



*Описание 110 игр  
для ZX Spectrum*



PDF version by Deny (Денисенко Д.А.)  
e-mail: [DenyDA@mail.ru](mailto:DenyDA@mail.ru)  
2008

# СОДЕРЖАНИЕ

<i>2112 AD</i> .....	4
<i>ACADEMY (ТАУ КИТА 2)</i> .....	5
<i>ACE</i> .....	5
<i>AKWAPLAN</i> .....	5
<i>ALCHEMIST</i> .....	5
<i>ALIENS</i> .....	6
<i>ALIEN 8</i> .....	6
<i>ASTROCLONE</i> .....	7
<i>BACKGAVMON</i> .....	7
<i>BARBARIAN</i> .....	8
<i>BASKETBALL</i> .....	9
<i>BATMAN</i> .....	9
<i>BEACH HEAD 2</i> .....	9
<i>BOMB JACK</i> .....	9
<i>BREAK THROUGH</i> .....	10
<i>BRUCE LEE</i> .....	10
<i>BUGABDO</i> .....	10
<i>CAEZAR THE CAT</i> .....	10
<i>CAULDRON</i> .....	11
<i>CAULDRON 2</i> .....	11
<i>CHEQUERED FLAG</i> .....	11
<i>CHESS</i> .....	13
<i>CHIMERA</i> .....	13
<i>CHOPPER</i> .....	13
<i>CHUCMAN</i> .....	13
<i>CHUKIE 2/2</i> .....	14
<i>COBRA (STALLONE)</i> .....	14
<i>COMBAT</i> .....	14
<i>COOKIE</i> .....	15
<i>CYCLONE</i> .....	15
<i>DAN DARE</i> .....	15
<i>DELTA WING</i> .....	15
<i>DUET</i> .....	16
<i>ELITE</i> .....	16
<i>EVERYONE'SA WALLY</i> .....	21
<i>EXOLON</i> .....	22
<i>FAIRLIGHT</i> .....	22
<i>FIONTER PILOT</i> .....	22
<i>FIRELORD</i> .....	23
<i>FLIGHT SIMULATION</i> .....	24
<i>FLYING DRAGON</i> .....	25
<i>FLYER FOX</i> .....	26
<i>FRANK</i> .....	26
<i>FRANKIE (GOES TO HOLLYWOOD)</i> .....	26
<i>FRED</i> .....	27
<i>FROST BYTE</i> .....	27
<i>GERRY THE GERM</i> .....	27
<i>GLADIATOR</i> .....	28
<i>GREEN BERET</i> .....	28

<b>GUNERIGHT</b> .....	29
<b>GYROSCOPE</b> .....	29
<b>HARRIER</b> .....	29
<b>HEAVY ON THE MAGIC</b> .....	30
<b>HERBERT'S DUMMY RUN</b> .....	31
<b>HORACE GOES SKIING</b> .....	32
<b>INFERNO</b> .....	32
<b>JET PACK</b> .....	32
<b>KNIGHT LORE</b> .....	33
<b>KNITE RIDER</b> .....	33
<b>LIGHT FORCE</b> .....	34
<b>LEGEND</b> .....	34
<b>MARSPORTS</b> .....	35
<b>MIKIE</b> .....	35
<b>NINJA MASTER</b> .....	35
<b>MOON ALERT</b> .....	35
<b>NODES OF YESOD</b> .....	36
<b>NONTERRAQUROUS</b> .....	36
<b>NOSFERATU</b> .....	37
<b>OCEAN</b> .....	37
<b>ONE MEN AND HIS DROID</b> .....	38
<b>PENTAGRAM</b> .....	38
<b>POTTY PROFESSIOR</b> .....	39
<b>PSSST</b> .....	39
<b>PSYTRON</b> .....	39
<b>PYJAMARAMA</b> .....	39
<b>PUNCHY</b> .....	40
<b>QUEST FOR TIRES</b> .....	40
<b>REVERSI</b> .....	41
<b>ROBIN FROM THE WOOD</b> ( <i>Робин из леса</i> ).....	42
<b>ROGUET ROPPER</b> .....	42
<b>ROOM TEN</b> .....	42
<b>SABOTEUR</b> .....	43
<b>SABOTEUR 2</b> .....	43
<b>SABRE WULF</b> .....	43
<b>SIRF RED</b> .....	44
<b>SHOWJUMPING</b> .....	45
<b>SKYFOX</b> .....	45
<b>SPITFIRE 40</b> .....	45
<b>STARQUAKE</b> .....	46
<b>STAR WARS</b> .....	46
<b>STRIKE FORCE COBRA</b> .....	46
<b>SWEEWD'S WORLD</b> .....	47
<b>SWORDS AND SORSERY</b> .....	47
<b>TAPPER</b> .....	47
<b>THANATOS</b> .....	48
<b>THE WAY OF THE EXPLOADING FIST</b> .....	48
<b>THREE WEEKS IN PARADISE</b> .....	48
<b>TLL</b> .....	50
<b>TOMAHAWK</b> .....	50
<b>TREASURE ISLAND</b> .....	51

<b>TT RACER</b> .....	<b>51</b>
<b>TWISTER</b> .....	<b>51</b>
<b>URIDIUM</b> .....	<b>52</b>
<b>WEST BANK</b> .....	<b>52</b>
<b>XONIX</b> .....	<b>53</b>
<b>YABBA DABBA DOO</b> .....	<b>53</b>
<b>ZAXXON</b> .....	<b>53</b>
<b>ZIGZAG</b> .....	<b>54</b>
<b>ZOIDS - THE BATTLE BEGINS</b> .....	<b>54</b>
<b>ZORRO</b> .....	<b>55</b>

## **2112 AD**

Эта игра создана фирмой "Дизайн-дизайн".

Год 2112 от Рождества Христова... Технология ушла далеко вперед. Покупки делаются при помощи компьютеров, работа связана только с компьютерами и выполняется дома, на собственных компьютерах, физическую работу выполняют только роботы.

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

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

В Вашей миссии Вас сопровождает Подди - ищейка-робот. Ниже игрового экрана расположено окно с бегущими сообщениями, рядом с которым пиктографическое меню. Оно используется для того, чтобы брать объекты, использовать их и выбрасывать, для проверки статуса человека и ищейки, для высвечивания набора предметов, которые они несут. Имеются пиктограммы первой помощи, питания, открывания дверей. На других экранах появляются и другие пиктограммы, в основном для определения типа джойстика и работы компьютера.

Информация на сопроводительном экране недостаточна: автору этих строк потребовалось 20 мин., чтобы запустить свой кемпстон. Одновременно Вы можете нести только три предмета, но Подди перетаскивает гораздо больше, поэтому менее существенные предметы (консервные банки, консервный нож, лампочку и т.д.) следует перепоручить ему. Все предохранители пусть тоже несет он. Брать вещи у Подди и отдавать ему можно только тогда, когда он рядом. Поэтому аптечку скорой помощи всегда имейте при себе.

С Подди справиться нелегко, его поведение часто бывает непредсказуемым. В любой момент он может убежать от Вас (в пределах комнаты), но если Вы будете оставаться на месте, он через некоторое время прибежит к Вам. Если Вы хотите, чтобы он немедленно вернулся, встаньте на линии его взгляда и попытайтесь потеснить его к двери. Подождите пока он не окажется у Ваших ног и не посмотрит в сторону двери: Подди не может выйти из комнаты в одиночку, без хозяина. В целом польза от Подди небольшая, основная его задача носить вещи, однако, имеется несколько ситуаций, когда он ведет себя странно и на его действия надо обратить внимание.

Подди требует постоянного подзаряда энергии, для этого его нужно подводить к стенной розетке и включать пиктограмму подзаряда энергии. Затем, с помощью пиктограммы контроля состояния, проверяют, достаточно ли Подди подзарядился. Старайтесь избегать перезарядки: если у него вылетит предохранитель, а запасного нет, то робот - собака может оказаться парализованным.

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

Большинство дверей на пути закрыто и чтобы их открыть, нужны различные ключи. Чтобы проникнуть в любую дверь, потребуется три ключа. К числу полезных вещей относятся и бомбы. Их следует использовать в качестве противопехотных мин, располагая на пути надвигающихся роботов. Ожидая взрыва, не болтайте поблизости! Лампочка нужна для освещения комнаты, в которой погас свет, - без нее Вы не сможете воспользоваться аптечкой первой помощи при поражении роботом.

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

Выбор джойстика:

С помощью управления курсором (нижний ряд влево и вправо, второй и третий - вверх и вниз) установите курсор на пиктограмме "?" и нажмите кнопку "огонь" джойстика. Перед Вами теперь будут прокручиваться все пиктограммы. Вам надо выбрать ту, которая соответствует Вашему джойстику. Переместите курсор на пиктограмму " загрузка игры". Нажмите "огонь". Появится пиктограмма "выбор джойстика". Нажмите "огонь". Выберите джойстик. Выйдете на пиктограмму "возврат". Теперь можете играть джойстиком.

## ***ACADEMY (ТАУ КИТА 2)***

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

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

На 1-м этапе игры Вы просто привыкаете к управлению а потом начинаете получать удовольствие от использования команд "приключенческого стиля". На этом языке Вы обращаетесь со своим компьютером (COMKODER), используя его для распознавания различных зданий, предметов и неприятельских кораблей. Можно также пользоваться очень детальной картой и системой телепортации.

Аркадная составляющая игры сама по себе могла быть отдельной игрой, а стратегические элементы игры ставят "Тау-Кита" в один ряд с элитой. Эта программа очень точно имитирует гонки на мотоциклах. Машина управляется точно так же, как настоящий гоночный ТТ. В этом смысле игра очень реалистична. Однако, с точки зрения зрелищности, игра маловыразительна.

В смысле динамических качеств: ускорение, маневренность и другие технические характеристики, - мотоцикл SUZUKI представлен очень тщательно. Вы можете принимать участие в гонках по различным трассам и в различных условиях - действует реальная тактика гонок. Ее основа: уход от противника, обгон конкурентов на поворотах и т.д. С этой точки зрения игру можно рассматривать как тест гоночных способностей.

Трассу нам показывают весьма примитивно. Движение предметов почти отсутствует. Все впередиидущие мотоциклы одного и того же зеленого цвета, если не принимать во внимание обычное мерцание атрибутов. Однако обойденный Вами гонщик вдруг показывается в зеркале заднего вида; здесь он неожиданно вспыхивает всеми цветами радуги.

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

## ***ACE***

Имитаторы полетов бывают двух типов: вариант максимального правдоподобного соответствия некоторому существующему типу летательного аппарата или заведомо упрощенный вариант. В первом случае, чтобы просто полететь, потребуется изучить страниц 20-30 описания полетов. Во втором случае квалификации опытного пилота не требуется, да и различные эффекты: падающие самолеты, взорванные и тонущие корабли и прочие - выглядят более красочно. Данная игра ACE относится ко 2-му типу. В этой игре - Вам, пилоту истребителя, предстоит немало поединков, заправок в воздухе, боевых пусков ракет, полетов над сушей и над морем. Количество приборов управления сведено до минимума. При этом Вам представляется возможность стрелять по танкам, самолетам и кораблям. Не забудьте зарядить соответствующее оружие при вылете с базы. Основная суть игры состоит в том, что Вы, пилот - одиночка, защищаете свободный мир от вторжения агрессора на суше и на море. Позиция врага нанесена на карту, которую Вы можете посмотреть в любой момент. В игре имеется логическая взаимосвязь: пока Вы не уничтожите первую волну авиации противника, Вы не можете атаковать его корабли. Имитацией полетов эту игру можно назвать лишь весьма условно, ибо никакой особенной летной техники управления самолетом не требуется. На первых порах графика может и не произвести сильного впечатления, но Вы не волнуйтесь, в конце концов, она Вам понравится!

## ***AKWAPLAN***

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

## ***ALCHEMIST***

Вы - колдун, способный превращаться в черта. Обладаете смертельным лучом. При прогулке по замку следите за потерей как физической, так и волшебной силы. Овладеть этой игрой непросто. Вы сами должны сориентироваться, для чего разные предметы и что должны делать.

Нажимаем произвольную клавишу и выбираем клавишами 1 - клавиатура, 2 - 4 - соответствующий джойстик.

Клавиши управления:

влево	Caps Shift, X, V, N, Simbol Shift;
вправо	Z, C, B, M, Space;
вверх	Q, E, T, U, O;
вниз	W, R, V, I, P;
луч	A, D, G, J, L;
превращение	S, F, H, K, Enter.

## ***ALIENS***

Каждый, конечно, смотрел художественный фильм "Aliens" (чужие - звездные монстры). Этот фильм имеет много наград, в том числе Оскар, а точнее, два Оскара: за специальные эффекты и за игру роли Replay. Этот фильм нашел свое отражение и в компьютерной программе с тем же названием.

Мы займемся игрой "Aliens" и разыграем вторую часть приключений Replay. Сама программа, имеющая так много общего с фильмом, тем не менее, не является его копией. Но она сходна на главном мотиве фильма, поиске королевы (Queen of aliens). Основная разница между игрой и фильмом заключается в том, что в игре королеву ищет специальная экспедиция, а не Reply, как в фильме. В миссии принимает участие 6 человек, заранее высланные в помощь колонизаторам (спасательная экспедиция).

В состав спасательной экспедиции входят:

Риплей - летный офицер, эксперт по "чужим", пилот.

Бурке - консультант колонии (группа командиров Space marines под руководством капитана Гормана).

Горман - пилот, навигатор, электронщик.

Хинс - капрал, пилот, специалист по оружию.

Бишоп - электронщик, пилот.

Васкез.

Главным во всей игре является амуниция (оружие), которая расходуется довольно быстро, а пополнить ее можно в помещении 28 - оружейная.

А вот один из возможных и, вероятно, единственный способ полностью выполнить миссию. Предлагается разделить всю группу на две, по три человека каждая. Группа первая - боевая, вторая - очищающая.

Боевая группа под руководством Риплея идет до помещения 78, но осторожно и не убивая "чужих" по дороге. Наилучшая и простейшая трасса следующая: с 1 по 4, потом влево, с 10 по 36, потом опять влево до 69, потом прямо до 72, затем влево до 107, до 96, вправо до 161 и затем уже прямо до 78. Когда в 78 встретится "чужой" - то разнести его в щепки.

Когда вся тройка будет в сборе, то одному идти на связь прямо до 187, там убить "чужого" и соединиться с оставшейся частью группы в 78. Дальше один, рискуя жизнью, выполняет уничтожительный рейд (его жизнь в ваших руках), убивая всех "чужих" по следующему маршруту: 188 - 189 - 190 - 223 - 224 - 240 - 239 - 246 - 241 - 228 - 229 - 230 - 247 - 248.

Оставшиеся две osoby должны иметь полные магазины и полную энергию (full). Эти две osoby идут беспечно до 247, но дальше - с предельным вниманием, потому что в 248 находится королева и "сетки" створов.

Затем они должны отважно разнести королеву в пух и перья, не забывая и о страже и очистить помещение от яиц и коконов, после чего появится возможность поворота к комнате 1, это является сигналом для группы "очистения".

Группе "очистения" раздавить всех оставшихся в живых существ (коконы тоже) и возвратиться в помещение 1. Боевая группа тоже следует в помещение 1.

После сбора всех оставшихся в живых на базе (1) появится возможность выполнить свою миссию.

### **ВНИМАНИЕ!**

Вот несколько дополнительных указаний:

- ✓ Всегда цельтесь в голову.
- ✓ После очищения сектора, перед второй группой, "запечатйте" его, стреляя в "контакт" у дверей.
- ✓ Не убивайте безоружного ребенка. Это девочка. За ее обнаружение получите 100 очков, а не за убийство.
- ✓ Не пробуйте силой открыть запертые двери - не хватит энергии.
- ✓ Не устраивайте боя в помещении генератора.

Номера комнат:

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

## ***ALIEN 8***

В 2153г. автономный робот - исследователь межзвездного пространства потерпел крушение, попав в метеоритный поток. С большими трудностями он приземлился на своем корабле на ближайшей планете и начал ремонт.

В этой игре Вам предоставляется возможность попутешествовать внутри космического корабля и собрать необходимые детали для его ремонта.

После того, как Вы найдете нужную деталь, ее необходимо поставить на свое место. Детали имеют различную форму и ставить их необходимо туда, где мигает изображение этой детали.

Когда Вы правильно поставите деталь, то в левом нижнем углу, возле изображения колокольчика, появится цифра (1 - первая деталь и так далее).

Вам нужно работать спокойно, чтобы не перепутать детали, и быстро, чтобы успеть закончить ремонт, пока Вам хватит жизней. Это не так просто, потому что Вы побываете в тех закоулках корабля, где ни разу не были.

У Вас есть пять жизней, каждая длиной 9999 единиц времени. Что вполне достаточно, чтобы успеть выполнить ремонт.

Когда Вы отремонтируете весь звездолет, то можете преспокойно покинуть эту планету, которая для Вас не представляет никакого интереса, и отправиться для дальнейшего изучения межзвездного пространства.

## ***ASTROCLONE***

Сейдаббы снова вернулись! Фирма Хьюстон вновь обратилась к своим аркадным играм, но на новом уровне. Теперь программист Стив Тернер воспользовался приемами, которые так хорошо зарекомендовали себя в двух играх серии АВАЛОН.

АСТРОКЛОН имеет общие черты с МАРСПОРТОМ. Вы должны обрести контроль над базами Сейдаббов, чтобы деактивировать устройства, открывающие им путь на Землю. Графика похожа на графику АВАЛОНА, но теперь в игре 2 стадии. Можно либо перемещаться по базе, отыскивая нужный Вам гравитон, либо можно забраться в истребитель и броситься в схватку с крейсерами Сейдаббов. Обе эти части хорошо сбалансированы: приключения на базе дополняются аркадными боями в космосе.

АСТРОКЛОН - весьма сложная игра. Фирма прикладывает к кассете обширную инструкцию. Лично мне игра понравилась, хотя заядлым любителям аркадных игр эта игра может не понравиться.

## ***BACKGAMMON***

### **Введение.**

Нарды насчитывают более 3000 лет. Это игра удачи и умения для двоих. Игра ведется на специальной доске шашками (или камнями) с использованием пары костей. Сравнительно современное усовершенствование - удваивающий кубик, который придает этой игре новые возможности и увеличивает возможность победить противника за счет умения и мастерства, а не удачи.

### **Доска.**

Доска состоит из 24 пунктов, которые равномерно распределены по четырем полям (по 6 в одном поле). Пункты обозначены черными и белыми треугольниками, и каждый имеет определенную букву - от А до Н.

Когда доска появляется на экране, то черная или красная сторона будет сверху, а белая или голубая - снизу. Вы играете на нижней - голубыми. Толстая вертикальная черная зона, делящая доску, называется баром. Два поля справа от бара называются внутренними полями, а два поля слева - внешними.

### **Игра.**

Ваши шашки играют по алфавиту (справа налево сверху и слева направо внизу). Красные шашки машины движутся в противоположном направлении.

### **Цель.**

Ваша цель - поставить все свои шашки в вашем внутреннем поле (пункты S - X) и убрать с поля прежде, чем машина сделает это со своими шашками на своем внутреннем поле (пункты А - F).

### **Ход.**

Вы и машина по очереди бросаете кости и передвигаете одну или более шашек на количество пунктов, указанное на кубиках. Каждый кубик бросаете отдельно. Если выбрасываете дубль, то количество очков удваивается и делается четыре хода четырьмя разными шашками.

### **Блокировка.**

Если игрок имеет на пункте две или более шашек, то этот пункт заблокирован для противника.

### **Бар (выбивание).**

Если игрок имеет на пункте одну шашку, то противник может ставить там свою, выбив шашку противника в бар.

Если у игрока одна или более шашек в баре, он должен убрать их из бара, прежде чем продолжить игру. Если Вы в баре, то уходить должны в пункт, расположенный непосредственно справа от пункта А. Соответственно, машина уходит из бара на пункт слева от Н. Игрок, который не может уйти из бара, теряет (случай, если он заблокирован) очередь.

### **Снятие шашки.**

Когда игрок поставит все свои шашки на внутреннее поле, он может начинать снятие. Если на кубике выпадет нужное количество очков, т.е. шашка займет место сразу за последним пунктом, то ее можно снять. Шашку также можно снимать, если на кости выпадет число, превышающее необходимое. Сама шашка занимает самую удаленную от последнего пункта позицию.

### **Удваивающий кубик.**

В начале игры удваивающий кубик находится в центре на баре и показывает 64 (что соответствует 1 /или 2/). Пока кубик в этой позиции, любой из игроков может предложить своему противнику сыграть дубль. Игрок, желающий предложить дубль, должен сделать это, когда будет его очередь бросать кубики. Если противник отказывается, то он проигрывает партию. Предлагающий получает столько очков, сколько показывает удваивающий кубик перед предложением.

Если предложение принято, то тогда удваивающий кубик переворачивается на другую сторону с наибольшей (из оставшихся) цифр и ставится ближе к игроку, принявшему предложение. Этот игрок владеет кубиком и теперь только он может предложить дубль. Если будет новое предложение играть дубль, то кубик может поменять хозяина.

#### **Счет.**

Первый, кто снимает все свои шашки, получает, по крайней мере, число очков на удваивающем кубике. Если проигравший не снял ни одной шашки и не имеет шашек в баре или домашнем поле противника, то победитель получает количество очков на удваивающем кубике, умноженное на 2. Если проигравший имеет шашки в баре или домашнем поле противника, то число очков на удваивающем кубике умножается на 3.

#### **Игра с машиной.**

Если Вы не знаете правил, то Вы их сможете выучить во время игры, так как программа не позволит Вам сделать неправильный ход и сообщит почему он неправильный.

После установки программы Вам будут заданы два вопроса.

Первый - об уровне игры. Нажмите 1, 2, 3 или 4 (4 - самый высокий уровень сложности).

Второй - хотите ли Вы бросать кубик вручную. Нажмите "Y", если согласны, и "N" - если нет.

Клавиша "%" нажимается в том случае, если Вы считаете, что машина играет нечестно, и Вы хотите поиграть с другим партнером. После выбора уровня игры счет будет показан вместе с уровнем игры машины. Вам же будет предоставлена возможность вернуться к началу игры (нажмите "Y", если согласны, и "N" - если нет. Если Вы не ответите в течение 40 секунд, на экране появится поле и будут брошены кости, чтобы разыграть, кто ходит первым.

Удваивающий кубик находится в центре бара и показывает 64, что в действительности означает 1 (на удваивающем кубике по традиции нет 1). Цифра 64 используется, чтобы обозначать 1 или 64. Если кубик показывает дубль, то ставка (как показывает удваивающий кубик) увеличивается до двух, а кубик бросается до тех пор, пока будет не дубль. Ваша кость сверху. Тот, кто получит больше очков на розыгрыше, начинает игру.

Когда Ваш ход и кости брошены, машина даст Вам подсказку: " YOU MOVE WITH THE N ", где N - число очков на одной из костей.

Есть три варианта ответа:

1. Введите букву от A до X, чтобы поставить вашу шашку на этот пункт.
2. Нажмите на Y, чтобы снять шашку с бара.
3. Нажмите на Z, чтобы сыграть сначала второй кубик, т.е. переместить шашку на количество очков, указанное на втором кубике.

Если машина сочтет ваш ход правильным, то соответствующая шашка будет передвинута на новый пункт. Если ход нарушает правила, то появится сообщение, в чем Ваша ошибка. Вы можете повторить ход. Если Вы не можете правильно пойти, машина сообщит Вам об этом и передаст ход себе.

Когда Вы уже нажали клавиши, чтобы сделать ход (или ходы), Вы еще имеете возможность отказаться от этого хода (ходов). Для этого нажмите клавишу "стирание" (Delete), и Ваша шашка вернется на прежнее место. Затем можете сделать новый ход. Когда Вы будете удовлетворены своими ходами, нажмите клавишу "Enter", чтобы позволить играть машине. После хода машины Вы можете играть дубль, нажав на клавишу "D". Если Вы не хотите играть дубль, нажмите "Enter", чтобы бросить свои кости. Если машина принимает Ваше предложение играть дубль, число на удваивающем кубике удвоится, а сам кубик передвинется на сторону машины. Снова нажимать на клавишу "D" нет смысла. Машина сама может предложить Вам играть дубль, и тогда на экране появится надпись: "DOUBLE OFFERED - "Y" TO ACCEPT" (предлагается дубль нажмите "Y" если согласны). Если Вы принимаете предложение, на удваивающем кубике число удвоится и кубик передвинется в Вашу сторону. Если Вы нажмете на любую другую клавишу, машина просит подтверждения, что Вы отказываетесь играть дубль. Если это так, нажмите на клавишу "R" - игра прервется. Машина выигрывает ставку, указанную на удваивающем кубике.

В игре нужны умение и удача, но нередко менее опытный игрок выигрывает партию. На любой стадии игры, перед Вашим ходом, Вы можете получить подсказку, как ходить, нажав на клавишу "I".

## **BARBARIAN**

Если Вы любите играть в такие игры, как "Karate", "Fist", "Kung fu", то Вам, несомненно, должна понравиться игра "Barbarian". В этой игре обязательно играют двое. Вы можете предложить сразиться своему другу или поиграть с компьютером.

Если Вы играете впервые и сюжет Вам не знаком, то потренируйтесь в отработке ударов, выбрав вариант для двух игроков, а управляя одним.

Вы должны различными приемами борьбы с мечем поразить своего противника.

Каждому игроку дается по три жизни. Они отражены на экране в верхних углах в виде кружков. При ударе часть кружков поедает змея, которая обвивает палку.



Если противники настолько сильны, что не могут победить друг друга, то компьютер по окончании игры перенесет Вас на другую картинку, не забывая перенести и оставшиеся жизни.

## ***BASKETBALL***

Кажется, фирма IMAGINE с недавнего времени стала специализироваться на спортивных имитациях, и такую ориентацию можно только приветствовать. Ранее были игры, где действовали пара игроков и перекатывающийся мяч, но, на фоне этой игры, все предыдущие выглядят очень бледно. Можно играть с машиной или с партнером, руководя командой из 4-х игроков. Действия очень быстры. Вам придется основательно потренироваться, если Вы хотите противостоять компьютеру хотя бы на первом уровне. Для этого есть режим тренировки.

Чтобы добиться успеха в игре, недостаточно просто бегать и бросать мяч в корзину, необходимо научиться передавать мяч партнеру. Вы можете управлять игроком, который в данный момент ближе всего расположен к мячу или владеет им. Такой игрок отмечен повышенной яркостью. Нажав клавишу "огонь", Вы заставите игрока подпрыгнуть, и, продолжая ее удерживать, Вы заставите всех игроков подпрыгивать поочередно. Если во время прыжка нужно Вам игрока Вы отпустите кнопку, то контроль перейдет к нему. Пока Вы управляете этим игроком, машина берет на себя заботу о всех остальных. Обычно они передвигаются довольно рационально, хотя иногда их движения поражают своей бестолковостью.

Игра быстрая, достаточно сложная и реалистичная.

## ***BATMAN***

Батмен - это супермен. У него есть маленький друг, мальчик Робин, которого разбойники посадили в пещеру летучих мышей, находящуюся глубоко под городом Готамон. Основная задача Батмена - найти своего приятеля. Наш супермен должен будет пройти около 150-ти комнат и пережить много трудностей. В ходе поисков Батмен должен найти 7 составных частей своего транспортного средства "батмобиля" и собрать его. По дороге он также будет находить и собирать предметы, которые помогут ему:

- ✓ "бэтбуте"-башмаки, благодаря которым он сможет прыгать,
- ✓ пояс, способный изменить скорость падения,
- ✓ сумку, в которой можно переносить найденные предметы,
- ✓ маленькую турбинку, способную изменить направление падения.

В начале игры Батмен может передвигаться только в 4-х направлениях, а после того, как найдет башмаки и турбинку, сможет прыгать и падать. Начинает свои поиски Батмен с 10-ю жизнями, однако, в процессе игры, теряя жизни и собирая "бэтпилс" (пилюли с символами Батмена), он может восстанавливать потраченную энергию, начинает быстрее двигаться и даже получает дополнительную жизнь.

## ***BEACH HEAD 2***

Компания US GOLD выпустила 2-ю серию игры "БИЧ ХЭД", которая мне понравилась даже больше, чем 1-я. Игра предлагает Вам большой выбор вариантов: один или два игрока, три уровня сложности, выбор атакующей или защищающейся стороны, управление игрой джойстиком или с помощью клавиатуры.

Игра состоит из 4-х частей: атака, спасательная операция, побег и поединок. Чем-то эта игра напоминает "командо", где графика выглядит предпочтительнее.

Тем не менее, графика игры вполне удовлетворительная, хотя и мелковата. Мультипликация вполне на уровне. Счет в игре может достигать значительной величины, а наилучшие результаты сохраняются в таблице. Озвучена игра достаточно стандартно для Спектрума. В режиме одного игрока машина становится очень опасным соперником и может потягаться с самым заядлым аркадником. Но лично мне нравится игра для 2-их, где можно выместить свои агрессивные наклонности на приятеле.

