЛУЖБЫ ЦИТАДЕЛЬ ЭЛЬВИНА

Используя свое состояние, которое он сколотил, делая налеты на компьютеры различных финансовых учреждений, Эльвин построил огромную подземную цитадель, оборудованную компьютерами. Здесь в уединении Эльвин провел в работе 4 года, чтобы проникнуть через систему безопасности военных компьютеров всего мира. Как Вы теперь узнали, ему это удалось. Наши компьютеры посчитали, что он может разгадать пусковые коды и предпринять атаку в течение шести часов. Таким образом у Вас уйма времени для выполнения своей миссии. В цитадели Эльвина 32 комнаты. Некоторые из них используются как жилые помещения, другие заняты компьютерами. Но (здесь возникают некоторые странности) наша разведывательная служба установила, что в каждой комнате есть несколько этажей или секретных проходов, которые соединены лифтами. Последний агент, который пытался проникнуть в цитадель Эльвина, сообщил следующее: (отрывок) «Я сейчас вошел, как оказалось, в жилую комнату... (пауза)... странно. Вся мебель, кажется, стоит на приподнятых платформах... не понятно, как туда можно попасть... (статические разряды)... Я вижу камин и диван прямо над моей головой... Как только можно жить в таких условиях? Постой... кажется за мной наблюдает робот... А-А-А!!! (Передача окончена)».

Ясно, что Эльвин спланировал свои помещения таким образом, что только он может там легко передвигаться. Этажи и тайные проходы часто совсем внезапно обрываются. И, конечно же, они охраняются мерзкими роботами Эльвина. И все они чертовски умны.

РОБОТЫ ЭЛЬВИНА

Рост: 1,57 метра

Вес: 67 кг

Тип оружия: 5 киловольт (высоковольтный плазменный генератор).

Энергетический запас: 3,14 Мегаджоулей (примерно)
Максимальная угловая скорость: 1,2 Мегарадиан (две недели)
Продольная скорость:
Альфа-класс: $2,5 \times 10E-8$
Бета-класс: $1,2 \times 10E-8$
Гамма-класс: $5,9 \times 10E-9$
Омега-класс: 0
Светочувствительный порог: 0,12 люмен
Обратимая энтропическая норма: 2,71828 эрг/нсек
Термический коэффициент: 6,07 град/час.

СИСТЕМА БЕЗОПАСНОСТИ ЭЛЬВИНА

Наша разведка доносит, что Эльвин использует три типа паролей во всей своей системе безопасности. Один пароль отключает роботов, другой служит для управления лифтами, третий открывает контрольную комнату (комнату управления).

А теперь идет удивительное сообщение: Мы считаем, что Эльвин прячет пароли в своей обстановке. Эльвин, который все же ненормален, сам часто забывает пароли своей системы. Он решил разбросать их как попало по всему дому. Вы можете найти один из паролей, например, в диване или в кухонной плите. Но Вы должны найти их. Без паролей Вы будете уничтожены, как и агент 4124 (но не будем думать об этом, не так ли?)

Если Вы найдете пароль, то использовать его в большинстве случаев будет довольно просто: как только Вы войдете в комнату, Вы должны ввести пароль в терминал и отключить роботов или (если надо) вызвать лифт. А вот пароль от комнаты управления — это совсем другое дело. Понимая важность этого пароля, Эльвин разбил его на дюжину частей, разбросав их по всей цитадели. Вам надо найти их все и собрать как головоломку, только тогда Вы получите проход в комнату управления. В этой комнате Эльвин и готовит к запуску ракеты. Вы должны его остановить. Иначе мир погибнет!

СУДЬБА МИРА В ВАШИХ РУКАХ!

ЦЕЛЬ

Для успешного осуществления Вашей миссии Вы должны проникнуть в комнаты и подземные коридоры цитадели Эльвина, уничтожить роботов охраны и составить секретный пароль. Тогда Вы сможете пройти в комнату управления Эльвина и положить конец его планам. Счет в Вашей игре будет расти с каждым найденным куском секретного пароля, со сложным паролем, с проходом в комнату управления, и все это будет зависеть и от того времени, за которое Вы добились этих успехов. Со временем Вы наберетесь опыта, будете выполнять свои миссии быстрее, и Ваш счет будет

расти. Но учтите, что каждый раз роботы будут находиться в разных местах, и главный пароль каждый раз будет разным.

НАЧАЛО ИГРЫ

После того, как игра загружена, на экране появится предложение выбрать способ управления: клавиатуру или рукоятку.

Вы начинаете игру, когда Ваш агент находится в лифте. Нижняя часть дисплея — это дисплей Вашего карманного компьютера.

УПРАВЛЕНИЕ

В лифте: для того, чтобы спуститься или подняться, достаточно перевести рукоятку вперед или назад. Чтобы двигаться по коридорам в нужном направлении, вправо или влево. Выбежав за пределы экрана, Вы очутитесь в комнате.

В комнате: чтобы двигаться в нужном направлении, переводите игровую рукоятку вправо или влево. Если Вы нажмете на кнопку «огонь», Ваш агент сделает небольшой прыжок вперед (это очень удобно для преодоления надоедливых роботов.)

На подъемных площадках: если Вы стоите на полосатой подъемной площадке в одной из комнат, Вы можете подняться или опуститься простым перемещением игровой рукоятки вперед или назад.

КАК ИГРАТЬ В ИГРУ

По мере того, как Вы будете исследовать цитадель Эльвина, Ваш карманный компьютер (его дисплей — нижняя часть экрана дисплея) будет показывать план комнат и коридоров, в которые Вы входите. Каждую комнату Вам надо обыскать.

ПОИСКИ ПАРОЛЕЙ

Обследуйте каждый предмет и каждую часть мебели в комнатах, для того чтобы найти пароли или части главного пароля (если Вы, конечно, сможете увернуться от встречи с роботами). Вы можете сделать это, стоя точно напротив того объекта, который Вы хотите обследовать (диван, доска, камин или что-нибудь еще) и переместив рукоятку вперед.

В квадрате на экране появится слово «поиск». Вы также увидите горизонтальную линию, показывающую сколько времени дается на поиск предмета. Вы должны передвигать рукоятку вперед, пока линия не исчезнет. Если Ваш обыск будет прерван, то Вы можете потом вернуться к предмету и продолжить поиск с того момента, на котором Вы остановились. Но если Вы вышли из комнаты или начали поиск другого предмета, то при возвращении к прерванному обыску, Вам надо начинать все с начала. Когда обыск закончился, возможны 4 варианта:

1. В квадрате появится надпись: «Здесь ничего нет».

2. В квадрате появится изображение СПЯЩЕГО робота. Это своего рода «вздремнувший» пароль. Это позволяет Вам одновременно обезвредить робота в комнате.

3. В квадрате появится изображение полосатой подъемной платформы со стрелочкой вниз. Это лифтовый пароль, который даст Вам возможность воспользоваться всеми лифтами в комнате.

4. В квадрате появится изображение части главного пароля для прохода в комнату управления. Они будут автоматически записаны в память Вашего карманного компьютера.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕРМИНАЛОВ БЕЗОПАСНОСТИ

Вы можете использовать «вздремнувший» пароль и лифтовой пароль на любом терминале безопасности. Эти терминалы обычно расположены около входа в каждую комнату, они похожи на телевизоры с темными экранами, обращенными к Вам.

Для пользования терминалом безопасности встаньте так, чтобы терминал оказался прямо перед Вами и передвиньте рукоятку вперед. При этом экран терминала увеличится до размеров дисплея. С помощью рукоятки Вы можете выбрать одно из трех действий (когда стрелка укажет на нужное Вам действие, нажмите клавишу «огонь»).

1. Перемещение подъемных платформ: чтобы воспользоваться лифтом, в Вашем распоряжении должен быть лифтовый пароль (Ваш карманный компьютер высвечивает число лифтовых паролей, которыми Вы обладаете).

2. Временное обезвреживание робота: чтобы воспользоваться этой возможностью, Вам надо обладать «вздремнувшим» паролем (Ваш карманный компьютер высвечивает наличие у Вас «вздремнувшего» пароля).

3. Окончание работы с терминалом безопасности.

ШИФРОВАЛЬНЫЕ КОМНАТЫ

В цитадели Эльвина есть шифровальные комнаты, где Вы можете добыть несколько дополнительных паролей. Подойдите к дисплею и передвиньте рукоятку вперед как при обыске. На стене высветится группа квадратов, в каждом из которых будет изображена одна нота, на экране появится белая перчатка. Дотроньтесь до каждого квадрата в порядке повышения нот (с нижней до верхней).

Если Вы составили правильную последовательность нот, то на стене высветится лифтовой или «вздремнувший» пароль. Вы можете продельвать это сколько угодно раз, но с каждым разом нот будет все больше и больше. Вы можете прекратить это занятие в любой момент, для этого достаточно дотронуться до красной полосы.

