

ПОТРАСАЮЩИЕ
ПРИКЛЮЧЕНИЯ
первоклассные
компьютерные
игры

★ ★ ★
ВЕСТЕРН
★ ★ ★
КОКИ



COOKIES

ULTIMATE
PLAY THE GAME



8,0

ВЕРСИЯ

ИГРЫ ДЛЯ

SPECTRUM ZX

ОПИСАНИЯ
программ



Владельцам SPECTRUM



ЭТО ИМЕННО ТО,
ЧТО ВАМ НЕОБХОДИМО!

ПРОГРАММНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ КОМПЬЮТЕРОВ ТИПА
SPECTRUM

ИГРОВАЯ КАССЕТА

КОМПЛЕКТ ПК

ОПИСАНИЕ ПРОГРАММ



ВНИМАНИЕ!

За дефекты, возникшие вследствие небрежного обращения с кассетой (вскрытие кассеты, замена, склеивание пленки) у потребителя, фирма ответственности не несет
Обмен кассеты не проводится.

отличное качество записи
на фирменных кассетах
минимальные цены

POPEYE

Помогите Попаю спасти Оливию! Оливия Ойл стоит у своего окна и ждет мужчину, который вернет ей ее сердца. Тем временем массивная фигура Блутто проходит поперек экрана, выжидая появления Попайи.

Задача Попайи – найти все сердца и вернуть их Оливии до того, как ее любовный огонь угаснет. Он также должен собрать банки со шпинатом, ключи и другие вещи, которые могут ему пригодиться во время путешествия.

Шпинат – единственное, что может оживить Попайю после удара Блутто, стервятника, ведьмы на помеле и тому подобное, ключи потребуются, чтобы проникать в комнаты и дома, где содержатся другие вещи и персонажи.

Чтобы достать какую-либо вещь, Попай может прыгать, карабкаться вверх и вниз по канатам и лестницам. Действуйте смело и будете вознаграждены.

Вначале играть сложно. Попай медленно реагирует на ваши команды. Он погибает после первого же удара. Когда вы привыкните к слегка замедленной реакции и раскусите, как спастись от Блутто, вы сможете по-настоящему оценить игру.

Графика отличная и очень крупная. Попай, Оливия Ойл и Блутто точные копии известных персонажей мультфильмов.

BEACH HEAD

Это многосложная военная игра, которая требует достаточной квалификации. В процессе игры вы будете сталкиваться коридорами для прохода судов, эскадрами вражеских кораблей, почти непреодолимой вражеской береговой обороной и крепостью с огромной пушкой, которая очень редко дает промахи.

Для закрепления функций управления за выбранными вами клавишами необходимо нажать К, для определения типа джойстика нажмите Y. Если появившийся тип джойстика вас не устраивает, то держите Y нажатой до появления требуемого.

Меню дает возможность изменить число игроков и уровень:

P – определение числа игроков;

L – уровень подготовленности игроков.

После начала игры у каждого игрока спрашивается имя из восьми букв.

УПРАВЛЕНИЕ:

S – начало игры
Y – выбор джойстика
I – инструкция

P – определение числа игроков
K – словами
L – изменение уровня

СТАНДАРТНОЕ УПРАВЛЕНИЕ:

I – влево
P – вправо

Q – вверх
Z – вниз

N – огонь
H – пауза

ROOM TEN

Эта игра больше всего напоминает теннис, но в трехмерном пространстве с пониженной гравитацией в прямоугольной комнате. Вся программа изящно обслуживается с помощью меню: представляет на выбор различные скорости, позволяет играть вдвоем, содержит инструкцию и так далее

PEDRO

После загрузки программы на экране появляется таблица выбора режима игры и таблица с управляющими клавишами. Нажмите соответствующую цифру, если хотите:

1 – использование клавиатуры компьютера;
2 – джойстик фуллер;
3 – джойстик синклаер;

4 – джойстик кемпстон;
5 – джойстик протек;

Если вы выбрали клавиатуру, то запомните функции следующих клавиш: движение влево – все клавиши нижнего ряда, начиная с `symbol shift` и через одну далее в ряду (X, V, N и т. д.). Оставшиеся клавиши в нижнем ряду являются клавишами движения вправо.

Любая клавиша из второго ряда (считается снизу вверх) является клавишей управления движения вниз: A, S, D, F и т. д.

Любая клавиша третьего ряда является клавишей управления движением вверх: Q, W, E и т. д.

Прыжок, брать, положить:

Также, если вы стоите близко к компостной яме, возле стенки с кирпичами или ящика с семенами, нажатие указанных клавиш даст вам возможность взять один из указанных предметов. Если вы взяли или

кирпич или компост и захотели заблокировать один из входов лабиринта, то донесите эти предметы до выбранного вами входа в лабиринт и затем нажмите любую клавишу верхнего ряда. Ваш кирпич или компост будет положен на место. Если вы взяли семена из ящика, то донесите их до лунки на цветочной грядке и нажмите любую клавишу верхнего ряда. Таким образом вы посадите новые цветы взамен съеденных животными.

ПЕДРО.

У Педро прекрасный сад в старом Мехико. Но вот беда – все животные стараются сюда проникнуть, чтобы полакомиться цветами. Вечером, как только Педро отпускает работников, животные и насекомые не дают ему ни минуты покоя. Он пытается предпринять все возможное, чтобы хоть как-то уберечь цветы. Загораживал дорожки сада компостом и кирпичем, преследовал их, даже прыгал на них, но не смотря на это, некоторые твари все-таки проникают в сад. Всякий раз как только животные проникнут в сад и съедят растения, Педро должен восстановить свой цветник, сажая семена в грядки. Все идет не так плохо, нужно только опасаться, как бы местный деревенский бродяга не украл семена из ящика. Поэтому Педро должен еще прогнать и бродягу.

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Чтобы животные не съели растения в саду у Педро, он должен собрать кирпичи и компост из нижних углов сада и заблокировать выходы из лабиринта. Он не может нести больше одного предмета за раз. Любое животное, проникшее в сад, бежит сразу же к грядкам и начинает есть растения. Педро должен решить либо заблокировать лабиринт, либо топтать животных ногами и при этом в свободное время должен успевать пересевать грядки.

ЖИВОТНЫЕ:

Эти твари приходят в лабиринт сверху и затем устремляются к цветочным грядкам. Так как целью игры является сохранение всех растений в саду, то защита растений и посадка новых взамен уничтоженных, является сложной задачей.

БРОДЯГА:

Он появляется в саду самым случайным образом. Как правило бродяга пробирается в сад сбоку и бросается к ящику с семенами. Педро должен броситься к нему и прогнать его прочь, в противном случае он уничтожит все семена.

ЗАМЕЧАНИЯ К ИГРЕ:

В конце каждого уровня игры (в игре несколько стадий) подсчитываются очки за оставшиеся растения. При переходе к следующей стадии, за каждое оставшееся растение количество семян увеличивается на одно, вплоть до первоначального, с которым вы начали игру. Чтобы перейти к следующей стадии нужно убить всех животных и тянуть время, пока не обнулится таймер.