Лично я считаю эту игру отличным образчиком продукции типа "стреляй во все, что движется".

## ***BOMB JACK***

BOMB JACK - это уже хорошо известная игра, которую отличает динамичность и захватывающая скорость.

В этой игре Вы управляете небольшим человечком (Bomb Jack), который собирает бомбы. Он умеет летать и не разбивается при посадке. Вы должны, управляя им, пройти пять зон. Зона считается пройденной, когда Вы соберете все бомбы, висящие в этой зоне. Если Вам попадается бомба с горящим фитилем и Вы успеваете схватить ее прежде, чем она взорвется, Вы получаете 200 очков. Обыкновенная бомба оценивается в 100 очков.

Сбору бомб Вам препятствуют различные существа, а также ископаемое существо в виде летающего ящера, который повсюду преследует Вас. С этими существами необходимо бороться различными способами. Иногда в зонах появляются осколки, которые необходимо тоже брать. За них Вы можете получить дополнительную жизнь или на время обезвредить существ, преследующих Вас.

Наиболее труднопроходимой является последняя зона, потому что в ней нет подставок, на которые мог бы встать Bomb Jack.

После прохождения всех зон машина рисует новую сеть подставок, а фон остается прежним.

## ***BREAK THROUGH***

Эта игра - продолжение и развитие игры "SPY HANTER". Затягивающая игра, в которую очень легко научиться играть, но совсем нелегко научиться выигрывать.

BREAK THROUGH - еще одно переложение аркадной игры, пришедшей на смену "SPY HANTER". Вам надо прорваться на супермашине через различные препятствия к самолету.

Графика очень неплохая, ландшафт плавно перемещается слева направо и вся сцена имеет глубину. На Вашем пути множество препятствий: скалы, огнеметчики, вертолеты, танки, джипы и все это смертельно опасно. Время от времени гладкая дорога упирается в глухую стену. Единственный шанс в этом случае - нажать клавишу "SPACE" и заставить Ваш автомобиль взлететь. Остальными движениями и стрельбой управляет джойстиком. Игра состоит из 4-х частей - чем дальше, тем сложнее. Если бы еще не приходилось прибегать к помощи клавиатуры во время прыжков, игра была бы бесподобной.

## ***BRUCE LEE***

Вам, наверное, приходилось играть в такие игры, как "COMMANDO" и "RAMBO". Игра "BRUCE LEE" является подобной игрой. В этой игре Вы управляете маленьким, но очень сильным, выносливым и хитрым человечком и должны пройти все препятствия, собирая фонарики под потолком, которые в свое время станут ключами. Вам необходимо собрать все фонарики, иначе придется возвращаться в уже пройденные зоны и собирать оставшиеся, чтобы перейти на следующий уровень. Вам нужно защищаться от 2-х стражников, которые по приказу дракона хотят Вас убить. Вы можете их игнорировать и не вступать с ними в борьбу, одновременно не попадая под их удары. В противном случае Вам придется расстаться с жизнью. Если Вы хотите набрать больше очков (а за определенное количество Вам добавляется жизнь), то убивайте их.

Когда Вы пройдете все зоны, которые наполнены всякими неожиданностями и ловушками, которые могут Вам повредить, то дойдете до последнего уровня, где находится сам дракон - злой дух. Он будет бросать в Вас ядра с отравленными шипами. Вам необходимо взять последний фонарик, тогда злой дух начнет корчиться в предсмертных муках и умрет.

Вам будет предоставлена возможность начать игру заново, при этом Вы получите приз.

## ***BUGABDO***

Представь себе, что ты - маленькая лягушка и можешь, не думая ни о чем, прыгать по поверхности планеты. Но что это? После последнего прыжка не чувствуешь почвы под ногами и падаешь. Наконец остановка. Вокруг пусто, дикие скалы, лишайники, кусты, странные лабиринты. Это значит, что ты попал в пещеру страшного дракона. После недолгих размышлений приходишь к мысли, что, если скакать с уступа на уступ, можно выбраться на поверхность. Как решено, так и сделано. Но это не легко. Большинство прыжков кончается разбитой головой и падением на дно пещеры. Вдруг появляется страшный дракон. Нужно быстро прятаться в расщелину, если не успели, то пропали.

Игра начинается нажатием клавиши "G".

Управление:

1 - прыжок влево.

2 - прыжок вправо.

## ***CAEZAR THE CAT***

Жил на свете кот Цезарь - милое, пушистое существо, которое, так же как и все коты на свете, больше всего любил спать, греясь на печке и есть что-нибудь вкусное, запивая молочком... Но нашему коту не повезло: ему дали имя Цезарь и, хочешь не хочешь, он должен был его оправдывать - точить когти, бороться и побеждать. Причины беспокойной жизни оказались вполне обычными: необходимо покончить с армией мышей, которые заполонили дом его хозяйки. Эта задача очень трудная и без нашей помощи Цезарю с ней не справиться.

Цезарь должен красться тихо и осторожно, чтобы не всполошить мышей, после чего с радостным мяуканьем, в подходящий момент бросаться на них. Прыжки по заставленным продуктами полкам затруднительны, а сдвигание с места чего-либо или разбивание банки может для Цезаря кончиться весьма неприятно (разве что хозяева в признание его прошлых заслуг, которые выражаются количеством очков, простят его). Итак, видно, что поле борьбы очень неудобно: когда Цезарь прыгает очень высоко, он бьется лбом о потолок, когда прыгает с большой высоты, то разбивает себе лапы. Пойманных мышей Цезарь должен выносить из кладовки через специальную дверь. После каждой очередной 10-й пойманной мыши раздастся звонок будильника, а количество очков показывается на весах, стоящих на нижней полке. Цезарь должен сильно спешить, потому что иначе придется все начинать сначала. Нужно помочь Цезарю победить мышей.

## **CAULDRON**

За горами, за лесами, за семью морями, в маленькой избушке на курьих ножках жила колдунья Орфицина. Был у нее приятель - колдун Пампкин, который жил в лесной глуши недалеко от избушки. Они часто ходили друг к другу в гости. Но в последний раз Орфицина поругалась с Пампкином, а тот со злости утащил ее новую метлу и ни за что не хотел отдавать. Орфицина поклялась, что страшно отомстит ему. Она долго думала о том, как бы это сделать, и однажды в старых книгах нашла рецепт зелья, которое сможет лишить Пампкина колдовской силы.

Таинственная формула гласила:

"Возьми рога желтого оленя, глаза большой жабы, хвост ящерицы, кости великана и крылья летучей мыши. Сложи все это в большой котел, разотри в порошок и вари на огне, взятом из дьявольского вулкана в полнолуние. Помни о том, что кости нужно собирать в чародейский ящик, а огонь принести в котелке, найденном в глубине склепа..."

Волшебница отправилась на поиски. На старой метле она полетела через моря и горы, леса и долины. По дороге нападали на нее страшные чудовища и огромные птицы, с которыми приходилось сражаться, тратя при этом свою волшебную силу. Спасение находилось в животворных источниках. Она знала, что составные части зелья, возможно, найти только под землей. Орфицина собирала разбросанные ключи около входов в пещеры, гротов и склепов, осторожно приземляясь только на плоские поверхности. На старом кладбище, полном духов, она увидела большой склеп. Вошла туда. Там было 20 помещений. Именно здесь она нашла кости великана (которые, однако, не смогла забрать), летучую мышь и котелок. Потом она быстро полетела к дьявольскому вулкану за огнем. Там ее ожидал сюрприз: на самой нижней полке пещеры она нашла чародейский ящик. Обрадованная, она вышла через другую дверь и вернулась в склеп за костями великана. До дома было недалеко, поэтому именно туда она и отнесла свои сокровища.

Усталая, Орфицина тем не менее отправилась на дальнейшие поиски. Она летела над океаном до тех пор, пока не достигла грота, состоящего из 11-ти помещений. Именно здесь находились жаба, оленьи рога и ящерица. Теперь у Орфицины были все компоненты. Из последних сил она вернулась в свой домик на курьих ножках, все бросила в котел, разожгла огонь в очаге и стала ждать полнолуния.

Наступила желанная ночь. Шепча себе под нос заклинания, она варила зелье. Когда все было готово, Орфицина взяла кувшинчик с зельем, отправилась к Пампкину, и уговорила выпить его напиток. Пампкин выпил - и пропал, и Орфицина, очень довольная удавшейся мстью, забрала свою новую метлу и полетела домой. С тех пор никто уже не тревожил Орфицины.

## **CAULDRON 2**

Программа CAULDRON 2 - это продолжение игры CAULDRON. Когда колдунья Орфицина победила короля дынь Пампкина (именно так переводится имя Пампкин), завладела его замком и получила золотую метлу, которая сильно увеличила ее колдовскую силу. Последняя борьба очень утомила Орфицину и теперь она не покидает замка, отдыхает и мечтает о том, как бы завладеть всем миром. Но она, однако, не забыла о своей безопасности: снаружи и изнутри расставила множество ловушек. Вместе с ними замок охраняют ужасные создания и мошкара, бродячие скелеты и нетопыри (последних 2-х можно уничтожить после того, как будут найдены соответствующие предметы).

В побежденном королевстве нашелся один смельчак (на самом деле маленькая дыня), который решил победить волшебницу, отобрать волшебную метлу и вернуть мир в солнечное королевство. В ходе игры мы управляем этой скачущей дыней. В начале у нас нет оружия и нам нужно приобрести магические силы, прыгая в середину искрящихся источников энергии. Каждое столкновение с чудовищем, которых полно в замке, приводит к уменьшению силы маленькой дыни. Правда, чудовищ можно на короткое время парализовать, стреляя магическим лучом, но они вскоре оживают и начинают мешать дыне. В нашем распоряжении есть шесть дынь и когда очередная превратится в желтую лепешку под ужасный смех колдуньи, в дело вступает следующая.

Замок, в котором нам предстоит действовать, довольно большой - 120 комнат, и хорошо бы сделать карту, которая облегчит нам выполнение задания. Для того, чтобы победить колдунью, надо найти 5 предметов: магическую книгу, ножницы, топор, щит и кубок, каждый из которых нужно использовать соответствующим образом.

Дыня управляется при помощи клавиатуры (возможен выбор по желанию или с помощью джойстика). Функция "стрельба" имеет двойное значение: высоту прыжка и стрельбу магическим лучом.

Задание победить колдунью отнюдь не легкое и поэтому очень скоро может оказаться, что запас из 6-ти дынь маловат. Данная ниже поправка (она относится только к ZX-SPEKTRUM) приводит к тому, что дыни будут возрождаться так же быстро, как и чудовища.

В программу COPY-COPY записывается последний сегмент длиной 41986 со стартовым адресом 23550 (поправки предназначены именно для такой версии) и вписываем POKE 52974,0. Этот адрес содержит десятичное значение 61, что соответствует команде ИТС/А.

## **CHEQUERED FLAG**

Каталог кассеты "FLAG".

Клетчатый флаг - имитация гонок спортивных машин, во время которых Вы должны преодолеть одну из самых знаменитых трасс в мире. Из кабины отличной гоночной машины "формула -1" Вам видны пронесшиеся на огромной

скорости окрестности, а также видна приборная доска с меняющимися показателями. Следите за различными объектами, появляющимися на горизонте и приближающимися к Вам деревьями, указательными знаками, озерами и т.п.

Следите за приборами, чтобы проехать дистанцию как можно лучше и избегайте заносов и перегрева двигателя.

Ваш компьютер в точности воспроизводит настоящую гоночную машину. У Вас даже есть возможность выбрать машину.

Максимальная мощность достигается на определенных участках. Лобовое сопротивление и сцепление шин с дорогой учтены. Вы должны управлять рычагами и менять скорость, чтобы поддерживать максимальное число оборотов. Если Вы берете поворот на большой скорости - Вас заносит. Но не волнуйтесь! Чтобы облегчить себе задачу, Вы можете выбрать себе машину с автоматической коробкой передач, правда такая машина менее мощная.

На Вашем приборном щитке воспроизведены:

- ✓ спидометр, счетчики оборотов, топлива, температуры,
- ✓ индикатор выбора передачи, счетчик времени прохождения круга,
- ✓ счетчик кругов.

Руль виден на экране и поворачивается согласно Вашим командам. Езда на гоночном автомобиле очень трудна. Помимо умения держаться на дороге и попыток установить рекорд круга или гонки, Вам придется избегать всяких опасностей и смотреть за машиной.

OIL/WATER. Езда по маслу или воде резко снижает сцепление с дорогой. Вас занесет, если Вы попытаетесь резко повернуть.

OFF THE ROAD Если колесо сойдет с трассы, машину начнет трясти и скорость резко упадет. Не съезжайте с трассы - возможна авария.

GLASS Езда по стеклу вызовет прокол шины, повлечет сильное вихляние, снижение скорости. Нужно съехать на специальный участок и поменять колесо.

OVERHEATING Постоянная езда на повышенных оборотах приведет к повышению температуры, взрыву в двигателе. Остановка на ремонтном пункте охладит Вас довольно быстро. Не переключайте скорости на высоких оборотах - это также может привести к перегреву.

FUELL Если у Вас длительная гонка, следите за счетчиком топлива. Сделайте остановку на ремонтном пункте чтобы заправится.

P/T STOP Сверните к обочине возле ремонтного пункта и остановитесь. Машина получит обслуживание в виде дозаправки, смены шин и охлаждения двигателя.

Все что Вам теперь остается - это выбрать маршрут движения по трассе, машину и число кругов. Затем воспользуйтесь инструкцией по управлению:

"0" - ускоритель

"1" - тормоз

"M" - увеличение передачи или любая другая литера справа от "M"

"N" - понижение передачи или любая другая литера слева от "N"

"F" - быстрый поворот направо

"D" - медленный поворот направо

"A" - быстрый поворот налево

"S" - медленный поворот налево

"H" - пауза

"H" и "T" - одновременно отказ от продолжения гонки

### **ТРАССЫ**

На компьютере запрограммировано 10 трасс, которые имитируют знаменитые трассы " Гран-при ". Вы можете выбрать одну из:

BRANDS HATCH

MONACO

PSION PARK

CAMBRIDGE RING

SILVESTRONE

PAUL RICARD

MICRODRIVE

SATURN SANDS

OSTERREICHRGW

MONZA

### **Автомобили**

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

PSION PEGASYS - новая машина, по последнему слову техники и инженерной мысли. Развивает мощность 560 л.с. при 5000-10000 оборотах, имеет чрезвычайно низкое лобовое сопротивление.

MC FASTER SPECIAL - имеет автоматическую коробку передач, идеальная модель для начинающего. Одновременно очень быстрая. Развивает мощность до 500 л.с. Надежна.

Желаю удачи!

## **CHESSE**

Программа после загрузки спрашивает Вас - желаете ли Вы играть или перевернуть доску? Нажмите "R" для игры. Затем последует вопрос о цвете ваших фигур "W" - белый цвет, "B" - черный. Далее вопрос об уровне игры от 0 до 9. Положение фигур обозначается: вертикальные ряды от А до Н, а горизонтальные от 1 до 8.

Чтобы сделать ход, наберите координаты (буква и цифра) фигуры, которой собираетесь ходить, а затем координаты поля, на которое ходите. Не делайте никаких добавлений при наборе координат. Вы можете делать любые ходы, в том числе и рокировку. Если Вы сделали неправильный ход, то можете переходить, нажав клавишу "стирание". Следующие команды могут быть Вами использованы в любой стадии игры.

"R" - запрос о подсказке.

"L" - изменение сложности уровня игры.

"Z" - копирует позицию экрана на печатающем устройстве.

"T" - позволяет приостановить игру для вывода на магнитофон и дальнейшего продолжения игры.

"H" - прерывает игру для новой партии или установки другой позиции.

Установка шахматной позиции на доске.

Позицию можно установить в зависимости от Вашего желания. До начала или после окончания партии следует нажать "H". Клавиши 5,6,7,8 используются для перемещения по экрану горячей стрелки. По команде "S" доска освобождается от фигур.

Клавиша "стирание" снимает фигуру с поля, указанного горячей стрелкой. Клавиши R,Q,P,B,N,R используются для установки соответствующей фигуры на доске. Клавиша "H" - прекращает установку позиции.

## **CHIMERA**

Какой-то грозный космический корабль кружит на околоземной орбите. Кто-то видел пришельцев, и теперь нужно узнать, кто они такие и пресечь их несомненно враждебные по отношению к землянам намерения. Чужой космический корабль нужно уничтожить, рискуя своей жизнью.

Итак, нужно отправляться на их корабль. Наш герой приближается к кораблю, в него никто не стреляет. Очевидно, какая-то хитрость. Без приключений наш герой попадает на нижнюю палубу, двери за ним закрываются. Назад дороги нет. Нужно побороть страх и начать выполнять трудное и небезопасное задание.

Наш герой оказывается в огромном помещении, совершенно пустом. Теперь важная задача - найти гаечный ключ, так как дорога очень долгая (4 этапа) и только на первый взгляд простая. Хотя кажется, что экипаж покинул корабль и никто ни в кого не собирается стрелять, есть другие опасности: те самые помещения, в которые нельзя входить, там ждет верная смерть. Враждебным становится даже время - кончаются запасы воды и пищи, поэтому нужно торопиться. Все предметы спрятаны, их не видно, поэтому нужно тщательно обыскивать помещение за помещением.

В нижней части экрана помещается информация, отображающая текущий момент игры - количество воды и пищи.

Трехмерная графика игры напоминает АЛИЕН 8 и НАЙТЛО, однако, сама атмосфера игры показывает, что Химера может доставить Вам большое удовольствие, хотя она не так изысканна, как ее знаменитые собратья.

## **CHOPPER**

Эта игра похожа на предыдущую. В ней Вы управляете вертолетом спасателем и должны спасти 5 человек, которые находятся в труднодоступных местах. В игре действует счетчик времени, и если Вы за 999 ед. времени (примерно 200 сек.) не успеете спасти людей, то Вы потеряете жизнь. После того, как Вы возьмете последнего человека, Вы переходите в следующий лабиринт с препятствиями. И так продолжается несколько раз. Все препятствия в этой игре движутся, поэтому пройти их без тренировки очень трудно. Попробуйте счастья!

## **CHUCMAN**

Тема игры - разминировать лабиринт прежде, чем закончится время и силы сапера. Чтобы это сделать, необходимо прежде найти сумку с инструментами, которая спрятана где-то в лабиринте. На экране монитора отображена часть лабиринта 1/60 часть, но можно просмотреть и большую часть 1/6, нажав клавишу "SPACE". Это позволит лучше ориентироваться в ситуации. Каждая попытка обезоружить мину без инструмента кончается плачевно для сапера. Во время поиска инструмента можно встретить в полу глубокие колодцы. Чтобы преодолеть эти препятствия, нужно найти тачку, полную песка, и засыпать колодец. Колодец, если он понадобится, можно откапать лопатой, несколько штук которых разбросано по лабиринту. Лабиринт патрулируют пять пар "сапог". Избегай с ними встречи и продолжай поиски. Когда конфликт неизбежен, можно закрыться воротами, которые предварительно собираем. "Сапоги" их не любят. Сапер передвигается в лабиринте на роликовой доске. Это мучительно и при этом тратится много сил. Можно подкрепиться продуктами, которые разбросаны по лабиринту. После разминирования в указанное время 8 мин. появится новый лабиринт.

Игра имеет 3 степени трудности:

1- сложный, 2- средний, 3- простой.

В правой части экрана находится таблица, которая отражает ситуацию время, силы, разные предметы собранные при проходе.

Управление игрой: джойстик или клавиатура.

"G" - вверх

"A" - вниз

"C" - влево

"B" - вправо

"M" - остановка

"S" - начало

"SPACE" - большой обзор.

## **CHUKIE 2/2**

Эта игра имеет еще одно название - "шоколадная фабрика". В начале игры, чтобы попасть на шоколадную фабрику, необходимо взять косточку и отнести ее собаке. Собака отвернется, и вы сможете пройти.

В следующей комнате Вы, используя свою ловкость и умение, должны собрать необходимые компоненты: молоко, сахар, какао. Засыпайте их в соответствующие емкости, не более одного ингредиента.

В каждой новой комнате игрока поджидают масса интересных и сложных препятствий.

Еще одно напутствие:

Игра построена так, что для прохождения комнаты от ее входа до выхода нужно проделать длинный и сложный путь, если даже кажется, что до перехода рукой подать.

## **COBRA (STALLONE)**

Сюжет: полиция не в силах справиться с преступностью в Америке. Не обремененный условностями закона Сталлоне наводит свой порядок. В игре Вы должны бежать по улицам, избегая смертельные препятствия: громил с ножами, летящие ракеты, дам с гранатометами. Есть еще какие-то таинственные коляски, снующие туда-сюда по экрану - трогать их нельзя.

В игре три сцены: город, пригород и фабрика. Чтобы быстрее расправляться с преступниками, нужно собирать контейнеры, чем-то напоминающие гамбургеры, хотя начинка у них более смертельная. Но это не очевидно. Другой Вашей целью является спасение прекрасной Ингрид от Джека-Потрошителя.

## **COMBAT**

Это очень сложная и интересная игра. Вы управляете вертолетом и находитесь в зоне одного из крупнейших сражений. Ваша цель - уничтожение как можно большего количества вражеской техники и силы.

Перед Вами карта, вражеские войска показаны на ней как темные точки и крестики. Перед вылетом необходимо записать координаты базы, где Вы находитесь, так как потом трудно будет ее найти. Для того чтобы взять оружие, Вам необходимо после появления 1-й картинке плавно посадить вертолет. Перед Вами появится выбор из нескольких видов вертолетов и их технические характеристики. Затем необходимо нажать 2 раза клавишу "ENTER". На экране начнут мигать различные виды оружия. Переключать их клавишей "ENTER". Если Вы хотите взять какое-либо оружие, то, нажимая кнопки "J", "K", "L" выберите столько, сколько Вам нужно, но не более 2145 кг. Затем, нажав на клавишу "BREAK SPACE", Вы начнете боевые действия. Перед Вами будут столбы с буквами наверху, они находятся в нижней центральной части экрана. Сверху и снизу будут две черточки. Нажимая клавиши 1,2, Вы можете выбирать оружие. Не задерживайтесь и отправляйтесь в путь, но не забывайте изредка залетать на базу для подзаправки.

Клавиши управления.

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

14. MESSAGE - сообщение о состоянии экрана

15. BASE MANNING, BASE POSITION, BASE NUMBER - сообщение о состоянии вертолета и базы.

## **COOKIE**

Шей Чарли хранит все продукты в кладовке и пользуется ими тогда, когда хочет что-либо приготовить себе. Несомненно, это чертовски их удручает и когда у продуктов появляется возможность, они вылезают из кладовки, выпуская всевозможных вредителей из ящиков и шкафов.

Бедняга Чарли! Он вынужден останавливать продукты мучными бомбами и заталкивать их в смесительную миску, т.к. если они попадут в мусорное ведро, то их съест чудовище, которое там сидит. В случае попадания в состав пирога мусора или вредителей, счетчик " INGREDIENT NEEDED " поменяется и Чарли придется работать быстрее, если он хочет приготовить свой пирог.

Управление:

W - влево  
E - вниз  
R - вверх  
T - бросить кулек с мукой  
CAPS SHIFT - пауза

## **CYCLONE**

Эта игра поможет Вам развить свою реакцию и глазомер. С ее помощью Вы научитесь ходить по карте и проверите насколько у Вас развито чувство трехмерного пространства.

Вы летчик, который получил сообщение, что в районе, в котором Вы находитесь, страшный циклон и что Вам надо спасти людей и ценный груз. Циклон начал уже свое разрушительное действие, и в начале игры Вы уже находитесь среди почти затопленных водой островов. Вашей целью является спасение людей и пяти ящиков с ценным грузом. Для этого необходимо облететь все острова и забрать к себе на вертолет людей и груз. Вам необходимо опасаться циклона, степень опасности показывает красная линия внизу экрана. Чем она меньше, тем меньше опасность и дальше циклон.

После обнаружения людей Вы должны накрыть их тенью от своего вертолета, затем, когда это условие будет выполнено, у вертолета появится веревка с крюком на конце. Вы должны очень осторожно опускаться, но не садиться на остров. Так, чтобы крюк коснулся человека, и он мог залезть в вертолет. Если у Вас будет заканчиваться горючее, то для заправки вертолета на некоторых островах есть посадочные площадки, куда можно садиться. Так же, как и в случае спасения людей, Вам нужно подвести тень вертолета так, чтобы она поместилась на белом квадрате и, осторожно спускаясь, сесть на него. После выполнения задания игра начинается заново.

## **DAN DARE**

Эта игра напоминает игры "SABOTEUR" и "SABOTEUR 2". Лабиринт игры состоит из 5-ти зон. Цель игры в том, чтобы заложить в ядерный реактор 5 частей взрывчатки, которые находятся в каждой из зон.

В начале игры Вы попадаете в 1-ю зону. Снизу находится реактор с пультом управления. Это охраняемый объект, и поэтому по всем зонам перемещаются охранники. В некоторых комнатах есть лифты, на которых указаны направления их перемещения. В зоне также есть взрывчатые вещества, боеприпасы и мины. Найдя взрывчатку, заложите ее в пульт и можете спокойно покинуть зону, по направлению к другой. Выход в 3-ю зону возможен через 1-ю. О переходе из зоны в зону дается сообщение.

Есть и свои сложности - выход из 1-й зоны в 3-ю. Он осуществляется на лифте из двухэтажной комнаты, который перемещается только вниз со второго этажа комнаты. С закладкой взрывчатки в этой зоне открываются двери в следующую.

В рекламе этой игры указывается, что основным достоинством ее программы, является запоминание последнего экрана, т.е., в случае Вашей гибели, Вы будете выброшены в той же зоне и с тем же результатом, что и до гибели. Это очень удобно, ибо жизнь героя растягивается до тех пор, пока он не выполнит задания.

Начиная с 3-й зоны, в помещениях появляются летающие мины, которые нельзя уничтожить, а только лишь можно остановить на некоторое время, стреляя в них.

В 4-й зоне установлены пулеметы, но их можно уничтожить, подпрыгнув вверх и выстрелив из автомата.

После закладки пятой части взрывчатки в пульт управления, откроется дверь, через которую можно выйти на крышу и покинуть планету на ракете. Через 5 секунд произойдет взрыв и планета исчезнет, после чего можно считать задание выполненным.

## **DELTA WING**

Для приверженцев аркадных игр имитаторы полетов кажутся скучными. Все действия могут быть удивительно реалистичными, но просто летать они не желают. Им подавай что-нибудь такое эдакое...

В игре DELTA WING сделана попытка устранить этот недостаток введением в нее множества элементов действия: Вы можете бомбить вражеские базы, общее количество которых, от одной до шести, Вы можете выбрать сами перед началом игры. Возможны также воздушные бои с самолетами противника, которые стремятся уничтожить Вас и Ваши базы. Техника полетов кажется не такой уж сложной, как в других играх - имитаторах, но и не слишком проста. На приборной панели 14 индикаторов и Вам необходимо научиться обращаться с 14-ю клавишами. В игре неплохая графика, ландшафт перемещается с достаточной скоростью и довольно гладко. "Проволочные" самолеты противника перемещаются очень быстро - одно мгновение, и об их посещении напоминают лишь дырочки в лобовом стекле Вашего самолета.

## ***DUET***

Игра дуэт очень похожа на широко известную игру "COMMANDO". Преимуществом этой игры является работа пары человек - дуэтом.

Играя в нее, необходимо сражаться с противником, полностью его уничтожить, переходя от одного экрана к другому. При этом используются различные предметы: динамит, клещи для перекусывания проволоки и так далее.

## ***ELITE***

Вы начинаете свою боевую и деловую галактическую карьеру. Для начала Вы располагаете кораблем "Кобра МК-3" и суммой в сто кредитов. Корабль оснащен топливом, достаточным для гиперперехода на 7 световых лет и вооружен тремя самонаводящимися ракетами, а также импульсным лазером в носовом отсеке. В исходном состоянии Вы пришвартованы к орбитальной станции около планеты "LAVE".

"Кобра МК-3" - наилучший из транспортных боевых кораблей среднего радиуса действия и средней грузоподъемности. Это идеальный корабль для начинающих космических бизнесменов и бойцов. Он высокоманевренный, хорошо держит курс на гиперпереходах. Он имеет систему защитных полей, запитанную от четырех энергоблоков. Пилотские лицензии выдаются только на планете "LAVE", поэтому это исключительное место, где разрешено тренироваться в стыковке и расстыковке с орбитальной станцией. Воспользуйтесь этой возможностью.

Грузовой отсек корабля может содержать 20 однотонных контейнеров. Этот объем можно увеличить за счет расширения грузового отсека, что не влияет на маневренность корабля. Контейнеры прикреплены магнитными захватами к грузовым кронштейнам.