КАРМАННЫЙ КОМПЬЮТЕР

Ваш карманный компьютер — изумительное изобретение. С его помощью Вы можете играть с частями головоломки прямо на экране, вращая части главного пароля, и таким образом поставить их правильно на свое место. Для того, чтобы включить карманный компьютер, Вам надо находиться на одной из подъемных платформ или же в одном из коридоров. Чтобы в этом случае включить карманный компьютер, Вам достаточно нажать на клавишу «огонь». Замечание: Вы не можете использовать карманный компьютер ни в одной из комнат — нажимая клавишу «огонь» в этом случае Вы будете просто делать сальто. Когда компьютер включен, план цитадели Эльвина исчезнет и появится перчатка. Воспользуйтесь перчаткой, чтобы собрать вместе части главного пароля, только после этого Вы сможете проникнуть в комнату управления.

— чтобы передвинуть перчатку, достаточно передвинуть рукоятку в нужном направлении;

— чтобы задействовать функциональную клавишу, Вы должны подвести к ней перчатку и нажать кнопку на Вашей игровой рукоятке;

— чтобы взять кусок главного пароля, Вам достаточно указать на этот кусок перчаткой и нажать клавишу на Вашей игровой рукоятке. Теперь Вы можете передвигать этот кусок, пользуясь своей рукояткой;

— чтобы положить кусок главного пароля, нажмите кнопку на Вашей игровой рукоятке;

— Вы можете сделать копии куска главного пароля, укажите на него перчаткой и нажмите клавишу на игровой рукоятке;

— чтобы положить копию сделанного куска главного пароля в память, подведите копию к окошку отображения памяти и нажмите кнопку на Вашей игровой рукоятке;

— чтобы выбрать следующий кусок главного пароля, достаточно указать на него перчаткой и нажать клавишу;

— чтобы убедиться, что два куска стыкуются (подходят друг к другу), укажите перчаткой на соответствующее окно и нажмите кнопку.

КАК РЕШАТЬ ГОЛОВОЛОМКУ

Среди найденных Вами кусков могут оказаться куски, которые повернуты боком, вверх ногами или лежат тыльной стороной вверх (или сразу несколько таких преобразований). Поэтому, если Вам кажется, что части никуда не подходят, попробуйте повернуть их при помощи функциональных клавиш.

Части должны подходить по цвету. Если Вам кажется, что два куска должны подходить друг к другу, Вы можете поменять их цвет при помощи соответствующих функциональных клавиш.

Собранная головоломка (главный пароль) выглядит как перфокарта: четырехугольник с несколькими маленькими отверстиями на нем.

Когда главный пароль будет собран, он может лежать перед Вами вверх ногами или тыльной стороной наружу: Вы можете вращать собранную головоломку, пока не поймете, что это и есть решение.

Каждая головоломка состоит из четырех частей, а всего в игре 9 головоломок. Каждая решенная головоломка дает Вам одну букву из главного пароля Эльвина. Эта буква сразу же появится на экране Вашего карманного компьютера.

Когда Вы разгадаете все 9 букв главного пароля Эльвина, Вы можете открыть дверь в комнату управления и спасти мир.

КОМНАТА УПРАВЛЕНИЯ

Дверь, которая ведет в комнату управления Эльвина, находится в одной из зеленых комнат цитадели. Когда Вы сложите пароль, поставьте Вашего агента прямо перед дверью и передвиньте ручку управления вперед. Дверь откроется и раздастся смех победителя.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ТЕЛЕФОНОМ

Нажмите на клавишу «телефон» на Вашем карманном компьютере. Вы набираете номер на номеронабирателе Вашего карманного компьютера. (Это делается, чтобы получить какую-нибудь помощь в решении головоломки). Но учтите, что каждое использование телефона будет «стоять» две минуты Вашего времени.

Компьютер предложит Вам на выбор три варианта. Выберите один из них по Вашему усмотрению с помощью перчатки, затем нажмите клавишу «огонь».

Коррекция ориентации крайне левых кусков

Компьютер перевернет два куска головоломки в Ваших окошках памяти так, чтобы расположить их правильно. С левой стороны каждой части, которая была перевернута, появится красная метка.

Достаточно ли у Вас частей, чтобы решить верхнюю левую головоломку?

Компьютер осмотрит верхний кусок головоломки в окошках Вашей памяти и скажет Вам, нашли ли Вы остальные три куска головоломки, подходящие к этим, чтобы сложить ее.

Отбой — повесить телефонную трубку.

ОЧКИ

Игровые часы (часы на экране карманного компьютера) в начале игры устанавливаются на 12:00. Игра останавливается, когда часы достигнут 6:00. Каждый раз, когда Вы упали вниз экрана или были пристрелены роботом, Вы получаете наказание в 10 минут. Каждый раз, когда Вы воспользовались телефоном, Вы наказаны на 2 минуты. Когда игра закончена, очки подсчитываются по следующим правилам:

- по 1 очку за каждую оставшуюся на часах секунду
- по 100 очков за каждый найденный кусок головоломки
- по 100 очков за каждый разгаданный пароль
- по 500 очков за каждую разгаданную головоломку
- 1000 очков за выполненную миссию.

НАМЕКИ

А вот теперь мы приведем Вам некоторые намеки, которые сделал нам автор игры «Невыполнимая миссия».

1. Кое-какие комнаты труднее других. Если какая-нибудь комната кажется Вам на данный момент слишком трудной (в частности у Вас нет паролей для выключения лифтов и выключения роботов), вернитесь туда, когда Вы узнаете еще какие-нибудь пароли.

2. У каждого робота своя программа поведения. Некоторые роботы двигаются быстрее других, некоторые стреляют молниями, у некоторых нет зрения или слуха. Так что внимательно следите за ними. Часто Вы можете разгадать, по какой программе работает тот или иной робот, и только после этого попробовать пройти мимо него.

3. Ваш карманный компьютер может сложить вместе два куса головоломки, если они не перекрываются. Но этого не всегда достаточно. Куски головоломки, которые не перекрываются, могут и не подходить друг к другу. Если Вы обнаружите, что Вы не можете кончить уже начатую головоломку, попробуйте применить в ней другие куски.

4. Вам не надо прыгать через каждую дырку в полу. Если дыра не шире платформы лифта, постарайтесь ее перешагнуть. Но при этом не отпускайте рукоятки, пока Вы не очутитесь на другом краю дыр, иначе Вы упадете.

5. Если Вы будете переходить через очень широкий провал, Вы можете нажать на клавишу «огонь», когда одна нога уже занесена над провалом — это даст Вам возможность прыгнуть как можно дальше.

Ну вот, пожалуй, и все, что Вы можете получить от меня. Остальное в Ваших руках.

В конце концов, спасти мир от гибели — это, конечно же, не самое простое дело на свете.

Звуковые/двигатель-
ные органы

Это уши робота

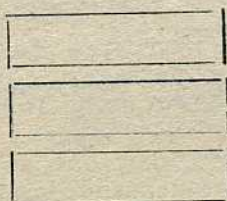
С этими датчиками
робот может следо-
вать за Вами неза-
висимо от того, ви-
дит он Вас или нет.

Это двигательные
аппараты робота,
но робот может пе-
редвигаться только
по металлической по-
верхности комнаты.

Кнопки, перемещаю-
щие новые куски
в окно памяти.



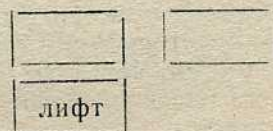
Окно памяти, в ко-
тором отображают-
ся куски, которые
Вы выбрали на дан-
ный момент.



Высоковольтное уст-
ройство, которое
формирует молнии,
стреляющие на 6 фу-
тов.

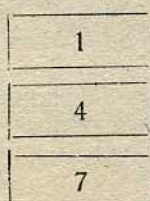
Это глаза робота,
которые могут уви-
деть Вас, если Вы
находитесь недалеко
от робота.

Кусок, с которым вы
работаете в данный
момент.



Номеронабиратель
телефона.

Кнопка переворота
куска на тыльную
сторону-1.



Кнопка, выключ.
карманного
компьютера-4.

Пароли Эльвина

Кнопка поворота
куска-2.

Кнопки смены
цветов-7, 8, 9

Кнопка, которая
убирает кусок с дис-
плея-3.

Кнопка, отсоединяю-
щая от головоломки

последний кусок-5.

Кнопка паузы — 6.

JAWS REVENGE.

(Мсть челюстей).

Ограбленный своим агентом и изнуренный работой в конторе, наш герой просит Вас помочь ему уйти от однообразной жизни. В этой «PRO» аркадной игре, написанной генератором машинных кодов, Вы управляете движением нашего героя, который прокладывает свой путь по экрану, окруженный многими странными существами: пловцами, медузами, рыбаками, ныряльщиками и странной рыбой.

Чтобы игра Вам не наскучила, наш кодировщик добавил в нее необычные детали.

(1) Посмотрите на морское дно. Оно движется как будто экран качается. При ударе об него Вы теряете жизнь. Не погибнете сразу.

(2) Некоторые рыбы вооружились гарпунами.

(3) Ныряльщики держат акул. При первой возможности они напустят акул на Вас.

(4) В некоторых лодках есть глубинные бомбы. Если хоть одна бомба достигает дна, она превращается в рыбу или...

(5) Красные селетки. Это не всегда обычная рыба. Если Ваша еда становится красной, не ешьте ее (или ударьте ее). Она кусается.

Игра для одного игрока

Лишние 1.000 очков за переход мимо самой высокой точки дна. В начале дается 5 жизней. Лишняя жизнь (всего их до 5) дается за 1.000 очков. Рестарт (5 жизней) плюс более быстрая игра — за 10.000 очков. Чтобы завоевать очки, нужно есть и есть.

