

ВЕРСИЯ 22,6

ZX spectrum



sinclair

ZX-Spectrum

"ISLAND" firm

Отсканировано и упаковано 12.08.2007 savelij

СОДЕРЖАНИЕ

SUBBUTEO	1
SOCCER SKILLS	3
GAZZA'S SUPER SOCCER	5
ITALY 90+LEV	6
MATCH DAY'2	7
SOCCER RIVALS	11
ADVANCED SOCCER SIMUL	13
MATCH DAY	15
PROFESSIONAL SOCCER	15
MULT PLAYER SOCCER	17
FIVE-A-SIDE FOOTY	22
WORLD CUP MANAGER	23

SUBBUTEO FOOTBALL

Эта игровая программа — еще одна вариация на футбольную тему. Но она отличается от большинства подобных тем, что требует не мгновенной реакции рук, а, скорее, точного и расчетливого ума, для того, чтобы правильно оценивать обстановку на площадке, рассчитывать свои действия на несколько ходов вперед и принимать единственно правильное решение в сложившейся ситуации.

Итак, после загрузки программы предлагается выбрать количество игроков от 0 до 8. Если выбрать число, меньшее 8, то за остальных игроков будет играть компьютер.

Для выбора нажимайте клавиши "6" и "7", для подтверждения нажимайте "ENTER".

Теперь перед вами таблица чемпионата на 8 команд. Каждый играющий, таким образом, является тренером одной из команд. В таблице отражено количество проведенных игр, побед, ничьих, поражений, забитых и пропущенных мячей и сумма набранных очков. Пока что там одни нули.

Внизу экрана расположено меню, позволяющее выбрать:

FIXT — переход к таблице текущих игр на неделю

TABL — переход к таблице чемпионата

GAME — переход к игре

TIME — изменение времени игры — длительность тайма от одной до 15 минут. "6" — уменьшение, "7" — увеличение.

SAVE — запись на магнитофон состояния чемпионата на тот случай, если вы хотите продолжить игру на следующий день с того места, на котором остановились.

Для движения по меню используйте клавиши "5" и "8", для подтверждения — "ENTER".

Первая игра проводится между командами "А" и "В".

Перед началом игры требуется выбрать управление для каждого из игроков:

SINCLAIR-джойстик-I

SINCLAIR-джойстик-II

KEMPSTON-джойстик

клавиатура.

Выбор при помощи клавиш "6", "7" и "ENTER".

Для каждого игрока (из двоих в данной игре) управление свое, хотя и, ходят они по очереди.

Теперь нужно выбрать расстановку игроков на площадке: комбинации

4 - 3 - 3

4 - 2 - 4

2 - 5 - 5

Теперь непосредственно можно приступить к игре. Перед вами футбольное поле. Футболисты выглядят как маленькие шарики, которые занимают места согласно выбранной системе расположения игроков на площадке. Таких же размеров мяч, отличается только по цвету. Вообще игра напоминает больше всего бильярд, только мяч нужно загонять не в лузу, а в ворота.

Игроки делают "ходы" по очереди. Клавиши "вперед"- "назад" позволяют выбрать часть поля, на которой можно выбрать "активного" футболиста — того, который сейчас будет бить по мячу или перемещаться для занятия выгодной позиции. После нажатия "огонь" можно выбрать одного из футболистов, видимых на экране, в качестве "активного". Нажмите "огонь" — около выбранного игрока появилась точка — это направление его движения. Направление можно изменить "влево" или "вправо". Нажмите "огонь", но не отпускайте сразу — чем дольше вы держите, тем дальше футболист продвинется. Об этом можно судить по линейке слева или справа от поля. Для остановки игры нажмите "P".

Все это время таймер стоит, но если вы теперь нажмете “огонь”, и футболист ударит по мячу, таймер включается, и для выполнения следующего удара вам отводится всего 15 секунд, после чего игра передается сопернику.

Футболисты движутся по принципу бильярдных шаров — сталкиваясь, меняют направление, ударяют по мячу, который может в свою очередь изменить направление движения, ударившись об игрока противника или своего. Так что можно просчитывать сложные комбинации с многоходовыми соударениями, но главная задача — закатить мяч в ворота противника и защитить свои. Программа не позволяет делать неправильные ходы — бессельные перемещения, выходы игрока за пределы поля и т. п. В этом случае предлагается повторить ход. После окончания матча вы можете убедиться, что таблица начинает дополняться — в соответствующих графах появился результат вашего противника. Можно продолжить игру. Теперь встречаются игроки “С” и “Д”.