Начало работы:

После завершения загрузки программы Вы увидите вращающийся космический корабль. Это "Кобра МК-3", идентичная вашей, не обращайте пока внимания на надпись LOAD NEW COMMANDER (Y/N), а нажмите клавишу <SPACE> для перехода на вторую титульную страницу. С этого момента начинается игра, а на экране появляется информация, описывающая текущую игровую ситуацию.

### **РАБОТА С КАССЕТОЙ**

Пока Вы находитесь в пристыкованном к космической станции состоянии Вы можете записать свое положение на ленту. Для чего нажмите <SYMBOL SHIFT>. Появится меню:

- 1 - загрузить ситуацию отложенной игры.
- 2 - записать игру на ленту (имя).
- 3 - выход.

Это же меню появилось бы, если бы Вы нажали клавишу (Y) в ответ на запрос LOAD NEW COMMANDER (Y/N).

Загрузка отложенной игры: от Вас запросят имя.

Запись на ленту: от Вас запросят имя.

### **СТРАНИЦА СОСТОЯНИЯ ИГРЫ**

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

PRESENT SYSTEM - планетная система, в которой Вы находитесь

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

FUEL:3.5 LIGHT YEARS - топливо: 3.5 световых года.

CASH: 100 CR - наличие средств: 100 кредитов.

LEGAL STATUS: - Ваш правовой статус. В нормальном состоянии он

CLEAR, но, по мере совершения правонарушений, может меняться до OFFENDER и даже до FIGITIVE. В последнем случае Вы можете быть атакованы полицейскими кораблями.

RATING - это Ваш боевой уровень.

HARMLESS - низшая ступень, обозначает Вашу полную безвредность для кого-либо. По мере накопления боевого опыта Ваш рейтинг будет меняться.

Боевой рейтинг - Для того, чтобы стать бойцом класса "элита", Вы должны проявить высокое искусство и огромное терпение. Только с накоплением материальных средств в результате квалифицированных торговых операций Вы сможете приобрести дополнительное вооружение и оборудование: лучевой лазер, дополнительные ракеты, энергетические бомбы, галактический гиперпривод, стыковочный компьютер и т.д. Вы будете жить со своим боевым рейтингом - начав как HARMLESS, Вы перейдете к MOSTLY HARMLESS, далее, по мере накопления Вы станете POOR,



затем AVERAGE, затем ABOVR AVERAGE, COMPETENT, DANGEROUS, затем DEALY, и лишь очень немногие станут ELITE.

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

Управляйте кораблем аккуратно, действуйте мудро. Помните, что другие пилоты могут попытаться увеличить свой рейтинг нападением на торговые корабли или на полицейские корабли класса VIPERS. Если Вы примените такую тактику (или если начнете торговлю запрещенным товаром), то Ваш боевой рейтинг будет расти, но при этом станет изменяться и правовой статус: CLEAR - OFFENDER - FIGITIVE. Вы можете стать врагом номер 1 и не сомневайтесь, Вас не оставят в покое.

### **НАВИГАЦИЯ**

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

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

В этой игре от Вас, конечно, потребуется и способности бойца, но это не основное. Умение размышлять и принимать правильные решения здесь важно не менее.

### **УПРАВЛЕНИЕ НАВИГАЦИЕЙ**

Клавиша (I) - карта галактики. При нажатии ее на экране появляются все обитаемые планетные системы галактики. Здесь же обозначены Ваши координаты. Управляя курсом, Вы можете просмотреть данные на эти системы в поисках выгодной торговой операции.

### **УПРАВЛЕНИЕ КУРСОМ**

S - вверх X - вниз N - влево M - вправо

Клавиша <P> - данные на планетные системы. Нажатием ее вызывается информация по какой-либо планете. Имейте в виду, что космическая администрация не несет ответственность за точность предлагаемой информации, но опытный бизнесмен сам разрабатывает для себя критерии возможности ее использования.

Пример информации:

DISTANCE: 3.6 LIGHT EARS - расстояние до системы 3.6 световых года

ECONOMY: AVERAGE AGRICULTULAR - экономика среднеразвитая, аграрная.

GOVERNMENT: DEMOCRATY - тип правительства - демократическое.

POPULATION: 4.1 BILLION - население 4.1 млрд.

TECH LEVEL: 8 - технологический уровень 8.

GROSS PRODUCTIVITY: 13120 mcg - совокупный общественный продукт 13120 млн. кредитов.

AVERAGR RADIUS: 6155 km - средний радиус 6155 км.

Ниже приводится краткий комментарий по основным особенностям планеты.

Теперь вновь нажмите <I> и вызовите карту галактики. Малый курсор + указывает на ту планету, на которую Вы настраиваетесь. Большой курсор показывает Ваше местоположение. Окружность возле него показывает куда Вы можете совершить гиперпереход с имеющимся запасом горючего.

Клавиша <B> - возврат малого курсора к большому.

Клавиша <O> - вызов локальной карты. Это карта, показывающая подробное расположение планетных систем, ближайших к месту вашей стыковки. Поскольку "Кобра МК-3" имеет топлива для перехода не более, чем на 7 световых лет, цель перелета надо выбирать очень тщательно. Проверяйте себя, используя предлагаемую информацию на звездные системы. Если курсор выйдет за пределы экрана, верните его клавишей <B>

Клавиша <D> - показывает, насколько далеко находится система, ближайшая к малому курсору.

### **ОРБИТАЛЬНЫЕ СТАНЦИИ**

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

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

### **ОТХОД ОТ ОРБИТАЛЬНОЙ СТАНЦИИ**

Эта операция выполняется клавишей <I>. После этого в течении 10сек. корабль проходит туннель защитных полей станции. "Кобра МК-3" - высокоманевренный корабль, и он требует наличия определенной практики.

### **КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ КОРАБЛЕМ**

N - вращение корабля против часовой стрелки  
M - вращение корабля по часовой стрелке

X - вверх  
S - вниз  
SPACE - увеличить скорость  
SYMBOL SHIFT - уменьшить скорость

При выполнении маневров пользуйтесь компасом, который установлен на приборном дисплее. Это окружность в правом верхнем углу дисплея. Внутри имеется светлая точка, она указывает положение Вашего корабля. Когда точка четкая и находится в центре окружности, космическая станция точно перед Вами. Если точка нечеткая, то станция позади Вас. Потренируйтесь в управлении кораблем.

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

### **ПРИБОРНАЯ ПАНЕЛЬ**

В центре панели имеется дисплей в форме эллипса. Это экран радара. Он показывает 3-хмерное изображение того, что находится в непосредственной близости от Вашего корабля. Поле зрения сделано так, как будто наблюдатель находится сзади и сверху от Вашего корабля.

Слева и справа от эллипса имеются две окружности. Справа находится компас, слева индикатор безопасности. Зеленый цвет его говорит о том, что опасности для Вас нет, желтый указывает на возможную, а красный на реальную опасность. Мигающий красный означает критическое состояние. Слева и справа от радара имеются шкалы различных приборов:

FS, AS - состояние энергетических источников переднего и заднего защитных полей.

FU - уровень топлива.

CT - температура, она возрастает при приближении к звезде.

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

AL - высотомер. Летать слишком низко над планетой опасно.

SP - скорость. При подходе к планете ее надо держать максимальной. При маневрах у орбитальной станции низкой, а в момент причаливания - минимальной.

RL - скорость поворота вправо-влево.

DL - скорость поворота вверх-вниз.

1,2,3,4 - состояние энергетических отсеков. Уровень снижается тогда, когда защитные поля подавляют огонь противника и когда интенсивно работает лазер или противоракетная система ECM. При опустошении 4-го отсека появляется надпись "ENERGY LOW". В нормальных условиях отсеки пополняются энергией сами за счет аккумуляции поверхностного излучения.

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

✓ "черный" - не нацелены

✓ "зеленый" - ракеты нацелены

✓ "красный" - сняты с предохранителя и готовы к пуску

### **ПЕРЕЛЕТ**

Отчалив от орбитальной станции, Вы оказались на низкой орбите над планетой "LAVE". Уменьшите Вашу скорость до абсолютного минимума, прежде чем вводить координаты гиперперехода. Во время полета клавиши 1,2,3,4 дают вид пространства вблизи корабля:

1 - впереди

2 - сзади

3 - слева

4 - справа

Гиперпереход вызывается клавишей <H>. Нажмите <I> или <O> и вызовите карту галактики. Подведите курсор к требуемой планете и нажмите <I>, а затем <H>. После гиперперехода Вы окажетесь на некотором расстоянии от цели. Мы рекомендуем Вам добираться до орбиты как можно быстрее. До предела увеличьте скорость. Можете воспользоваться J двигателем, для этого нажмите клавишу <J>. Имейте ввиду, что система <J> - транспортировки не работает из-за интерференции, если рядом с Вами есть звезда, планета или другой корабль. В этом случае Вы услышите звуковой сигнал.

Вскоре Ваш компьютер примет позывные маяка орбитальной станции. Компас перенастроится с планеты на станцию. На дисплее появится буква <S>, означающая, что корабль находится под защитой станции.

### **МЕЖГАЛАКТИЧЕСКИЙ ПЕРЕЛЕТ**

Нажать одновременно клавиши <G> и <H>.

Межгалактический перелет - энергоемкое мероприятие. Его можно совершить только с планет, технологический уровень которых не ниже 10. Его нельзя выполнять два раза подряд. После перелета Вы находитесь в новой галактике, соседней с данной. Всего галактик 8, поэтому, чтобы вернуться в галактику 1, Вам надо будет выполнить 8 межгалактических перелетов.

### **ТЕХНИКА СТЫКОВКИ С ОРБИТАЛЬНОЙ СТАНЦИЕЙ**

Стыковка - очень сложный процесс, если Ваш корабль не оснащен специальным стыковочным компьютером (включается клавишей <C>). Мы рекомендуем следующую последовательность действий. Подлетите к станции, входной

тоннель всегда обращен входом к поверхности планеты. Пролетите рядом со станцией и двигайтесь к планете. Следите при этом за высотой. Теперь развернитесь, Вы будете смотреть в сторону входного туннеля. Стыкуйтесь на абсолютно минимальной скорости. Добейтесь равной скорости вращения корабля к станции вокруг своей оси. Если Вы заденете стенки туннеля, то это может привести к повреждению корабля, груза и даже привести к смертельному исходу. При очень низкой скорости, даже если Вы и заденете стенки, то все может закончиться благополучно, хотя приведет к расходу энергии защитных полей.

### **БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ**

Не все корабли в открытом космосе - пираты, но если Вы уничтожите пиратский корабль или корабль пришельцев с "ТАРГОНДА", Вы получите приличную премию.

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

Одним из признаков опасности является то, что Вы не можете совершить J переход - значит, рядом кто-то есть. Если индикатор желтый или красный, к вам приближается вражеский корабль. Мигающие штрихи на каком-либо экране означают, что в Вас стреляют из лазера.

Защитные поля отражают этот огонь с легким скребущим звуком. Если звук стал низким - огонь пробил защитное силовое поле. Многие космические пираты не отличаются храбростью, и скрываются, встретив отпор. Некоторые же не знают страха и сражаются до конца, в частности корабли с "ТАРГОНДА".

### **ВОЗМОЖНЫЕ ПРОТИВНИКИ**

"Охотники за призраками". Если Вы не получили правовой статус "FIGITIVE", то они Вас не тронут. Их не интересуют такие незначительные корабли, как Ваш. Они пользуются чрезвычайно эффективным кораблем "YER DE LENS". Их можно найти вне пределов орбитальных станций, особенно в районе "опасных" планет, где они охотятся за пиратами. Они редко объявляют себя пролетающим мимо кораблям и при близком приближении обычно убивают.

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

Как их распознавать? Обычно это:

1. Маленькие корабли, оказавшиеся вдали от планетных систем.
2. Большие корабли, окруженные стаями более легких.
3. Корабли, отказывающиеся отвечать на запросы.

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

"Полиция". Она обычно использует маленький корабль "VIPER", очень быстрый и маневренный. Эти корабли несут постоянное дежурство на станциях "КАРИОЛИС" и "ДОДО" и готовы атаковать пирата в течении нескольких секунд. Они не арестовывают - убивают. Полиция имеет много подразделений. Одни занимаются борьбой с пиратством, другие - наркотиками, третьи - работоторговлей, но все они оснащены такими же кораблями.

Корабли "ТАРГОНДА" и "ТАРГОНЫ". Таргондяне - злейшие враги человечества. В 8-ми галактиках насчитывается по крайней мере 50 зон, где непрерывно с переменным успехом ведутся военные действия. Таргондяне высокоразвитая раса, биологически близкая к насекомым. В настоящее время они ведут борьбу еще с 17-ю разными формами разумной жизни. Все их пилоты бесстрашны и безжалостны в бою. Большинство из них соответствуют высшему разряду "ELITE".

Очень часто небольшие их корабли совершают диверсионные рейды. Это чрезвычайно быстрые корабли, которые обязательно имеют противоракетную систему ЕСМ. Кроме того, большинство из боевых кораблей несет на себе несколько маленьких дистанционно управляемых боевых катеров, снабженных лазером. Это так называемые "ТАРГОНЫ". Галактические боевые силы ведут разработку своего дистанционно управляемого корабля и готовы платить большие деньги за доставленный им "ТАРГОН". Ходят слухи, что Таргондяне научились "парить" в гиперпространстве и могут там перехватывать проходящие корабли.

### **ДРУГИЕ КОСМИЧЕСКИЕ ОБЪЕКТЫ**

"Отшельники". Состарившиеся пираты и изгнанники с планет очень часто поселяются на одиноких астероидах. Обычно они выбирают астероид покрупнее и устанавливают маяк, предупреждающий разведчиков полезных ископаемых. Они пользуются защитой всегалактического права, а так как полезные ископаемые из большинства астероидов уже выбраны, то они совсем никому неинтересны.

"Корабли поколений". До того как были изобретены гипердвигатели, человечество отправляло в пространство большие корабли. На них сменялось не одно поколение во время перелета и сейчас в космосе летает около 70 тыс. таких кораблей. На многих сменялось уже 30 поколений.

Наказание за нападение на такой корабль - всеобщее презрение и полное изгнание.

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

### **СНАРЯЖЕНИЕ И ВООРУЖЕНИЕ**

Его можно приобретать только на планетах с соответствующим технологическим уровнем.

НАИМЕНОВАНИЕ	ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ	ЦЕНА
FUEL - топливо	любой	переменная
MISSILE - ракета	любой	30
LARGE CARGO BAY - грузовой отсек	любой	400
ECM SYSTEM - противоракетная система	2	600
PULSE LASER - импульсный лазер	3	400
BEAM LASER - лучевой лазер	4	1000
FUEL SCOOPS - аккумуляторы топлива	5	525
ENERGY BOMB - энергетическая бомба	7	900
EXTRA ENERGY-UNIT - дополнительный энергетический отсек	8	1500
DOCKING-COMPUTER - стыковочный компьютер	9	1500
MIPIG LASER - технологический лазер	10	800
GALACTIC-HIPERDRIVE - гиперпривод	10	5000
MILITARY LASER - военный лазер	10	6000

Лазеры. Вы начинаете игру с одним импульсным лазером, установленным впереди. Прицелов в боковых и в заднем экране пока нет. Когда Вы наберете достаточно средств, можете заменить свой импульсный лазер на более мощные лучевые.

Выстрел из лазера выполняется клавишей <A>. При покупке лучевого лазера взамен импульсного стоимость последнего учитывается. Военные лазеры - чрезвычайно эффективное оружие.

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

"Энергетические бомбы". Это оружие однократного применения, включается клавишей <W> и уничтожает все объекты (корабли, ракеты, астероиды) в пределах видимости.

### ЗАЩИТА

Самое лучшее средство защиты - это находиться в пределах силового поля орбитальной станции. В стартовом состоянии у Вас имеются кормовое и носовое защитные поля. После того, как поле пробито вражеским огнем, начинается расход энергии из блоков. Далее, вражеский огонь может повредить груз, вооружение, а затем и уничтожить Ваш корабль. Применение лазера или системы ECM также снижает ваши запасы энергии. Бортовой компьютер постоянно сообщает о запасе энергии в емкостях Вашего корабля. Вы можете купить более современный дополнительный энергетический блок, который удвоит темп подзарядки.

Система ECM - это противоракетная система, включается она клавишей <E> - и уничтожаются все ракеты в пределах видимости (в том числе и Ваши). Корабли противника тоже могут иметь эту систему. Бортовой компьютер информирует о ее наличии изображением большой буквы <E>.

СПАСАТЕЛЬНАЯ КАПСУЛА. При нажатии клавиши <O> во время боя Вы будете спасены и доставлены на ближайшую орбитальную станцию. Ваш счет в банке сохранится, но груз будет потерян.

### ТОРГОВЛЯ

ТОВАР	средняя цена / т
FOOD - пища (простые органические продукты)	4.4
TEXTILES - текстиль(грубая материя)	6.4
RADIOACTIVES - радиоактивные руды	21.2
*SLAVES - рабы (обычно гуманоиды)	8.0
LIQUOR/WINES - спиртные напитки	25.2
LUXURIES - предметы роскоши (парфюмерия и т.д.)	91.2
*NARCOTICS - наркотики (табак, арктирианский мегавит)	114.8
COMPUTERS - компьютеры	84.0
MACHINERY - станки и машины (в том числе и с/х)	56.4
ALLOYS - промышленные металлы	32.8
*FIREARMS - легкое оружие и артиллерия	70.4
FURS - меха	56.0
MINERALS - неочищенная порода со следами редких элементов	8.0
GOLD - золото	37.2
PLATINUM - платина	65.2
GEM-STONES - ювелирные камни	16.4
ALIEN ITEMS - артефакты внеземных цивилизаций	27.0

Среди товаров есть запрещенные (помеченные \*), которыми Вам лучше не торговать. Вам может показаться странным, что работоторговля измеряется в тоннах, но сюда входит система криоподвески, необходимая, чтобы доставить товар живым.

## ***EVERYONE'SA WALLY***

Очередные приключения Волли происходят в городе. Здесь он с помощью своих родственников должен починить городской трубопровод и заставить работать фонтан, в котором поселились какие-то подозрительные существа. По окончании работы Волли должен обратиться с лозунгом "BREAK" для получения платы. Волли, Том, Дик, Гарри и Вильма в процессе работы получают отдельные буквы лозунга.

### **I. СОБИРАНИЕ БУКВ ЛОЗУНГА**

#### ***буква "B"***

1. Поменявшись с Вильмой, поищи книжки NN% 1 и 2.
2. Поменяй в библиотеке книжку N% 1 на JUMP LEADS, а книжку N% 2 на BUNSEN BURNER.
3. Найди книжку № 3 и поменяй в библиотеке на "B".

#### ***буква "R"***

1. Надень на себя противогаз (GAS MASK) и спустись в фонтан или за акулой в пещеру.
2. Возьми в конце пещеры букву "R".

#### ***буква "E"***

1. Как Волли, ты должен починить испорченный крюк в подъемном кране: взять клей (SUPER CLUE) и сломанный крюк (BROKEN HOOK) и отнести в мастерскую.
2. Положи крюк на стол и пройди под тисками, имея с собой клей. Подними крюк - он должен быть уже отремонтированным (HOOK WORKING).
3. Отнеси крюк к подъемному крану.
4. Теперь поменяйся с Вильмой и поищи посылку (PARGEL) и почтовые марки и обе вещи отнеси на почту. На почте в глубине экрана приклей марку на посылку и подготовленную таким образом посылку поменяй на букву "E".

#### ***буква "A"***

1. Поменяйся с Томом и найди банку с маслом (OIL CAN). С банкой иди в супермаркет и смажь маслом находящуюся там тележку.
2. Поищи Гарри и сделайся им. Иди до супермаркета, прыгни на прилавок, оттолкнувшись от тележки и заведи букву "A".

#### ***буква "K"***

1. Как Вильма, возьми из кондитерской (BAKERS) обезьяньи орехи (MONKEY NUTS).
2. Пойди в зоопарк и заведи обезьяний французский ключ (MONKEY WRENCH) и оставь его на видном месте.
3. Превратись в Дика и поищи водолаза (PLUNGER), а когда найдешь его, возьми обезьяний французский ключ и иди чинить фонтан.
4. Прыгни с ключом и "водолазом" на статую (на верхушке фонтана), в результате чего произойдет ремонт. Фонтан начнет работать.
5. Найди Волли и превратись в него. Найди пустое ведро (EMPTY BUCKET) и горку песка (SAND).
6. Наполни ведро водой из фонтана и поищи у бетономешалки немного цемента (CEMENT).
7. Поищи мастеров (TROWELL) и вместе с цементом отнеси все туда, где лежит куча кирпичей, и, проходя мимо них, построишь стенку.
8. Превратись в Гарри, поищи проволоку (FUSE WIRE) и почини с ее помощью сгоревший предохранитель (DLOWN FUSE).
9. Поищи "хороший" изолятор (INSULATOR) и найди отвертку (SCREWD RIWER), после чего походи в телефонную будку. Сыграй в "астероид" до тех пор, пока не услышишь окончания сигнала. Потом иди туда, где стоит столб высокого напряжения и поменяй изолятор, починив тем самым столб.
10. Превратись в Тома и поищи плоскую батарейку (FLAT BATTERY) в грузовике. Положи батарейку в удобное и видное место.
11. Превратись в Гарри, возьми батарейку с (JUMP LEADS) и иди до бензоколонки (BEE PEE).
12. На станции заряди батарейку от другой (зеленой) и положи ее на видном месте.
13. Превратись в Тома, возьми батарейку и положи ее на подъемник. Превратись в Волли, включи подъемник и, поднявшись на каменную стену, возьми букву "K".

### **II. РЕМОНТ ТРУБОПРОВОДА И ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ.**

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

Том "R"  
Дик "E"  
Гарри "A"  
Волли "K"

По завершении этой операции жди награды.

### **ВНИМАНИЕ!**

Экран с "бегающей" акулой проходится так же, как и в игре "ДЕКАТЛОН" ВЛЕВО-ПРАВО, ВЛЕВО-ПРАВО, ВЛЕВО-ПРАВО и как можно быстрее.

## ***EXOLON***

Суть этой игры сводится к уничтожению всего, что встретится на пути. Цель - прохождение как можно большего количества экранов, причем не обязательно пользоваться всеми станциями телепортации, т.к. путь в пройденные экраны уже закрыт.

В 25-ом экране Вы должны быть более внимательным - можете получить 7000 очков. В некоторых экранах Вам может встретиться непроницаемая электрическая стена, к которой подходить довольно опасно, пройти ее можно только когда выпустишь в нее продолжительную серию выстрелов.

Если Вам встретится красная кабина, то войдите в нее и нажмите клавишу "вверх" - не пожалеете - второй лазер и закрытый шлем даст Вам возможность не погибать на минах. Итак, перед Вами стоит задача пройти 125 экранов. Если у Вас это не получится, то при выборе игровых клавиш выберите клавиши "Z,O,R,B,A" и музыка возвестит Вас о том, что Вы получили бесконечную жизнь.

Фирма "HEWSON" желает Вам успеха!

## ***FAIRLIGHT***

На безбрежной равнине, на ничем не примечательном плато, по ту сторону непроходимого густого леса, на берегах пропадающей в углу карты реки, расположен заколдованный замок...

Особой новизной сюжет не отличается: в замке томится волшебник, Вы должны найти волшебную книгу, чтобы вызволить его из темницы. Не беспокойтесь, когда Вы начнете играть, Вы позабудете Ваши опасения. ФАРЛАЙТ - игра, созданная компанией THE EDGE (отделение фирмы SOFTEK), - это совершенно новая игра. Отличие в основном в графике. Она самая лучшая из всех тех, которые мы до сих пор видели среди 3-х мерных 2-х цветных вариантов. Она намного опережает графику НАЙТЛО и АЛЛАЙН 8 по разнообразию и эlegantности дизайна. В интерьере присутствуют лестницы и подвесные мостики, коридоры и комнаты, люки в полу и внутренние дворики. Составить карту замка очень непросто, так как он спроектирован как настоящий замок, а не как шахматная доска, разделенная перегородками.

Ваш персонаж - это путешественник и исследователь, одетый в плащ и вооруженный мечем, чтобы отбиваться от антисоциальных типов. Фигурка может двигаться в 4-х направлениях, прыгать и поднимать различные предметы. Она также может вступать в бой. Схватку наш персонаж ведет намного живее, чем, скажем, персонаж Сэйбревулфа, который на фоне современной волны аркадных игр выглядит просто древностью. Вы можете также передвигать предметы, толкая их, ставя стулья на столы, чтобы добраться до высоко расположенных дверей или окон. Можно также просто переставлять мебель для собственного удовольствия. Проблемы, которые нужно решить, обычно более реалистичны, чем всегда. Ключи каким-то образом дают понять, к какой двери они подходят. После совершения ряда операций открываются дальнейшие глубины замка, после того, как открывается очередная дверь.

Вам противодействуют охранники и тролли, которые размахивают большими дубинами. Их можно перехитрить или вступить с ними в бой. Реализм схваток заключается в сопоставлении сил сражающихся.

Каждый предмет и персонаж в игре имеет вес. Предметы, которые Вы несете, изображаются на маленьком свитке в углу экрана по одному за раз. Можно нести до 5-ти предметов одновременно, но их вес играет существенную роль. Возможно, силы Вашей хватит только на меньшее количество. Аналогично, удар дубинки тролля намного чувствительнее, чем наскоки маленького охранника. Файрлайт - это 1-я игра в трилогии о земле Файрлайта, где игрок будет действовать в окрестностях замка.

Секрет потрясающей графики заключается в использовании GRAX - сложного графического языка низкого уровня, разработанного фирмой SOFTEK. Во Джангеборг, который вносит в настоящий момент последние штрихи в игру, использовал GRAX, чтобы конструировать сложные картинки, занимающие в памяти всего несколько сот байтов. Первоначально компания хотела ограничиться 35 экранами, но окончательный вариант содержит около 100 экранов. Тим Линдел, директор фирмы SOFTEK, говорит, что GRAX использует адаптированное ядро программы THE ARTIT. Фирма подумывает о том, чтобы выпустить GRAX отдельным изданием для создателей аркадно-приключенческих игр.

ФАРЛАЙТ обещает быть одной из лучших игр сезона.

## ***FIONTER PILOT***

Программа имитирует полет самолета. Возможны фигуры высшего пилотажа. Можно тренировать воздушный бой. Вы пилотируете боевой самолет F-15 по показаниям приборов, находящихся на приборной доске. Вы можете

вызывать на экран карту, чтобы ориентироваться в Вашем положении относительно обозначенных пунктов на земле. В зависимости от выбранного варианта полет может быть легче или труднее.

### **ВЫБОР БОЛЬШОЙ**

1. Посадка (LANDING PRACTICE).
2. Учебный полет (FLING TRILING).
3. Тренировка воздушного боя (AIRTOAIR COMBAT PRACTICE).
4. Воздушный бой (AIRTOAIR COMBAT).
5. Слепая посадка (BLAND LANDING).
6. Ветер (CROSSWING AND TURBULENS).
7. Тренировка противника (PILOT RATING).

Приборная доска выглядит следующим образом:

1. В правом углу находится показатель уровня топлива (FUEL);
2. Слева от него прибор посадки (ILS) или бортовой компьютер (в зависимости от необходимости);
3. Слева от него два прямоугольника: первый - показатель высоты полета в футах (ALTITUDE), другой - показатель вертикальной скорости в футах/сек. (VSI).
4. В центре таблицы два указателя  
ROLL - положение самолета относительно земли. В прямоугольнике появляются цифры наклона самолета в градусах и буквы L - влево, R - вправо.  
PITCH - угол атаки (наклон/подъем носа) в градусах (темнее - вверх, светлее - вниз).
5. Справа от этих указателей прямоугольник  
SPEED - показатель скорости в узлах (1 узел= 1.85км/ч.), под ним  
FLAP - сигнализатор открытия и закрытия крышки.
6. В левом верхнем углу приборной доски пять указателей:  
В прямоугольнике - направление полета в градусах  
Мигающая точка - позиция радиостанции или самолета противника по отношению к Вашему самолету  
Возле стрелки - позывной сигнал пеленгующей радиостанции направление на радиостанцию или самолет противника в градусах, расстояние в милях
7. В нижней части приборной доски расположены указатели  
АММО - количество боеприпасов, а также стрелка и три ромба, показывающие положение шасси  
Стрелка вниз или зеленый цвет - выпущены,  
Стрелка вверх или красный цвет - убраны.