CHIMERA

Какие-то враги и грозный космический корабль крутятся на околоземной орбите и есть кто-то, кто видел их, и он должен доподлинно узнать, кто же такие пришельцы, а также сделать невозможными их, несомненно враждебные по отношению к нам, землянам, намерения.

Вражеский космический корабль нужно уничтожить – задача весьма опасная. Для этого есть только две возможности: либо погубить врага, либо погибнуть самому. Итак, нужно отправляться на космический корабль.

Наш герой приближается к космическому кораблю, но – вот чудеса! В него никто не стреляет. Очевидно, какая-то хитрость? Без приключений он попадает на нижнюю палубу, двери за ним закрываются и... назад дороги нет. Нужно победить свой страх и выполнять трудное и небезопасное задание.

Наш герой оказывается в огромном помещении, совершенно пустом, но видит два выхода – налево и направо, один против другого. Теперь самая важная задача найти гаечный ключ, так как без него невозможно попасть в глубь корабля.

Дорога очень долгая (4 этапа) и только на первый взгляд простая. Хотя кажется, что экипаж покинул свой корабль и никто не будет стрелять, есть другие опасности: те самые помещения, в которые нельзя входить – там ждет смерть. Враждебным становится даже время, кончается вода и пища – надо торопиться.

Все предметы спрятаны, поэтому нужно тщательно обыскать помещения.

В нижней части экрана помещается информация, отражающая настоящий момент игры – количество воды и пищи.

Трехмерная графика игры напоминает aliens 8 и найтло, однако сама атмосфера игры показывает, что химера может доставить вам большое удовольствие, хотя она и не так изыскана, как ее знаменитые собратья.

EVERYONES A WALLY (ПРИКЛЮЧЕНИЕ ВОЛЛИ)

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

1. СОБИРАНИЕ БУКВ ЛОЗУНГА

1. Поменявшись с Вильмой, поищи книжки № 1 и № 2.
2. Поменяй в библиотеке книжку № 1 на JUMP LEADS, а книжку № 2 на BUSNEN BURNER.
3. Найди книжку № 3 и поменяй в библиотеке на букву B.

Буква R

1. Надень противогаз (CAS MASK) и спустись в фонтан, или за акулой в пещеру.
2. Возьми до конца пещеры букву R.

БУКВА E

1. Как Волли ты должен починить испорченный крюк в подъемном кране: взять клей (SUPER SLUE) и сломанный крюк (BRO KEN 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. Крюк будет пригоден к работе.
3. Отнеси этот крюк к подъемному крану.
4. Теперь поменяйся с Вильмой и поищи посылку (PARGEL) и почтовые марки, 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 (OLL CAN). С банкой иди в супермаркет и смажь находящуюся тележку.
2. Поищи Гарри и сделайся им. Иди до супермаркета, прыгни на прилавок, оттолкнувшись от тележки, и заberi букву A.

БУКВА К

1. Как Вильма возьми из кондитерской (BAKERS) обезьяньи орехи (MONKEY NUTS).
2. Пойди в зоопарк и заberi 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, превратись в него. Найди пустое ведро (MPTU BUCKET) и горку песка (SAND).
6. Наполни ведро водой из фонтана и поищи у бетономешалки немного цемента (CEMENT).
7. Поищи мастерок (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 (BLOWN FUSE).
9. Поищи хороший изолятор (INSULATOR) и найди отвертку (SCREWD RIVER), после чего пойди 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 К.

2. РЕМОНТ ТРУБОПРОВОДА И ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

1. Как Дик, имея с собой противогаз, войди в пещеру и возьми протекающую газовую трубу (здесь нужно обращать внимание на акулу).
2. После того, как выйдешь из пещеры, поищи жевательную резинку.
3. Имея пластырь и резинку пройди в мастерской под столом – труба будет починена.
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 в банк (каждый должен иметь свою букву.):

По завершении этой операции жди награды.

ВНИМАНИЕ

Экран с бегающей акулой проходится так же, как и в игре декатлон: лево-право, лево-право, лево-право и как можно быстрее.

TERROR – DACTIL 4D (ТЕРРОДАКТЕЛЬ)

Командир корабля приглашает вас в увлекательное авиационное путешествие по авиалинии над глухими джунглями, где вы сможете смотреть с высоты птичьего полета... Это рейс № 13. Командир самолета и его пассажиры наделись, что экскурсия будет приятной. Некоторые закурили и расстегнули привязные ремни кресел. И так, вы в полете.

Вдруг командир корабля объявил, что у него появились трудности в управлении самолетом. Он просит пристегнуть ремни и прекратить курение...

УПРАВЛЕНИЕ:

Курсор вверх – пистолет вправо; курсор вниз – пистолет влево;

0 – огонь.

Угол наклона пистолета:

8 – уменьшение угла; 9 – увеличение угла;

45 градусов – стрельба по самым дальним объектам;

52 градуса – стрельба по верхнему ряду лиц терродактилей;

59 градусов – по среднему ряду; 66 градусов – по нижнему ряду;

73 градуса – стрельба по близколетящим целям.

СЧЕТ

Яйцо терродактиля – 30

Терродактиль – 180

На борьбу с этими страшными существами вам отводится три дня и три ночи!

SWEEWODS WORLD

Увлекательная и забавная игра. Свиво – имя робота, сделанного для наведения порядка на запущенных планетах в глубинах космоса. К сожалению, Свиво не явился на тестирование памяти и поэтому несовершенен. Его создатели решили дать ему последний шанс для реабилитации...

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

Управление клавишами. Свиво не может перепрыгивать через препятствия, а должен находить скрытые подъемники. Впрочем не всегда ясно, как использовать эти лифты. Поэтому Свиво должен собирать различные предметы: всякие там банки и ботинки, иногда попадающиеся ему на дороге.

Фрукты, разбросанные по комнатам, очень опасны! Чтобы подзарядить батареи, надо встать перед гусем и крикнуть: BOO. Он испугается и снесет золотое яйцо. Взяв это яйцо, вы подзарядите батареи. В комнатах есть трамплины.

MARSPORT

Марспорт – это игра, сделанная в стиле тир на ногах и дан дарч.

Здесь вы управляете фигуркой большого размера по имени Джон Марш, которая перемещается по обширному игровому пространству, Джон Марш решает различные проблемы и общается с разнообразными существами, чтобы спасти землю от инопланетян. Для этой цели вам нужно провести Джона через станцию к генератору.

Стиль мультипликации обычен для этой фирмы, но на этот раз плавность движений главного персонажа намного лучше, чем раньше: окружающая обстановка – коридоры, лифты, переходы космической станции более детализированы, чем в играх дарч/ног. Из-за этого перемещение фона менее плавно, но эффект великолепен.

По сравнению с предыдущими играми более сложна. Вы можете активнее использовать различные предметы, 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 дан дарч.

UNKNOWN CP/PTS COMMAND

BRISTLES

После загрузки программы на экране появляется таблица выбора управляющих клавиш и выбора режима игры:

1. Управляющие клавиши:

Q – прыжок вверх
A – вниз

SIMBOL SHIFT – влево
SPACE – вправо

2. Управляющие клавиши:

ENTER – прыжок вверх
SPACE – вниз

CAPS SHIFT – влево
Z – вправо

3. Управление при помощи кнопок джойстика;

4. Джойстика Синклайер 1;
5. Джойстика Синклайер 2;
6. Джойстика Протек.