JET SET WILLY

Клавиатура: начинать снова: Caps Shift и Break

налево: Q, E, T, U, O, 5, 6

направо: W, R, Y, I, P, 7, 8

вверх: CAPS SHIFT, Z, X, C, V, B, N, M, SYMBOL
CHIFT, SPACE, 0

стоп: A, S, D, F, G

продолжение: H, J, K, L, ENTER

выкл. музыку: H, J, K, L, ENTER

включить музыку: неиспользованные клавиши из предыдущих

Игра в этой категории считается одной из лучших благодаря хорошо разработанной графике. Цель игры: нам необходимо собрать 83 предмета, без которых мы не можем войти в спальню. Среди предметов два считаются в двойном размере и два невидимых, т. е. будем видеть всего 79 предметов на 60-ти уровнях.

У нас есть возможность перепрыгнуть с одного уровня на дру-

гой (который нам понравится), правда, это в некоторых случаях ведет к «задержке» игры, тогда нажимаем SYMBOL SHIFT и BREAK.

Другой способ: к каждой комнате (уровню) относится один номер, нужно ввести его код так, чтобы номер в двоичной форме соответствовал количеству подключенных бит. Нажимаем соответствующую комбинацию клавиш 1, 2, 3, 4, 5 и между 0—31, потом нажимаем клавишу 9 (при этом комбинация 1—5 в нажатом состоянии), в интервале 32—60 6-ю и 9-ю клавишу. Например, номер security guard—5, в двоичной форме это 00101, т. е. держа нажатыми клавиши 1 и 3, нажимаем на 9, и Willy появляется.

Если мы считаем, что количество жизней недостаточно, или что предметов, которые надо собрать, слишком много, или хотим изменить место старта, делаем следующее:

«MERGE» заполняем часть BASICa, потом вписываем POKE p, m перед RANDOMIZE USR.

p=34785 m=max 31 количество жизней

p=35899 m=0 бесконечная жизнь

p=41983 m=256 — количество предметов к собираемым предметам

p=34795 p=0—60 к выбору начальной комнаты

Используется «2» версия этой игры, в которой надо собрать предметы из 70-ти комнат, и мы слышим не мелодию «Если бы я был богачом», а сюиту Грига «Пер Гюнт», как в Manie Miner.

LAS VEGAS VIDEO POKER

Эта игра является наиболее удачной моделью машин для игры в видео-покер, установленных в Лас-Вегасе.

Компьютер играет с одной колодой карт, Вы сможете испытать свои карточные способности и азартность.

Управление: цель игры — набрать наилучшие возможные карты в партии. Чтобы увидеть карты, нажмите пробел.

Следуйте инструкциям на экране.

MANIC MINER

Управление, запуск игры: ENTER

от A до G — перерыв и новый запуск

от H до L — включение и выключение звука

Q — начальный ряд попеременно: влево, вправо

самый нижний ряд — прыжок

(есть demo)

Предоставление вечной жизни: введение в головную часть BASICa 25 POKE 35136,0 или 25 POKE 34269,32

С фигурой Вилли нам надо с самого нижнего уровня взобраться

на 20-й уровень до выхода из шахты. На каждом поле надо собрать ключи или мигающие (блестящие) вещи, тогда мы можем зайти в лифт, который перевезет нас на следующий уровень.

Существует и вторая версия этой игры, которая содержит дополнительно 20 игровых полей.

MATCH DAY

Есть demo. Можем имитировать футбольный матч. Оживление хорошее, но иногда мешает то, что мы можем управлять движением только того игрока, который находится ближе всего к мячу.

После ввода программы игру можно запустить только нажатием какой-либо клавиши, тогда появится имя автора программы и снова надо нажать клавишу. Тогда появится главное меню:

Play Match Day (1 player game) — игрок играет против машины.

Play Match Day (2 player game) — двое играют друг против друга.

Play Match Day Special — если играет несколько игроков, машина разделяет по парам участвующие в розыгрыше команды и выписывает результат жеребьевки.

Change Match Details — здесь можно установить следующее:
— время первого периода (половины времени) (5, 15; 45 минут)

— степень сложности

— число принимающих участие (в случае розыгрыша кубка)
— противник-компьютер

Change Team Names — запись названий команд

После этого имеется возможность для изменения цвета формы, переопределения управляющей клавиатуры или выбора типа джойстика.

Выбор возможностей происходит нажатием SYMBOL SHIFT (SS), закрепление — ENTER, нажатием CAPS SHIFT (CS) всегда можем вернуться в главное меню. После установки всего вышеупомянутого игроки выходят на поле и выстраиваются посередине...

MILK RACE

(Молочная гонка)

Преодолеть 1000 миль на велосипеде — это без сомнения подвиг, так что не удивительно, что Вы почувствуете себя изнуренным, окончив игру.

Вы один из 84 участников ежегодной Молочной Гонки, Вам

нужно иметь много энергии и выдержки, чтобы выйти на 1-е место в 13 этапах гонки и получить приз.

Управление:

клавиши можно переопределить:

Q — вверх

A — вниз

O — влево

P — вправо

Нажимайте M для выбора передачи.

MR. WIMPY

Более расширенная вариация популярной игры с гамбургерами. После ввода программы нажатием клавиш 1/2/3/4 выбираем клавиатуру или Kempston/Protec/Sinclair Interface.

Если нажмем 5-ю клавишу, видим demo.

Распределение клавишей: S — вверх, X — вниз, N — влево, H — вправо.

На первом игровом поле нам надо собрать материал для гамбургера. Вверху слева видны три подноса, справа сверху сыр, булочки и мясо (символы). Мистер Уимпи отправляется слева. На поле видим движущиеся вверх/вниз отверстия, которые надо обойти, иначе потеряем жизнь. Они желтого цвета.

Также на поле движется и Waldo — личность голубого цвета и беспощадная. Мистеру Уимпи надо отнести один поднос направо и принести обратно по очереди, отдельно принести символы трех пищевых продуктов. Если он с пустым или полным подносом в руках встретится с Waldo, он отберет все, и можем идти обратно за подносом и начинать все сначала.

Если удастся собрать основные материалы для гамбургера, можем перейти к игре — гамбургер, которая состоит из лестничного поля игры стиля kong.

Здесь на четырех уровнях видны верхние половины булочек для гамбургера, сыр, мясо и нижние половинки булочек. Внизу находятся тарелки, на них надо составить все четыре гамбургера. Каждая часть падает вниз, если мы перейдем через нее. Если одна часть упадет на другую, то ее тоже толкает дальше.

Нашей работе на первом шаге мешают SID-SOS (сумасшедшая кольраби) и SAM SPOON (специфическая фигура). Встреча с ними угрожает нашей жизни.

Если мы построим четыре гамбургера, появляется новая фигура наряду с двумя предыдущими — OGY EGG (яйцо), и игровое поле становится труднее. После этого выйдет четвертая фигура RAM PICKLE (кислый огурец) и игра еще более усложнится.

В первом круге, когда мы только собираем материал для гам-

бургера, количество собранных очков зависит от того, сколько осталось BONUS. Отсчет начинается с 600 и идет вниз, и с течением времени достигнет нуля, если мы медленно работаем.

Во время сбора гамбургера можно собрать большее число очков, здесь можно достичь тысяч очков. Если кончатся пять жизней, игре конец.

NEVERENDING STORY.

(Бесконечная история).

«Парень, который ищет друга, нашел мир,
который ищет героя».

ФАБУЛА.

Компьютерная игра придерживается главной темы фильма, и действия игры протекают в «Фантазии», выдуманном мире, стоящем перед гибелью от «Союза Ничего», разрушающих самое основание этого мира и ведущих его к забвению. Этому миру отчаянно нужен герой из «настоящего мира», герой, в которого они могли бы поверить и который спас бы его существование.

Таким героем оказался мальчик, Бастиан Бальтазар Бакс, который нашел пыльную старую книгу на полке в антикварном букинистическом магазине. Книжка называлась «Бесконечная история», и в ней была описана день за днем хроника упадка людей «Фантазии».

Бастиан взял книгу, сдул пыль с обложки и увидел «Аурин» — золотой и серебряный медальон, символизирующий силу «Фантазии». Придя в школу, он забыл про своих учителей, забрался на заброшенный чердак, и, усевшись на старом коврик, погрузился в чтение захватывающей истории:

В приемной дворца императрицы «Фантазии» собралось много людей, все они хотят получить аудиенции у императрицы, но к великому огорчению они узнали, что императрица больна и слаба. «Кайрон», врач императрицы, обнадежил их; он рассказал им о герое, маленьком мальчике из долины, которого зовут Атреу — единственным, кто может найти спасение для «Фантазии».

В игре ты будешь Атреу, и только благодаря твоему энтузиазму королевство вернет себе былую славу!

Основные лица, с которыми ты можешь встретиться там, приведены ниже, но тебе придется самому судить, хотят они тебе помочь, или же наоборот захотят помешать тебе.

ТРИ ПУТЕШЕСТВЕННИКА.

Рокбайтер, Тинивини и Найтхоб, три друга, которые идут в Башни из Слоновой Кости, резиденцию императрицы, чтобы увидеть ее.

ТМОРК-ОБОРОТЕНЬ.