### **КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ:**

- 6 - ручка на себя - подъем
- 7 - ручка от себя - снижение
- 8 - поворот вправо - наклон вправо
- 9 - поворот влево - наклон влево
- C/SHIFT- педаль влево - поворот влево
- Z - педаль вправо - поворот вправо
- Q - прибавить газу
- A - уменьшить газ
- S - открыть крышку - фонарь
- W - закрыть крышку - фонарь
- U - убрать или выпустить шасси
- N - выбор пеленгующей радиостанции
- M - переключение на карту
- B - тормоза
- S/SHIFT- переключатель прибора бортового компьютера
- C - переключение на боевой полет
- O - огонь при боевом полете
- H - пауза
- J - запуск программы снова

## ***FIRELORD***

Данную программу фирмы "Хьюстон" написал Стив Кроу, автор игр "Старвейк" и "Визардз ланг". Мы оказываемся в стране Торот: стране рыцарей, драконов и магии. Ею правит прекрасная, но злая королева, которая затерроризировала Торот, завладев волшебным камнем Фаэстоном, позволяющим метать огромные молнии.

Ваша задача (Вы выступаете в роли сэра Галехеда) заключается в том, чтобы отобрать у королевы Фаэстон. Используя ее тщеславие, постоянные опасения утратить молодость и красоту, Вы должны добыть 4 части заклатья вечной молодости и попробовать обменять их у королевы на Фаэстон.

Мы отправляемся на поиски, собирая по дороге оружие и продовольствие, входим во встречающиеся дома и торгуемся с жителями, предлагая за информацию различные найденные предметы. В крайнем случае, попробуйте воровать, дождавшись того момента, когда хозяин отвернется от Вас. Если Вас поймают на этом деле, придется предстать перед суровым судом.

Поиски по огромной стране (свыше 500 экранов) затрудняют аборигены, с которыми нужно вести нелегкую борьбу. Правда, у нашего героя имеется 5 жизней, но этого очень мало. Вставив POKE 34509,60, Вы обеспечиваете себе безнаказанность в этих стычках, однако это не избавит Вас от приговора суда, если Вы попадетесь на краже. Справедливость должна восторжествовать.

## ***FLIGHT SIMULATION***

### **КАТАЛОГ КАСЕТЫ "FLIGHT"**

Даже на маленьком компьютере ZX SPECTRUM можно воспроизвести важнейшие характеристики: динамику самолета, аэронавигацию, главные приборы, окружающий мир. Игра "ПОЛЕТ" обеспечивает получение этих эффектов и представит Вам в пользование небольшой высокоманевренный, двухмоторный, пропеллерный самолет.

### **СВЕДЕНИЯ О ПОЛЕТЕ.**

Основные приборы управления самолетом включают: закрылки, рычаг управления, мощность двигателя, руль. Сдвигая рычаг управления в сторону, Вы воздействуете на элероны крыльев, вынуждая самолет накрениться влево или вправо. Сдвигая рычаг управления вперед или назад, Вы приводите в действие руль высоты на хвосте самолета и нос самолета соответственно поднимается вверх или опускается вниз.

Аэродинамика самолета чрезвычайно сложна. Изменение одной характеристики обычно сопровождается другими эффектами. Например, элероны не только заставляют самолет накрениться, но этим порождают побочный воздушный поток, вынуждающий самолет поворачивать. Вы имеете возможность убедиться в этом на собственном опыте.

Положение и движение самолета показывают многие приборы в кабине пилота. Пилот должен пользоваться этими приборами при выведении самолета на правильную линию или вектор при приближении к взлетнопосадочной полосе, а также, чтобы вывести самолет на правильный курс и азимут вдоль этого вектора и приблизить самолет к полосе на нужной скорости, высоте и угле снижения. Обычно правильным углом снижения при посадке является угол в 3 градуса.

При помощи руля можно производить повороты во время полета и направлять выруливание самолета на земле.

### **ПОЛЕТ НА ZX SPECTRUM**

Полет - это программа, которая имитирует полет на небольшом самолете при довольно точном соблюдении деталей. Включена детальная динамика полета, можно совершить даже "мертвую петлю" или "бочку". В нижней части экрана воспроизводится приборная панель и вид из кабины пилота. Вы можете приземлиться на любую из 2-х полос, взлетать, управлять самолетом при помощи маяков и наблюдать окружающий мир через стекло кабины пилота. В верхней части экрана - вид из окон кабины, через которые можно видеть горизонт, небо и темную землю, огни взлетной полосы (если Вы около нее) и некоторые объекты рельефа.

Когда Вы пикируете, набираете высоту или делаете крен (вираж), происходит соответствующее изменение в окнах кабины. Вы можете однако переключиться на показ навигационной логии и карты маяков, полос и других объектов, которые помогут Вам управлять самолетом и совершить посадку.

После запуска программы на экране появится меню, которое предложит Вам на выбор совершить взлет, полет, или отработать последний заход при посадке. Нажмите клавиши 1,2 или 3 в зависимости от Вашего намерения. Вас спросят: "желаете ли Вы подключить воздействие ветра" Отвечайте "Y" если Вы имеете опыт, в противном случае - "N". После этого программа покажет вид из окна пилота.

### **ПРИБОРНАЯ ПАНЕЛЬ**

В нижней части экрана дается приборная панель, на ней 5 круглых шкал, несколько измерительных приборов, сигнальные лампочки и цифровое табло. Пять круглых шкал - это система посадки, указатель скорости, прибор радиообнаружения, приборы высоты и скорости подъема.

Прибор радиообнаружения - указатель курса (RDF) - большой диск в центре панели. Самолет, нарисованный в центре этого прибора, указывает направление движения самолета. Цифровые показатели диска дают направление в градусах компаса. Это самый важный навигационный прибор. В любой стадии полета самолет находится в зоне одного из маяков на земле. Положение маяка на какой-либо стадии полета, относительно направления движения самолета, показывается на диске в виде горячей точки возле периметра. Если Вы хотите лететь прямо на маяк, то накренили самолет так, чтобы маяк был в положении на окружности диска, как цифра 12 на часах.

Указатель скорости - похожий на часы диск с одной стрелкой, слева от указателя курса. Стрелка показывает скорость самолета в цифрах, умноженных на 10.

Указатель высоты - имеет 2 стрелки и находится справа от указателя курса. Маленькая стрелка указывает высоту - 1 деление 1000 футов, большая 100 футов.

Прибор скорости подъема - диск, крайний справа, показывает вертикальную скорость. Одно деление - 1000 футов в минуту.

POWER - указатель мощности - внизу справа. Измеряет подачу топлива. На больших высотах мощность резко падает.



FUEL - указатель топлива.

PLAPS - указывает угол отклонения закрылков. Стрелка падает вниз при максимальной выдвижке закрылков. При нулевом положении закрылков стрелка находится в горизонтальном положении.

GTAR - имеет красно-зеленую панель. Когда шасси подняты - указания на красной панели, когда же шасси опущены - указания на зеленой панели.

BON PGERBO - цифровой указатель сведений о курсирующем маяке. Боон дает позывные маяка, PPC - диапазон маяка в морских милях, ВРС- азимут в градусах компаса относительно самолета.

ILS - система приборов приземления. Ее диск находится слева от панели. Это система наведения, которая помогает пилоту при подлете к полосе. Радиомаяк в начале посадочной полосы испускает сигнал. Его положение изображено на ILS в виде горячей точки. Когда самолет на правильном курсе приближения к полосе, горячая точка в середине диска ILS, если нет то пилот должен добиться такого положения точки, пока она не будет в центре.

PA - радиовысотомер - цифровой прибор, часть приборов системы приземления ILS. Отраженный от земли радиосигнал измеряет высоту в футах (от земли до шасси).

#### **ПРИБОРЫ УПРАВЛЕНИЯ ПИЛОТА**

JOYSTICK - рычаг управления клавишами 5, 6, 7, 8

6 - крен влево

8 - крен вправо

7 - пикирование

5 - подъем

RUDDER - руль на хвосте, помогающий повернуть самолет.

Z - поворот влево

X - поворот вправо

при вырубивании на земле руль управляет шасси.

POWER - тяга двигателей

P - увеличение газа

O - сброс газа PLAPS - закрылки

F - выпустить закрылки

D - спрятать закрылки

закрылки полностью должны быть открыты в заключительной стадии приземления, чтобы избежать опрокидывания при снижении скорости. Открывание закрылков на большой скорости может привести к повреждению крыльев.

GEAR - убиание и выпускание шасси клавиша <G>.

Не следует выпускать шасси на высокой скорости - можно их повредить

BEACON - маяк, чтобы поменять - нажмите и держите клавишу <B>, пока не появится нужный маяк.

MAP - карта, клавиша <M>. Включить и выключить карту.

Включив карту Вы получите изображение навигационной лоции или карты посадочных полос, объектов рельефа, таких как озера и места расположения маяков. Карта показывает 4-е точки:

NORTH (N - 0 градусов)

EAST (E - 90 градусов)

COUST (C - 180 градусов)

Есть два аэропорта - большой (MAIN), длина полосы более мили и маленький (CLUB), длинна полосы - 800 ярдов.

#### **НАВИГАЦИЯ**

Самая трудная часть игры - приземление. Вы можете экспериментировать с приборами, задавая разумную скорость, высоту и направление движения самолета (на разумной высоте), не беспокоясь о навигации. Если Вы хотите посадить самолет, то Вам придется направлять его по правильному курсу, и правильно подойти к полосе с приблизительно точным углом планирования. Это довольно сложная задача и требует достаточной тренированности, прежде чем Вы удачно совершите посадку.

Карты и приборы помогут Вам точно определить свое положение. Если есть сложности, то Вы всегда можете воспользоваться автоматическим подходом и позволить себе поэкспериментировать с финальным касанием земли. При касании с землей нужно отключит газ до 0, чтобы остановить самолет. Можете вырубивать на новый старт.

## ***FLYING DRAGON***

Некоторые полезные советы:

1. В пещерах с пауками летите на полной скорости и все время меняйте высоту полета. В этом случае Вы вряд ли наткнетесь на пауков и они Вас не укусят.

2. Если принцесса упадет с дракона в одной из упомянутых пещер, дракон должен быстренько ее подхватить, иначе пауки убьют принцессу.

3. Если Вам надо съесть ведьму, приземлитесь около нее и моментально взлетайте. Вы услышите стук копыт: появится рыцарь на лошади. Выровняйте с ним скорость и стащите бедолагу с седла.

4. Как только найдете спокойное место, остановитесь там и наберитесь сил.
5. Пролетая над морем, поднимитесь на самый верх и направьте пламя еще выше. Огонь уйдет с экрана и возвратится снизу, убивая всех морских змей.
6. Чтобы убить двуглавого дракона, нужно направить пламя ему под крылья.
7. Запасов горючего никогда не хватает на то, чтобы прожечь ворота города с первого раза. Вам каждый раз придется возвращаться через пещеры, чтобы съесть ведьму.

## ***FLYER FOX***

Цель этой игры - защита от вражеских истребителей пассажирского лайнера "Боинг 747" - "ДЖУМБО", который летит в опасном воздушном пространстве. Время от времени голос оповещает о приближении истребителей, целая эскадра которых пытается посадить "ДЖУМБО" на землю. Почему пассажиры должны подвергать себя этой опасности авторы не объясняют и это делает игру несколько бесцельной и однообразной.

Боевые действия достаточно стандартны, но необходимость защиты Боинга не дает возможность слишком связывать себя боем. Графика ведет свое происхождение от бейсика. Панель управления сделана с претензией на сложность, но достаточно примитивна. Даже несчастный "ДЖУМБО" не взрывается, упав на землю. Набрав новую партию обреченных пассажиров, он снова взмывает в небо.

## ***FRANK***

Вам предлагается игра, где Вы выступаете в роли создателя. На 1-м уровне Вы собираете свое детище по частям, в строгой последовательности, соблюдая осторожность в лаборатории. Здесь все двигается, все живет - это опасно для жизни.

У Вас под рукой 3 кнопки управления: влево, вправо, прыжок. Но прыжок можно сделать, только встав на пружину. Собрав скелет робота, спешите его оживить, включив электричество.

На 2-м уровне Ваше создание Вам не подчиняется. Его надо обезвредить и переделать на послушного помощника, но это можно сделать на следующих уровнях. Если Вам это удалось, то человечество спасено!

## ***FRANKIE (GOES TO HOLLYWOOD)***

Цель игры - стать идеальным человеком. Это произойдет когда уровень Вашей личности достигнет максимума (текущий уровень отражается на табло в единицах удовольствия) - 99000 единиц "удовольствия". Это минимальное условие для начала поисков дверей, ведущих в храм радости.

### **УПРАВЛЕНИЕ**

Возможно управление с клавиатуры любыми произвольно-заданными клавишами или джойстиком.

ОБОЗНАЧЕНИЯ влево-L, право -P, верх-G, низ- D, выстрел S

### **УПРАВЛЕНИЕ ФИГУРОЙ**

влево - L

вправо - P

рука на уровне пояса - S и L или P

рука на высоте плеча - S,G и L или P

пройти в дверь - поставьте фигуру лицом к себе на фоне двери и нажмите G.

Закрытие любого окна, в котором находится курсор, происходит при наведении курсора на картинку, указывающую на закрытие данного окна, и нажатии клавишу S. Окно, показывающее предмет, который уже имеешь, доступно в любой момент при помощи клавиш <D> и <S>. Выбор предмета происходит указанием курсором и нажатием клавиши <S>.

Начинаешь игру при отсутствии уровня личности в скучном, захолустном пригороде. Не обманывайся - все не такое, как выглядит. Улицы, несмотря на похожесть, разные, дома - тоже. Здесь ничто не надежно. Ко всему притронься, проверь, экспериментировать и твое любопытство будет вознаграждено. Бери разные предметы - некоторые пригодятся сразу, другие пригодятся в храме радости.

Помни, что в любой момент можешь иметь не более 8-ми предметов, поэтому подумай, прежде чем возьмешь какой-либо предмет. Один раз выброшенный предмет может вновь не появиться.

Познавая повседневную жизнь будь внимательным, поскольку раньше или позже встанешь перед загадкой убийства. Пройдешь мимо тела... кто убийца? Раскрой загадку путем исключения: - найди все подсказки (всего их 23), вернись на место преступления, войди в окошко, показывающее подозреваемых и укажи убийцу. Предупреждение: если ошибешься, начнешь игру сначала.

Повышая уровень своей личности, должен брать из повседневной жизни то, что позволит выполнить все задания. Задания эти расположены в лабиринте внутри храма радости. Внутри лабиринта можно свободно перемещаться в храме радости, он также соединен с городом.

Рассматривая цвет крышек люков в полу, можно составить карту лабиринта. Осторожно, из люков вылетают огненные шары, если уберешь их, то появляются новые выходы. Выходы будут появляться в процессе игры. Научись

хорошо ориентироваться в лабиринте, это позволит, в зависимости от необходимости, выбирать очередность заданий и, главное, позволит открыть дверь, ведущую в центр храма радости.

### **ЗАДАНИЯ**

Зал компьютеров. Вы должны воспользоваться информацией, чтобы выполнить задание. Обратите внимание на то, что имеете при себе и на объекты на экране (если Вы имеете того, что надо - лифт поможет Вам удрать).

Море дырок. Выйдите и войдите в пространство и время, достигните твердой почвы под ногами (здесь больше, чем видят Ваши глаза).

Кибернетические преодоления. Каждая игра должна быть для всех символов доиграна до конца (символ должен вспыхнуть). (То, что Вы имеете при себе, может уменьшить Ваши страдания или удвоить удовольствие).

Рейд на город. Задержите бомбардировщики, уничтожающие города. Но учтите, что Вы ограничены по времени, чтобы переждать или уничтожить противника (ускорить обстрел самолетов противника).

Комната ЗТТ. Разрушите стену, войдите в отдел контроля и разгадайте кроссворд. Стреляйте, но не позволяйте стрелять в Вас (можете принести защиту из города).

Говорящие головы. Диалог между политиками может быть неприятным. Тир. Постреляйте в известные личности (перед каждым выстрелом Вы должны перезаряжать оружие, мушка должна опускаться совсем вниз). Военная комната. Стреляйте в символы - получите баллы. Каждый символ это игра (Вам может очень помочь сила любви).

## ***FRED***

Фред находится в лабиринте, из которого его нужно вывести. На дороге расположено множество преград и ловушек в виде духов, ежей, капающих ядов и др.

Каждое соприкосновение с такой преградой или ловушкой отбирает силы. В лабиринте также расположены в разных местах фрагменты карты, которые помогут найти дорогу к выходу, дополнительное снаряжение и протипание, которое позволяет возобновить силы. За некоторые предметы найденные в лабиринте, Вы получите дополнительные баллы.

### **УПРАВЛЕНИЕ.**

R - вверх и подскок

E - вниз

Q - влево

W - вправо

T - выстрел

## ***FROST BYTE***

На одной планете приземлился космический корабль. В нем было шесть роботов исследователей. Планета вся в подземных лабиринтах и роботы приняли решение отправиться на исследование этих лабиринтов. В разведку отправилось пять роботов. Шестой остался охранять корабль и в случае опасности прийти на помощь.

Прошло шесть дней, но никаких вестей от исследователей не поступило, что очень встревожило и обеспокоило шестого робота. Он вынужден был пойти на поиски.

Вам предоставляется возможность управлять этим роботом и за определенное время найти хотя бы одного из роботов, тогда у Вас будет возможность продолжить поиски.

При путешествии по подземным лабиринтам, Вы откроете для себя, что подземелья заселены враждебно настроенными к Вам существами. Именно они похитили и заковали в клетки остальных роботов. Возле каждой клетки с роботом стоит свеча, которая и служит ключом. Для того, чтобы освободить робота, нужно подойти к клетке и нажать на горящую свечу. Освобожденный робот тут же перенесется на корабль для ремонта. После освобождения отправляйтесь на дальнейшие поиски.

## ***GERRY THE GERM***

Это одна из самых раздражающих меня игр, которую я когда либо встречал. Когда я начал игру, обнаружилось, что несмотря на всю свою красочность, инструкция на упаковке совершенно не объясняла мне, что собственно происходит в игре.

Все, что я смог из нее понять, это то что персонаж игры Джерри - неудачный гибрид микроба, который пытается доказать всему свету свою мощь тем, что устраивает какому-то бедняге инфаркт. Все это проделывается по частям во время путешествия, которое Джерри начинает из легких.

На первом экране (легкие) он должен собирать цилиндрики с кислородом, избегая красные и белые кровяные тельца. Однако кровяные тельца так тесно окружают цилиндрики, что мне удалось взять только 1. Так как я не набрал достаточно кислорода, моего героя вынесло в мочевой пузырь, и вот этот экран поверг меня в полную протрацию.

Джерри здесь плывет по озеру в маленькой лодке к острову. Кроме того, на экране есть капающий кран, рулон туалетной бумаги, петушок и прочие обитатели, которые летают, плавают и ныряют, стараясь потопить лодочку.

Как только я научился проходить через мочевой пузырь, оказалось, что эта задача решается многократным изменением направления движения лодки. После этого я перешел на следующий экран только для того, чтобы убедиться, что он такой же занудный, как и первые два.

## **GLADIATOR**

В этой игре Вы должны совершенствоваться в искусстве гладиатора, чтобы выжить на арене смерти и стать любимцем императора. Перед тем как выйти на арену, Вы можете понаблюдать за схваткой двух опытных гладиаторов. Для того, чтобы самому набраться опыта, мы рекомендуем Вам потренироваться на неподвижном партнере в режиме игры для двоих. Это не так просто, как кажется! Если Вы подойдете слишком быстро, то можете напороться на меч Вашего неподвижного оппонента. После того, как Вы научитесь делать выпады, уколы, рубить с плеча и парировать удары, - готовьтесь к настоящим испытаниям. Не ошибитесь при выборе оружия: в Вашем распоряжении широкий выбор кинжалов, мечей, пик, сетей и трезубцев. Для защиты широкий выбор щитов. Всего можно выбрать три предмета, из 45-ти предложенных, а какое оружие выбрал компьютер, станет известно после того, как его гладиатор появится на арене. Управление игрой довольно сложное и на овладение им требуется время. Это относится и к клавиатуре и к джойстику. Имеется 25 различных движений и многие требуют двукратного перемещения джойстика. Пока Вы будете совершенствоваться, Вам часто придется играть роль подушечки для булавок у Вашего партнера. В каждой игре 3 поединка: исход боя покажет фигура императора, превратившись в громадный кулак с оттопыренным большим пальцем, дарующим жизнь, если он поднят, и обрекающим на смерть, если он обращен вниз.

Если Вам нравится играть против компьютера, то игра доставит Вам много часов истинного удовольствия, а дуэль предоставит такое же наслаждение и Вашему партнеру.

## **GREEN BERET**

Эта игра предназначена для тех, кто обладает хорошей реакцией и изрядным терпением. Вы управляете зеленым беретом, который должен пройти через вражеский лагерь. Весь путь разбит на четыре зоны.

### **Первая зона MISSLE BASE.**

Она начинается с моста. Вы можете идти по верхним пролетам, по середине моста и под мостом. Со всех сторон на Вас нападают автоматчики и люди из спецотрядов, которые убивают с помощью приемов карате. Ваша задача осложнена тем, что от них Вы можете отбиваться только при помощи ножа. Но Вы можете завладеть и оружием, которое находится у солдата на мосту. Убив его, Вы станете обладателем огнемета и трех зарядов к нему. Если Вас убивают с огнеметом, то в следующий раз Вы появляетесь без него. Под мостом есть мины, на которых Вы теряете жизнь. В конце моста есть миномет, который также необходимо уничтожить. Далее Вы проходите мимо машин с ракетами и просто вертикально стоящих ракет. Проходя каждую ракету, вы должны уничтожить ее обслуживающий персонал - около взвода, который подъезжает на машине. Уничтожить взвод удобно из огнемета, отойдя в левый угол экрана. Чтобы не тратить заряды попусту нужно дожидаться, когда появится наибольшее количество противника. Если Вы выполнили все правильно, то попадаете в другую зону.

### **Вторая зона MARWORW.**

Здесь склады горючего чередуются с блиндажами. Практически возле каждого блиндажа находится миномет и мины. Далее идут ящики, уложенные в два этажа. За ящиками стоит танк. Если Вы дошли до него, то с неба появляется парашютист, который замечает Вас и начинает стрелять из пулемета. Дальше опять ящики, танк, парашютист. В конце последнего штабеля ящиков стоит подводная лодка. Дойдя до нее, Вы встретите стадо баранов, управляемое солдатами, которое пытается Вас остановить. Стадо необходимо уничтожить, превратят его в кучу превосходной баранины. Причем, обязательным является уничтожение солдат. Но можно обойтись и без кровопролития, если стадо и солдаты бегут справа. В этом случае противник Вам представляет угрозу. Если Вы предпочитаете очки, то можно убивать и баранов. Это нужно делать лежа. В этой зоне Вы также можете пополнить свое вооружение, взяв у солдат гранатомет с четырьмя зарядами.

### **Третья зона BRIDGE.**

Она начинается с кирпичной стены и блиндажей. Здесь Вы можете получить гранаты, однако это малоэффективное оружие, т.к. поражают противника на большом расстоянии (они понадобятся позже). Далее идет ряд очень высоких ящиков, в конце которых Вас ждет парашютист. Затем, минуя рошу Вы выходите к мосту, возле которого Вас атакуют 3 вертолета с пулеметами. Их можно уничтожить 2-мя способами: выстрелив из гранатомета или убив ножом пилота. После чего попадаете в последнюю зону.

### **Четвертая зона PRISO SAMR.**

Здесь Вы можете получить любой из видов оружия, которым Вы пользовались ранее. Это зависит от того, какого солдата Вы убьете раньше. Зона напичкана тем же оружием, что и раньше, но зенитные установки Вы увидите впервые. В конце зоны, возле глухой кирпичной стены, почти уничтоженный вражеский лагерь встретит Вас четырьмя огнеметчиками, против которых выстоять нелегко. Если у Вас нет гранат, то Вам будет необходимо, увертываясь от выстрелов, поразить их ножом. Если Вам это удастся - то игра закончена.

### **ПРИМЕЧАНИЕ:**

Дополнительные жизни у Вас появляются при наборе 30,100, и 150 тыс. очков.

## ***GUNERIGHT***

Прежде всего, эта игра - не "аркадное" приключение, а скорее просто обычная "стрелялка". Здесь нет никаких головоломок, требующих решения, никаких предметов, которые нужно собирать.

В игре довольно реалистично изображены аллеи и домики типичного заподноамериканского городка Блэкстоун (BLACSTOUN). По улицам рассыпаны груды камней и виден интерьер зданий, чтобы посмотреть на экран под разными ракурсами, нужно нажать на клавишу "Z" или "CAPS".

Вы шериф города по прозвищу Быстрохват. Ваша цель - патрулировать город, где шатаются бродяги и бандиты. Вы вооружены шестизарядным револьвером.

Игра начинается со сцены падения мешков с деньгами : их надо набрать как можно больше, потому что придется платить за патроны, лошадей, оплачивать штрафы.

Следующая сцена начинается с того, что шериф стоит в дверях тюрьмы и можно перемещать его во всех направлениях и стрелять. Слева на экране показано объявление: "разыскивается опасный преступник". Количество пуль под ним - это число оставшихся жизней. Еще ниже - сумма заработанных денег. В нижней части экрана показывается барабан с оставшимися пулями и тарифный бланк с текущими ценами на патроны и лошадей, с указанием размеров штрафов.

Ваша задача - быстро проходить по городу, кишасшему бандитами. Но самое страшное - это не бандиты, а мирные обитатели городка, бесцельно шатающиеся по улицам. Одно столкновение с ними лишает шерифа жизни и 150\$. Вскоре Вы обнаружите вооруженного налетчика, который выглядит довольно устрашающе. После того, как Вы набьете его свинцом, с удивлением обнаружите, что лишились еще 150\$. Этот парень всего лишь указывал своим револьвером направление, в котором находится ближайший бандит.

С помощью других обитателей города Вы в конце концов доберетесь до бандита Билла Быка, за поимку которого выплачивается премия 350\$. Не ждите, когда он начнет стрелять, а быстро выстрелите в него сами, и игра перейдет в следующий уровень. Вы столкнетесь с ним лицом к лицу, и теперь исход зависит от Вашей ловкости и меткости. Если Вам удастся поразить его первым, то Вы возвращаетесь к начальной картинке и на очереди уже Билли Козел, за которого платят уже больше, а именно 700\$. И еще. Вы можете найти лошадь, которую зовут Панто, сидя на ней, можно проскакать полгорода, сметая все на своем пути, но к сожалению лошадь удовольствие дорогое. Но если Вы встретите бандитов верхом на коне, то Вы сможете пуститься за ними в погоню.

## ***GYROSCOPE***

Есть такая игрушка: Вы раскручиваете маховичок внутри рамки и эта система сохраняет равновесие до тех пор, пока маховик не остановится или вся конструкция не наткнется на какое-нибудь препятствие. А балансировать она может на чем угодно, хоть на натянутой веревке, или на острие карандаша.

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

Игра немного напоминает MARBIE MADNESS, которая сейчас стала одной из самых популярных аркадных игр. Вам необходимо провести гироскоп через 5 полей - лабиринтов, каждое из которых простирается на пять экранов. Все это прекрасно выглядит в трехмерной перспективе и состоит из стенок и пропастей, которые надо избегать. Само по себе это не так уж и сложно, поэтому здесь добавлены еще и скаты - скользкие, как лед участки, направленные магниты, овраги и крутые подъемы, которые надо преодолевать. Кроме всего прочего, у Вас ограниченное время. Единственное, что радует, так это возможность добавить еще одну жизнь к первоначальному семи за каждые заработанные 1000 очков. Наилучшие результаты дает нежное управление джойстиком или клавиатурой. Еще один совет: не позволяйте гироскопу разгоняться слишком быстро.

Говоря об игре, нельзя не сказать о музыкальном оформлении игры. Думаю, здесь они использовали свою программу WHAM! Так как, без сомнения, на данное время музыка наиболее впечатляющая.

## ***HARRIER***

В этой игре Вы, управляя своим самолетом марки "HARRIER", должны пролететь сначала над морем, затем над горами и городом и затем сесть на свой авианосец, с которого Вы взлетели. Конечно, Ваш полет над противником пройдет не гладко, Вам будут препятствовать зенитные орудия и самолеты противника. Все это необходимо уничтожить ракетами и бомбами. Цель игры - нанести наибольший урон противнику и при этом остаться в живых.

Клавиши управления:

1-4 - выбор уровня игры

5 - уменьшение скорости

6 - вниз

7 - вверх

8 - увеличение скорости

9 - пуск ракеты

10 - сброс бомбы

BREAK- выброс тормозного парашюта

## HEAVY ON THE MAGIC

Магистр магии Ферион силою своего волшебства заключил легкомысленного и не в меру болтливую Аксила в таинственный замок. Против всех ожиданий, Аксил воспринял свое несчастье философски. На столике рядом с собой он обнаружил интересную книгу заклятий, в которой не хватало многих страниц - быть может, она поможет ему выбраться из заточения...