Теперь нажмите 0. Появится возможность выбора сложности игры (от 1 до 6). Наберите на клавиатуре компьютера соответствующую цифру.

Для начала игры опять наберите 0.

Можно выбрать игру для одного и двух играющих. Кроме того, игроки могут выбрать также, пол маляра, нажимая M для мужчин и F для женщин. Причем право выбора для 2-го игрока появляется после нажатия 8. Затем снова M или F.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Покрасить все комнаты в здании, не теряя своих кистей, прежде чем кончится время, отведенное маляру. Необходимо покрасить все 6 зданий на каждом уровне трудности игры. Чтобы получить высокий счет, попытайтесь получить все призы и покрасить здания как можно быстрее. После того, как вы закончите покраску у каждого здания, появится слово или группа слов. Перепишите их на бумагу, и тогда в конце игры вы сможете прочитать некоторое сообщение. Попробуйте теперь прочитать его, пройдя все стадии игры.

ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

ЛИФТЫ

Лифты используются маляром, чтобы получить доступ к разным этажам. Они останавливаются на каждом этаже. Выходите, когда лифт полностью остановится на этаже, иначе ваш маляр будет сбит с ног в полуподвальное помещение. Вы можете пользоваться лифтом на 1, 2 и 3 уровне сложности, а на 4, 5 и 6 уровнях этого делать нельзя, так как

столкнувшись с лифтом вы потеряете кисть. Вы можете пользоваться лифтом для того, чтобы убежать от немых ведер, летающих полу-пинт и даже от безжалостного преследования швырятеля ведер. Вы можете переезжать в лифте вместе с Брендой без каких-либо последствий для вас.

СЧЕТ:

Каждая окрашенная комната оценивается в 30 или 40 очков в зависимости от ее размера. Премия в 300 очков начисляется, если вы достигните приза красящих валиков быстрее, чем немое ведро заберет его. За оставшееся на часах время в конце уровня, начисляются премиальные очки, причем премия равна количеству оставшихся секунд. Бренда вычитает у маляра 20 очков каждый раз, как только поставит свои отпечатки рук на свежеекрашенных стенах. Диаграмма счета, крайняя нижняя часть экрана показывает следующее:

В – количество оставшихся кистей; 1 – уровень игры;

А – также время, премию, очки.

СТРАТЕГИЯ ИГРЫ (СОВЕТЫ)

В первом задании нет немых ведер и швырятеля ведер. Это хорошее место для получения навыков окраски, езды в лифтах, прыжков над полу-пинтами, прыжков через лифты и хождения по лестницам. Будьте внимательны, когда красите крайние левые комнаты, так как немые ведра появляются именно с этой стороны без предупреждения. Будьте осторожны, когда красите правые крайние комнаты. Можете попасть в ловушку.

Каждый, кому посчастливится пройти стадию, может запомнить, как он ее проходил и повторить свою тактику на следующих заданиях. Игра не ускоряется при переходе к следующему уровню сложности.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЛИФТАМИ

Если вы в подвале ожидаете лифт и ведро входит с левой стороны, вы не сможете войти в лифт и ведро вас настигнет. Попробуйте сделать следующее: чтобы поймать лифт, подымитесь по лестнице, перепрыгните через шахту лифта в комнату на левый край здания. Подождите, когда лифт подойдет к вам на этаж и когда ведро удалиться, садитесь в лифт.

Нажмите джойстик в желаемом направлении для того, чтобы войти в лифт, когда он остановится на этаже. Затем сразу же выйдите назад. В этом случае вы можете захватить лифт, покрасить комнату или захватить вещь и вернуться в тот же самый лифт, так как у вас есть две се-

кунды, чтобы проделать эту работу. Если вещь, которую вы желаете получить, находится справа от лифта, то вам не обязательно полностью покидать лифт, а достаточно на половину высунуться из него.

В игре можно пользоваться прыжками. Длина прыжка составляет целую комнату. Это важно, когда вы прыгаете через паровые трубы. Подойдите вплотную к паровой трубе и прыгайте. Вы окажетесь в другой комнате.

Вы можете прыгать в лифты из подвала. Для этого встаньте около одной из трех шахт лифта и ждите, когда лифт опустится вниз – теперь прыгайте в него.

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

Немые ведра могут передвигаться только слева направо.

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

ЛЕСТНИЦЫ:

3 лестницы расположены в полуподвальном помещении. По ним можно подняться на первый этаж. Они стоят в шахтах лифтов. Когда маляр поднимается по лестнице следите за тем, чтобы избежать удара лифтом. С приобретением навыков вы можете спокойно избегать по лестницам в лифт и прогуливаться по выбранным этажам.

КИСТИ ДЛЯ ПОКРАСКИ

Каждый игрок начинает игру с 10 кистями. Игрок получает 2 премиальные кисти за каждое законченное задание, но за каждую ошибку кисть теряется и маляр будет падать в шахту лифта в подвал. Маляр также будет терять кисти, если вас ударит немое ведро, летающая полу-пинта и швыртель ведер, а также если вы ударитесь в паровую трубу или дымоход.

Покраска каждого здания строго нормирована. На первое здание вам отводится 60 секунд. Далее время на покраску здания будет увеличиваться на 30 секунд. Время показывается в нижнем правом углу экрана. Последние 30 секунд игры показываются мигающими. Будьте бдительны!

КРАСЯЩИЕ ВАЛИКИ

Красящие валики приносят премиальные очки. С помощью их можно

очень быстро покрасить комнаты. Однако, если немое ведро получит валик первым, вы теряете шанс получить лишние премиальные очки.

ЛЕТАЮЩИЕ ПОЛУ-ПИНТЫ:

Первую группу ведер, которую вы встретите в игре, – это летающие полу-пинты. Эти маленькие летающие ведра летают с одной стороны экрана к другой. Они никогда не спускаются в подвал. Маляр должен избегать летающих полу-пинт, прыгая над ними. Летающие полу-пинты появляются на каждом уровне игры, от здания к зданию количество их увеличивается. Перед разворотом они начинают мигать, предупреждая о своем возможном приближении.

НЕМЫЕ ВЕДРА:

Двигаются немые ведра всегда в строго определенном направлении слева направо. Первый раз они появляются в здании № 2 на каждом уровне трудности игры и всегда присутствуют в последующих зданиях. Их движения хорошо предсказуемы. Если немые ведра вступают на второй этаж, то следующее появится на первом и т. д. Перемещаясь слева направо, они ожидают лифт в правой половине здания, чтобы спуститься или подняться на следующий этаж.

БРЕНДА

Брена – дочь управляющего, большая шалунья. Она любит ставить отпечатки своих рук на свежеекрашенные стены. Конечно, игрок при этом должен перекрашивать стены и теряет 20 очков. Бренда каждый раз появляется при окраске здания № 3 каждого уровня сложности и присутствует во всех остальных зданиях. Вы можете временно угоризорить Бренду не пакостить, отвлекая ее от этого дела сахарным тростником. Для этого вы должны коснуться... тростник... коснувшись тростника вы начинаете мигать. Во время мигания, вы не можете красить, так как должны пройти с тростником к Бренде, коснуться ее, и только после этого продолжать красить. А чтобы передать тростник Бренде, вы должны войти с ней в комнату или лифт. Сахарный тростник отвлечет ее на 35 секунд, и она не сможет ставить отпечатки рук на стену, а вы должны успеть окончить окраску здания.