Это главный слуга «Ничего». Он применит все свои силы и умение, чтобы остановить любого, кто попыбует встать на пути его хозяина в его желании уничтожить «Фантазию», так что не зебай!

ИМПЕРАТРИЦА.

Вечная, всегда юная правительница «Фантазии», которая живет на самой вершине Башни из Слоновой Кости.

МОРЛА.

Это один из древнейших. Самый старый житель «Фантазии» — это покрытая землей огромная черепаха, которая живет в «Болоте Печали».

ГНОМЫ.

Енгивук и Ургл, живут в Южных землях.

ФАЛЬКОР

Огромный белый дракон, который всегда поможет любому, у которого есть «Аурин».

Артакс

Верный скакун Атреу.

Игра

«Бесконечная история» — графическая игра, в которой иллюстрируется местность, события и некоторые предметы. Для опытных искателей приключений читать текст, возможно, и будет излишним, но для остальных это сделает игру более понятной и доставит больше удовольствия от игры.

Если Вы еще не играли в игры с приключениями, не спешите отложить эту игру в сторону: она довольно проста и доставит Вам массу удовольствия. Эта игра отправит Вас в путешествие, в котором Вас ждут открытия, Вам придется решать различные проблемы, избегать опасности, и у Вас будет конечная цель: спасти «Фантазию» от «Ничего». Во многих отношениях эта игра не отличается от других видов игр, она отличается лишь способом отображения и методом твоих ходов.

Компьютер будет описывать словами Ваше местоположение, существа и предметы, которые находятся в этом месте. Когда Вы решили, что Вы будете делать (в этой книге Вы играете роль героя Атреу), Вы печатаете о своем решении в кратких выражениях на английском языке. Формат слов, которыми Вы описываете свое действие, описан ниже в разделе «Язык», но надо выбирать наиболее лаконичные фразы, чтобы оставить больше места для ответа

компьютера. Если компьютер понял, что Вы собираетесь делать, он производит это действие и сообщает Вам о результате этого действия.

Игра разделена на 3 части (всего в игре более 100 кодов и данных), и эти части надо играть по очереди. (Вы не можете начать игру прямо со второй части, не сыграв первую и т. д.). Игра разделена на 3 части только событиями, так что если в предыдущей части у Вас были какие-нибудь предметы, то они будут у Вас и в следующей части. (Об этом надо помнить, когда Вы нашли какой-нибудь предмет и не нашли ему применения в предыдущей части игры). В этой игре графика используется несколько отлично от обычных игр. Во-первых, она иллюстрирует предметы, которые Вы имеете, одновременно Вы можете нести до 5 предметов, эти предметы изображены в правом верхнем углу экрана. Если в какой-то момент времени с Вами идет компаньон (Фалькор или Артакс), то он рисуется под предметами, которые Вы имеете. Местность, в которой Вы находитесь, или происходящие события показаны на экране в левом верхнем углу, примерно треть этих иллюстраций относится к разряду событий. Следует добавить, что графика предназначена совсем не для замены текста, а для помощи тексту.

ЯЗЫК

Вы управляете действиями Атреу, печатая на компьютере лаконичные фразы на английском языке, но при этом полезно помнить несколько простых правил:

1. В каждой фразе обязательно должен быть глагол. Некоторые из глаголов, которые понимает компьютер, не вполне подходят под понимание глагола, поэтому полезно рассматривать под глаголом слово, которое означает действие.

2. Некоторые глаголы требуют существительного, на которое направлено действие — GET AURIN, «GET» — это глагол, а «AURIN» — существительное.

3. Программа сама понимает слова, которые она понимает, если же она не поняла слова, то компьютер спросит Вас, что это значит.

4. Если Вы хотите напечатать несколько предложений одновременно, Вам надо соединить их союзом «AND».

Например: GET APPLE AND GO EAST.

5. Для того, чтобы компьютер понял слово, достаточно напечатать первые три буквы этого слова.

**ВОТ СПИСОК НАИБОЛЕЕ ЧАСТО ИСПОЛЬЗУЕМЫХ СЛОВ,
КОТОРЫЕ ПОМОГУТ ВАМ НАЧАТЬ ИГРУ.**

LOOK или L Осмотрись. После этой команды компьютер пов-

торяет описание местности, в которой Вы находитесь. (Такое описание компьютер дает автоматически, если Вы сменили местоположение).

NORTH или **N**. Это глаголы передвижения, которые используются.

NORTH EAST или **NE** наиболее часто. Вы можете просто напечатать направление или перед этим поставить слово.

SOUTH EAST или **SE** «О» (Это безразлично.)

SOUTH или **S**. Конечно же, программа разрешит Вам.

SOUTH WEST или **SW** перемещаться только в определенных, свободных направлениях.

WEST или **W**

NORTH WEST или **NW**

GET/DROP Для того, чтобы брать или кидать предметы.

INVENTORY После такой команды компьютер напишет Вам список предметов, которые Вы несете. (Эти предметы изображены в правом верхнем углу дисплея).

ВРЕМЯ

Если Вы слишком долго будете раздумывать над своим очередным ходом, то время, отведенное для обдумывания, кончится и компьютер воспримет то, что уже напечатано на экране. (Если перед этим дана команда «**PAUSE**», то этого, конечно, не произойдет).

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

1. Мы советуем Вам рисовать карту местности, если Вы, конечно, не обладаете феноменальной памятью, это Вам может очень пригодиться.

2. Каждый предмет, на который Вы наткнетесь во время путешествия, имеет свое предназначение, Вам надо только догадаться, как его применить.

НАЧАЛО

После загрузки на экране появится вводный текст и заиграет вступительная мелодия. Для того, чтобы начать игру, нажмите клавишу «пробел».

После этого компьютер запросит у Вас, хотите ли Вы продолжить начатую игру или будете начинать с нуля. Если Вы хотите продолжить начатую, то просто нажмите клавишу «Y» и повторите опять процесс загрузки. Если Вы хотите начать новую игру, то нажмите клавишу «N». После этого в компьютер надо загрузить первую часть игры, для этого вставьте в магнитофон кассету с первой частью и нажмите клавишу «пробел».

После того, как первая часть загрузится, начнутся Ваши приключения.

ПОСЛЕДУЮЩИЕ ЧАСТИ

После того, как Вы кончили играть первую часть, Вам надо загрузить следующую часть, для этого Вам надо установить в магнитофон соответствующую кассету и затем нажать клавишу «пробел» на компьютере, после этого начнется загрузка следующей части.

СОХРАНЕНИЕ НАЧАТОЙ ИГРЫ

Для этого достаточно в начале игры установить в магнитофон кассету, на которую Вы хотите записать промежуточные результаты игры. Далее следовать обычному режиму игры.

СПИСОК СЛОВ, ПОНИМАЕМЫХ КОМПЬЮТЕРОМ

GO	— иди	SAY	— скажи
SOUT EAST	— юго-восток	WEST	— северо-запад
PULL	— тащи	ATTACK	— нападай
BLOW	— удар	INVENTORY	— имущество
OPEN	— открой	CLOSE	— закрой
NORTH	— север	SOUTH	— юг
UP	— наверх	OUT	— наружу
LOOK	— осмотрись	LIGHT	— свет
RIDE	— скачи, поезжай	EAT	— съешь
CUT	— отрежь	READ	— прочти
NORTH EAST	— северо-восток	TIE	— завяжи
DOWN	— вниз	SOUTH WEST	— юго-запад
GET	— возьми	ENTER	— войди
SMASH	— разбей	FLY	— лети
UNLOCK	— открой	REMOVE	— передвинь
EAST	— восток	FASTEN	— привяжи
DROP	— брось	WEST	— запад
TAKE	— возьми	IN	— внутрь
HIT	— ударь	CLIMB	— залезь
		LOCK	— запри

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ГЛАГОЛЫ

WAIT — используй этот глагол, когда тебе надо просто выиграть время.

PAUSE — используй этот глагол, когда тебе надо просто отключить время.

SAVE — этот глагол используется для сохранения на кассете текущего состояния игры.

LOAD — загрузить записанную на кассете игру.

QUIT — бросить игру на середине.

NINJA

Один шагает Нинзя по стране смерти. Это бесконечное путешествие в поисках Принцессы Ди-Ди, жемчужины Востока, пленницы Жемчужного дворца. Он должен собрать фигурки, которые она обронила, чтобы он мог доказать свои права. По мере того, как он поднимается по уровням игры, число его врагов увеличивается.

Управление: джойстик синклер или кемпстон.

Клавиши: Q — вверх

A — вниз

O — влево

P — вправо

ENTER — огонь

Управление с помощью джойстика:

Идя влево с нажатой кнопкой огня:

прыжок и удар рукой

высокий удар ногой

использовать кинжал

удар ногой в корпус

бросок

низкий удар ногой в корпус

низкий удар рукой

Идя вправо с нажатой кнопкой огня:

прыжок и удар рукой

использовать кинжал высокий удар ногой

бросок

удар ногой в корпус

низкий удар ногой

N. O. M. A. D.

Далеко в просторах космоса лежит центр Межгалактической преступной сети. ТАЛОС, сделанный руками человека астероид, медленно летит во Вселенной, излучая из себя зло. А управляет этой, казалось бы нескончаемой силой, всего один человек, невероятно подлый Цирус Т. Гросс.