Итак, на Вас мантия Аксила с капюшоном. Оглянитесь, Вы узнали это мрачное место? Разумеется, это - HEAVY ON THE MAGIC. Кто знает, какие чудовища притаились поблизости. Они не пожалеют усилий, чтобы уничтожить Вас. Только овладев магией, Вы можете рассчитывать на успех.

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

Достоинством игры является текст, вводимый в "спартанской" манере глагол + существительное. Команды - действия вводятся одним нажатием клавиши и включают 8 компасных направлений, изучение, поднятие и бросание предметов. Есть также набор команд, позволяющих использовать Вашу магию:

I - пробудить демона

B - атаковать монстра

F - заморозить монстра

Есть и другие заклятия, но их предстоит еще найти. Выбранные Вами команды появляются на средней части экрана и Вам остается только приписать название (имя) предмета, с которым Вы намереваетесь производить операцию. Однако если Вас атакуют и у Вас нет времени, используйте "B" без всякого адреса.

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

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

Любой ценой избегайте непосредственных контактов с монстрами - эти контакты весьма болезненны и, обычно, просто смертельны, так как оторваться от монстров очень нелегко. Даже если Вы окажетесь поблизости от места его появления. Он может нанести Вам немало вреда, так как он не очень сообразительный и не может не понимать, что находится у Вас на голове.

Большинство монстров знакомо Вам по предыдущим играм: обезьяноподобные гоблины, приведения, крылатые драконы, вампиры, а также медузы и зервольфы. Немногие относятся к Вам безразлично, большинство же пылает к Вам откровенной неприязнью. Они решительно бросаются на Вас и могут причинить Вам немало вреда, если Вы будете мешкать.

Не спускайте глаз с индикаторов входа слева снизу экрана, тогда Вы вовремя заметите приближение чудовища и сможете, по крайней мере, вовремя смыться, чтобы иметь время для произнесения заклятия или ретироваться через другую дверь.

Вы можете вызвать демонов. О 4-х демонах упоминается в Вашей книге заклятий и каждый из них имеет свои собственные привычки. Ваш здравый смысл должен подсказывать Вам, что им нравится, а чего они не любят, какие предметы приведут их в хорошее расположение духа, а какие озлобят. В состоянии озлобления они не любят глупых вопросов и бесполовых игроков.

В замке около 280-ти предметов, которые можно исследовать. Некоторые из них полезны, некоторые опасны, а некоторые весьма загадочны. Основы знаний по магии очень Вам помогут: лапка саламандры, например, противодействует жаре и огню, но остальные странные предметы? Возможно, Апекс и может помочь, но основную часть времени Вы действуете самостоятельно.

Особенно выглядят надписи на стенах - отличительная черта игр этой фирмы. Многие надписи - это магические заклятия, так что поглядывайте в руководство, приложенное к игре, возможно, они Вам будут полезны. Некоторые надписи легко понять, как, например, знак, который Вам покажет Апекс в комнате со множеством дверей. Осторожно! Я уверен, что один из знаков убьет Аксила, если я попрошу прочитать надпись. Опасное дело - магия.

В игре Вам дается некоторое количество жизненной силы, которая восстанавливается при еде и убывает в битвах. Если Вы хотите добиться успеха в игре, то Вам необходимо тщательно исследовать все комнаты, на это неизбежно уйдет много времени и энергии. К счастью, Ваши успехи можно сохранить на ленте, так что ничего из Ваших достижений не пропадает и не придется начинать все снова и снова.

Аксил может совершенствоваться в магических науках. В начале игры его ранг - НЕОФИТ, самый минимальный ранг. Постепенно он может подниматься вверх в табели о рангах. Играть в эту игру очень приятно, все персонажи живут

своей собственной жизнью и действие расцвечено множеством забавных деталей: например, плащ Аксила, а если Вы попросите его пройти через несуществующую дверь, он сначала идет в нужном направлении, а затем поворачивается к Вам и удивленно пожимает плечами. Система ввода команд одной клавишей не труднее системы команд бейсика на самом компьютере, и к ней быстро привыкаешь.

Настоятельно рекомендуем Вам составить карту - без нее очень трудно, так как в замке более 250-ти комнат.

## ***HERBERT'S DUMMY RUN***

На этот раз мы встречаемся с Волли, Вильмой и Гербертом в большом игрушечном магазине, куда они пришли за покупками и где Герберт потерялся. Для того, чтобы найти своих родителей Герберту надо выполнить ряд условий:

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

2. На 2-м этаже, в отделе игрушек, поменяйте кубик на пистолет (POP GUN), запрыгивайте на кубик, а оттуда к кассовому аппарату и получаете вместо шоколадной монеты (CHOCOLATE TEN PENCE) – настоящую монету (REAL PENCE).

3. В спортзале на 4-м этаже, меняйте пистолет на бомбу (BOMB). По веревке следует влезать методом "влево-вправо". С бомбой и настоящей монетой по коридору идите в жилой массив, где Вам предложат поиграть в "BOMBER"(нужно сравнить с землей все здания). При столкновениях со зданиями теряется жизнь, дома восстанавливаются и нужно все начинать заново. После успешного выполнения этого задания появится пушечное ядро (CANNON BALL), которое вы берете вместо монеты.

4. В коридоре меняете ядро на теннисную ракетку и идете через библиотеку в гостиную комнату. Здесь оставляете ракетку и берете ключ от ящика (BOX KEY).

5. В столовой со стола незаметно возьмите мед (HONEY), имея с собой ключ и мед, возвращайтесь в комнату с игрушками, прыгайте на ящик (JACK), который откроется и пружина вытолкнет Вас на верхнюю полку. Вместо меда возьмите мишку (TEDDY).

6. У главного входа, на первом этаже, поменяйте ключ на веревку (ROPF). Отсюда направляйтесь в вычислительный центр, где мишка с ключом в руке, медленно, как и следовало от него ожидать, направится к двери склада, находящегося от него слева, чтобы открыть ее. Пока он добирается до двери, Ваша цель оставаться в "форме", т.е. отбивать подарки, которые посылают не очень дружелюбные компьютеры. Это занятие очень похоже на игру (RAIDERS). При потере жизни мишка начинает движение от правой двери. После того, как мишка открыл дверь, идите на склад. Дойдя до веревки, подпрыгнув, удлините ее.

7. В спортзале оставляем мишку и берем пистолет с собой. Отсюда наш путь идет в винный погреб на 1-м этаже. В погребе меняем веревку на пробку (CORK).

8. Имея с собой заряженный таким образом пистолет, Вы направляетесь к крепости и стражники не отважатся убить Вас. В крепости через дыру пролезайте в королевский зал, по лестнице избегайте вверх в башню и, оставив там вместо флага пистолет, прыгайте вниз.

9. На 1-м этаже, в плавательном бассейне, перепрыгивая с губки на губку (Герберт не умеет плавать), достаньте резиновую утку (DUCK RUBBER) подвешенную на конце удлиненной веревки. Оставьте пробку.

10. Теперь поднимайтесь на 4-й этаж. В песочнице водружайте флаг на крепость и получаете взамен камешки (REBBLES).

11. У выхода на 1-м этаже берите незаряженную рогатку (CATAPULTIS EMPTY) вместо резиновой утки. Благодаря камешкам, рогатка будет заряжена.

12. В спальне меняйте рогатку на сломанный фонарик, (TORCHIS BROKEN), который Вы можете починить в комнате с лампочками, где делаете обмен между лампочками (LIGHT BULB) и камешками. Фонарик починен.

13. Возвращаясь в спальню, забирайте оставленную там рогатку. С рабочим фонарем и заряженной рогаткой идите в темный подвал, который находится рядом с винным погребом. В этом зале без фонаря Вы смогли бы разглядеть только глаза летучих мышей, но фонарик поможет Вам. Тут надо использовать рогатку по назначению: убить всех птиц. В награду с полки упадут патроны (TOY CAPS), возьмите взамен рогатки.

14. Вернувшись за оставленным в коридоре пушечным ядром, поменяйте его на фонарь и идите в комнату с оружием. Подойдите к пушке и с ее помощью сделайте пробоину в двери склада. Со спокойной душой полезайте в склад и возьмите скачущего космического попрыгунчика (BOY SPACE HORRER). Оставьте пушечное ядро.

15. Для последующих действий вам нужна теннисная ракетка, которую Вы оставили в гостиной комнате. Меняйте ее на патроны.

16. В комнате с теннисным мячом нужно с помощью теннисной ракетки и прыгающего мяча выбить все кирпичи с потолка. Действуйте по принципу игры "WALL". Здесь следует избегать встречи с проносящимися через комнату кирпичами. Нельзя даже на секунду заглядывать в другие комнаты. В этом случае и в случае падения мяча на пол, кирпичи восстанавливаются все до одного. Если Вам все-таки удастся очистить от кирпичей потолок, то, в награду за упорство, упадет перчатка (CLOVE), которую забирайте вместо теннисной ракетки.

17. У Вас при себе две самые необходимые вещи: перчатка и скачущий космический попрыгунчик. Ваши приключения приближаются к концу. Перчатка дает Вам возможность из прохода попасть в комнату находок через дверь,

которую охраняет другая перчатка. На эскалаторе родители с нетерпением ждут Герберта. Он с помощью скачущего попрыгунчика достает до выключателя эскалатора и наступает долгожданная встреча.

**УПРАВЛЕНИЕ:**

Q,E,T,U,O - влево

W,R,Y,I,P - вправо

CAPS SHIFT SPACE - прыжок, (стрельба)

H - пауза

BREAK - возврат в зал

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

## ***HORACE GOES SKIING***

Эта игра вырабатывает ловкость. Человек по имени Гораций хочет покататься на лыжах. Вы им управляете. Сначала он должен купить их. У Вас в наличии вначале 40 долларов. Однако магазин расположен на другой стороне улицы, по которой часто едут машины. Чем больше думаешь, тем труднее проскочить мимо них. Каждый наезд заканчивается больницей, и обходится Вам в 10 долларов. Вам необходимо перевести Горация на другую сторону улицы, а после этого войти в магазин за лыжами. Если У Вас останутся деньги то Вы купите лыжи. Остается перейти улицу вновь. Но теперь это проще. Если прошли 2 предыдущих этапа, то сможете покататься на лыжах. Во время слалома Вы управляете клавишами влево-вправо. Смотрите внимательно за деревьями, если поломаете лыжи то надо вновь покупать лыжи, если остались деньги.

Чтобы 2-й раз съехать, надо опять перейти улицу. Любое действие: переход улицы, вхождение в дверь, пересечение финиша - награждается баллами. Игра заканчивается, когда кончатся деньги.

**УПРАВЛЕНИЕ**

I или 6,1 - влево

F или 7,2 - вправо

Q или 9,4 - вверх

Z или 8,3 - вниз

S - стоп

CAPS SHIFT - пауза

Последовательно клавиши: I, SYMBOL SHIFT и D, SYMBOL SHIFT и P, ENTER.

Начало: нажатие любой клавиши.

## ***INFERNO***

RICHARD SHEPNERO предлагает одну из самых скоростных и графически красиво оформленных игр - игру THE INFERNO "в аду".

По пути к центру ада Вас ждет масса приключений, которые Вы должны преодолеть. У Вас впереди 9 кругов, которые подробно описаны еще в 13-м столетии Данте, пройти их не так просто, но надо суметь выжить, достичь центра ада и вернуться на землю живым.

В этом нелегком путешествии Вам поможет Вергилий - Ваш гид. На пути Вас подстерегают и мешают всякие демоны и чудовища, такие, как крылатый Герион, Гарпия (крылатая тварь с лицом женщины, богиня вихрей и бурь) и вечный страж подземелья трехглазый пес Цербер с хвостом и гривой из змей. Но не страшитесь этого! Смелее в путь!

## ***JET PACK***

Компания "ACVE INTERSTELLAR TRANSPORT" занимается доставкой наборов космических кораблей на различные планеты солнечной системы. Как главный летчик испытатель, Вы должны собрать ракету и лететь к месту назначения. Так как у Вас не часто бывает возможность попутешествовать бесплатно по всей галактике, это прекрасный случай разбогатеть.

Остановитесь на нескольких планетах во время путешествия, наберите мешок-другой драгоценных камней, элементов или золота и забирайте их с собой. Однако прежде, чем сделаться самым богатым человеком вселенной, не забывайте заправить свой корабль 6-ю топливными контейнерами всякий раз, когда приземляетесь. Любые ценности, которые Вы соберете - Ваши! При приземлении Вам предоставляется самый современный аппарат "HYDROVAC JET PAC", который может поднимать любую ступень ракеты, топливный контейнер и доставить их на базу. Не забывайте о том, что Ваш сверхмощный лазер "QUAD PHOTON LACER PHASER" может уничтожить любых врагов, которые, возможно, будут недовольны Вашим визитом.

**УПРАВЛЕНИЕ РЕАКТИВНЫМ ЧЕЛОВЕКОМ:**

Z,B,M - лети или иди налево

X,Y,N - лети или иди направо

Любая клавиша 2-го ряда - огонь (быстрый огонь можно получить при продолжительном нажатии на клавишу огонь)



Любая клавиша в 3-ем ряду - реактивное ускорение

Любая цифровая клавиша - зависание

Линия счета показывает:

- ✓ счет одного или двух игроков
- ✓ время, оставшееся у одного и другого игрока
- ✓ наибольшее количество очков в игре.

## ***KNIGHT LORE***

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

Задачей игры является освобождение Сейбревульфа, знаменитого путешественника, носящего тропический шлем, от лежащего на нем заклятия. В течение дня все хорошо - Сейбервульф жив и здоров, однако, при наступлении ночи и появлении на небе луны, заклятье начинает действовать. Наш герой превращается в страшного вурдалака. Если в течение 40 суток ему не помочь, он навсегда останется вурдалаком.

Нужно провести Сейбервульфа через комнаты полного опасностей замка и найти волшебника Мельхиора, который, по обыкновению всех магов, варит в котле волшебные зелья. Одно из них может освободить Сейбервульфа от заклятия. К сожалению, Мельхиор очень стар и не может сам искать по закоулкам замка составные части нужного зелья, но он подсказывает, что необходимо для того, чтобы зелье набрало соответствующую магическую силу. Внимание! Мельхиор терпеть не может вурдалаков, поэтому Сейбервульф не может рассчитывать на помощь Мельхиора ночью. Итак Сейбервульф должен пройти по всем лабиринтам и подвалам замка в поисках необходимых компонентов (бутылки, кристаллы, башмаки и т.п.). Преодолевать встречающиеся препятствия довольно трудно. Жизни нашего героя угрожают вооруженные стражники, привидения, а также не сильные на 1-й взгляд, прыгающие шарики и блуждающие огоньки. Везде сверкают отравленные острия, падают на голову тяжелые шары, лестницы проваливаются под ногами или вообще рассыпаются в пыль.

В информационной части экрана содержится календарь, отсчитывающий время: символ небосклона с передвигающимися по нему солнцем и луной. Тут также показываются предметы, которые имеет Сейбервульф, и количество оставшихся превращений.

**УПРАВЛЕНИЕ:**

1-й ряд клавиш - брать и оставлять предметы.

2-й ряд - прыжок.

3-й ряд - движение вперед.

4-й ряд - поворот налево или направо.

## ***KNITE RIDER***

В этой игре Вы играете роль Майкла Найта, который на своей супермашине К.И.Т.Т. сражается с несправедливостью в Америке.

В игре присутствуют элементы стратегии, что становится ясным сразу после знакомства с 1-м меню. Все миссии, тем не менее, похожи и заключаются в основном, в гонке на К.И.Т.Т.

Игра начинается с выбора миссии. Имеется 3 экрана, на которых развивается действие. 1-й экран: карта с нанесенными на нее дорогами, доступными супермашине. Вы вводите пункт назначения в компьютер и начинаете путешествовать. Если поблизости есть дома, в них можно заходить и осматривать. Карта также помогает понять, насколько труден будет этот путь, т.к. на нее детально нанесены все повороты.

Следующий экран - трехмерная перспектива гонок. Это главный экран игры. Вертолеты с пугающей регулярностью взмывают из-за горизонта и пускают в машину ракеты. Этому трудно дать разумное объяснение, но, видимо, им лучше знать! Те, кто сам попробует на бешеной скорости вести супер-тойоту, поймут, что в этот момент, как-то не остается времени, на то, чтобы отстреливаться от противника. К счастью, в Вашем распоряжении талантливый штурман Джон, которому можно поручить одну из этих задач.

Графика на этой стадии не очень впечатляющая: желтая дорога с разделительной полосой и вертолеты, которые зловеще вырываются из-за горизонта. На экране также показаны Ваша скорость, оставшееся время, неполадки и состояние лазера. Устройство, которое показывает оставшееся время, называется SKUD.

Если Вам не удастся прибыть в указанную точку до истечения времени, то на экране компьютера вновь появится карта. Вам предстоит либо следующее путешествие (часто не удастся проехать из пункта в пункт по одной дороге), либо зайти в здание и обследовать его.

Если Вы выберете второе - экран снова изменится, и перед Вами появится план базы. Целью в этом разделе игры (как Вам сообщит об этом К.И.Т.Т. с помощью бегущей строки) является достижение комнаты на противоположенной стороне базы. Нужно пройти мимо охранника и других препятствий, чтобы найти в последней комнате записку, где Вам укажут следующий пункт назначения. После этого снова в машину и вперед....

**Советы:**

1. Всегда дождитесь того, что Вам скажет R.I.T.T., а затем действуйте как можно скорее, так как часы продолжают идти.

2. Во время гонок передайте управление лазером Джону, а сами ведите машину. На скорости 240 миль/час с ней еще можно справиться.

3. На базе сначала определите траекторию передвижения охраны, а потом идите.

## ***LIGHT FORCE***

Попросту говоря, ЛАЙТФОРС является на сегодняшний день самой лучшей аркадной игрой в стиле "перестреляй их всех" для Спектрума. Вы стреляете по предметам, увертываетесь от них, Вам нужна реакция, быстрая, как молния. Если Вы продержитесь несколько начальных уровней, это будет очень неплохо!

ЛАЙТФОРС - очень простая игра, которая, тем не менее, использует все трюки, известные до сих пор программистам. Заметим, что та же фирма создала программу "тир на ног", одну из самых сложных и изощренных приключенческих игр на данный момент. Успех игры, по-видимому, заключается, прежде всего, в том, что удалось создать наиболее близкую к настоящему игровому автомату версию для Спектрума. Каким-то образом удалось совместить детальный ландшафт, большие цветные спрайты, плавно перемещающиеся по экрану.

Нужен ли тут сюжет? По тем или иным причинам Вы, имея на вооружении несколько межпланетных крейсеров, пытаетесь уничтожить целый флот межпланетных кораблей, а также их базы, гавани и прочие строения. Некоторые корабли пускают в Вас торпеды, что очень неприятно.

В игре много различных конструкций.

Вы начинаете свой поход над джунглями одной из планет. Вам предстоит пробить себе путь через ледяной мир, индустриальную область и через реку. Наивысший счет в игре достигается не только глубиной проникновения на территорию противника, но и взятием различного рода призов. Обычно премия назначается при разоружении всех зданий комплекса. Игра очень простая на вид, однако выжить в ней далеко не так просто, как кажется. Вражеские эскадрильи летят в сложных боевых порядках, которые весьма трудно избежать, учитывая перестроения и тактические уловки, которые для каждого типа кораблей свои. Впервые с этой проблемой Вы столкнетесь, когда звездообразные корабли двинутся прямо на Вас. Потребуется немало "жизней", чтобы понять, как движение неприятеля связано с Вашим.

### **ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ:**

Сначала о поведении врага.

- ✓ зеленые летающие тарелки, движутся зигзагами вниз, подбить их нельзя.
- ✓ красные летающие тарелки кружат вокруг Вас, некоторые пускают ракеты, остальные бросают мины в Вашем направлении.
- ✓ голубые летающие додасы следуют постоянным курсом, их легко подбить.
- ✓ желтые плоп-плоны тем же курсом, что и голубые додасы, но внезапно поворачивают на Вас.
- ✓ зеленые астероиды появляются прямо на Вашем пути, их нельзя подстрелить. Появляются всякий раз, когда есть возможность премии.
- ✓ белые астероиды следят за Вами, необходимо уничтожить их как можно раньше.
- ✓ истребители появляются сбоку, а некоторые из них стреляют из-за рамки экрана.

Теперь о последовательности событий:

Пояс астероидов - зеленые астероиды, комплекс зданий, желтые астероиды, комплекс зданий, 3 ряда голубых летающих тарелок, желтый астероид, здания, белый астероид, красные летающие тарелки (2 волны), здания, желтый астероид и, наконец, белый астероид.

Планета джунглей - зериоды, зеленые тарелки, здания, истребители, истребители снова, и еще раз истребители, и вновь истребители, взлетная полоса, здания, кресты, призовая жизнь, зеленые тарелки, зериоды и зеленые астероиды под конец. Орбитальная платформа - зеленые астероиды, красные тарелки, желтые астероиды, белые астероиды, призовая жизнь, зериоды, четыре волны красных тарелок, зеленые астероиды, красные тарелки, зериоды, красные тарелки, красные тарелки, стреляющие ракетами, снова красные тарелки, красные тарелки, стреляющие ракетами, снова красные тарелки, желтые астероиды, красные зериоды, зеленые астероиды, призовая жизнь. Ледяная планета, хотя некоторые типы могут слегка отличаться, все нападающие ведут себя так же, как и над планетой.

## ***LEGEND***

Существует очень старая легенда, в которой рассказывается о том, как некогда старый колдун похитил со свадьбы очаровательную девушку, невесту прекрасного юноши и решил сделать ее своей женой. Девушка отчаянно сопротивлялась, но что она могла сделать с колдуном? Много дней и ночей колдун заставлял девушку выйти за него замуж. Но она все время отказывалась, тогда колдун приковал ее к столбу и поклялся, что не освободит ее до тех пор, пока она не станет его женой.

Жених девушки отправился на поиски своей возлюбленной. Долго он бродил по лесам и полям, переплывал реки и моря. Во время своего путешествия он познакомился с чародеем Мельхиором, который научил юношу летать и указал, где живет старый колдун.

С этого момента Вы управляете этим юношей. На Вашем пути будут встречаться различные препятствия, будут и два черных охранника, которых надо убить. Они будут появляться много раз, пока Вы всех их не убьете. Затем на Вас нападет старый колдун, который умеет пускать огонь из пасти и так же как Вы умеет летать (на то он и колдун). Но он очень старый и плохо бегаёт, так что Вам не составит труда от него убежать. Для того, чтобы его убить, необходимо 10

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

## ***MARSPORTS***

Это игра сделана в стиле "TIR NA NOG" и "DAN DARCH". Здесь Вы управляете фигуркой большого размера по имени Джон Марш, который решает различные проблемы и общается с самыми разнообразными существами, чтобы спасти Землю от инопланетного нашествия. Для этого Вам надо провести Джона через всю станцию к силовому генератору.

Стиль мультипликации обычен для этой фирмы, но на этот раз плавность движений намного лучше, чем ранее. Окружающая обстановка - коридоры, лифты, переходы космической станции более детализированы и общий эффект великолепен.

По сравнению с предыдущими игра более сложная. Вы можете активнее использовать различные предметы, да и борьба с противником протекает более живо. Такие перемены сказались на общем количестве персонажей, ведь память ограничена. Однако общей картины это не портит. Нам кажется, что эта игра лучше, чем DAN DARCH.

## ***MIKIE***

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

Микки может кричать и толкаться. В первой комнате, наш герой должен (несколько раз толкнув) сгонять ученика со стула, под которым мигает сердечко. Когда Микки, таким образом, соберет все сердечки и не попадет к учителю, над дверью загорится надпись "OUT" - это и будет сигналом для выхода Микки из комнаты, он может идти дальше.

Выйдя из двери, Микки попадает в коридор. Над дверью, в которую нужно войти мигает надпись "IN", но в коридоре есть опасность в виде уборщицы с ведром, которая следит за порядком в комнате. Ее обязанностью является во чтобы-то ни стало поймать Микки и строго наказать. Уборщица плохо бежит, но с успехом бросает ведро, если не может догнать. В следующей комнате Микки должен кричать на сердечки. По комнате расставлены урны с мусором. Они служат для того, чтобы как-то задержать уборщицу, которая продолжает преследовать Микки.

Этот мусор надо выбросить на пол из урны. Воспользоваться одной урной можно не более 3-х раз.

В следующей комнате задача похожа на предыдущую. Далее Микки попадает в зал танцев, который полон прекрасными девушками, но прикасаться к ним опасно, хотя так не хочется упускать момента. Девушки очень красивы и поэтому даже прикосновение к ним вызывает обморок у Микки и его могут поймать.

В последней комнате Микки ожидает его девушка.

## ***NINJA MASTER***

Каталог кассеты - "NINJA".

В программе Вам дается право участвовать в необычных соревнованиях и испытать свою ловкость. После запуска программы Вы увидите действующее лицо - индейца, находящегося в центре экрана. У соревнования есть четыре этапа. На 1-м этапе Вам в роли этого индейца необходимо работать руками и ногами, отбивая все летящие в него стрелы.

На 2-м этапе необходимо испытать силу руки, Вам представляется возможность разбить бревно, которое лежит перед Вами.

На 3-ем этапе Вы, управляя мечом индейца, должны отбить все летящие в него дротики. Если в ходе 3-х этапов Вы смогли набрать более 1000 очков, то Вы перейдете в 4-й этап.

В нем Вы должны, стреляя из ружья, сбить все бутылки, подброшенные вверх. Пройдя все эти 4 этапа, Вы докажете таким образом, что Вы настолько ловки, выносливы, сильны и метки, что можете по праву занять место вождя одного из индейских племен.

## ***MOON ALERT***

В конце 2098 года на Луне образовались небольшие поселения, в которых жили исследователи лунной поверхности. На одну из баз лунного поселения было передано сообщение, что в последнее время из одной области Луны часто замечались яркие вспышки света. Так как люди из лунного поселения были очень озадачены этим сообщением, то было принято решение послать туда одного из исследователей для проверки и изучения этих вспышек. Чтобы быстрее добраться, решено было предоставить этому исследователю малый ракетолет, а для более быстрого перемещения по поверхности космонавт-исследователь был снабжен колесным вездеходом.

При приземлении ракетолета случилось непредвиденное: ракетолет столкнулся с неизвестным телом, вследствие чего этот аппарат оказался непригодным для возвращения. Для того, чтобы вернуться на базу, космонавту необходимо преодолеть длинный путь на своем лунном вездеходе, перепрыгивая кратеры и преодолевая выступы.

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

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

**ВНИМАНИЕ!**

В ходе игры всегда необходимо держать клавишу "вперед" нажатой, иначе произойдет взрыв вездехода. На Вашем пути будут попадаться красные камни - это препятствия, которые образовали пришельцы: их нужно уничтожать.

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

## ***NODES OF YESOD***

История, предшествующая фабуле программы, рассказывает о том, как Чарли, "первый освободитель вселенной", получает от шефа международной комиссии разрешения межгалактических проблем информацию о том, что с Луны поступают какие-то сигналы. Полученная информация сопровождалась просьбой о том, чтобы Чарли слетал на Луну и по мере возможности установил источник этих сигналов. И Чарли не мог отказать такой маленькой просьбе.

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

В 1-й картине Чарли оказывается в лунной пустыне (на горизонте видна очень красивая и очень знакомая планета), стараясь не попасть до времени ни в один из лунных кратеров. Для начала ему нужно поймать лунного крота. Этот вид лунных кротов отличается от своих сородичей тем, что легко и охотно оказывает помощь, такую, например, как открывание проходов в стенках туннелей. Затем, когда крот будет пойман, Чарли может спокойно прыгать в один из кратеров. Он очутится в лабиринте подземных потерь. Там ждет его большое количество подставок и чудовищ (чем больше подставок тем больше чудовищ). Чудовищ нужно уничтожать, а если это невозможно - стараться избегать встреч с ними. К счастью, столкновение с ними не опасно, хотя большое количество чудовищ мешает свободному передвижению. На подставки нужно вскакивать таким образом, чтобы иметь возможность, перескакивая, передвигаться по подземелью.

Главным заданием Чарли является обнаружение монолита. Реализация задания зависит от 8-ми собранных "ключей" (ALCHOMS). Для этого нужно обыскать весь лабиринт, стараясь при этом не потерять жизнь. "Ключи" выглядят как кристаллы и достаточно красочны. Огромные размеры подземелья сильно затрудняют выполнение задания. А в подземельях, кроме всего прочего, Чарли поджидают неприятные сюрпризы (например, маленькие смерчи, переносящие Чарли в неизвестную часть лабиринта, или глубокие пропасти, на дне которых ждет верная смерть, и т.д.). Перемещаясь по пещерам, нужно помнить, что не из всех есть выход. В таких случаях помощь оказывает крот, прогрызающий стенки туннелей. Эта игра доставит немалое удовольствие благодаря не только интересной фабуле, но и благодаря интересному графическому решению - как с визуальной стороны, так и со стороны безошибочной техники программирования. А тем, кто любит кувыряться в необычных лабиринтах, можно только пожелать хорошего развлечения.