ШВЫРЯТЕЛЬ ВЕДЕР:

Швырятель ведер является главой ведер, он очень смышлен и преследует вас повсюду. Впервые швырятель ведер появляется на первом уровне в здании № 4, а далее присутствует везде. Его никогда нельзя

уничтожить, но его можно временно поймать в ловушку в подвале между тремя лестницами. Вы должны заманить его в подвал. Теперь быстро поднимите лестницу на первый этаж, без лифта, и пока вы не потеряете вашу кисть или не уйдете на другой конец здания.

ПАРОВЫЕ ТРУБЫ

Паровые трубы протянуты через центр этажа в определенных комнатах. Эти препятствия начинают появляться на первом уровне в здании № 5. Малыр будет спотыкаться об них и терять кисти, если вовремя не перепрыгнуть через них.

ОБМАКИВАНИЕ КИСТЕЙ:

При окраске здания № 6 на каждом уровне трудность кисть игрока будет становится сухой после окраски 8 комнат. В здании № 7 после 7 комнат в здании № 8 после 6 комнат. Для того, чтобы обмакнуть кисть в краску, нужно просто коснуться большой кисти, выставленных в некоторых комнатах здания. Это даст вам возможность красить дальше.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ ИГРЫ

За игру нужно покрасить 48 зданий. Эти здания разделены на 6 уровней трудности. Таким образом, каждый уровень трудности содержит 8 зданий. Помните, вы можете выбрать любой уровень трудности, если пожелаете.

Первый: Малыры используют видимую краску. Он может сталкиваться с лифтом и прыгать в шахты, не теряя при этом своей кисти.

Второй: Малыры используют светлый лак (невидимая краска). Они могут ударяться в лифты и прыгать в шахты лифтов, не теряя своих кистей.

Третий: Все освещение отсутствует. Малыр должен покрасить все 8 зданий в темноте. Он может сталкиваться с лифтом и прыгать в шахту, не теряя кистей.

Четвертый: Малыр использует светлую краску, но будет терять кисть, если столкнется с лифтом и прыгнет в шахту.

Пятый: Малыр использует светлый лак. Он будет терять кисть, если столкнется с лифтом или прыгнет в шахту.

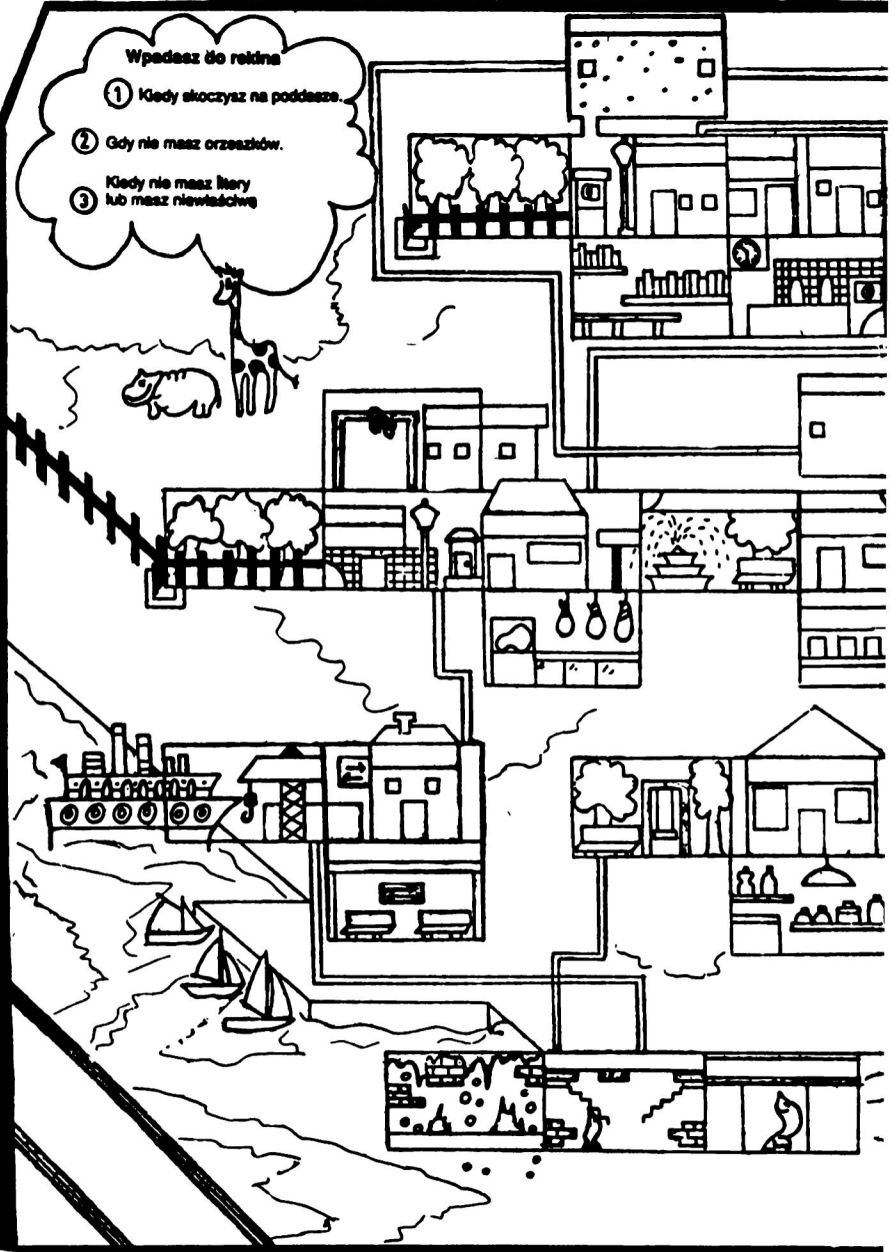
Шестой: Освещение отсутствует. Малыр должен красить все 8 зданий в темноте.

Он теряет кисть, если ударится в лифт или прыгнет в шахту.