Гросс, его имя произносят обычно шепотом, воплощает в себе все преступления. Он не допускает никакой попытки сократить свою постоянно расширяющуюся империю. Разгромив всякую оппозицию, он правит своими извращенными владениями железной рукой и ледяным сердцем.

И, хотя ни одна правоохранительная организация не смогла его обвинить в преступной деятельности, он ответственен за многие бесчестные дела, случившиеся во Вселенной. Не имея никаких угрызений совести, он виновен в поджогах, убийствах, перестрелках и многих других преступлениях. Он уничтожает всех людей, которые слабее его. В своей последней отчаянной попытке власти Свободного мира связались с организацией «Немизид», самой жест-

кой организацией флибустьеров, гуманоидов и роботов, которых снарядили и отправили в самое сердце организации Гросса с заданием уничтожить ее раз и навсегда, N. O. M. A. D. (Nemizida Organization Moving Attack Droid).

Твоя задача провести N. O. M. A. D. через 4 кольца столицы Гросса в ее святую святых.

Ты должен прибыть на космодром столицы, пробраться в центр города, в штаб-квартиру Гросса. Проникнув в штаб-квартиру Гросса «Дан Дентин», и только после того, как ты доберешься до личных апартаментов Гросса, ты можешь выполнить свое задание и уничтожить его.

Много опасностей поджидает тебя на пути к Гроссу. Как и подобает настоящему трусу, Гросс установил по всему городу магнитные ловушки и ракеты с тепловыми головками, и еще много других капканов, через которые тебе, чтобы пройти, надо уничтожить их.

ДАННЫЕ N. O. M. A. D.

Автономный боевой дroid с высоким интеллектом, с приборами инфракрасного видения и УВЧ-приемники.

Снабжен антигравитационной системой, позволяющей продвигаться вперед-назад, он может развивать огромную скорость и при этом сохранить высокую маневренность.

ВООРУЖЕНИЕ

Броневой щит из титана... правда, не такой уж непробиваемый. Два магнитных бластера 57 калибра. Но серия Н.О.П.А.Д. 471 еще не опробована на деле. Это его первая и, возможно, последняя миссия. Шанс на выживание очень мал...

Свобода Вселенной в твоих руках!

Мы салютуем тебе!

УПРАВЛЕНИЕ ВАШИМ РОБОТОМ

Вашим N. O. M. A. D. -ом можно управлять как с помощью клавиатуры, так и при помощи джойстика.

Стрельба происходит при нажатии клавиши «Огонь». Скорострельный огонь достигается постоянным нажатием клавиши «Огонь».

КЛАВИАТУРА

Вперед	— «R» или	«U»
Назад	— «D» или	«J»
Вращение влево	— «Z» или	«M»
Вращение вправо	— «X» или	«SYMBOL SHIFT»
Огонь	— «5» или	«7»

СЧЕТ

На экране постоянно индицируется счет и количество оставшихся попыток (Вы начинаете с четырех).

Дополнительные очки даются в различные моменты игры за ваши успехи в продвижении к цели.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

Ваш дройд не может мгновенно остановиться, сразу же как Вы опустите клавишу или рукоятку, какое-то время он будет продолжать движение вперед. Если Вы примените тормоз, дройд остановится быстрее. Но можно также развернуться на 180 градусов и начать ускорение. (Это очень полезно при стрельбе по преследователям).

Магнитные ловушки.

Цирус установил во многих местах сильные магниты, которые спрятаны в городских стенах. Почувствовав металлические части N. O. M. A. D. -а, эти магниты замедлят его движение и будут его заманивать в зону действия пушек Цируса.

Ракеты.

Они появляются из башен на поверхности астероида, и если они захватили цель, то от них трудно избавиться.

Артиллерия.

Весь астероид буквально начинен артиллерией, и надо учесть, что у Цируса есть самые эффективные во всей Вселенной пушки. Даже если снаряд не попадет в тебя, а разорвется рядом, ты тут не погибнешь в огне взрыва.

Роботхаги.

У Цируса есть целая планета, которая выпускает его личную охрану — роботхагов. Это верх искусства робототехники, они стремительно бросаются в атаку на любого, кто даже только в мыслях покусится на их господина.

Входные ворота и ключи управления воротами.

В различные части астероида можно пройти через ворота. Ворота можно открыть и закрыть, манипулируя кнопками на боковой стене. Однако из-за плохого обслуживания техники, нажатие кнопок не всегда приводит к открытию ворот.

OLLY and LISSA

Загрузка стандартная. Чрезвычайно остросюжетная игра. Ведь вы будете иметь дело с привидениями, призраками и прочей нечистой силой. Вам в роли привидения Олли досталась нелегкая доля пылкого влюбленного. Ваша возлюбленная, Лисса (тоже не менее очаровательное привидение) относится к вам с не меньшей трепетностью. Но, как всегда, находится препятствие, которое мешает любви этих милых созданий. У Лиссы есть опекун, сэр Хэмпри —

ужасного вида призрак нематериального происхождения.

Все свои способности он направляет на то, чтобы придумать испытания для Олли, который готов на все ради встречи с Лиссой. А встречу можно заслужить только тем, что Олли должен принести предмет, который понадобится сэру Хэмпри.

Нелегкие испытания ждут Олли. Первый предмет, чайник, совсем рядом. Стоит только пройти налево по нижнему этажу, на котором находится наш герой в начале игры, и отнести его наверх, к котлу, где сэр Хэмпри варит свое страшное зелье. К сожалению, не все так просто. У Олли есть враги — всевозможная нечистая сила, через которую нужно перепрыгивать. Иначе вам придется начать все сначала. Но самый страшный враг Олли — это время. Как только закончится запас энергии, вас ожидает пренеприятная процедура у сэра Хэмпри. Зато если вам удастся выполнить поручение, Олли ожидает награда в виде пары поцелуев с любимой.

Но сэр Хэмпри чрезвычайно изобретателен. Сейчас же в голове у него рождается новое испытание, и Олли вновь идет за следующим предметом, путешествуя по комнатам и этажам старинного замка. Теперь ему нужно идти направо от исходного положения на главной картинке, куда проход был закрыт, пока он не выполнил первого поручения. Путь удлинится, испытания усложнятся, зато награда больше.

И так далее. По мере выполнения поручений открываются новые комнаты в дальних лабиринтах замка, где вы найдете предметы, необходимые сэру Хэмпри. Вас ждет еще немало неожиданностей, но авторы надеются, что вы сделаете все для счастья этих очаровательных привидений.

Управление джойстиком или клавиатурой. Клавиша «FIRE» — прыжок.

OMEGA ONE.

Через 12 часов облик Земли может совершенно измениться, если на нее высадятся пришельцы с Омеги-1. Наша последняя надежда, что ты можешь расстроить их планы и спасти нас от полного истребления. Будущее Земли в твоих руках.

Управление: джойстик или клавиатура.

Клавиши: Q — вверх, A — вниз, O — влево, P — вправо, M — огонь, Caps — быстрее бомбы, S — включить символы.

ONE MAN AND HIS DROID.

Человек и дرويد (робот).

Время работает против Вас в Ваших попытках согнать овец в кучу и переправить их обратно на землю в ходе этой быстрой, яркой стратегической игры.

К счастью, на Вашей стороне Дройд, который может летать и копать туннели.

Управление: джойстик, кемпстон или интерфейс 2.

Клавиатура: caps shift и пробел — меняют местами левую и правую части изображения

A — enter — вниз

Q — P — вверх

I — S — огонь

POPEYE

Эта фигура с трубкой в зубах хорошо известна из мультипликационных фильмов.

После ввода программы надо нажать одну клавишу, и появится меню.

При помощи клавиши K активизируем клавишные функции, находящиеся в нижней части меню:

P — направо, O — налево, A — вниз, Q — вверх, H — перерыв.

С R это можно переопределить по желанию, нажатием на J выбираем джойстик типа KEMPSTON, нажатием на R игра начинается.

Из игры всегда можем выйти, нажав клавишу SPACE (BREAK).

Действие происходит на корабле, где главному герою надо собирать сердца. Поплая можно передвигать соответствующим управлением. То здесь, то там ожидают закрытые двери, в эти помещения можно попасть только при помощи соответствующего ключа.

Нужно обойти весь корабль с самого низа корабля до наблюдательной вышки и собрать все сердца, шпинат и другие предметы. Шпинат нужен потому, что игре препятствуют различные движущиеся фигуры, и при случайной встрече или столкновении с ними жизнь свою спасем и сможем идти дальше только тогда, когда у нас есть в запасе шпинат.

Это мы можем наблюдать на правой стороне экрана. Если шпинат кончится и мы столкнемся, игре конец.

Во время игры время тоже учитывается, видимая с правой стороны «шкала сердец» постоянно убывает. Мы можем увеличить время так: найденное сердце или сердца отдадим далее в виде поцелуя, ? которая в это время открывает окно, если мы идем к нему с сердцем. Тогда сердце засчитывается в виде времени, и наш запас времени увеличивается.

Игра содержит много неожиданностей. В трюме корабля сидит ведьма, еще, например, если мы сможем взойти на вышку, можно сесть в постояннодвигающуюся машину, которая провезет нас по всем игровым полям, и много неожиданностей ждет водителя машины, как в игре «однорукий бандит».