## ***NONTERRAQUROUS***

Действие этой игры происходит на далекой планете Нонтеррак, которой управляет чудовищный тиран - компьютер. Он превратил всех людей в пешки для игры в космические шахматы. Замученное население взбунтовалось и решило построить робота - искателя, который должен найти базу этого компьютера, спрятанную глубоко внутри огромной горы, и уничтожить ее. Создание искателя происходит в глубокой тайне из элементов, украденных с монтажной площадки фабрики роботов. Много месяцев спустя после начала изготовления искатель был готов начать свою опасную миссию. Теперь Вы должны провести искателя сквозь горы и уничтожить базу компьютера. Вам нужно пройти 42 уровня, образующие 3 касающиеся секции. Самая верхняя - секция пещер, ниже - секция главного машинного зала, и на дне - секция модулов. Все 3 секции включают в себя примерно 1000 помещений. Поиск базы и разрушение ее, довольно сложные задачи. Контакт с кем-либо из охранников уменьшает запас жизненной энергии искателя, а иногда может кончиться смертельно. Всех препятствий Вы должны стараться избегать и смело стремиться к цели, используя интеллект и оружие робота. Искатель может принимать 2 вида: сферический, когда можно использовать лазерный луч и вид, лишенный возможности обороны. Трансформацию робота можно произвести в зале, со специальным предметом. Если искатель будет сильно ослаблен действиями фотонов, спасением может быть дополнительная порция энергии, которую можно получить в нескольких залах с одиночно стоящими резервуарами.

Искатель управляется с помощью джойстика или клавиатурой:

Q - вверх

A - вниз

P - направо

O - налево

SRACE - огонь

I - взятие предметов, получение энергии, выбор вида

U - бросание бомбы

Игра интересная и очень трудная. Не надейтесь, что сможете дойти до конца в течении 1-го или 2-го дня! Нет лучшего способа прохождения через электрические поля, чем разбомбить их, а через твердые препятствия можно проложить себе дорогу, используя лазерный луч.

Дальше помогай сам себе. Помни жители Нонтеррака ждут твоей помощи.

## ***NOSFERATU***

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

Данная игра - большая. 3 секции загружаются парой блоков и каждая представляет собой целую игру. Хотя эти секции связаны между собой довольно тесно, несложно двигаться к следующей секции без выполнения по крайней мере некоторых разделов в предыдущей секции.

Игра является как аркадной, так и приключенческой. В 3-х секциях Вы управляете одним или более персонажами, включая главных героев - мужчину и женщину Люси, имеющие полный набор движений. Фигуры могут двигаться в любых направлениях, спускаться по ступенькам достаточно естественно. Другие движения, такие, как взятие вещей и манипуляция редко встречающимися в игре мечом, также выглядят достаточно естественно. Отсутствует опция "прыгать", ее заменяет возможность спускаться и подниматься по лестницам (особенно в библиотеке).

Можно сказать - NOSFERATU, игра-приключение с аркадными действиями, в которой решение загадок доминирует над действием. Правда, Вас регулярно будут атаковать летучие мыши, но это не потребует от Вас быстрой реакции при работе с джойстиком. Так же будут места, где Вам надо будет пройти мимо чудищ, похожих на больших собак, но это не будет для Вас трудной задачей. Так что, в основном, Вам придется разгадывать загадки и наблюдать за прекрасной графикой игры, похожей на графику игры BATMAN.

Загадки имеют различный характер. Процесс принятия пищи можно считать разумным и естественным. Поиск ботинок, нужных лишь для того, чтобы можно было наступать на пауков и давить их, представляется менее очевидным. Иногда встречаются предметы в шкафах (чуланах) и, следовательно, всякий раз, как Вы найдете такой контейнер, необходимо подойти к нему и нажать ключ "взять предмет". Иногда при этом могут быть восстановлены запасы энергии, иногда Вы можете найти оружие, документы и выйти с ними из первой игры.

В 1-й части игры Вам предстоит сделать очень много - избытие секретных комнат и коридоров, а также предметов с таинственными свойствами, требуют много времени на поиски и размышления. Фоновое изображение в игре сделано очень хорошо: крысы, суetyающиеся в подвале, обстановка, расположенная одна над другой, имеет зловещий вид и т.д.

Во 2-й части Вы управляете 3-мя персонажами и Ваша задача более сложна. Деревня снаружи замка превращается в виллу вампира, где Дракула заколдовывает все новых и новых людей в безумных кровопийц - зомби. Вы должны их убивать уколom в сердце, используя, Люси как приманку для Дракулы в ее комнате, где, возможно, Вам удастся его убить.

Хотя замок в городе прекрасно изображен (в частности, интерьер), жители городка представлены всего двумя спрайтами, видимо из-за ограниченной памяти. Другая странность состоит в том, что у женского персонажа отсутствуют ноги, и она (Люси) движется как бы на роликах. Для продолжения игры Вам надо заточить кол, что довольно сложно.

Сначала найдите топор, затем подыщите подходящий деревянный предмет, например стул и т.д.

В 3-й части Вы должны заманить Дракулу в комнату Люси и задержать его там. Это включает в себя хитрые манипуляции с колом, чесноком и всеми другими предметами. Если ему не удастся выбраться до рассвета, то Вы победили, потому что известно: на рассвете вампиры, не успевшие скрыться в могилах, бесследно исчезают.

## ***OCEAN***

Эта игра - превосходная научно-фантастическая каша, заваренная в привлекательной оболочке из пришельцев - ящеров, запутанных выдумок, доносов и т.д.

Командный корабль враждебных ящеров вышел на стационарную орбиту Земли. Вы должны помочь Доновану, герою этой истории, спасти человечество. Донован попадает в случайное место на корабле пришельцев. План, уровень и сектор устанавливается компьютером. Донован несет на себе лазер, дающий ему информацию об активности палуб корабля и некоторые сведения, перехваченные им из вражеских систем связи.

Донован может двигаться вверх и вниз, используя светящиеся "седла", которые выглядят как шляпки поганок. Большинство из них позволяет двигаться только в одном направлении или вверх или вниз. Каждый уровень разделен на секторы, некоторые из них защищены секретными дверьми, а сам корабль наполнен шустрыми роботами, стремящимися устранить Донована. Атака - лучший способ защиты, но имеется ограниченное число выстрелов. Оставшуюся энергию оружия показывает первая тонкая линия на статус-панели. На действие оружия влияют также электромагнитные поля роботов.

Уровни корабля патрулируют 4 класса роботов. Ремонтные роботы путешествуют по полям коридоров, роботы-чистильщики плавают поверху палуб корабля. Ни те ни другие не представляют большой опасности, однако при столкновении с ними энергия Донована идет на убыль.

На корабле есть роботы-убийцы, вооруженные лазером. Чтобы избежать их воздействия, надо немедленно открывать по ним огонь, либо перепрыгивать через них, двинув джойстик вверх. Имеются и роботы наблюдатели,

сообщающие о месте нахождения Донована Диане, лидеру рептилий. Она может послать еще роботов, поэтому необходимо их уничтожить до того, как они донесут на Донована.

Вашей первоочередной задачей является уничтожение корабля. Вы должны установить взрывчатку на водном впуске, воздухоочистительной установке, центральном компьютере, ядерном реакторе и в причальном ангаре. Порядок установки взрывчатки любой, но как только Вы установите часовой механизм в детонаторе, у Вас останется только 30 мин.

Счет времени на корабле сбивает с толку. Все числа на судовых дисплеях рептилий показаны в их системе счисления. Часы на статус-панели разделены на 6 секторов, 2 из которых постоянно изменяют свое изображение, 4 других вращаются. С течением времени эти 6 символов указывают часы, минуты и секунды. Если Вы успешно достигнете одной из своих целей, например реактора, и установите заряд, автоматически произойдет установка времени по первым 4-м символам. Детонатор устанавливается нажатием джойстика вниз, что активизирует коммуникационный компьютер в режим операций. Операционная клавиатура появляется внизу справа на экране и главная статус-панель внизу слева очищается. На клавиатуре расположено 12 пиктограмм, которыми можно оперировать с помощью курсора. Первые 2 колонки вызывают действия, такие, как установка детонатора, другие маркированы символами числовой системы рептилий. Для установки взрывного устройства используется изображение во 2-м ряду 2-й колонки.

Вашей 2-й задачей является поиск формулы "красной пыли", которая убивает рептилий. Лаборатория на каждом уровне корабля содержит отдельные ее части. Для выполнения этой задачи Вам необходимо найти секретные коды доступа к уровням, на которых находятся лаборатории.

Для того чтобы, взять эти 5 частей формулы, необходимо нажать 2-й ключ в 1-й колонке пиктограмм. Для того, чтобы добраться до них, Вы должны выключить системы защиты на уровнях, где расположены лаборатории, так как проникнуть в лаборатории с помощью светящихся "седел" невозможно.

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

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

## ***ONE MEN AND HIS DROID***

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

Действие происходит на планете Ануромадус. Ваш робот должен за ограниченное время собрать 6 Ромбоидов, находящихся в одной из 20 различных пещер и принести их на базу для отправки на Землю в нужном порядке. Каждая пещера содержит лабиринт туннелей, по которым робот может летать. Он может еще пробивать отверстия в стенках туннелей, чтобы провести Ромбоидов за собой. Каждая из функций выбирается нажатием кнопки "огонь", а если Вы не отпускаете ее, то можете увидеть местоположение оставшихся Ромбоидов. Задача не так проста, как может показаться на первый взгляд. Вам все время придется продираться сквозь толпы диких Ромбоидов, которые блокируют Вам путь и вообще действуют на нервы.

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

## ***PENTAGRAM***

Если Вам нравятся игры "ALIEN" и "KNIGHT LORE" фирмы "ULTIMATE" то Вам понравится и эта игра, тем более, что ее герой очень похож на предыдущих, только не "вурдалак".

Молодой ученик чародейского искусства должен разгадать загадку забытого лабиринта. Он еще не пробовал пользоваться своими знаниями, так как это запрещено кодексом. За день до отправления в дорогу молодой чернокнижник получил от своего учителя старый план, но, к сожалению, без каких-либо объяснений. Учитель сказал: "помни, что ключом к отгадке могут быть камни с иероглифами..."

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

Использованием своей магической силы наш богатырь нарушил законы лабиринта, за что его и постигла заслуженная кара: он должен начать путь с самого начала, причем с пустыми карманами. Когда он в следующий раз дошел до места, где лежал камень, оказалось, что его уже там нет, так как они каждый раз оказываются в разных местах. После долгих единоборств с силами лабиринта наш герой все-таки собрал пять камней и узнал тайну звездной комнаты.

В пентаграмме есть 4 "старта", что связано с различными положениями камней в лабиринте. В появляющихся чудовищ можно стрелять.

Попытайте счастья в пентаграмме! Удачи Вам!

## ***POTTY PROFESSOR***

Компания SOFTWARE FARM, лидирующая на рынке программ, приложила свою руку для создания игр для Спектрума, что и следовало ожидать от компании, которая ухитрилась писать программы с графикой высокого разрешения для машины, не предназначенной для этого, их игры для Спектрума весьма и весьма своеобразны.

Очевидно, создатели программы являются поклонниками изобретателей типа Хита Робинсона. Для тех, кто его не знает, поясним: этот изобретатель создает сложнейшие машины для того, чтобы выполнить простейшее действие, скажем, для того, чтобы зажечь спичку, например, и т.д. Именно такие задачи Вам предстоит решать в этой игре.

Сначала Вам предстоит изобрести машину, которая спускает воду в унитазе. Перед Вами набор предметов, которые Вы можете выбирать и расставлять в различных местах, чтобы создать механизм, выполняющий поставленную задачу.

Некоторые из предметов могут и не пригодиться, другие же необходимо использовать несколько раз. Задача может быть решена лишь в том случае, если Вы построите именно ту машину, которую имел ввиду программист и допускает только незначительные отклонения.

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

## ***PSSST***

Робот Робби сидит в саду с сумкой компоста для цветов. Неожиданно сад наполняется ужасного вида насекомыми. Но Робби готов к борьбе. Вооруженный тремя банками аэрозолей против вредителей, дымом и паром, Робби борется. Все, что ему надо сделать, это решить, какой аэрозоль убьет насекомых наповал, какой остановит их на время.

Если Робби оставит растение без присмотра, насекомые нападут на него, съедят листья, растение засохнет и погибнет. Рост растения может быть ускорен, если Вы удобрите его компостом из всех сумок.

Сохраняйте молодые побеги от вредителей и присматривайте за листьями, которые собирают солнечные лучи. Помните - чем больше у растений листьев тем быстрее оно растет.

Так как молодые побеги издают экзотический аромат, растения привлекают космических слизняков, пиявок, страшных комаров. Только 20% всех растений зацветут, время роста от 2-х до 5-ти минут.

### **УПРАВЛЕНИЕ РОБОТОМ.**

Q - влево

W - вправо

E - вверх

R - вниз

T - банки с аэрозолем

CAPS SHIFT - пауза

Линия отсчета показывает:

- ✓ очки, набранные игроками
- ✓ сколько осталось играть
- ✓ наибольшее кол-во очков

## ***PSYTRON***

Выпуская на рынок игру ПСАЙТРОН, фирма БЕЙОНД сделала следующий шаг вперед в категории "ловкостных" игр в стиле "убей его!". Сам по себе сценарий игры не является сногшибательным: нужно охранять космическое поселение от вражеских атак. Чужаки будут стараться бомбить здания, оборудование и провести своих разрушителей - дроидов в тоннель. Однако есть то, что отличает ПСАЙТОН от множества подобных игр: не встречавшаяся ранее сложность и уровень графики. Картину битвы можно видеть на 10-ти экранах, изображающих разные области космической колонии. Каждая из этих картин может быть вызвана на монитор. Первый уровень может показаться легким: все, что нужно сделать, это поймать дроидов в туннеле. Если 5 раз подряд результаты вашей борьбы достигнут 50% - игра перейдет в следующий уровень. По мере увеличения уровня, игра будет усложняться. Нужно будет бороться с захватчиками, защищать от них здания и людей.

## ***PYJAMARAMA***

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

- 1) Возьми ведро и наполни его водой в ванной комнате.
- 2) Принеси цветок в горшке и ведро в комнату с летающими капканами (ловушками) и батареей. Ловушки исчезнут. Оставь ведро и заряди батарею.
- 3) Для того, чтобы зарядить батарею, нужно забрать граненый ключ из комнаты, находящейся на 3 этаже. Это рядом с ракетой. Затем, имея с собой ключ и батарею, можно выйти на 1-й этаж через двери, находящиеся на правой стороне. Батарея уже должна быть наполнена топливом из топливной "комли".

- 4) На Луне находятся пришельцы. Единственный способ победить их, это стрельба из лазера. Трудности:
  - ✓ разменять фунт на пенсы,
  - ✓ пенс пригодится в туалете,
  - ✓ возьми молоток в туалете и иди в движущуюся комнату: там поменяй молоток на огнетушитель,
  - ✓ уйди из комнаты через дверь номер 3. Выйди из следующей комнаты через наиболее выступающую в правую сторону дверь, заберись на ящик и выйди через окно. Иди прямо, окажешься в комнате, где горит огонь. Огнетушитель поможет пройти через эту комнату. Когда упадешь, ты должен сразу же повернуться налево и взять ключ. Иди теперь налево, но обращай внимание на удава. Имея с собой ключ, пройди в комнату, в которой находится лазер. Входя в поднимающуюся комнату, убедись, что у тебя с собой и ключ и лазер. Выход 1. Иди через первую же дверь, попавшуюся тебе по дороге направо. Выйди через эту дверь направо и сразу же на 3-й ящик и на стол. Возьми батарейку. Лазер должен быть заряжен. Выйди через нижний выход. Теперь, имея с собой полную банку и заряженный лазер, войди в подвижную комнату через дверь 3, иди к ракете и лети на Луну. Теперь пришельцы позволяют тебе пройти мимо них. Теперь можешь взять ключ, необходимый для завода будильника, но сначала тебе необходимо иметь магнит.
- 5) Чтобы добыть ножницы, нужно взять детонатор и по поручням лестницы съехать вниз и взять шлем. Затем возьми читательский билет и поменяй его на книгу в библиотеке, книга и шлем помогут тебе взять ножницы.
- 6) Жми на клавишу "Help" - и в комнате с ключом появится ящик. Войди в комнату, в которой находится ключ и воздушный шарик (имея с собой ножницы) и дотронься до шарика (не исключено, что тебе придется вернуться и еще раз нажать на клавишу "HELP". Воздушный шарик поднимет Волли, а ты должен прыгнуть и забрать ключ.
- 7) Иди на кухню и поменяй ключ на магнит.
- 8) Дальше уже все просто - возвращаясь на Луну, где ты оставил лазер. Входишь в следующую комнату, где подпрыгиваешь для того, чтобы достать до магнитного замка, за которым спрятан ключ, и идешь к самому будильнику, стараясь избегать опасностей. Дотрагиваешься до часов и заканчиваешь игру.
- 9) Для того, чтобы получить дополнительные очки, нужно поднимать и опускать предметы, не нужные, казалось бы, для завершения игры.

## ***PUNCHY***

Панч запер Джудди в хижине. Вы должны освободить ее, управляя действиями бравого полисмана Бобби. Для полного успеха в игре, необходимо провести Бобби через все препятствия, посадить персонажи на ковер самолет и улететь. Несколько добрых советов:

Перепрыгивайте через ямы и через Панча, уклоняясь от гнилых помидоров и пирогов, летящих слева и справа. Затем, чтобы уберечь Бобби от гибели в пасти аллигаторов, ему нужно взобраться на ковер - самолет. При переходе к следующей сцене не забывайте умыкнуть красавицу.

Время от времени Джудди будет бросать колбасу, которую необходимо поймать. Если поймано 3 колбасы, нужно нажать клавишу "B" и Бобби невредимым перенесется к началу следующей сцены. Но эту возможность следует приберечь для действительно безвыходных ситуаций.

Успехи Бобби отражаются на бегущей строке сверху экрана. При переходе к новой сцене Бобби награждается новой каской (в верхней левой части экрана). За пять касок набавляются призовые очки. Но при каждой неудаче Бобби теряет все каски и все колбасы, собранные в данной сцене, где он потерпел неудачу.

Максимальное количество провалов для Бобби - 3. Оно увеличивается на единицу, когда счет достигает 60000 очков. Перед тем, как удастся достичь хижины и освободить Джудди, необходимо пройти 16 сцен. А после этого все начинается сначала и Панч опять закроет Джудди в хижине.

Управление:

"6" - ВЛЕВО

"0" - ПРЫЖОК

"8" - Воспользоваться колбасой

"H" - Остановить игру

"7" - ВПРАВО

"0" - Продолжать игру

## ***QUEST FOR TIRES***

Доисторический человек Топ прыгнул на экран компьютера прямо со страниц комиксов. С бешеной скоростью накручивая педали своего одноколесного велосипеда, он должен перепрыгнуть через холмики и ямки, чтобы сначала добраться до реки. Через реку нужно перебраться, только запрыгнув на спину черепахи, а оттуда улететь на попутном орле. После этого Вам предстоит прорываться сквозь падающие вулканические бомбы и другие препятствия, прежде чем Вы достигнете пещеры, где толстяк прячет красотку.

Управление довольно просто:

'W' - вперед



'Q' - быстрее  
'M' - медленнее  
'K' - прыжок  
'ENTER'- приседание

Джойстик упрощает эту процедуру.

В игре неплохая графика, все персонажи нарисованы с любовью. Мультипликация превосходная, а общий фон живописен. Как всегда немного мерцают атрибуты, но это не смертельно.

## ***REVERSI***

Эта игра возникла в 19-м веке и известна под названием "ОТЕЛЛО". Играется на доске. Ее название отражает строгую мораль 19-го века и приверженность современников викторианской эпохи к приобретению земель. Реверси - стратегическая игра 2-х игроков (черные и белые) на квадратной доске, подобной шахматной. Наиболее удивительными для новичка являются драматические повороты в судьбе обоих игроков в течение игры. Сначала, кажется, что черные владеют территорией, затем белые доминируют, пока черные не добиваются от них уступок, и т.д.

Учитывая характер "РЕВЕРСИ", отнюдь не безопасно объявлять себя победителем игры до ее окончания. При умелой игре одна из сторон может убедить большую армию противника перейти на свою сторону, поэтому количество очков может колебаться несколько раз во время игры. Возможно, множество вариантов и существует огромный простор для индивидуального стиля. И все же (в отличие от шахмат), каждая игра должна завершиться после 60-ти ходов с каждой стороны. Большинство игр заканчивается после 30-ти ходов с каждой стороны. Программа написана полностью в машинных кодах и воплощает концепцию искусственного интеллекта. На одной из выставок компьютеров данная программа выиграла 28 из 30 игр, причем действовала в половину мощности. В мире число игроков, способных выиграть у компьютера на уровне "EXPERT", должно быть невелико.

Игра предназначена для любителей разной подготовки. Уровень игры может быть установлен на "NOVICE". Вы имеете возможность установить начальную позицию с выгодой для себя. По мере приобретения навыков Вы можете усложнять уровень игры.

1. "РЕВЕРСИ" - стратегическая игра для 2-х игроков. Черные и белые ходят по очереди, на поле 8x8. Черные начинают.

2. Вы можете оставить за собой 1-й ход или уступить его компьютеру. Вы можете так же выбрать вариант игры с партнером - человеком. Тогда компьютер будет выступать в качестве судьи и счетчика.

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

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

5. Каждый ход должен производить захват хотя бы одной шашки противника.

6. Шашки после попадания на поле не снимаются, а только меняют цвет при захвате.

7. Если захват не получается - игрок передает свой ход противнику.

8. Игра заканчивается и если оба противника не могут ходить согласно правилам.

9. Победителем признается тот, кто имеет большую армию в конце игры. Если Вы не играли в "РЕВЕРСИ" ранее, советуем начать с пробной игры. Вы можете ходить вперед и назад, чтобы почувствовать значение каждого хода. В любой момент Вы можете поменять цвет и продолжить игру с компьютером. Ходы задаются координатами поля. Вертикальные ряды обозначаются буквами от "А" до "Н", горизонтальные цифрами 1-8.

Не забудьте нажать "ENTER". Компьютер определяет возможность каждого хода. В случае отсутствия ходов нажмите "А" - пасс. Перед своим ходом Вы можете получить информацию о возможных продолжениях Вашей игры. Для этого нажмите "ENTER" без набора Вашего хода, на экране появится меню выбора. Меню предлагает несколько продолжений, которые имеют объяснения. Если снова нажать "ENTER", экран переключится на показ игры и Вы можете сделать ход. Чтобы использовать один из предлагаемых машинной ходов, наберите его номер в меню.

Одно из предложений меню изменяет уровень игры. Нажмите цифру от 1 (NOVICE) до 9 (EXPERT). При игре на высоком уровне, компьютер оценивает большее число вариантов и игра длится дольше. Если Вы хотите прервать компьютер во время его хода, держите палец на клавише, машина прореагирует на это сделав ход и, возможно, не лучший.

Если Вы постоянно проигрываете даже на 1-ом уровне, то имеется возможность выбора новой позиции перед игрой. Воспользуйтесь этим и займите все четыре угловых поля и другие поля, которые Вы считаете ключевыми. Попробуйте сыграть снова.

Несколько советов о том, как перехитрить противника.

Углы считаются самыми ценными полями. Их нельзя захватить и они контролируют длинные линии в 3-х направлениях. Однако они не всегда бывают выгодными да и захватить их довольно сложно. Поля у края доски - наиболее

уязвимы. В начале игры оставайтесь в центре поля. Если противник занимает угол - старайтесь заблокировать его. В конце игры старайтесь не давать противнику продолжать игру и помните, у кого больше шашек, тот победит.

## ***ROBIN FROM THE WOOD***

### ***(Робин из леса)***

История Робин Гуда, сына Алерика, который был стражником Серебряной Стрелы (символ мира и свободы для саксонских племен). Случилось несчастье - на саксонские земли напали норманны. Управляющий графством Нотингем убил Алерика и завладел Серебряной Стрелой. Для саксонцев наступили тяжелые времена... Когда Робин подросток, он стал для норманнов грозным противником. Он отнимал у захватчиков награбленное добро и раздавал беднякам. Шериф решил обманном путем заманить Робина в город: он объявил состязание по стрельбе из лука, именно с этого места легенда начинается Ваша миссия...

Перед тем, как принять участие в состязании с другими стрелками, Вы должны выполнить несколько других заданий. Чтобы приступить к состязанию и не быть опознанным, Вы должны иметь 3 магических стрелы. Они находятся у старого умного Анта. Кроме того, у Анта Ваш лук и меч. Чтобы их получить, надо дать взамен 3 кошелька с золотом за каждый вид оружия. Однако для того, чтобы добыть кошельки с золотом, надо вступить в борьбу с норманнами, составляющими эскорт злого и богатого епископа из Петерборо. Территория игрового поля разделена на 3 части. Наибольшая из них - это лес, потом замок, в котором будут происходить состязания, и затем - подземелье замка, куда Вас будут часто бросать. Лес - это сложный лабиринт, образуемый взрослыми деревьями. По лесу бегают красные кабаны, встреча с которыми не сулит ничего хорошего. Робин начинает игру, будучи вооруженным, только короткой палкой, однако, ее достаточно для того, чтобы победить шныряющих повсюду норманнских воинов, которые имеют приказ убить Робина и стреляют без предупреждения. Но вся их беда в том, что они могут стрелять в Робина только с дальнего расстояния. В лесу можно встретить собирающую зелье колдунью, которая будет требовать от Вас дань. Если ты не выполнишь ее приказ, она бросит тебя в подземелье, выбраться из которого удастся, имея при себе ключ. Если к моменту встречи с колдуньей ты соберешь достаточное количество зелья (выглядит зелье как цветочки), то в награду колдунья перенесет тебя в другую часть леса (при этом забирает у тебя кошельки с золотом). Лучше иметь четное кол-во цветков. Зелье, колчан со стрелами, а также премию в виде дополнительной жизни, можно найти в лесу. Собранные и уже имеющиеся предметы высвечиваются в нижней части экрана. В верхней части находится сложный орнамент (стилизованные олени рога), цвет которого сообщает о состоянии здоровья Робина. Каждое ранение, полученное им в борьбе, уменьшает его силы. Если он не будет достаточно сильным и ловким, то погибнет, не успев выполнить задание. Очень полезно навестить старого пустынного, который лечит раны. Однако, нужно помнить о том, что пустынный не переносит вблизи своего дома никакого оружия, и в таком случае встреча с ним может быть очень неприятной. Кроме того, по лесу путешествует епископ из Петерборо, охраняемый своими стражниками. Достаточно лишить его эскорта и епископ убегает, бросая два кошелька с золотыми монетами. Иногда Робин может встретиться с самим Нотингемским шерифом, что всегда кончается заточением Робина в темницу. Итак, задача, стоящая перед Робином, трудна и ответственна. Вы должны ему всячески помогать. Для того, чтобы запомнить и выучить 350 игровых экранов, нужно несколько часов потратить на попытки, при этом очень полезным является изготовление карты.

## ***ROGUET ROPPER***

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

Цель игры - собрать и вывезти на Землю 8 видеокассет, на которых записаны факты, подтверждающие измену. Кассеты разбросаны вокруг развалин последнего форта. Там же лежат остатки продовольствия и амуниции. В лесу на поляне ждет готовый к отлету космический корабль. Личный компьютер солдата содержит записанную память трех его коллег, которые помогают ему советами и подсказками.

Избежать столкновения с Нортами - задача не из легких, поэтому попытаемся помочь нашему солдату. Введенный РОКЕ 30374,0 приводит к бессмертию нашего солдата, даже в том случае, если он попадает на мину. Подправляем 3-й сегмент программы длиной 36924, начинающийся с адреса 28672. Такие параметры имела программа, которую редактировали мы. Ваша программа, читатель, может выглядеть иначе, однако надеемся, что нахождение собственного адреса не является для Вас проблемой.

## ***ROOM TEN***

Эта игра очень простая, на первый взгляд довольно прямолинейная, но очень привлекательная в своей геометрической эффективности. Больше всего она напоминает теннис, с которого начались все телеигры. Да, это теннис, но теннис в трехмерном пространстве с пониженной гравитацией в прямоугольной комнате. Алгоритм программы очень изощренный, хотя атрибуты игры - по-прежнему биты и мячи.