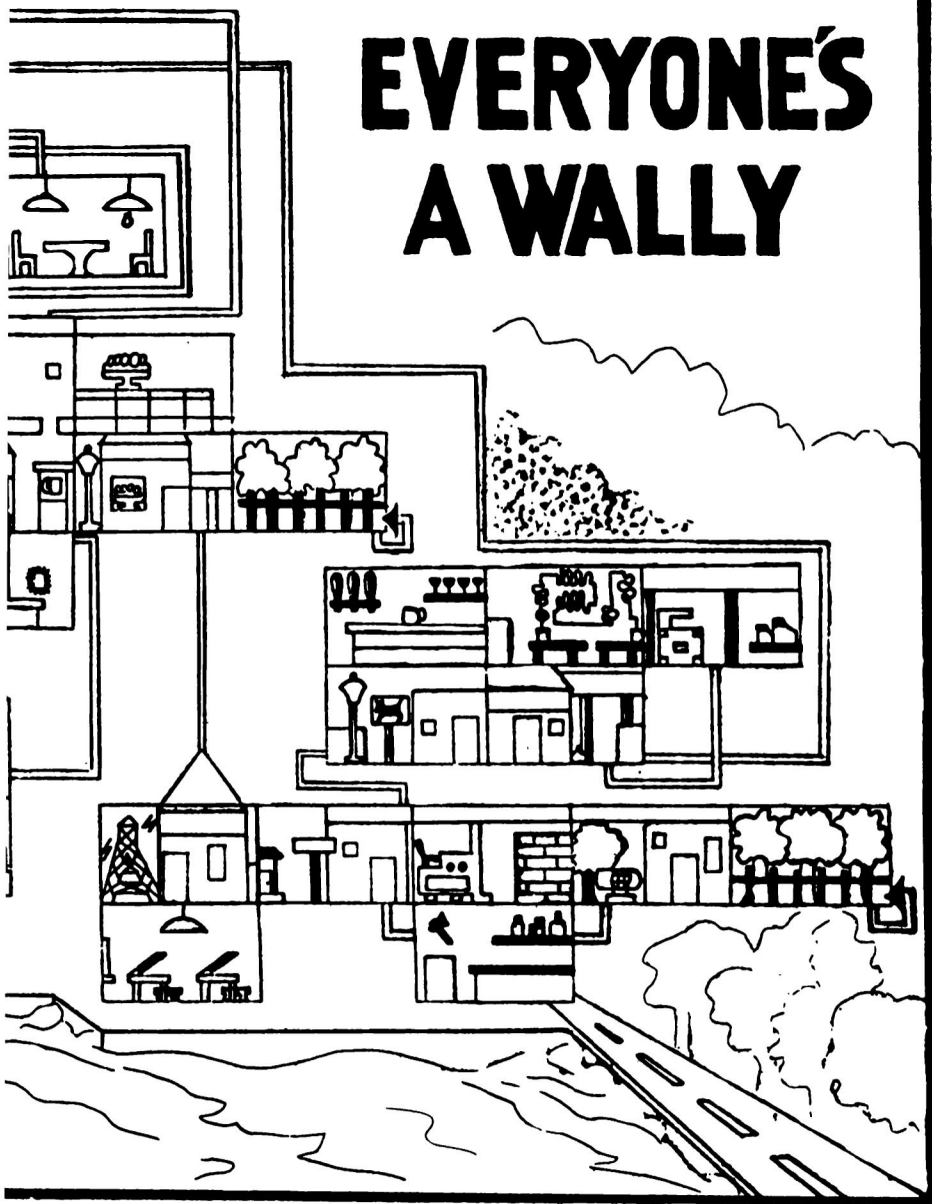
Бренда: Старайтесь брать сахарный тростник, когда Бренда находится возле вас. Таким образом вы сэкономите время. Ждите до тех

Wpadasz do rektora

- ① Kiedy skoczysz na poddasze.
- ② Gdy nie masz orzeźków.
- ③ Kiedy nie masz liry lub masz niewłaściwe



EVERYONE'S A WALLY



пор, пока она не начнет ставить свои отпечатки на стенах. Коснитесь сахарного тростника и дайте его ей. Пока она занята сахарным тростником, вы перекрасите стену, на которой она успела поставить свои отпечатки.

Вы можете указать путь, куда Бренда должна идти, когда она покинет лифт. Для этого попытайтесь покрасить здание сверху вниз, начиная с правой стороны. Отошлите своего маляра подальше влево. Это послужит причиной того, что Бренда остановится в комнатах на левом краю и не оставит отпечатки на стенах.

Светлый лак прозрачен и при работе маляру будет трудно увидеть, где уже покрашено.

На уровнях трудности игры № 3 и № 6 здания должны быть выкрашены в темноте. В этом случае отпечатки рук Бренды будут говорить вам, что комната покрашена.

Если играют два игрока, один может выйти из игры, оставив играть другого одного. Для этого нажмите Р. Для остановки игры нажмите М. Повторное нажатие М возобновит игру.

LIGHT FORCE

Пропусту 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. Лайтфорс – очень простая игра, которая, тем не менее, использует все трюки, известные до сих пор программистам.

Успех игры, по-видимому, заключается прежде всего в том, что удалось создать близкую к настоящему игровому автомату версию для спектрума. Каким-то образом удалось совместить детальный пандшафт, 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. Высший счет в игре достигается не только глубиной проникновения на территорию противника, но и взятием различных призов. Премия назначается при разрушении всех зданий комплекса. Игра очень проста на вид, однако выжить в ней далеко не просто, как кажется. Вражеские эскадрильи летят в сложных боевых порядках, кото-

рые весьма трудно избежать, учитывая перестроения и тактические уловки, которые для каждого типа кораблей свои. Впервые с этой проблемой вы столкнетесь, когда звездообразные корабли движутся прямо на вас, потребуются немало "жизней", чтобы понять, как движение неприятеля связано с вашим.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ:

1. Сначала о поведении врага:

- зеленые летающие тарелки движутся загагами вниз, подпить 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 летят тем же курсом, как и голубые додасы, но внезапно поворачивают на вас.
- зеленые астероиды появляются на вашем пути, их нельзя подстрелить. Появляются всякий раз, когда возможна премия;
- белые астероиды следят за вами, необходимо уничтожить как можно раньше;
- зериоды появляются из-за вашей спины и летят прямо на вас;
- истребители появляются сбоку, а некоторые из них стреляют из-за экрана.

Теперь о последовательности событий: пояс астероидов – зеленые астероиды, комплекс зданий, желтые астероиды, комплекс зданий, три ряда голубых летающих тарелок, желтый астероид, здания, белый астероид, красные летающие тарелки (две волны), здания, желтый астероид и, наконец, белый астероид. Планета джунглей – зериоды, зеленые тарелки, здания, истребители, снова истребители, снова истребители, опять 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, желтые астероиды, красные, красные зериоды, зеленые астероиды, призовая жизнь. Ледяная планета – хотя некоторые типы могут слегка отличаться, все нападающие ведут себя также, как и над планетой джунглей.

ZAXXON

Это классическая космическая игра, в которой вы находитесь в составе команды боевого 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 навстрочу.

С помощью счетчика высоты вы прокладываете себе путь через узкие стенные 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 и это еще не все. Здесь вас ждет целая армада неприятельских кораблей-роботов, которым дано задание уничтожить ваш корабль во что бы то ни стало.

После того, как все эти трудности преодолете живым, вы попадаете в крепость непобедимого борца – ZAXXON. Здесь в зависимости от вашей готовности, реакции и собранности, можно достичь конца этой неравной борьбы.

Фантастическое трехмерное представление диагонально вращающегося экрана и сумашедший эффект игрового звука – все это вам предоставит игра.