ROCKY HORROR SHOW

Типичная игра arcade-adventure с очень красивой графикой. Игра сделана на основе американского фильма с таким же названием.

После безошибочного ввода программы на экране появятся танцующие фигуры.

Мелодии, движения и сопровождающий текст напоминает моменты из фильма. Когда кончится вступительный танец, идем дальше, нажимая на ENTER.

Брэд и Джанет приезжают в свадебное путешествие в замок Frank'N'Futher. Нужно выбирать, в роли юноши или девушки будем рисковать. Отвечать надо нажатием соответственно В (юноша) или J (девушка). За этим следует выбор управления, где, кроме клавиатурного можем выбрать управление KEMPSTON, PROTEC и Sinclair с использованием SPACE.

Закрепляет выбор ENTER. Если выбираем клавиатуру, распределение следующее: А—вверх, Z—вниз, М—направо, N—налево, SPACE — огонь. Нажимаем ENTER и входим в замок. Мы находимся на уровне земли. Для удобства ориентировки обозначим цифрами помещения замка. 1. Это холл замка на уровне земли (1-й этаж). Изменением картинки можем его обойти вокруг. На поле (а) появляется игрок. На полях (а) и (в) видна галерея, мы на нее можем подняться по лестнице, находящейся на поле (в).

Из поля (а) открывается дверь во второе помещение (столовая). Из нее нет входов в другие помещения. Из поля (в) открывается третье помещение — кладовая. В кладовой всегда находится что-то странное. Из нее нет входов в другие помещения. На поле (d) мы видим театральный занавес (об этом еще пойдет речь) и, наконец, на поле (е) находится ЛИФТ.

Если из поля (в) поднимемся на галерею, на поле (а) видно четвертое помещение, мы входим в так называемый переход.

Из перехода открываются два помещения — пятое и шестое, так называемые охотничья комната и комната искусств. Идя дальше по переходу, можем попасть на верхний этаж, обозначенный 7.

Если сядем внизу на лифт, то тоже попадем сюда, на верхний этаж, на поле (d). Из полей а, в, с и d верхнего этажа нет выходов в другие помещения.

Каждую дверь можно открыть только ключом, которые надо собирать. Игрок нажатием клавиши «огонь» поднимает ключи, разбросанные то тут, то там. Открытая дверь остается открытой. Внизу экрана видим три наиболее важных датчика: термометр (FREEZER TEMP), который замеряет температуру от -35 до $+10^{\circ}\text{C}$, часы, отсчитывающие время игры, и картина-таблица.

Целью игры является составление механизма «DE MEDUSA»

на картинке-таблице. Отдельные элементы картины разбросаны внутри замка. Элемент картинки поднимается так же, как ключ. Игрок может одновременно иметь у себя только один элемент картины.

С найденным элементом картины из любого места замка надо идти в первое помещение на поле (d). Когда окажемся перед занавесом и дотронемся до него, он поднимется, и за ним появится картина-таблица. Сюда надо положить элемент картины.

На таблице в ряд и в три столбца надо собрать всего 15 элементов картины, на которой будет видна надпись «DE MEDUSA».

При сборе элементов возникает много препятствий. Надо следить за временем. Лимит времени начинается с 99-ти и каждые 12 секунд один лимит уходит. Когда лимит кончится, игре конец.

На нижней картине таблицы мы из любого места замка можем следить за текущим положением картины-таблицы.

Игру усложняют также и различные фигуры, которые мешают (Эдди панк — мотоциклист, сумасшедший горбатый дворецкий Ридо Раф, женщина легкого поведения Магента, фигура без головы Rocky Ноггог, монашка Колумбия и хозяин FRANK'N'FUTHER).

Хороший совет! Результатом встречи с женщиной может быть то, что она нас разденет, а приключения без одежды опаснее. В этом случае одежду машина куда-нибудь положит, ее надо найти и поднять таким же способом, как ключ.

Дворецкий разбрасывает молнии в разных направлениях. Если попадет в нас, игра заканчивается.

Если мы находимся на верхнем этаже (7), на левой стороне поля (d) появится луч лазера. С ним тоже нельзя сталкиваться, т. к. тогда игре конец. Луч можно отключить, если взобраться по находящейся рядом с ним лестнице и нажать находящуюся над ней кнопку. Времени у нас очень мало, нужно очень спешить, игра требует хорошей реакции.

Если идем дальше, эту операцию надо будет снова проделать на поле (v), и тогда попадем в находящуюся на поле (a) ледяную комнату.

В ледяной комнате так же, как отключали лазер, надо поставить термометр в исходное положение. Это вызовет застывание некоторых фигур. На поле (v) на стене видна кнопка. Несмотря на надпись на ней «DO NOT PRESS» (не нажимать), можем нажать, создается видимость, что ничего не происходит, но при новом нажатии машина поместит нас в кладовую (3), и это не очень хорошо, тем более если дверь закрыта, у нас нет ключа, и в кладовой мы его тоже не найдем.

Без одежды отключить лазер нельзя. Целесообразно начать с более трудного и собрать элементы картины из более отдаленных помещений.

SCOOBY DOO

Загрузка стандартная. Тяжелые испытания легли на плечи одной дружной семьи. Проклятие, произнесенное злым колдуном, разгневанным добротой и порядочностью этих людей, заколдовало их. Теперь они томятся в заточении в стеклянных колбах, которые колдун расставил в старом таинственном замке, кишашем всевозможной нечистой силой. Расколдовать их может только прикосновение живого существа. Но кто решится вступить в схватку с призраками и привидениями, которые лезут из всех щелей и жаждут погубить всякого, кто отважится на этот отчаянный шаг?

И, как это бывало не раз, на выручку людям приходит верный друг человека — собака. Симпатичный дог бегаёт по этажам замка и, помня, что лучший способ защиты это нападение, расправляется с нечистой силой своими зубами (клавиша «FIRE»).

Он ищет своих хозяев. Необходимо освободить четырех членов семьи, но после каждого освобождения игра переходит на следующий уровень, и бороться становится с каждым разом все труднее и труднее. К сожалению, жизнью у нашего героя всего пять. И очень кстати будут подобранные вами по дороге дополнительные, которые можно тут же потерять, споткнувшись на черепа (его необходимо перепрыгнуть).

Для начала можно использовать режим практики, где вы получите дополнительную жизнь, да и призраки и привидения не будут столь активны. Выбрать режим практики можно, нажав клавишу «P». В нем есть четыре уровня сложности. Клавиша «5» обозначает переход в нормальный режим. Клавиша «K» служит для выбора управления от клавиатуры, а «J» — для выбора джойстика.

SPECTRUM CHESS-2

Хорошая шахматная программа, где можно не только играть целую игру, но которая дает возможность анализа любого положения (например, эндшпиль), или закрепление какого-либо положения, чтобы можно было потом продолжить.

После ввода программы надо ответить на три вопроса: P — полная игра, A — анализ, L — ввод ранее запомненной позиции, W — белые, B — черные, и, наконец, надо установить время размышления машины в секундах, трехзначной цифрой, например, одна секунда: 001. В процессе игры при нажатии клавиши S машина делает ход немедленно, независимо от прошедшего времени.

Для передвижения фигур записываем сначала их полевые координаты, нажимаем SPACE, записываем, куда переставляем фигуру, и нажимаем ENTER (например e2 e4 ENTER). Стереть неправильную запись можно клавишей CAPS SHIFT. В случае недействительного хода появляется надпись INVALID MOVE, и машина ждет запись правильного хода. Программа знает конвенцию en-passant, в это время на экране появляется надпись RXPER. Для рокировки надо задать ход короля.

Дальнейшие функции:

М — машина предлагает ход (за исключением 1-секундного уровня)

О — выдаст на экран первые 20 ходов, или, если есть принтер, тогда на него.

Дальнейшие ходы можно запросить клавишей L, конец перечисления ходов — U. S — прерывает игру и возвращается к начальным вопросам, нажатием на A и изменением цвета можно добиться того, что игра продолжается с переменной мест, или, например, нажатием на P начинаем новую игру.

I — переведет данную позицию на кассету.

Z — нарисует позицию на принтере.

Анализ.

После ответа A надо задать, какие фигуры на какое место на доске попадут. Это можно сделать следующим образом: ** ENTER ENTER стирает поле с координатами XX* и пять раз ENTER стирает таблицу **SFM на поле (клетку) с координатами XX поставит фигуру F цвета S. S может быть черная (B) и белая (W). F может быть P (пешка), R (ладья), N (конь), B (слон), Q (ферзь), K (король). M — если после хода, тогда Y, если нет, тогда N. Q — конец установки таблицы, после чего машина спросит, чей ход следует (B, W), который по счету ход, какой наш цвет (B, W) и сколько времени на размышление.

SPEED KING-2

Картины чередуются на экране в автогонке, в которой могут участвовать одни или два игрока сразу. Вы можете промчаться по самым известным автогоночным трассам мира на скорости 190 миль в час! Вы будете состязаться с 19 другими гонщиками, занимающими места в начале мировой классификации — лететь с ними рядом, колесо к колесу — это захватывающее, азартное соревнование!

Управление: игрок 1:

Q — поворот влево
W — поворот вправо
A — ускорение
D — торможение

игрок 2:

O — поворот влево
P — поворот вправо
L — ускорение
— торможение

TRANSFORMERS

Четыре части энергетического куба Аутороботов лежат разбросанные вокруг города. Децептиконы — зловредные, деспотичные роботы, запрограммированные на ненависть к Аутороботам, эксплуатируют их. Они вторглись в город и планируют завладеть энергетическим кубом.