Сконструирована игра Питом Куосом, автором игры "Тау-Кита", а запрограммирована Крисом Ньюкомбом. Игра оценивает множество аспектов взаимодействия биты и мяча. Представьте себе длинный ящик, в его противоположенных

концах расположены 2 прямоугольные биты. После подачи мяча битой, которая похожа на теннисную, мяч уносится вдоль ящика, причем малая гравитация не искажает траекторию полета. Инертная масса, однако, играет свою роль: бита движется довольно медленно и медленно останавливается. Манипулируя битой, можно подавать крученые и резаные мячи, как в обычном теннисе. Вся программа изящно обслуживается с помощью меню: представляет на выбор различные скорости, позволяет играть вдвоем, содержит инструкцию и т. д.

Графика смахивает на технический чертеж: прямоугольники бит в прямоугольнике игрового ящика. Верхняя половина экрана - вид со стороны первого игрока, нижняя - со стороны 2-го. Игра очень неплохая, хотя ее внешняя простота обескураживает.

## ***SABOTEUR***

Задачей является минирование здания (заложить бомбу) и вовремя покинуть его на вертолете. Начало игры - выброска "диверсанта".

Через подвал, к первой железной дороге, затем через лабиринт 2-го здания - к 2-й железной дороге, по которой попадаете в 3-е здание.

Здесь находятся бомба и диск. Диск нужен для остановки времени, которое сразу же после высадки течет с неумолимой скоростью. Время миссии ограничено! Поэтому надо спешить с закладыванием бомбы, иначе диверсант т. е. Вы будете уничтожены. После обнаружения бомбы ее необходимо заложить в пульт управления. Как только бомба будет на месте, начинается отсчет времени до взрыва. Спешите! Задание трудное, но нужно успеть покинуть здание до взрыва, иначе вы останетесь под обломками. Вертолет находится на чердаке здания.

Вы успели улететь? Если да, то миссия окончена!

И еще: В ходе выполнения задания Вы боретесь с охранниками и их собаками, которые размещены по всему лабиринту. Бороться можно руками и ногами, а также различными подручными средствами.

## ***SABOTEUR 2***

Фирма "DURREL", выпустившая данную программу, предлагает Вам игру аналогичную "SABOTEUR", но только имеется уже 8 миссий. Лабиринт состоит из 3-х соединенных подвалами зданий, он содержит 3 лифта и пульта управления к ним. Главным помещением лабиринта является тоннель проходящий 2/3 лабиринта и выходящий наружу на уровне земли. По всем этажам разбросаны ящики, в которых находятся перфоленты, ключи, кинжалы и т.д. По комнатам зданий и подвалам ходят охранники с пантерами, летают мыши. Охранники хорошо вооружены, у некоторых из них имеются огнеметы, и если Вы замешкаетесь, то за Вашу жизнь никто не даст и ломаного гроша. Но не стоит огорчаться, Вы можете с ними бороться, используя в этих целях некоторые предметы (звезда, кинжал). В Вашем распоряжении есть и некоторые приемы из карате, которыми Вы владеете (удары рукой и ногой). В правом здании находятся ракеты и 2 пульта управления. 1-й пульт для загрузки перфоленты, 2-й для отключения электронной защиты. Диверсант должен выполнить следующие миссии:

1. ENTNR - убить несколько охранников и покинуть здание на мотоцикле, (используя ключ из ящика), который находится в конце тоннеля.

2. JONIN - убить вражеских охранников и покинуть здание через тоннель.

3. KIME - убить вражеских охранников, забрать 2 куска перфоленты и покинуть здание через тоннель на мотоцикле.

4. KUJ KIRI - уничтожить охранников и собрать 5 кусков перфоленты, отключить электронную защиту, покинуть здание через тоннель на мотоцикле.

5. SAIMENJITSU - то же, что и в 4-ом случае, но собрать 9 кусков.

6. GENIN - уничтожить охранников, собрать 9 кусков перфоленты, ввести ее в пульт управления ракеты, отключить электронную защиту и покинуть здание на мотоцикле.

7. MI LU KATA - уничтожить охранников, собрать 11 кусков перфоленты, ввести перфоленту в пульт и покинуть здание через тоннель.

8. DIM MAK - уничтожить охранников, собрать 14 кусков перфоленты, ввести перфоленту в пульт и покинуть здание через тоннель. на мотоцикле.

ПРИМЕЧАНИЕ:

В каждой новой миссии количество времени, отведенного Вам, уменьшается на 50 единиц.

## ***SABRE WULF***

Наверняка Вам приходилось играть в игру "АТИЦ-АТФЦ" фирмы "ULTIMATE" где Вам надо выбраться из лабиринтов замка. А сейчас Вам предлагается игра "САБЛЯ ВУЛЬФА".

На огромном пространстве непроходимых джунглей Бразилии, где много диких обезьян, встречаются просеки и поляны. В этом обилии лесов спрятаны 4-ре части амулета, помощь которого Вам поможет выбраться из этого леса, в котором обитает множество страшных зверей, желающих Вас погубить.

Здесь Вам понадобится сабля, и от Вашей ловкости будет зависеть и успех путешествия. Вам надо обратить внимание на сокровища, лежащие на Вашем пути - они могут пригодиться, берите их. И еще в коридорах зарослей

встречаются гиппопотамы, которых не следует убивать - их следует прогонять, но бойтесь, если они повернутся, то могут растоптать Вас. В таких случаях надо уворачиваться.

В лесу есть и прекрасные цветы - орхидеи. Если Вы до них дотронетесь - Вы себя не узнаете: или Вы побежите в другую сторону, или Вы станете бессмертным, или умрете. Орхидеи появляются мгновенно и эффект их действия недолог.

В игре лучше пользоваться джойстиком из-за быстроты происходящего.

## ***SIRF RED***

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

Сэр Фред попал в эту страну в то время, когда все остальные благородные рыцари находились в дальних странствиях, а оставшиеся забросили свое ремесло и спокойно доживали свой век в замках, построенных на золото драконов. Когда злой сэр Гуго Дьюни похитил принцессу, то король, ее отец, встал перед сложной проблемой: где найти благородного рыцаря, который бы проник в замок негодя и спас дочь? Король остановил свой выбор на Фрэде. Хотя он и не самый знаменитый рыцарь королевства, но зато старательный.

Трудности начинаются с первых шагов игры. На 1-м экране сэр Фред, облаченный в доспехи, стоит на краю пропасти, по дну которой ползет змея. Ее укусы лишают неосторожных рыцарей сил. Можно перепрыгнуть через пропасть, раскачавшись на одной из многих веревок, которые встречаются в игре, а можно просто прыгнуть вниз, перепрыгнуть через змею и выбраться вверх по виноградной лозе, которая свешивается с края пропасти вниз. Кстати, если Вы хотите выиграть в этой игре, Вам нужно быстренько научиться раскачиваться на веревках. На большей части экранов имеется по крайней мере одна веревка. Залезть на такой канат очень просто, а вот раскачаться на нем, вовремя перенося тяжесть тела с одной стороны на другую, - это уже искусство. К сожалению, пока Вы им не овладеете, большинство полезных предметов будет Вам недоступно.

Уйдя с 1-го экрана направо, Вы окажетесь перед рвом с водой. Многие предметы находятся на дне водоемов, так что Фреду надо уметь еще и плавать. Как только Вы прыгнете в ров с водой, то ощутите сопротивление воды. В воде на Вас действует выталкивающая сила и, чтобы нырнуть, необходимо нажать кнопку "вперед" и одновременно удерживать кнопку "вниз". Управляя, таким образом, нашим пловцом, Вы убедитесь, что попасть в подводную пещеру довольно сложно.

Эффект инерции чувствуется и на суше. Во время движения не держите слишком долго кнопку "вперед", иначе Фред рискует врезаться на полном ходу в какое-либо препятствие. Но вернемся ко рву. Стена надо рвом имеет 2 плана. Сперва Вы должны по стене замка подняться наверх и, раскачавшись на веревке, запрыгнуть на облако, чтобы включить там рубильник. При этом необходимо уклоняться от ударов молний. Любая неточность - и Вы летите в ров к пираньям на обед.

В замок можно попасть и через подводный туннель, захватив по дороге горсть камней, если повезет. Камни могут пригодиться. Проплыв через туннель, Вы окажетесь на экране с 2-мя лагунами. Выбирайтесь из 1-й и ныряйте во 2-ю. Осторожно! Не наткнитесь на гигантского фиолетового осьминога! Если Вам повезет, на дне этой лагуны Вы найдете меч Фрэда. Но уверенности в этом никакой нет, так как он может находиться и в каком-нибудь другом из 50-ти мест, где лежат различные предметы. Меч - главное оружие Фрэда в игре. Как и все остальные предметы, его можно взять с помощью клавиши "SELECT", а в действие он приводится после того, как к обозначающему меч символу на нижней половине экрана подводят курсор и нажимают клавишу 'USE'. Все остальные предметы, которые несет Фред, тоже показаны в нижней части экрана в "окошках". С мечом в руках можно нападать и защищаться. Первый, сделавший выпад, имеет преимущество. У врагов может быть 7 уровней фехтовального мастерства и справиться с ними, даже на самом 1-м уровне не просто. Чтобы победить соперника, его нужно поразить 3 раза, если только Вы не приперли его к стенке.

Другое важное оружие - лук и стрелы (о том, как его добыть, см.д.). После попадания в замок события убыстряются, а испытания усложняются

Как попасть в замок?

- Вариант 1. Взять веревку со дна пропасти, выбраться оттуда и идти налево. Там сбросить веревку с обрыва вниз и спуститься по ней на дно. Взять лук и стрелы. Раскачавшись на веревке перепрыгнуть через желтую скалу слева. Перейдя на левый экран, подняться по цепи подвесного моста и, пригнувшись, прыгнуть в замок.
- Вариант 2. Взять мясо со дна пропасти. Бросить его в ров, чтобы отвлечь пиранью. Проплыть через туннель под стеной. Из лагуны с осьминогом взять спички и снова выбраться в ров. Забраться по виноградной лозе на стенку, раскачавшись на веревке, запрыгнуть на облако. Включить рубильник и пройти в открывшийся проход. Подойти к трезубцу, на котором лежит бомба. Поджечь бомбу спичками. Бомба взорвется и уничтожит препятствие. Перепрыгнуть через обломки, войти в замок.
- Вариант 3. Взять меч в лагуне с осьминогом. Подняться по стене замка, залезть на облако, включить рубильник и, пройдя в открывшийся проход, взять бутылку. Снова поднырнуть под стену. На экране справа от осьминога подозвать паромщика и пройти в замок, поднявшись по свисающей сверху веревке.

## **SHOWJUMPING**

В качестве зрителя я не особенно интересуюсь конными соревнованиями по преодолению препятствий. Можно сказать совсем не интересуюсь. Однако вынужден признаться, что эта имитация задела меня за живое и с моей точки зрения это подходящая игра для любителей.

Успех имитации подобного рода во многом зависит от качества мультипликации и в этой игре она необыкновенно хороша. Лошадь может двигаться в 12-ти различных направлениях, а это значит, что необходимо очень точное управление, даже при наличии джойстика, чтобы за отведенные 100 секунд преодолеть все препятствия и не заработать штрафных очков, больше чем это допускается. Необходимо как можно точнее рассчитать угол преодоления препятствия. Если Вы коснетесь его при выполнении прыжка, получите штрафные очки. Если Вы забудете прыгнуть через препятствие, лошадь на полном скаку врежется в него, и Вы на некоторое время потеряете над ней контроль. Если Вы трижды не справитесь с лошадью, игра заканчивается.

Имеется 6 различных полос препятствий и в игре могут принимать участие до 8-ми игроков. Если Вам удастся пройти все 6 полос, то Вы переходите на более сложный уровень, где кол-во допустимых штрафных очков уменьшено. Поистине, это игра, где Вы с нетерпением будете ждать своей очереди.

## **SKYFOX**

Истребитель СКАЙФОКС - это настоящий летающий арсенал, управление которым может доставить Вам много часов острых ощущений. Вам придется отбивать многочисленные атаки вражеских сил, направляемых таинственным кораблем.

Некоторое представление об общих возможностях этой игры можно получить, просматривая меню, которое предлагает Вам на выбор семь различного сорта тренировочных полетов. Во время этих полетов Вы можете висеть на хвосте вражеского истребителя или сталкиваться со всевозможными ситуациями, которыми насыщена полноценная игра.

Сначала окинем взглядом приборную доску. На ней видно не только лазер непрерывного действия, но также и управляемые ракеты, ракеты с тепловым наведением и прочие смертоносные орудия. В рубке кабины находится бортовой компьютер, который по Вашему запросу в любой момент выдает информацию о Вашем местоположении, об общем счете игры, о расположении вражеских сил. Очень полезен автопилот, который выводит Вас на ближайшего противника.

На приборной доске полно устройств, снабжающих Вас различной информацией: радары, координатные мониторы, указатели горючего, скорости, высоты и состояния защитного поля. Во время игры необходимо отразить 8 волнообразных атак противника, причем с каждым разом защищаться становится все труднее и труднее. Ведение защиты осложняется еще и тем, что Вам постоянно требуется охранять от уничтожения собственную базу, при разрушении которой отказывает Ваш компьютер (при этом Вы лишаетесь информации о противнике).

Даже при самом маленьком вторжении противника его силы превосходят Ваши. Тем не менее Вы в состоянии нанести ему немалый урон, прежде чем бордюр экрана вспыхнет и замигает красным цветом, сигнализируя о том, что защитное поле уничтожено и Ваш увлекательный полет закончен.

Лазерная пушка имеет неограниченный боекомплект, а вот с управляемыми и тепловыми ракетами надо обращаться экономно. Следите за тем, чтобы, направив, тепловую ракету на скопление врага, Вы сами неосторожно не пересекли ее путь. Вид собственной ракеты, направленной на Вас, не доставит Вам никакого удовольствия, усложнив Ваше и без того тяжелое положение.

Для того, чтобы научиться проделывать ощутимые бреши в рядах нападающего противника на более сложных уровнях, требуется изрядная усидчивость и увлеченность. Если Вам удастся даже просто увидеть вражеский корабль-базу, то Вы уже можете поздравить себя с успехом. Если Вы выберете вариант массового вторжения, то скорее всего, единственное, что покажет Ваш компьютер - мигающий красный бордюр.

Сама по себе графика игры достаточно приемлема, хотя искажения перспективы при приближении к атакующей цели часто сбивает с толку.

Очень часто при приближении к цели она без всяких видимых причин резко сворачивает направо или налево, хотя это может быть следствием уставших от напряженной игры пальцев, подрагивающих на ручках управления.

СКАЙФОКС - одна из лучших игр, требующих меткой стрельбы и позволяющих в них пострелять вволю. Множество уровней сложности позволяет поддерживать интерес к игре и после того, как притупится новизна впечатления. Если Вы ищете насыщенную военными действиями игру с истребителем в главной роли для Спектрума, то это то, что Вам нужно.

## **SPITFIRE 40**

Это весьма впечатляющий имитатор полетов, который дает Вам возможность стать одним из тех немногих летчиков, которые защищали юго-восток Англии от проклятых люфтваффе. Переключая экран с инструментальной доски на вид из кабины, Вы узнаете, какими глазами смотрели асы на мировую войну.

Игра имеет 3 варианта: тренировочный полет, учебный бой и воздушный бой с противником. Если Вы желаете избежать непростой процедуры взлета, то можете перенестись сразу на высоту в соответствии с Вашим выбором сценария.

Совсем не просто поймать вражеский истребитель в прицел! Круто разворачиваясь и пикируя, не забудьте просматривать горизонт - не часто ли Вы висите вниз головой. На начальной стадии, пока Вы еще не овладели искусством пилотажа в надлежащей степени, такая потеря ориентации неизбежна. Тем не менее, сказывается, что в перевернутом состоянии подбивать вражеские истребители легче, хотя, быть может, эта поза лишена некоторого изящества.

В общем, игра достаточно сложная и разнообразная, чтобы удовлетворить опытных игроков, в совершенстве разбирающихся в имитаторах полетов. Но, возможно, она понравится и большинству тех, кто не боится одиночества кабины компьютерного самолета.

## ***STARQUAKE***

Задача в игре - обычная охрана галактики от уничтожения, которое может произойти из-за нестабильности одной из планет. В данной игре мы управляем роботом по имени Блоб, который должен забрать и перенести к центру "дырчатой" планеты различные предметы:

- ✓ ракеты с аммуницией,
- ✓ платформы, с помощью которых Блоб может подниматься наверх,
- ✓ дополнительные энергию и премию в виде еще одной жизни.

Кроме того, в пещере разбросаны ключи, карты с ходами (служат для открывания секретных дверей), универсальные отмычки, маленькие мостики, помогающие проходить над пропастью, пирамиды (можно менять на другие предметы), а также реактивный рюкзак-ракета, с помощью которого можно летать (очень удобно, однако делает невозможным подбирание других предметов). Лабиринт весьма большой (512 комнат) и поделен на несколько секторов. В каждом из них находится станция телепортации, ускоряющая передвижение, однако здесь нужно знать название нужного сектора лабиринта.

Выполнение задания было бы простым, если бы не встречающиеся на каждом шагу маленькие чудовища, весьма вредные, и столкновения с ними уменьшают силы Блоба. Начальное количество жизней мало и даже найденные дополнительные жизни не гарантируют выполнения задания.

Так как нам не безразлична судьба галактики, то постараемся помочь Блобу. Вписанный POKE 50374,0 приводит к тому, что программа "не замечает" очевидных ошибок. Очередное открывание станции телепортации - занятие довольно трудоемкое, поэтому для облегчения этого процесса приводятся названия станций: ULTRA, TULDA, DELTA, AROIS, QUAKE, ALKCOL, IRAGE, VEROX и др. Игра имеет полный выбор для управления, в том числе предусмотрен и собственный выбор управляющих клавиш.

Стандарт игры :

'C' - влево

'P' - вправо

'A' - вниз или постановка на место платформы

'O' - вверх или забирание предметов

'M' - стрельба

'BREAK' - позволяет остановить игру.

## ***STAR WARS***

Вашему вниманию предлагается игра по сценарию фильма "ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ". Благодаря мощной графике достигнут эффект фильма. Вы находитесь на флагманском корабле и Вашей целью является уничтожение "ЗВЕЗДА СМЕРТИ". В Вашем распоряжении есть четыре мощных лазера, имеющие огромную разрушительную силу. Вы, летя в космическом пространстве, уничтожаете вражеские корабли. После того, как Вы пройдете первый пост врагов, Вы попадаете в "ЗВЕЗДУ СМЕРТИ". Вам необходимо найти люк прямоугольной формы, который ведет в жизненно важный центр и, выстрелив по нему, Вы уничтожите "ЗВЕЗДУ СМЕРТИ". Но Вам необходимо уклоняться от выстрелов врагов, которые хотят прожечь Вас своими лазерами. Удачно выстрелив по люку, Вы переноситесь в космос и наблюдаете как взрывается "ЗВЕЗДА СМЕРТИ". После этого Вы попадаете в другой лабиринт препятствий и так далее до полной победы.

## ***STRIKE FORCE COBRA***

Игра создана фирмой "PIRANNA". Злой гений хочет взорвать планету и Вы должны остановить его, проникнув в компьютер. Ваша задача - выбрать 4-х из 8-ми членов Вашего отряда, войти во вражескую крепость и найти проход через нее в компьютер. Надо будет открыть массу всяких запретных комнат, найти множество компьютерных кодов и выпустить на свободу заложников.

Ваша первая задача - выбрать 4-х десантников, используя их характеристики. Выбор участников похода, в зависимости от целей решаемой задачи, по Вашему усмотрению. Вы можете переключаться между членами Вашего отряда в любой момент, исходя из эффективности их работы, в то время как они находятся в различных частях крепости. В крепости многие комнаты содержат контрольные механизмы дверей, которые открываются запорами в различных секциях и, возможно, открывание дверей одной комнаты запирает остальных членов Вашего отряда в других комнатах. В крепости существует множество предметов различного вида: круглых, квадратных, гексоугольных. Большинство из них агрессивны. Некоторые нападения несущественны, но есть очень опасные.

Проработка изображений и движений персонажей могла бы быть и лучшей, но в целом игра большая, умная и запутанная.

## ***SWEED'S WORLD***

Впервые я от души смеялся, играя в компьютерную игру! Это увлекательная и забавная игра - путешествие по фантастическому миру.

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

Искусственный астероид Фолли, созданный безумным бароном Кнатцем и его женой, населен всевозможными генетическими уродами. Sweewo надо проникнуть в самые отдаленные уголки этого мира и очистить его.

Графически этот мир сильно смахивает на космический корабль в игре Аллайен 8. Та же верхняя перспектива и то же диагональное движение фигурки нашего героя, которая очень целеустремленно перемещается по экрану. Управление фигуркой несколько проще, чем в "Найтлор". Она просто движется в направлении, указанном нажатой клавишей. Комнаты планетоида наполнены различными препятствиями, ловушками и засадами, к которым искушенный игрок начал привыкать в предыдущих играх, но задача усложняется тем, что Sweewo не может перепрыгивать через препятствия, а должен находить скрытые подъемники. Впрочем, не всегда ясно, как использовать эти лифты. Поэтому Sweewo должен собирать различные предметы: всякие банки, ботинки, попадающиеся ему по дороге.

Некоторые препятствия очень забавны на вид. Как чертики из табакерки выскакивают из-под земли фигурки клоунов, по комнатам разбросаны различные фрукты, которые очень опасны.

К сожалению, игра насыщена еще и большим количеством забавных шуток, основных на игре слов, которая теряется при переводе. Действия, ведущие к цели, тоже бывают забавными. Например, чтобы подзарядить батарейки, надо встать перед гусем и крикнуть "воо". Он испугается и снесет золотое яйцо. Взяв это яйцо, Вы подзарядите батареи. В комнатах есть трамплины.

Дальше информация отсутствует...

## ***SWORDS AND SORSERY***

Эту игру нельзя назвать аркадной. В отличие от ТАУ-КИТА, игры с приключенческим сюжетом и аркадными действиями, данная игра " замки и драконы " - игра стратегии и графики.

Пока это наилучшая версия " замков и драконов " для SPECTRUM. Набор действий очень большой, а управление ведется с помощью клавиатуры, причем используется 6 клавиш: 3 для движения и 3 для вызова меню. Используется 2 больших окна, главное окно посередине экрана - план лабиринта, на котором показано Ваше положение и положение ближайших монстров. Ваш персонаж перемещается по лабиринту, а когда Вы вступаете в бой, на экране появляется изображение текущего положения дел в схватке. Справа на экране 3-х мерная перспектива того, что Вы видите. При Вашем движении она меняется. На нижней части отображаются Ваши действия и переговоры. И наконец, есть еще меню функций, которые можно выбирать, перемещая нужную строку влево до конца, а потом нажимая клавишу "9". Персонаж может быть загружен с ленты. Его можно также сконструировать и " обучить " самостоятельно. По умолчанию это Флаббит Дулл.

## ***TAPPER***

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

В игре Бармен, созданной фирмой US GOLD, Вам нужно обслуживать гостей в очень популярном пивном баре. Самое печальное то, что клиенты являются представителями так называемого " темного мира ": ковбои, индейцы, вполне приличные на первый взгляд, достаточно агрессивны. Все они хотят только одного пива и только пива! Если кто-нибудь из них дойдет до конца стойки и не получит свою порцию пива, то их ангельскому терпению приходит конец и несчастный бармен сам начинает ехать по гладкой поверхности стойки как кружка пива. Ваш хозяин не одобряет таких инцидентов так же, как и не одобряет того, что бьется посуда. Нужно успевать подхватывать пустые кружки и помнить о том, чтобы не давать большего количества напитка, чем требуется. Пять упущений влекут за собой увольнение с работы и конец игры. Нужно работать очень внимательно, и шеф может, в порядке исключения, забыть о каком-нибудь упущении.

Это еще не все. Иногда в бар влетает несимпатичный парень с маской на физиономии и всыпает яд во все кружки, кроме одной. Вы должны указать на эту кружку.

С точки зрения графики и мультипликации игра сделана весьма тщательно. Однако, не это составляет ее развлекательность. Более важным в этом отношении были чувство юмора и нестандартное мышление создателей игры.

## **THANATOS**

Эта игра рассказывает о верной любви и очень добром сердце. Любовь всегда творила чудеса, чему подтверждением эта игра. В некотором царстве, в некотором государстве жила была красавица принцесса. Был у нее жених - благородный юноша, который очень любил принцессу и хотел на ней жениться. Но отец принцессы, злой колдун, невзлюбил принца и поклялся помешать им. Он превратил принца в огнедышащего дракона, но принцесса узнала тайну заклатья от своего учителя - доброго волшебника, который мог бы и сам расколдовать принца, но был очень стар да и боялся колдуна. Итак, принцесса узнала, что расколдовать принца можно, лишь приготовив зелье из 9-ти трав, которые росли в 9-ти государствах, далеко за морями и лесами. Путь предстоял нелегкий. Принцесса была спрятана своим отцом в городе, за высокими стенами, поэтому принцу необходимо сначала освободить принцессу.

В начале игры Вам необходимо лететь к городу и освободить принцессу которая находится за красными воротами. Для того, чтобы попасть в город, Вам необходимо прожечь ворота. Жители города очень испугаются дракона, будут кидать в него камни и копья, но на крыльце Вы увидите переодетую в юношу принцессу. Вам необходимо сесть рядом с ней (она будет махать руками), принцесса заберется Вам на шею и Вы можете отправляться в путь за травами для зелья.

Вам необходимо пролететь через пещеру, где на паутинах висят пауки. Пауки ловят свою жертву, и этой жертвой может стать принцесса. Если пауки сбили принцессу, то необходимо вернуться за ней и сесть рядом, прежде чем пауки успеют спуститься по своим нитям и подберутся к ней. Если Вы не успеете и она погибнет, то игра будет закончена.

Если с самого начала игры Вы полетите влево, то Вы не долетите и до первого замка. Нужно лететь только вправо. Дракон может брать в лапы камни и сбрасывать их на людей. На него нападают огромные пчелы и морские змеи. Во 2-ом замке вновь будут красные ворота, но Вам может не хватить запаса огня, чтобы их прожечь. Но не волнуйтесь- жгите ворота тем, что осталось и возвращайтесь назад. Летя назад, Вы увидите девушку закованную в цепи у столбов. Помогите ей. Когда Вы опуститесь перед ней, то немедленно стража, которая ее охраняет, забеспокоится, и Вы услышите стук копыт. Вам сразу же необходимо взлететь. Справа появится всадник, который бросает свое копье. Если Вы

не взлетите, он Вас убьет. Летите за всадником и схватите его, сбросив с коня, а затем, поднявшись в небо, бросьте его. Он погибнет. Но это еще не все - таким же образом поступите и с лошадей. Тут Вы узнаете, что закованная девушка - это старая колдунья, которая убивает всех, кто хочет ее освободить. Вернитесь к ней и съешьте ее. Таким образом Вы получите новую порцию огня. После того, как Вы прожжете вторые ворота и войдете в город, там тоже будут бегать люди, но Вас поджидает и огромная удача. Вам необходимо сесть рядом с клумбой, принцесса сойдет с Вашей шеи, нарвет нужные травы и опять сядет Вам на шею. Когда Вы покинете замок, на Вас нападет трехглавый дракон, посланный отцом принцессы. Необходимо вступить с ним в схватку и несколько раз опалить его огнем.

В конце, в 9-м замке, варится зелье. Принцесса подбегает к котлу, бросает в него все травы, собранные в 9-ти замках, и принц превращается в прекрасного юношу.

## **THE WAY OF THE EXPLODING FIST**

Весь мир с интересом следил за приключениями уже ставшего легендарными Брюса Ли. Далеко не каждый из нас способен регулярно тренироваться, поэтому фирма "Мельбурн Хаус" дает возможность достигнуть высот в высших ступенях профессионализма не покидая удобного кресла.

"Путь взрывающегося кулака" - игра, рекламируемая как лучший из возможных способов выиграть борьбу с Вашим неприятелем. Играть могут 1 или 2 участника. В первом случае Ваш противник - компьютер. Сначала все легко, но, по мере развития борьбы, игра становится все более стремительной. Своим игроком можно управлять при помощи джойстика или клавиатуры. Последняя позволяет использовать 16 позиций. Все движения легко запомнить: управление джойстиком позволяет перемещаться по экрану, а дополнительное нажатие на клавиши определяет разные виды ударов. Лучше всего начинать с версии, рассчитанной на 2-х игроков, когда Ваш противник не будет двигаться. Когда Вы полностью овладеете всей механикой движения, можно попробовать поиграть с компьютером. Первая версия "взрывающегося кулака" была написана для КОММОДОРА, а затем переписана для СПЕКТРУМА и АМСТРАДА. Обращает на себя внимание тщательно отделанная графика. Эта игра - важный шаг в направлении следующей игры: "КУНГ-ФУ", которая является продолжением " взрывающегося кулака ".