NODES OF YESOD

История, предшествующая фабуле программы, рассказывает, 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 сигналов. Чарли не мог отказать такой маленькой просьбе. С этого момента и начинается собственно игра и Чарли перестает действовать самостоятельно и контролировать его неумелые действия теперь придется вам. В первой картине Чарли оказывается в лунной пустыне (на горизонте видна очень красивая и очень знакомая планета), стараясь не попасть до времени ни в один из лунных кратеров. Для начала ему нужно поймать лунного крота. Этот вид кротов отличается от своих земных сородичей тем, что легко и охотно оказывает помощь – такую, как выгрызание проходов в стенках тоннелей. Затем, когда крот будет пойман, Чарли может спокойно

прыгать в один из кратеров. Он очутится в лабиринте подземных пещер. Там ждет его большое количество подставок и чудовищ (чем больше подставок, тем больше избегать встречи 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 подземельям. Главным заданием Чарли является обнаружение монолита. Реализация задания зависит от восьми собранных ключей (АЛЦХОМС) для этого нужно обыскать лабиринт, стараясь при этом не потерять жизнь. Ключи выглядят как кристаллы и достаточно красочны. Огромные размеры подземелья сильно затрудняют выполнение задачи. 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 удовольствие, благодаря не только интересной фабуле, но и благодаря интересному графическому решению – как с визуальной стороны, так и со стороны безошибочной техники программирования. А кто любит кувыряться в интересных лабиринтах, можно только пожелать хорошего развлечения!

MAZIACS

Очень динамичная игра, путешественник-кладоискатель в сложном лабиринте ищет клад. На своем пути он встречает препятствия, полные опасностей для своей жизни, но есть и союзники. Ниже смотрите функции каждого персонажа игры.

После ввода программы на экране появляется сообщение о выборе режима игры.

K – для управления игрой с клавиатуры компьютера.

J – для управления игрой джойстиком.

(С джойстиком Синклер не играет). После выбора режима управления игрой нажмите соответствующие клавиши, если хотите:

A – ознакомиться с инструкцией;

B – начало игры;

C – продолжить игру;

D – выбрать клавиши и уровень для игры, инструкции действия персонажей игры;

E – функции путешественника

N – трудности

M – конец

I – действия мозаиков
F – лабиринт
L – сокровища

C – функции узника
J – обзор

K – энергия
H – мечи

E – ПУТЕШЕСТВЕННИК

Вот он, герой – путешественник кладоискатель. Чтобы ему преуспеть в игре, необходимо пройти через лабиринт, забрать клад и благополучно вернуться.

F – ЛАБИРИНТ

Лабиринт очень длинный и сложный. Он в 64 раза больше, чем показан на экране. Для каждого приключения генерируется совсем новый лабиринт и поэтому требует некоторого времени. Расстояние до клада от игры к игре меняется, но никогда не бывает близким. В лабиринте случайным образом генерируются мечи, узники и баулы с едой, т. е. все, что вам потребуется в поиске клада. Генерируется также довольно много мозаиков-пауков. Они естественно несколько менее полезны, но без них игра не интересна.

C – УЗНИКИ

Узники могут показать путешественнику, если к ним обратиться, дорогу к сокровищам или, если вы их уже нашли, путь обратно к выходу из пещеры-лабиринта. Указанный путь на экране отмечается желтым цветом.

H – МЕЧИ

Имея меч путешественник может убить Мазиака и продолжить свой путь дальше. После борьбы с Мазиаком меч исчезает. Поэтому путешественнику нужно взять другой, иначе борьба с Мазиаком будет длиться дольше и, вероятнее всего, путешественник будет убит. Если путешественник отсиживается или убегает от Мазиака, то любая атака паука на него без меча заканчивается гибелью кладоискателя.

I – МАЗИАКИ

Мазиаки – гигантские пауки – охраняют сокровища. Они знают, где вы находитесь, но они недостаточно умны, чтобы сразу найти путешественника, т. к. стараются пройти к нему по кратчайшему пути. Их поведение непредсказуемо.

J – ОБЗОР ЛАБИРИНТА

Главный экран показывает вам 1/50 часть лабиринта. Обзор дает,

примерно 1/12 часть лабиринта. Это позволяет обнаружить ближайшие мечи и т. д. Однако во время обзора Мазаики могут двигаться, а путешественник нет! (любая клавиша возвращает главный экран).

К – ЭНЕРГИЯ И ПИЩА

Энергии. Еда увеличивает энергию путешественника, но ее сначала нужно найти. Если энергия падает и исчезает совсем на энергомере (см. справа на экране), то кладоискатель умрет от голодной смерти.

L – СОКРОВИЩА

Сокровища находятся в ларце по крайней мере за 200 ходов от старта. Кладоискатель не может нести меч и клад одновременно. Однако он может поменять клад и меч, а убив Мазиака, снова взять клад на том же месте, где он его оставил. Убивание, а не избегание мазиakov, вот путь к успеху.

M – КОНЕЦ

Все заканчивается со смертью или же успехом. В случае успеха кладоискателя, вам на экране покажут результат игры, как отношение необходимого количества шагов к совершенным в процентах, плюс 0, 10, 20 или 30 в зависимости от сложности игры.

N – УРОВНИ СЛОЖНОСТИ ИГРЫ

Используйте меню, N D, чтобы выбрать из него уровень сложности игры:

- 1 – легко
- 2 – потеря энергии во время обзора
- 3 – то же, что и 2, но еще и потеря прохода во время обзора длительность прохода хронометрируется.
- 4 – как и 3, но узники могут использоваться только 1 раз. Дополнительные более сложные уровни включают в себя потемечей, пицци и узников, а количество мазиakov тоже.

D – ВЫБОР КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ И УРОВНЯ ИГРЫ

Чтобы взять клад или мечи, чтобы спросить узника о дороге, чтобы съесть пищу или атаковать Мазиака, постарайтесь войти в позицию, которую они занимают. Нажатие I во время игры даст вам инструкцию. Нажмите K, а затем 5 клавиш, удобных для вас, чтобы изменить управляющие клавиши. Нажмите G, а затем 1–4 выбора сложности игры.

В программу заложено следующее управление:

X – влево
C – вправо

Q – вверх
A – вниз

V – обзор

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 амуницией, платформы, с помощью которых Блоб может подниматься вверх; дополнительную 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 дело 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 выполнение задания. Так как нам безразлична судьба галактики, то постараемся помочь Блобу. Вписанный роке 50374,0 приводит к тому, что программа не замечает очередных ошибок.

Очередное открывание станции телепортации – занятие довольно трудоемкое, поэтому для облегчения этого процесса приводятся названия станций: ULTRA, TUDLA, DELTA, AROIK, QUAKE, ALCOL, IRAGE, VEROX и др.

Игра имеет полный выбор для управления, в том числе предусмотрен и собственный выбор управляющих клавиш. Стандарт игры: 'C' – влево, 'P' – ПРАВО, 'A' – вниз (или постановка на место платформы), 'O' – вверх (или забирание предметов и 'M' – стрельба, кроме того, 'BREAK' – позволяет останавливать игру.

PENTAGRAMM

Если вам нравятся игры ALLEN 8 и KNIGHT LORE фирмы Ультимейт, то вам понравится и игра Пенттграм, тем более, что герой очень похож на предыдущих, только не Вурдалак. Молодой ученик чародейского искусства должен разгадать загадку забытого лабиринта. Он еще пробовал пользоваться своими знаниями, так как это запрещено кодексом. Что же это за загадка?