Вы имеете под Вашим командованием пять роботов — лидера Оптимуса Прайма, Хаунда, Джазза, Миража и Бамблби, каждый из которых может быть выбран помещением курсора на его изображение и нажатием кнопки «огонь». Роботы первоначально находятся в Защитном Коконе (ангаре), покрытие которого скользит вверх, открывая их. В городе существует обширная сеть Защитных Коконков, в которых Аутороботы могут найти убежище от атак Децептиконов и подзарядить свои батареи.

Децептиконы не имеют перезарядных станций, но имеют возможность клонирования (размножения), и их число возрастает в два или три раза за время игры. Если вы будете недостаточно быстро уничтожать их, они заполнят город.

Все Аутороботы имеют одинаковый набор атрибутов — энергию защиты, мощность и энергию оружия. Лидер Оптимус Прайм имеет большую мощность, нежели энергию оружия, но меньшую энергию защиты. Мираж, с другой стороны, имеет большую энергию оружия, нежели мощность и защиту. Оптимус поэтому более приспособлен для разрушения, в то время, как Мираж — атакующий робот.

Наибыстрейшим типом для Ауторобота для перемещения является тип автомобиля. Трансформация может быть осуществлена, если повернуть робота к себе лицом (фас) и нажать «огонь». Робот в таком случае превратится в грузовой или спортивный автомобиль. Автомобили не могут летать и не имеют лазерного оружия. Они могут, однако, обогнать любого Децептикона и, поскольку они ниже ростом, то не поражаются их лазерами. Однако в таком облике вы можете столкнуться с Децептиконом или упасть с платформы.

Для полета необходимо нажать клавишу «вверх», и Ауторобот трансформируется в летательный аппарат. Полет тоже весьма опасен. Можно безопасно летать над куполами, трапами, лестницами и трубопроводами. Любой контакт с платформами или цилиндрическими емкостями внизу комплекса ведет к разрушению. Вы также должны быть осторожны на трапах при переходе с одного уровня на другой. Игра при помощи клавиатуры очень сложна. При подъеме по правому наклонному трапу, например, вы должны одновременно нажимать клавиши вверх и вправо.

Энергетический куб, который поддерживает Аутороботов во время их энергетического кризиса, собирается из четырех сегментов, каждый из которых отмечен крестом. Они все должны быть найдены до конца игры — лимит времени 15 минут.

В игре нет клавиши «пауза», но когда роботы находятся в Защитном Коконе, часы останавливаются. Еще, когда Ауторобот закрывает покрытие Кокона, все Децептиконы на экране уничтожаются.

В начале игры выберите Миража и пошлите его в полет налево через город по прямой, насколько возможно. В течение минуты вы увидите отдельную часть куба и можете подобрать ее. Затем советуем поместить Миража в Защитный Кокон где-нибудь поблизости.

Децептиконов привлекают энергетические волны части куба и, если вы не закроете Кокон быстро, Ауторобот будет уничтожен и кусок украден. Любой Ауторобот может подобрать любой кусок или весь энергетический куб, однако лучшей стратегией для четырех из пяти роботов будет подобрать только один кусок и вернуться в укрытие.

К сожалению, части куба имеют постоянное положение и при перезагрузке программы ее не меняют. Как только вы выявили их местоположение, игра сразу теряет свою привлекательность.

Пример тактики:

Оптимус Прайм: Идите налево до края платформы. Продолжайте идти налево до края следующей платформы. Летите между двумя платформами, которые находятся слева от вас. Когда верхняя платформа закончится, взлетите вверх и приземлитесь левее. Идите налево до подъема вверх, поднимаясь и взлетайте.

Мираж: Идите влево до конца платформы, далее следуйте инструкции для Прайма с ее начала.

Хаунд и Бамблби: Идите налево. Когда пройдете два подъема, следуйте инструкции для Прайма со второй команды.

Джазз: Следуйте налево и пройдите спуск и подъем. Спуститесь вниз по первой лестнице направо и вниз. Следуйте инструкции для Прайма сначала.

TRANZ AM

Наступил год 3472, и на Земле сохранились только остатки когда-то великого континента — бесплодная земля, безлюдные песок, скалы, галька. Но... жизнь приспособилась быстро, началась Новая Эра, эра машин, где бензин заменяет золото, и ценится обладание 8-мью Большими Кубками.

Обладая длительное время 8-мью кубками, 'Deadly Black Turbos' (Смертельные Черные Турбо), спрятали их в различных мес-

тах на земле, странные надписи на них давно забыты, и места их нахождения тщательно защищены. У вас есть шанс...

Сверхскоростной Красный Гонщик оборудован по новейшей технологии. Последняя надежда на оружие, которое превосходит вооружение любого Черного Турбо. Одно нажатие клавиши, и массивный мотор оживает, дым появляется из выхлопных труб, и гипнотический шум притягивает Черных Турбо. Звук достигает максимума, и в одно мгновение Красный гонщик устремляется вперед с невероятной скоростью, в последнюю великую битву в своей жизни.

Используйте все свое умение, чтобы перехитрить и сокрушить Смертельные Черные Турбо, и найти и собрать 8 Больших Кубков: до того, как у вас кончится горючее.

Управление Красным Гонщиком.

Управляющие клавиши:

Поворот против часовой стрелки — Z, C, B, M

Поворот по часовой стрелки — X, V, M, SYMBOL SHIFT.

Прорыв — любая клавиша во втором ряду, т. е. A, S, D и т. д.

Акселератор — любая клавиша третьего ряда, т. е. Q, W, E и т. д.

Пауза — CAPS SHIFT.

На панели управления расположены: счетчик времени; счетчик пройденного расстояния; карта, показывающая расположение заправочных станций, на которой Красный Гонщик обозначен мигающим символом; экран, на котором показано расположение кубков; спидометр (0—400); индикаторы количества бензина и температуры.

TUJAD

Загрузка стандартная. Из далекой внеземной цивилизации поступили сигналы «SOS». Планета захвачена роботами-пришельцами. Спасательный звездолет в скором времени прибыл на место трагедии и оказался перед сложной задачей. При посадке был поврежден бортовой компьютер, и после использования запасного комплекта выяснилось, что таинственно исчезла микросхема. Роботы захватили ее и, разобрав на 50 частей, раскидали их по разным комнатам подземного лабиринта. Для спасения планеты необходимо привести звездолет в исправное состояние, а для этого надо собрать микросхему.

Лабиринт очень сложен и запутан, и на первых порах полезным будет составление карты. В лабиринте вас ждут роботы. Вам угрожает потеря энергии, если вы вовремя не встретите и не используете источник дополнительной энергии.

В коридорах лабиринта следует опасаться только больших роботов, а маленькие не опасны, хотя забирают у вас энергию.

Для уничтожения больших роботов недостаточно автоматиче-

ского оружия, имеющегося при вас постоянно. Используя клавишу «SYMBOL SHIFT», можно сменить вид оружия, так как для уничтожения разных роботов оно различно. В начале игры у вас три жизни, три гранаты и три мины (это изображено в левом верхнем углу, а в правом высвечивается расход энергии), но в процессе игры вы будете встречать дополнительное оружие и жизни. Здесь же раскиданы детали микросхемы, процент сбора которой изображается на рисунке.

Управление:

Верхний ряд клавиш — вверх;

нижний ряд клавиш — вниз;

два внутренних — влево/вправо.

TURBO DRIVER

Управление:

A — ускорение

Z — пауза

9 — налево

0 — направо

Задержавшись на стартовой линии, вы должны догонять лидирующие машины, объезжая препятствия (наезд на них приводит к излишнему расходованию горючего), соревноваться с ними, успешно доехать до финиша и победить!

UCM.

В двадцать втором веке преступников заточат в тюрьму, находящуюся в далеком космосе. Но когда два наиболее опасных преступника за всю историю человечества окажутся в соседних камерах, то власти могут ожидать неприятностей. Вы играете за Вормонджера или за Мандронда, которые пытаются выбраться из самой безопасной в мире тюрьмы.

Управление:

Выберите игру с двумя игроками, или выберите одного игрока. Выберите Кемпстон, или джойстик, или управление от клавиатуры с использованием стрелок для управления курсора и «0» для выбора. Чтобы прыгнуть, нажимайте «огонь» и двигайте джойстик вперед. Вы можете продолжать стрелять во время прыжка. Если Вы находите ракетное оружие, то начинаете стрелять ракетами, при этом обычное оружие прекращает действовать. У Вас есть неограниченное число выстрелов, но через короткое время ракетное оружие исчезает.

VOICE CHESSE

(Говорящие шахматы)

Перед началом партии Вам зададут несколько вопросов:

1. «PLAY ANALYSE OR LOAD» (игра, анализ или загрузка).

Ответ L N/L загрузит предыдущую сохраненную партию.

Ответ 'A' подготовит доску для анализа.

Мы же будем рассматривать сейчас обычный ответ 'P' — игра.

Затем Вам зададут вопрос о цвете фигур. Ответ 'W' (белые) или 'B' (черные). Наконец, можете выбрать уровень игры для партии с компьютером.