## **THREE WEEKS IN PARADISE**

Наш старый знакомый Волли, известный по программам "PYJAMARAMA" и "EVERYWONOS A WALLY", вместе с женой Вильмой и сыном ГЕРБЕРТОМ на необитаемом острове попадают в лапы людоедов. Волли удается бежать из плена, его задача - освободить семью, иначе людоеды их всех сожрут. 2-я задача, построить плот, на котором они могут уплыть.

Плот строится автоматически в процессе игры: каждое правильно выполненное задание - сегмент плота.

### **ОСВОБОЖДЕНИЕ ГЕРБЕРТА.**

Герберт варится в большом котле, который сторожат два больших льва. ВНИМАНИЕ! Волли нельзя подходить к ним близко, а то они его съедят. Обратите внимание на то, что хвост 1-го льва прибит колышком к земле - помогите ему.

- 1) Заберите с почты (INDIAN POST) тапочки (FLIP FLOPS).
- 2) Возьмите ведро (CAN).



3) Идите с этими вещами к гейзеру через кухню и столовую (переходы вверх и вниз обозначаются 2-мя направленными друг на друга указателями) по ступеням направо, через поляну с домиком и машиной до поляны с гейзером.

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

5) С полным ведром, тапочками, идите на пляж, где сидит краб.

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

7) Тапочки оставьте на берегу перед пляжем. Они еще пригодятся.

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

9) Затем нужно забрать 2 перекрещенных полена, которые лежат перед крокодилом и отнести их в кузницу.

10) Через столовую, а затем по ступенькам налево идти до колодца. На 1-й камень с левой стороны нужно вспрыгнуть.

11) Перепрыгнуть на колодец и забрать оттуда меха (BELLOWE). Внимание! Не нажимайте "ENTER", можно провалиться в колодец.

12) Вернитесь в кузницу и разожгите огонь. После того, как он

1. разгорится, задуйте его мехами, возьмите пепел с собой.

13) Пепел и меха несите с собой до бога дождя, который стоит на поляне перед почтой.

14) Стоя перед богом дождя, используйте пепел, божок начнет подпрыгивать, а висящая на небе туча передвинется направо к пальмам и там остановится.

15) Нужно идти следом за тучей, из которой сверкает молния. Внимание! Обгонять тучу нельзя - она вернется назад. Туча двигается только тогда, когда у Вас есть с собой меха, если их выпустить, туча остановится.

16) Туча дойдет до домика под крышей, молния разобьет его и на развалинах останется только раковина. Оставьте меха и заберите раковину.

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

18) На дне колодца падающими каплями воды наполните раковину. Заберите бутылку и по правой стене, используя "ENTER", выберитесь из колодца.

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

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

### СПАСЕНИЕ ВИЛЬМЫ.

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

1) Для чего надо заточить топор.

✓ имеющуюся бутылку отнести к крокодилу и там оставить.

✓ в кузнице забрать штопор, а на пляже - сумку Вильмы.

✓ обе вещи отнести к крокодилу (когда сумка с собой, крокодил не опасен) и поочередно (сначала штопор, потом бутылку) перенести к находящемуся за крокодилем кокосовому ореху.

✓ "выжать из ореха масло" (ENTER) в бутылку.

✓ выходя, иметь с собой топор и бутылку с маслом.

✓ оба предмета отнести на поляну, где стоит машина с квадратными колесами. Там нужно "использовать" оба предмета. Тогда топор станет острым.

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

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

4) Цыпленок снесет яйцо.

5) Забрать яйцо, отнести и оставить его у гейзера - оно еще пригодится.

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

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

8) "использовать" монету, стоя рядом с кристаллом, после чего появится дырка. Дырку нужно взять (Внимание! Она не видна, появится только надпись).

9) С дыркой нужно идти к крокодилу, захватив с собой аквариум для золотых рыбок.

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

11) Вы окажетесь в кладовой, где на стене висят скелеты смельчаков, которые пытались счастья перед Вами. Но Вам нечего бояться. Вас охраняет волшебный аквариум для золотых рыбок. Если бы его не было, паук сделал бы с Вами то, что и с предшественниками.

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

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

14) Нырните.

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

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

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

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

19) Оставить яйцо, оно Вам больше не понадобится.

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

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

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

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

Обратите внимание, что в процессе игры Вы уже собрали плот. Теперь можете спастись с острова бегством. Со всей своей семьей идите на пляж. Входите в воду и отплывайте на поиски новых приключений.

### УПРАВЛЕНИЕ

1) возможно использование джойстиков (кемпстона и протекта).

2) клавиатура

✓ налево: от Q до O через клавишу

✓ направо от W до P через клавишу

✓ прыжок: нижний ряд клавиш.

✓ 'использование' предметов, а также переход из картинку в картинку: (ENTER).

1 - Взятие предметов с переднего плана (когда ничего нет, появляется надпись "NOTHING").

2 - Тоже, что и "1", но предметы появляются на заднем плане.

3 - Выключение цвета для черно-белого TV.

4 - Остановка игры.

5 - Включение/выключение музыки.

### TLL

Эта игра продукт той же фирмы, что и "CYCLONE". Вам надо найти на карте мигающие точки -это вражеские объекты. Ваш самолет - последнее достижение техники, он может складывать крылья, превращаясь в ракету. После обнаружения точек Вы должны кружиться над ними с малой скоростью (крылья должны быть раскрыты). Когда скорость будет достаточно низкой, и Вы, медленно пролетая над этой точкой, услышите звук это будет означать, что один объект уже собран. Если Вы заметите, что горючее на исходе, то найдите на карте два Ваших аэродрома, на которые Вы можете сесть и получить топливо. Когда Вы будете садиться на аэродром, обратите внимание на крылья Вашего самолета - они должны быть выдвинуты. После сбора всех точек Вы попадете в новую область и продолжите игру.

### ТОМАНАУК

Насыщенность ландшафта - это первое, что бросится Вам в глаза, когда Вы начнете играть. Эта игра является имитацией полета на вертолете "апач". В программе есть возможность тренировки. В Вас никто не стреляет, хотя вражеские вертолеты все время пытаются столкнуться с Вами. Полностью игра развертывается на всей карте: некоторые ее квадраты контролируются Вами, другие - противником. Необходимо выбить противника с его позиций, не дав ему проделать то же самое с Вами. Так как каждый квадрат содержит 8 целей, то процесс может длиться очень долго. Авторы говорят, что их рекорд - это четыре очищенных квадрата за 22 минуты. Они же считают, что если начинать с занятого Вашими силами квадрата, то для очистки всего остального пространства потребуется не менее 20-ти часов.

Попробуйте лететь ночью или в тумане. Вы убедитесь, что самое трудное - это уменьшать скорость. Лучше всего задирает нос вертолета вверх, но тогда набираешь высоту. Если же Вы слишком высоко, и не можете рассмотреть мишень, то приходится пикировать. При этом скорость нарастает так быстро, что моментально отрываются лопасти несущего винта.

Большинство играющих в эту игру пытаются управлять только джойстиком, хотя надо пользоваться еще и газом. С помощью джойстика надо разогнаться или тормозить, а с помощью газа - менять высоту.

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

В действительности вертолет "Апач" очень мощно вооружен: 16 ракет "Хелфайер", 30-ти мм орудие и 19 пусковых установок для реактивных

снарядов калибра 70 мм. Создателям программы этого показалось слишком много и они ограничились орудием, 2-мя ракетами и одной пусковой установкой для снарядов. Впрочем, Вы всегда можете приземлиться и возобновить Ваши запасы.

Принцип действия оружия вертолета следующий: отметка цели на радаре появляется задолго до появления самой цели на главном экране. Как только цель из линейчатой превращается в сплошную, можно запускать ракету. Она

попадает, даже если цель будет за горами, деревьями, облаками. Через горы можно стрелять даже из пушки, хотя эту возможность нельзя назвать реалистичной. Вражеские вертолеты не являются "Апачами", однако их пилоты отчаянно храбры и новый вертолет появляется сразу после того, как будет сбит его предшественник. Они всегда появляются по одному и летят на Вашей высоте, а радиус действия их ракет 4.000 футов. Так как Ваши ракеты настигают цели за 3 мили, то получается, что это - игра в одни ворота. Правда следует напомнить, что вражеские вертолеты появляются вновь и вновь, а Ваш в единственном экземпляре.

10 советов начинающему пилоту:

1. Для быстрого набора высоты во время боя выжмите газ до отказа и опустите нос на 30 градусов. Меньше, чем за 6 секунд Вы наберете высоту 100 метров.
2. Не бойтесь садиться на землю. Можете приземляться где хотите, а потом добираться до базы, руля по грунту.
3. Выбирайте среднюю высоту для атаки. Все равно, придется опускать нос. Если Вы будете на большой высоте, то слишком быстро наберете недопустимую скорость.
4. Танки можно подбить только ракетами.
5. Наиболее удобный способ сбрасывать скорость - делать быстрые повороты вправо- влево.
6. Чтобы круче развернуться, задирайте нос вверх.
7. Проще поразить вертолет противника, когда он поворачивает. Через горы он полететь не может, поэтому устраивайте засады за горами и ждите, пока они будут маневрировать.
8. В стратегическом варианте игры начальное положение сторон все время разное. Если Вы хотите выбрать вариант попроще, прерывайте игру в самом начале до тех пор, пока найденный вариант Вам не понравится.
9. Сразу же наберите ракет и поднимитесь на высоту 512 футов. Поворачиваясь на месте, засекайте все цели в радиусе 3 мили. Уничтожьте их все, спускаясь вновь за новыми ракетами по мере необходимости.
10. Если Вам удастся занять целиком весь ряд вражеских позиций, то противник может поступить с Вами таким же образом.

## ***TREASURE ISLAND***

Сюжет игры заимствован из знаменитого романа Р. Л. Стивенсона. Сначала Джим Хопкинс на пути к борту "Эспаньелы" должен избежать смертельных объятий слепого Пью. Затем нужно бояться разоблачения в тот момент, когда он подслушивает заговор мятежной команды корабля, и только после этого начинаются собственно приключения на Острове сокровищ. Поиск начинается от форта, который искатели приключений построили на острове. Джим должен определить пиратов и найти пещеру Бена Ганна. Поиски ведутся в соответствии с картой, части которой появляются на экране. Всего таких частей 64.

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

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

Управляющие клавиши:

"Q" - вверх

"O" - влево

" " - вниз

"P" - вправо

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

Чтобы взять что-нибудь, Джим должен двигаться в направлении броска. В момент броска нажмите клавишу "M" или кнопку "огонь" джойстика. При нажатии клавиши "H" в игре наступает пауза. "T" продолжает игру. Нажатие "D" и "T" вызывает RESTART.

## ***TT RACER***

Эта программа имитирует гонки на мотоциклах и очень реалистична. Вы можете выбирать различные виды трасс и в разных условиях с действием реальной тактики гонок. Вы управляете мотоциклом "SUZUKI" с помощью джойстика. В нижней части экрана показаны приборы управления мотоциклом.

## ***TWISTER***

Эта игра имеет и другое название "мать Шарлотты" и рекламируется как "путешествие по аду".

Для игры в твистер надо иметь либо чувствительные пальцы, либо хороший джойстик, что более предпочтительно. В игре Вам надо пройти различные " круги ада ", которые считаются пройденными после того, как Вы уничтожите определенное кол-во демонов и соберете нужные символы, встречающиеся у Вас на пути. На каждом круге Вы становитесь обладателем части психологического щита, а чтобы победить Твистера, Вам нужно иметь этот щит целиком.

Графически игра просто превосходна. Все круги тщательно спроектированы и нарисованы так, что создается полная иллюзия перемещения вглубь экрана.

На каждом новом кругу появляются свои демоны, а старые продолжают действовать. В таком недружелюбном окружении Вы должны собирать различные символы и когда Вы наберете их достаточно, то перейдете на другой круг. Продолжительность игры зависит от Вашей способности прыгать, стрелять по демонам и внимательно осматриваться по сторонам чтобы собирать только полезные предметы. На 1-м экране в роли символов выступают: трефы, бубны, пики, черви. На 2-м экране это 7 букв, составляющие заклятие Твистера, и т.д.

По стандартам СПЕКТРУМА звуковое оформление игры очень хорошее. Твистер - оригинальная игра, отдаленно напоминающая игру "ТЕМПЕСТ" на игральном автомате, может понравиться и любителям аркадных игр и любителям аркадных приключений, которые не прочь пострелять.

## ***URIDIUM***

Только мы подумали, что в окружающем нас космосе стало спокойнее, как появилась новая игра фирмы Хьюстон под названием Уридиум.

Великолепная трехмерная перспектива превращает Ваш обычный компьютер в настоящий игровой автомат, а сложные проблемы, которые Вам предстоит решать на ходу, выводят эту игру за рамки обычных аркадных стрельбищ.

Вы управляете маленьким истребителем, атакующим огромный звездный корабль. Ваш корабль может делать развороты, бочки и другие фигуры высшего пилотажа - во время этих маневров его тень, порожденная резким светом близкой звезды, четко отпечатывается на борту космического левиафана.

Естественно, Вы должны вывести из строя системы защиты вражеского корабля: его пушку и эскадру конвойных истребителей, появляющихся в звеньях до 6-ти штук сразу. У них свобода маневра, как и у Вас, и одна цель: разрушить хрупкий корпус Вашего корабля, отделяющий Вас от безвоздушного пространства.

Некоторые полезные советы:

1. Первый уровень цинк. Здесь лучше всего передвигаться с малой скоростью. В этом случае Вы подвергнетесь атаке справа волны очень медленно летящих истребителей. Продолжайте лететь по прямой, не изменяя скорости и не переставая стрелять. Вы уничтожите только один истребитель, но зато избегнете остальных. Пролетев подальше развернитесь и уничтожьте их всех. Это позволит заработать Вам дополнительные очки. Двигаясь дальше Вы увидите, что справа торчат две антенны, которые нужно облететь, а посередине помещен генератор. Ни в коем случае не пролетайте над генератором - в этом случае активизируется мина, которая полетит в Вашем направлении. Тщательно следите за Вашей тенью. Как только она будет составлять одну линию с краем генератора, можете лететь дальше: Вы в безопасности, если только не задержались на этом экране слишком долго. Другой метод: повернитесь боком и проследуйте по самому низу экрана между антеннами. Это нелегко, но зато интересно! После того, как Вы отработаете этот маневр, можете увеличивать скорость.
2. Второй уровень свинец. Этот уровень закончить гораздо легче. Только один совет: сразу спускайтесь вниз. Вы увидите несколько наземных целей, их все можно уничтожить, если постараться. Миновав стену, Вы окажетесь между антеннами и тут Вам придется повернуть джойстик, чтобы не столкнуться с ними. Все это напоминает слалом. После того, как Вы уничтожите все цели и минуете антенны, все становится просто, если Вы не сделаете какую-нибудь глупость.
3. Третий уровень медь. В начале этого уровня множество стен, так что начинайте медленно. Лучше всего сначала забраться наверх экрана, а после 2-й стены двигаться вниз по диагонали. Переждите внизу волну истребителей и поднимайтесь вверх, чтобы избежать столкновения с антеннами. Увеличьте скорость, чтобы проскочить генератор. Смотрите внимательно, должна возникнуть стена, единственный проход в которой - туннель справа внизу. Маневр может быть затруднительным, но практика Вам поможет.
4. Четвертый уровень серебро. Снова простой уровень. Миновав 1-й набор стен, как можно быстрее спускайтесь вниз. Сделайте поворот и двигайтесь вдоль узкого канала вверх экрана. Летите поверху, избегая антенн и уничтожая цели. Еще одно сложное место - это диагональная стена. Подойдите к ней сверху и двигайтесь медленно. Убедитесь, что поблизости нет врагов и затем перемещайтесь по диагонали вниз.

## ***WEST BANK***

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

Перед Вами 3 двери, и в каждой может возникнуть фигура вкладчика или бандита. Кроме этого, есть еще и карлик, который носит одновременно семь шляп. В перерывах между перестрелками и денежными операциями Вы должны улучшить момент и заработать несколько очков, сбив пулями его шляпы одну за другой. Под самой нижней шляпой лежит либо денежный мешок, либо бомба, которая лишает Вас 1-й жизни.

Всего имеется 10 дверей, которые можно осматривать по очереди, и когда знак доллара над всеми дверьми начинает мигать, это значит, что Вы приняли от выживших клиентов достаточную сумму денег для перехода в следующий уровень игры. Но перед этим Вы должны уложить в перестрелке трех зловещих типов, или они пошлют Вас к

праотцам. На следующих уровнях двери открываются чаще, причем на их порогах появляется все больше и больше бандитов и все меньше добрых вкладчиков.

WEST BANK - еще одна версия электронного тира, но если Ваши запросы не исчерпываются проверкой реакции на предел возможного, Вас ждет разочарование.

## **XONIX**

Эта игра очень проста, занимает малый объем памяти, но несмотря на это, является очень динамичной с хорошей организацией и постановкой. Она обошла почти все компьютеры мира. Вырабатывает реакцию, логическое мышление и т.д. как в шахматах, но в более простой форме.

Правила игры:

Экран размечается на белые и черные поля. В начальной стадии черным цветом окрашены только края поля, а весь экран - белый.

Ваша задача - окрасить в черный цвет 1000 пикселей (чтобы перейти на следующий уровень).

В Вашем распоряжении бегунок, который в начале игры появляется слева сверху. Он может перемещаться под управлением клавиш:

"R" - вверх

"F" - вниз

"D" - влево

"G" - вправо

Если бегунок выходит на белое поле, то он оставляет за собой след в виде окрашенных пикселей. При возврате на черное поле след окрашивается в черный цвет.

На белых и черных полях живут враги. Нельзя дать им задеть бегунок или его след. При этом Вы теряете жизнь. Всего их у Вас 10.

Если след бегунка очертил часть белого поля без врагов, поле становится черным, и Вам в зачет идут очки. При переходе на следующий уровень Вам добавляется одна жизнь и один враг. И еще, по прошествии каждой игровой минуты времени, появляется дополнительный враг.

## **YABBA DABBA DOO**

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

Выглядит игра так:

Фред пытается основать процветающую общину в каменном веке - Бердок, и хочет, чтобы вместе с ним родоначальницей была очаровательная Вильма. Но, так как им пока негде жить, Фред должен начать с постройки дома.

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

В поисках материалов для строительства Фреду может помочь автомобиль, который, правда, тоже нужно найти. Кроме этого, Фреду надо найти также и Вильму.

Управлять движениями Фреда очень трудно, так как он может двигаться по различным тропинкам ближе или дальше к горам, но переходить с дорожки на дорожку он может только в начале экрана. Так как все экраны похожи друг на друга, легко сбиться со счета или заблудиться. Соседи Фреда тоже строят свои дома и увлекают туда Вильму, поэтому Фред должен торопиться. Если он успеет построить свой дом раньше остальных, то он получит большую премию в счете. По моему мнению, эта игра такая скучная, что никакая премия не способна ее развеселить.

Графика - это лучшее, что есть в этой игре.

## **ZAXXON**

Это классическая игра, в которой Вы находитесь в составе команды космического корабля.

Вы должны пролететь над неприятельским городом - астероидом и при этом причинить как можно больше ущерба - разрушая баки с горючим, площадки ракетных баз, радарные установки и неприятельские самолеты, летящие Вам навстречу.

С помощью счетчика высоты Вы прокладываете себе путь через узкие стены, пролеты, подвижные высоковольтные установки и смертоносный ракетный огонь.

После того, как Вы успешно пронеслись над городом - астероидом, миновав все опасности, Вы попадаете в открытый космос.

Но это еще не все. Здесь Ваш корабль ждет целая армада неприятельских кораблей-роботов, которые стремятся Вас уничтожить. После преодоления этих трудностей Вы попадаете в крепость "непобедимого" борца - ЗАХХОН.

Здесь, в зависимости от Вашей готовности, собранности и реакции, можно достичь конца этой неравной борьбы.

Фантастическое трехмерное представление диагонально вращающегося экрана и сумасшедший эффект игрового звука - все это предоставит Вам данная игра.

## **ZIGZAG**

Цель игры - пройти в патрульной машине по 6-ти секторам лабиринта в минимальное время. В каждом секторе живут "скарабаги". Чтобы войти в очередной сектор, надо знать код, который состоит из нескольких знаков. Для прохода из 1-го во 2-ой сектор - этот код однозначный, из 2-го в 3-й двузначный и т.д. Узнать знаки можно, допросив захваченных "скагабагов". Каждый знает по цифре.

Порядок работы:

1. обыскать каждый сектор в поисках "скарабага".
2. преследовать его, загнать в тупик и допросить.
3. можно его уничтожить, а можно и не уничтожать.
4. повторить п.п. 1-3 для определения следующих цифр кода.
5. пройти в следующий сектор.

Внимание!

В секторах патрулируют хOVERдroids. Если они Вас атакуют, Вы теряете часть своей энергетической плазмы. Их можно уничтожить мгновенным выстрелом. Смертельной опасностью является полная потеря плазмы. К ее расходу приводят следующие факторы:

1. уничтожение скарабага
2. допрос скарабага
3. атака хOVERдроида
4. слишком большие затраты на передвижение.

Начинающим игрокам рекомендуем в каждом секторе использовать проверенную тактику:

1. обойдите сектор и изучите его структуру. Не обращайте внимания на скарабагов пока не найдете тупик.
2. разыщите скарабага, во время погони они все время идут на 2 пролета впереди Вас, пока не попадут в тупик, где завернут за угол и остановятся. Используя стрелки-указатели, маневрируйте и гоните скарабагов в тупик. Если Вы свернете не в ту сторону, то скарабаг убежит.
3. загнав скарабага в тупик, приступайте к допросу. 1-й выстрел дает необходимую цифру кода. 2-й выстрел - уничтожает его.
4. всегда будьте начеку! Опасайтесь хOVERдroids.

КЛАВИАТУРА:

- О - влево
- Р - вправо
- А - вперед
- S - старт
- Z - огонь
- G - новая игра
- C - полный сброс

## **ZOIDS - THE BATTLE BEGINS**

История длинна и тяжела для слуха, но если Вы прочитаете сопроводительное описание внимательно, то Вы поймете тяжелую историю непримиримых синих зоидов. Как ни странно, но они продолжают вести войну друг с другом, вместо того, чтобы обратить внимание на все возрастающую мощь красных зоидов.

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

Итак, синие зоиды погрузили страшного убийцу ЗОИДЗИЛЛУ в космический корабль для того, чтобы перенести его вместе с управляющим им гуманоидом в середину вражеской планеты. Космический корабль потерпел аварию при посадке, разбросав 6 обломков ЗОИДЗИЛЛЫ под купола вражеских городов - крепостей.

Вы гуманоид, управляете выпущенным из разбитого корабля СПИДЕРЗОИДОМ сливаясь с ним в одно целое: боевую машину. Ваша задача состоит в том, чтобы проникнуть в крепость красных зоидов и восстановить из обломков ЗОИДЗИЛЛУ. Как только каждый обломок будет найден, мощь Вашего СПИДЕРЗОИДА возрастает и с каждой новой находкой Вы быстро превратитесь в ЗОИДЗИЛЛУ. Тогда Вы можете открывать огонь по Редхорну Териблу (ужасный красноног) и по Маммосу Дестройеру (мамонт разрушитель).

ZOIDS - THE BATTLE BEGINS - стратегическая игра с аркадными элементами, управление игрой подобно игре SHADOWFIRE фирмы BEYOND, и ведется с помощью экранов и пиктограмм.

Находясь внутри СПИДЕРЗОИДА, Вы не можете видеть окружающий мир своими глазами, Вы ведете битву с точки зрения СПИДЕРЗОИДА. Ваши инструкции должны выдаваться таким способом, чтобы Ваш ЗОИД мог их понять и выполнить, следовательно, должны передаваться в пиктограммах, экранах и положениях курсора.

Однако Вы не можете контролировать ЗОИДА полностью. Если Вы двинетесь в опасную зону, ЗОИД может отвергнуть Ваш приказ и отправиться в безопасное место.

Всего существует 10 городов и только 6 обломков ЗОИДЗИЛЛЫ, так что 4-е города просто отвлекают Ваше внимание. Пока Вы обходите 8 куполов каждого города, Вы теряете свое время. Города соединены долинами, проходящими через горные массивы, которые патрулируются красными ЗОИДАМИ.

Важным обстоятельством является то, что каждый город имеет только одну энергетическую станцию - радиомаяк, который передает сигнал тревоги РЕДХОРНУ и МАММОСУ о нарушении защиты города. Отметим также, что большинство ЗОИДОВ могут изготавливать противозоидные мины. 8 куполов каждого города защищены силовым полем энергетической станции. Ваша первая задача - в каждом городе найти и разрушить энергетическую станцию. Это оставляет купола без защиты около двух минут.

Во время этой войны Вы пытаетесь уничтожить каждый город, подвергаетесь вражеским нападениям, собираете энергетические контейнеры, извлекаемые из под обломков строений.

В процессе игры на середину экрана можно вывести крупно и мелкомасштабную карты. Используя программу движения, надо поместить курсор в желаемом направлении и нажать "огонь". Ваш ЗОИД, представленный желтым квадратом, сместиться в этом направлении. Эта стадия весьма надоедлива - ЗОИД движется черепашими шажками. Однако, в это время Вы можете производить другие действия. Если возможно, переключитесь на изображение радиомаяка, что дает Вам на экране крупномасштабную карту. Идентифицируйте энергетическую станцию и пошлите сигнал на Вашу базу на синей планете, которая отправит управляемую ракету для уничтожения станции. Для достижения цели ракете потребуется около 30-ти секунд.

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

Если цель будет уничтожена, ее изображение на крупномасштабной карте исчезнет. После этого можно двигаться в эту зону и производить поиск с помощью пиктограммы "СКАННЕР". Сканнер автоматически подберет обломок ЗОИДЗИЛЛЫ, если он там находится, а так же подберет энергетический контейнер или расщепляющиеся материалы, что является жизненно важным для успеха Вашей миссии. Ваша энергия снижается, когда Вы движетесь или сражаетесь, и любой перечисленный предмет пополнит Вашу энергию.

Такая же тактика может быть использована и в борьбе с ЗОИДАМИ: когда Ваша ракета готова к пуску, перенесите курсор на маленький движущийся образ и нажмите клавишу "огонь". Тип ЗОИДА будет указан на экране и можно будет уничтожить его. При осмотре обломков ЗОИДА Вы можете наткнуться на боеприпасы и пополнить свой запас.

Другая аркадная задача состоит в следующем. Окно Вашего дисплея отобразит трехмерный тоннель с красным ЗОИДОМ,двигающемся Вам навстречу. Вы имеете два трассера, которые пересекаются в конце тоннеля. Двигая их налево или направо, попытайтесь уничтожить красного ЗОИДА перед тем, как он столкнется с Вами. Если все-таки это произойдет, изображение на экране задрожит, и Ваша энергия начнет быстро уменьшаться.

Имеются и другие пиктограммы. С помощью пиктограммы "ZOID-ID" происходит идентификация объектов и красных зоидов.

Пиктограмма "STATUS" указывает, когда Ваша энергия и снаряжение подходят к критическому уровню, а также количество собранных обломков ЗОИДЗИЛЛЫ и степень повреждения Вашего ЗОИДА.

Пиктограмма "GANS" в чем-то избыточна, так как Вы пользуетесь ОПЖИЕМ, когда на Вас нападают, а в этом случае переключение в данный режим происходит автоматически. И, наконец, пиктограмма "INFO", которая также не обязательна, т. к. идентификацию объектов можно производить с помощью пиктограммы "ZOID-ID".

## **ZORRO**

Игра начинается с осмотра города, причем все время приходится сражаться на шпагах с появляющимися из ворот и закоулков гвардейцами. Зорро должен взять черный платочек, который его дама сердца роняет с балкона и который повисает на ручке колодца.

После этого нужно идти в другую часть города за ключом от дверей комнаты, в которой закрыт железный прут для мечения скота. С прутом нужно идти в кузницу и накалить прут до красна, после чего появится возможность поставить клеймо на быка. Потом нужно найти подкову, которую необходимо взять с собой на счастье. На этом этапе игры на экране, один за другим, появляются 2 колокольчика, которые Зорро повесил на старой звоннице рядом с кладбищем. В этот момент открывается склеп...

Зорро надолго задумывается, является ли подкова достаточным атрибутом счастья, чтобы войти в царство теней. Он решает еще раз более тщательно осмотреть городок, что оказалось очень полезно: во время осмотра в фалдах его плаща пропал с большим трудом добытый в колодце золотой кубок. Когда Зорро проходил рядом со звонницей, он сыграл сигнал на трубе и стал обладателем сапога. После этого Зорро еще раз вернулся к склепу. Обошлось без приключений. Казалось, что спрятанные там кошельки с деньгами сулят Зорро долгую и счастливую жизнь, но, когда он выходил из склепа, перед ним возникла секретная дверь с нарисованными на ней подковой, крюком и сапогом. Интересно, что за ней находится? Надеемся, что Вы в роли Зорро спокойно решите и эту проблему.