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

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

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

Использованием своей магической силы наш богатырь нарушил законы лабиринта, за что его и настигла заслуженная кара: он должен начать путь с самого начала, причем с пустыми карманами. Когда он в следующий раз дошел до того места, где лежал камень, оказалось, что его там уже нет, так как каждый раз оказываются они в разных местах. После долгих единоборств с силами лабиринта наш герой все таки собрал 5 камней и узнал тайну звездной комнаты.

В пентограмме есть 4 старта, что связано с различными положениями камней в лабиринте. В появившихся чудовищ можно стрелять.

Попробуй счастья в пентограмме. Удачи!

COOKIE

Шеф-повар Чарли хранит все ингредиенты для приготовления пищи в буфете, позволяя им выйти на ружу только когда он желает их приготовить. Это создает беспорядок, т. к. ингредиенты выскакивают из буфета, таща за собой всякий хлам.

Бедный Чарли, он вынужден ошарашивать ингредиенты мучными бомбами и заталкивать их в чашку для смеси, потому что если они попадут в мусорный бак, то их съест мусорный монстр. Если какой-либо хлам или мусор попадает в тесто, тогда счетчик необходимых ингредиентов изменится и Чарли вынужден будет работать быстрее, если он собирается все таки испечь пирог.

ВЫБОР ИГРЫ:

- | | | |
|----------------------------------|----------------------|------------|
| 1 – один игрок; | 4 – Джойстик | Кемпстона; |
| 2 – два игрока; | 5 – курсор джойстик; | |
| 3 – выбор клавиатуры компьютера; | 0 – старт игры. | |

УПРАВЛЕНИЕ:

- | | |
|----------------------------|---------------------------|
| 0 – движение Чарли влево; | E – движение Чарли вниз; |
| = – движение Чарли вправо; | P – движение Чарли вверх; |
| T – швыряние мучных бомб. | |
- Служебные клавиши кроме ENTER, временный останов в игре.

WEST BANK.

Вы – кассир западного банка, и вам необходимо отстреливаться из-за прилавка от бандитов, пытающихся вас ограбить, одновременно необходимо 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 карлик, который носит одновременно 7 шляп. В перерывах между перестрелками и денежными операциями вы должны уловить момент и заработать несколько дополнительных очков, сбив пулями его шляпы одну за другой. Под самой нижней лежит либо мешок с деньгами, либо бомба, которая лишает вас одной жизни.

Всего имеется 10 уровней, 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 на следующий уровень. Но перед этим вы должны уложить в перестрелке трех зловещих типов, или они вас пошлют к праотцам. На следующих уровнях двери открываются чаще, причем на их порогах появляется все больше и больше бандитов и все меньше вкладчиков.

ZIP-ZAP

Галлюционар неисследованная планета недавно открытая в звездной системе. Зонд зарегистрировал жизнь и нормальные гравитационные условия. Планета запланирована для срочной колонизации и подлежит благоустройству с помощью команды роботов.

В течении двух месяцев было немного работы по охране, если аборигены появлялись, то предупреждающий выстрел Бластера обращал их в бегство, но затем... как только сеть телепортала была обесточена они атаковали, охранники атаковали их, но многие из них погибли и теперь вы можете перемещаться только влево, электрическая цепь повреждена, нет возможности включить двигателя, нельзя замедлить падение даже включая тормозную систему. Необходимо заправиться и пройти через телепортал, чтобы восстановить энергию.

ТЕЛЕПОРТАЛ

Как играть ZIP-ZAP:

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

Телепортал будет полностью обеспечен энергией в том случае, когда 4 энергетических бака расположатся вокруг телепортала. При этом вы будете переведены на следующий сектор, а для этого вы просто ведете робота-разведчика через центр обеспеченного энергией телепортала.

Телепортал автоматически будет опускаться и перемещать вас к следующему сектору. Используйте ваш лазерный бластер, для того чтобы защитить себя от атакующих вас чужаков. Тормоза могут быть использованы для уменьшения скорости на 1/3, что дает возможность поворачиваться с меньшим радиусом и избежать встречи с чужаками.

Вы начинаете с 99 единицами энергии в ваших аккумуляторных батареях. Энергия расходуется медленно при передвижении вокруг, но вам не желательно встречаться с чужаками, так как при столкновении с чужаком расход автоматически возрастет на 10 единиц. 10 единиц энергии вы можете заработать когда вы пройдете через портал к следующему сектору.

УПРАВЛЕНИЕ:

СТАТУС ВЕРХНЕЙ СТРОКИ::

Верхняя строка показывает слева направо – число секторов премиальные очки, счет, максимальный счет. Вторая линия добавочно показывает: количество энергии, оставшейся в ваших аккумуляторных батареях.

СЧЕТ:

Ваш счет за каждого уничтоженного чужака равен номеру сектора т. е. 3 очка за чужака в секторе 3. Премияльные очки будут добавлены вам в конце игры.

ВРАЩЕНИЕ ВЛЕВО:

Для вращения робота влево можно использовать клавиши в нижнем ряду клавиатуры компьютера через одну начиная с CAPS SHIFT, т. е. X, V, M, SYMBOL SHIFT.

ВРАЩЕНИЕ ВПРАВО:

Оставшиеся клавиши в нижнем ряду используются для вращения робота вправо.

ТОРМОЖЕНИЕ:

Любая клавиша из 2-го ряда клавиатуры компьютера.

ОГОНЬ БЛАСТЕРА:

Любая клавиша 3-го ряда клавиатуры компьютера.

СБОР ТОПЛИВНЫХ БАКОВ:

Просто необходимо пройти сквозь них вашим роботам. При этом происходит их естественное притяжение к особому телепорталу, которому они предназначены и (после быстрого свистящего звука через гиперпространство) они будут автоматически расположены вокруг телепортала.

MUTANTS

Продукт принадлежит фирме OCEAN SOFTWARE, 1987 год.

Вам предлагается обследование 15 секторов галактики, в которых вас ожидают пренеприятные встречи с различного вида мутантами, которые водятся там в изобилии. Ваша задача не так уж сложна: необходимо внимательно обследовать каждый сектор, отстреливаясь при этом от мутантов, пытающихся уничтожить независимого пришельца.

Сектор считается обследованным после того, как ваш звездолет пролетит над специальным значком в виде решетки и вернется в исходное положение. Надо отметить, что дело это простое и поэтому для каждого сектора предусмотрен выбор своего оружия для успешной борьбы с мутантами. Оружие можно выбирать перед заходом в сектор. Для этого после появления полосы с четырьмя квадратами, обозначающей три различных вида оружия, необходимо нажать FIRE, установив указатель на нужный вид. После этого перевидите указатель на нижней квадрат, обозначающий ваш звездолет, показывая тем самым, что выбор закончен. Точно также можно выбрать сектор для обследования.

И еще пара советов. Попытка вам дается только одна, но ваш корабль имеет надежную защиту. Учтите: она постоянно иссякает поэтому нельзя находится долго в окружении мутантов, иначе вы погибнете. Нельзя также пробовать пересечь границы сектора. Это тоже опасно.

УПРАВЛЕНИЕ

R – переопределение клавиш;

J – выбор джойстика.