Уровни игры 0—6:

— уровень 0 — ответный ход делается за 2 секунды (самый простой уровень);

— уровень 1 — ответный ход за 15 сек. — разумная игра;

— уровень 2 — ответный ход за 40 сек. — игра для довольно опытных;

— уровень 3 — ответный ход за 3 мин. — средняя партия по сложности;

— уровень 4 — ответный ход за 5 мин.

Уровни 5 и 6 — наиболее удобны для игры в шахматы по переписке — игра сильная.

Время обдумывания очень зависит от ситуации на доске. Теперь Вы готовы для начала игры.

Ваши фигуры представлены на доске графически. Каждая клетка доски описывается обычными шахматными координатами A-H по горизонтали, 1-8 по вертикали снизу вверх. Чтобы сдвинуть фигуру, введите координату клетки, которую она занимает, пробел, затем новую координату и, наконец, Newline (новая строка), например, E2 E4 Newline. Если это допустимый ход, то компьютер будет делать свой ход. Если Вы хотите сделать недопустимый правилами ход, то на экран выводится сообщение INVALID (неверно) и Вы должны вновь ввести свой ход. Если Вы хотите услышать совет компьютера, какой ход лучше Вам сделать, то нажмите ключ 'M'.

Компьютер дает советы на всех уровнях, кроме нулевого и кроме самого начала партии. В этих случаях 'M' игнорируется. Если Вы сделали ошибку, набирая свой ход, то можете удалить ее клавишей DELETE.

Если Вы хотите сделать рокировку, то введите только ход Короля — компьютер сам распознает и сделает Вам рокировку. Когда компьютер делает рокировку своих фигур, он печатает 0-0-0.

Вы можете съесть фигуру, используя разницу в качестве, если «Voice Chess» использует качество, он печатает RXPER.

Ключ 'T' сохранит игру в позиции, готовой к вводу; ее можно использовать позже.

Ключ 'Z' печатает копию положения на доске на ZX-принтере. Ключ 'O' печатает запись ходов на экран или принтер, в зависимости от того, подключен ли принтер. Если нет, то информация идет на экран. Если информация выводится на экран, то видны только первые 20 ходов; нажмите любую клавишу, чтобы вывести дальнейшие ходы. Введите N/L в конце, чтобы вернуться к игре.

Если Вы хотите прерваться во время игры, то используйте «S» (стоп).

Анализ позиции.

Предположим, в самом начале Вы выбрали режим анализа 'A', тогда на экран выведется доска со всеми фигурами на тех позициях, на которых они были. Теперь Вы можете изменить содержимое любой клетки, введя — xx000; очищается клетка xx, где xx — это координаты клетки, например, E2, xx sm: помещает фигуру 'p' цвета 'c' на клетку xx, где c, p, m — следующие:

c — цвет 'W' и 'B';

p — фигура 'P' — пешка, 'R' — ладья, 'N' — конь, 'B' — слон, 'Q' — ферзь, 'K' — король;

m — флаг движения, 'Y' — если фигура сдвинута,

'N' — если фигура не сдвинута. Это важно главным образом для пешек, королей и ладьей.

'X' — очистит доску. Это идеально для анализа окончания.

Когда Вы окончили установку фигур, нажмите 'Q' (окончание).

Затем Вас спросят о Вашем цвете и уровне игры, как в начале программы. Игра может продолжаться с позиции, которую Вы установили. Другой путь ввода позиции для анализа — нажать «S» во время игры. Тогда появится вопрос: «PLAY ANALYSE OR LOAD?» Ответьте, 'A'. С помощью этого метода можно изменить уровень сложности, поменяться цветами!

Игра обычно заканчивается матом.

Затем «Говорящие шахматы» ожидают нажатия любой клавиши для начала новой партии.

XCEL

Вы должны управлять космолетом-пришельцем, сражаясь против разумных «планет». Используйте свои бытовые компьютеры, чтобы расшифровать кличи и послать десант для атаки с поверхности...

Для игры имеется триста областей. Вы сможете выдержать сражение?

Управление: джойстик: кемпстон, 2х интерфейс 2, курсор.

Клавиши: Q — компьютер 1

A — компьютер 2

CAPS SHIFT — статус (состояние)
Z — карта
O — проба отдаленного грунта
ENTER — гиперпространство
SPACE — связь
SYMBOL SHIFT — телевидение

ZIP-ZAP

Галлюционар — неисследованная планета, только открытая в кратной звездной системе. Зонд исследователей зафиксировал на ней жизнь и нормальные земные условия. Планета запланирована к срочной колонизации и подлежит благоустройству с помощью команды роботов.

Простая работа, сказали разведчики. Работа шла хорошо в течение первых двух месяцев и было немного работы по охране, если аборигены и появлялись, то быстрый предупредительный выстрел из бластера обращал их в бегство, но затем...

Как только сеть 'ТЕЛЕПОРТАЛА' была обесточена, они сразу же атаковали, охранники пытались остановить их, и теперь вам можно перемещаться только налево, электрическая цепь повреждена, нет возможности включить двигателя, нельзя замедлить падение, даже включая тормозную систему, необходимо заправиться топливом и пройти через 'ТЕЛЕПОРТАЛ', чтобы восстановить энергию.

Как играть в ZIP-ZAP:

Цель игры — выжить на как можно больших секторах (уровнях) планеты. Вы должны вести робота-разведчика через энергетические баки, чтобы поднять их наверх. После прохождения через них, они автоматически располагаются вокруг 'ТЕЛЕПОРТАЛА' так, чтобы можно было обеспечить его энергией.

ТЕЛЕПОРТАЛ будет полностью обеспечен энергией, когда будут доставлены 4 энергобака, после чего, проведя робота через центр обеспеченного энергией ТЕЛЕПОРТАЛА, вы будете переведены в следующий уровень.

ТЕЛЕПОРТАЛ будет автоматически опускаться и перемещать вас к следующему сектору. Используйте ваш бластер для защиты от атакующих аборигенов. Тормоза могут быть использованы для уменьшения вашей скорости на одну треть, что дает вам возможность уменьшить радиус поворота и быстрее уворачиваться от противника.

Вы начинаете с 99 единицами энергии в ваших аккумуляторах, которая расходуется довольно медленно при передвижениях в спокойной обстановке, но при столкновении с чужаком вы теряете 10 единиц, восстановить которые вы сможете только пройдя через ТЕЛЕПОРТАЛ.

Информация на экране:

Верхняя строка показывает слева направо — число пройденных секторов, премиальные очки, счет, рекордный счет.

Вторая строка показывает остаток энергии в ваших аккумуляторах.

Подсчет очков:

Цена аборигена равна номеру сектора, в котором вы его уничтожили.

Управляющие клавиши:

Вращение влево — CAPS, X, V, N, SYM

Вращение вправо — Z, C, B, M, SPACE

Торможение — A, S, D, F, G, H, J, K, L, ENTER

Огонь бластера — Q, W, E, R, T, Y, U, I, O, P

Для сбора энергобаков достаточно пройти через них, после чего они автоматически по гиперпереходу доставляются к ТЕЛЕПОРТАЛУ.

СОДЕРЖАНИЕ

132	AGENT X	3
133	ALIEN-8	3
134	AMAUROTE	5
135	AUTOMANIA	5
136	BEACH HEAD	6
137	BEAR GEORGE	9
138	BIORITM	10
139	BOULDER DASH I, II	11
140	BUBBLE	12
141	CHRONOS	13
142	COMBAT ZONE	13
143	COMMANDO	13
144	DEATH STAR	14
145	DECATHLON DALEY THOMPSON'S	15
146	DESTRUCTO	16
147	DRAUGHT	16
148	EMPIRE FIGHTS BACK	17
149	FIGHTER PILOT	17
150	FIGHTING WARRIOR	23
151	FORMULA ONE	25
152	FRUIT MASHINE	26
153	FULL THROTTLE	28
154	GRAND PRIX TENNIS	28
155	HIGHWAY ENCOUNTER	29
156	HOBBIT	30
157	HOW TO BE A HERO	43
158	IMPOSSIBLE MISSION 2	43
159	JAWS REVENGE	53
160	JET SET WILLY	53
161	LAS VEGAS VIDEO POKER	54
162	MANIC MINER	54
163	MATCH DAY	55
164	MILK RACE	55
165	MR. WIMPY	56
166	NEVERENDING STORY	57
167	NINJA	62
168	N. O. M. A. D.	62
169	OLLY and LISSA	64
170	OMEGA ONE	65
180	ONE MAN AND HIS DROID	65
190	POPEYE	66
191	ROCKY HORROR SHOW	67
192	SCOOPY DOO	69
193	SPECTRUM CHESS 2	69
194	SPEED KING 2	70
195	TRANSFORMERS	71
196	TRANZ AM	72
197	TUJAD	73
198	TURBO DRIVER	74
199	UCM	74
200	VOICE CHESS	75
201	XCEL	76
202	ZIP-ZAP	77

ОПИСАНИЕ ИГР КОМПЬЮТЕРА
ZX SPECTRUM

Сдано в набор 18.02.83. Подписано в печать 10.04.93.
Формат 60×84/16. Бумага газетная. Гарнитура литературная.
Печать высокая. Печ. л. 5,0. Заказ 603. Тираж 3000 экз.
Цена договорная.

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