WAR CARS

Загрузка стандартная. Цель игры, в общем-то, тривиальна двигаясь по запутанному лабиринту на автомобиле достигнуть цели раньше вашего соперника. За каждую подобную успешную попытку вам начисляются очки.

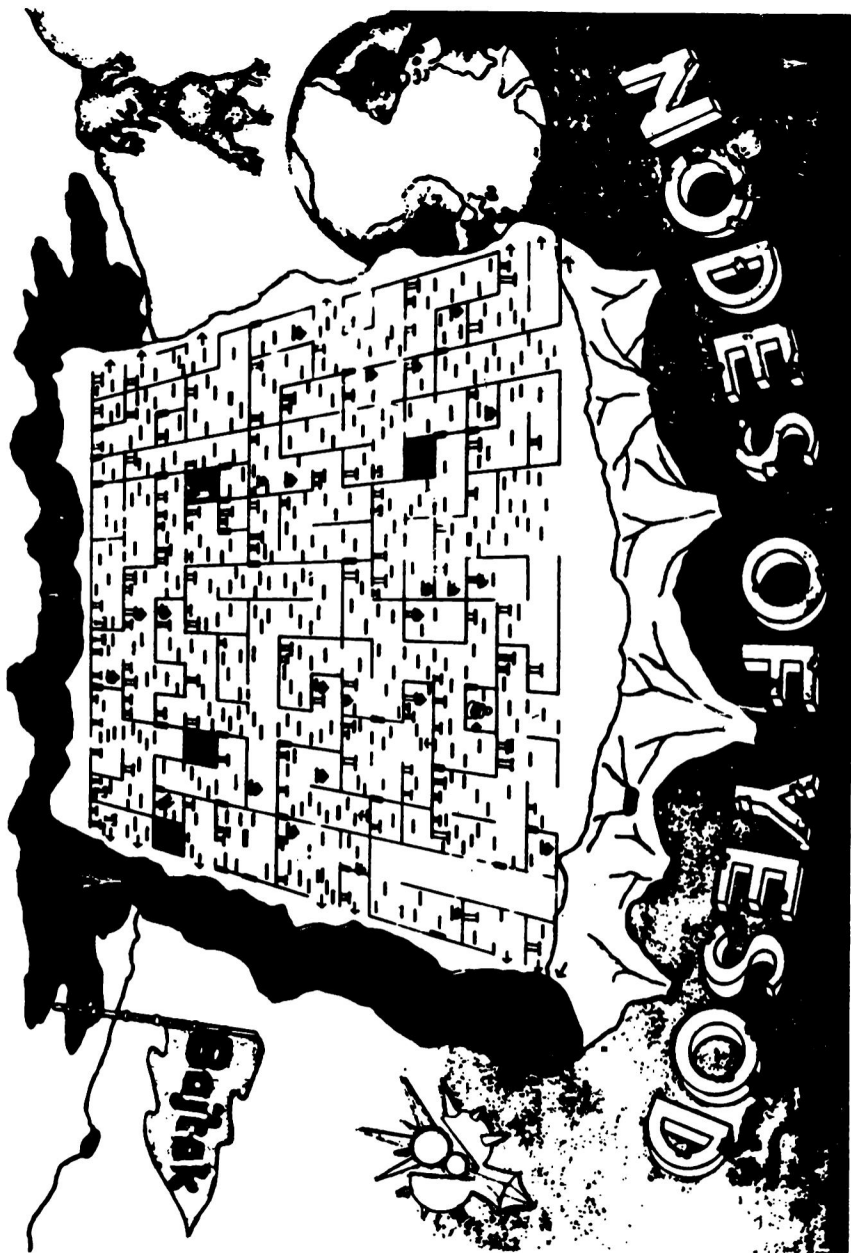
На экране перед вами два поля, изображающих движение по лабиринту автомобиля соперника (слева) и вашего собственного (справа). В правом нижнем углу располагается радар, на котором фиксируется положение ваших машин в лабиринте и цель, которую необходимо достичь. Несмотря на то, что радар отображает лабиринт довольно приблизительно уяснить направление движения все же можно.

И самое главное. Игра не бесконечна. Ввиду того, что вы путешествуете со своим противником по одному и тому же лабиринту, то даже умелое управление джойстиком и использование хитро-сплетений трассы не сможет уберечь вас от столкновений, а вот аварий вам можно совершать ограниченное количество. И наконец, набрав определенное количество очков, вы получите возможность записать свой результат.

Управление джойстиком или клавиатурой в начале игры вам высвечивается меню:

START GAME – старт игры; DEMO – режим демонстрации.

Последние три опции позволяют самому спроектировать и загрузить трассу. Для этого необходимо последовательно выбрать каждую из них в том порядке, в котором они описаны. Начать нужно с проектирования (DESIGN), что позволит создать довольно сложный лабиринт. Двигаясь по полю будущего лабиринта, расставляйте бордюры (кнопка джойстика). Израсходовав весь запас кубиков (счет в правом углу), вы выйдете обратно в меню. Затем, закончив проектирование сохраните его (SAVE), и далее – загрузите (LOAD).



MILIONS OF YES SODS

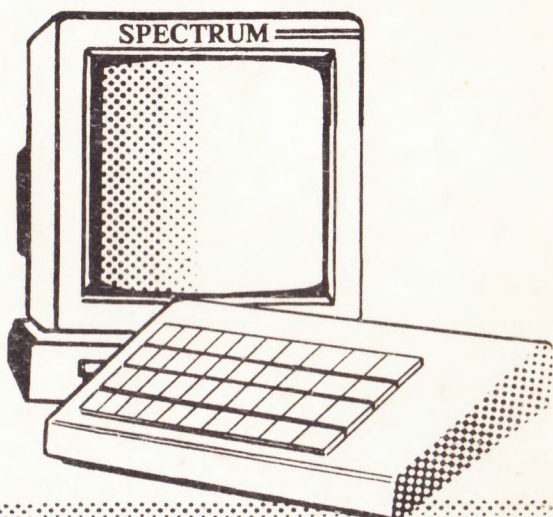
Bairak

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. POPEYE	1
2. BEACH HEAD	1
3. ROOM TEN	2
4. PEDRO	2
5. CHIMERA	4
6. WALLY	5
7. TERROR-DACTIL 40	7
8. SWEEWO-WORLD	7
9. MARSPOUT	8
10. BRISTLES	8
11. LIGHT FORCE	14
12. ZAXXON	16
13. NODES OF YESOD	16
14. MAZIACS	17
15. STARQUAKE	20
16. PENTAGRAMM	21
17. COOKIE	21
18. WEST BANK	22
19. ZIP-ZAP	22
20. MUTANTS	24
21. WAR CARS	25



Владельцам SPECTRUM-
совместимых ПК



SPECTRUM ZX

ЭТО ИМЕННО ТО,
ЧТО ВАМ НЕОБХОДИМО!

ПРОГРАММНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ КОМПЬЮТЕРОВ ТИПА
SPECTRUM

отличное качество записи
на фирменных кассетах
превосходную динамику игр
прекрасный отдых и разминку
для ума
великолепную цветную графику
оригинальное музыкальное
сопровождение
фирменную поддержку
программных продуктов
минимальные цены

ГАРАНТИРУЕТ



Фирма Спектр
Ольва-