Вряд ли у вас хватит терпения доиграть весь чемпионат до конца, но игра достаточно забавна и доставит вам немало удовольствия.

SOCCKER SKILLS

Эту программу можно озаглавить: “Как стать футболистом”. Все знают, что это непросто, кроме желания, нужно очень много терпения, настойчивости и, конечно, талант. Но талант — это от Бога, а все остальное — в ваших силах.

После загрузки программы раздается бодрая музыка и на экран выдается главное меню:

Первая строка — выбор количества играющих — 1 или 2.

Вторая строка — выход в меню проверки навыков (SKILLS MENU).

Третья строка — выход в меню тренировок (TRAINING MENU).

Строки с четвертой по шестую — комплексы упражнений № 1 - 3.

Строка седьмая — выбор управления.

Выбирается один из следующих типов управления:

На клавиатуре соответственно: А — вверх — К

Z — вниз — SIMBOL/SHIFT

W — влево — О

E — вправо — Р

С — огонь — В

Джойстики: KEMPSTON

CURSOR

SINCLAIR-I

SINCLAIR-II.

Выбор управления — клавиши “ENTER” и “BREAK/SPACE”.

Восьмая строка — обзор лучших результатов, показанных в комплексах 1, 2 и 3.

Девятая строка — представлены создатели этой программы.

Десятая строка — инструкции на английском языке.

Для движения по меню используется клавиша “ENTER”, а выбор строки — “BREAK/SPACE”.

Меню проверки навыков включает в себя три теста:

1. Тест на владение мячом (BALL CONTROLL).

За определенное время нужно провести мяч. Обходя все кегли и добраться до финиша.

Управление:

O — влево

P — вправо

Q — вверх

A — вниз

BREAK/SPACE — остановка секундометра.

2. Тест голкипера (GOALKEEPER).

Вам предлагается отразить 10 пенальти, удары наносит игрок, управляемый компьютером.

Управление вратарем: O — влево

P — вправо

BREAK/SPACE — прыжок.

3. Тест на точность удара по мячу (PENALTY TAKING).

Теперь вы пробиваете 10 пенальти по воротам, которые защищает компьютер.

Q — подойти к мячу

P — направо

O — налево

BREAK/SPACE — удар.

Меню тренировок позволяет обучиться выполнению отдельных элементов, входящих в комплексы упражнений.

1. SPRINT TRAINING — тренировка в беге на 100 метров, нажимая попеременно “влево”-”вправо” нужно бежать по дорожке до финиша. Добежав, нажмите “огонь” для остановки секундомера.

Управление — выбираете сами в строке седьмой главного меню.

2. **PRESS UPS** — отжимания от пола. Нужно отжаться 15 раз. Но слишком быстро нельзя, следите за показателем энергии внизу экрана.

3. **BAR JUMP** — прыжки через скамейку. Нужно нажимать попеременно “вправо+вверх” и “влево+вверх”. Следите за энергией.

4. **WEIGHT LIFTS** — тренировка бицепсов поднятием к груди гантелей. Гантели поднимать поочередно.

“Влево+вверх” — поднять левую гантель, “вниз” — спустить.

5. **SIT UPS** — тренировать пресс, садясь из положения лежа с разворотом вправо, затем влево.

“Влево+вверх” — подняться, “вниз” — опуститься.

6. **BAR LIFTS** — поднимать штангу к груди двумя руками.

“Вверх” — поднять, “вниз” — опустить. Следите за энергией. После того, как вы освоились с приемами, можете переходить к выполнению комплексов упражнений на время. Здесь уже можно упражняться вдвоем. Если вы удачно играете, то сможете записать свое имя в таблицу лучших результатов. Наберите имя на клавиатуре и нажмите “BREAK/SPACE”.

GAZZA'S SUPER SOCCER

Очень динамичный имитатор футбольного матча. В начале игры не спешите нажимать на клавиши. Демонстрационная часть программы покажет вам технику игры. После этого нажмите “0”, чтобы войти в меню. Выбор управления производится для первой команды клавишей “Q”, для второй — “A”.

Клавиши управления: Q/A/O/P/SPACE.

X — переключение экрана: общий вид поля/нормальное изображение. H — пауза. 8+9 — выход из игры к начальной заставке. После нажатия SPACE, выберите команду соперника. Все они довольно сильны. Это Албания, Южная Корея, Румыния, Испания, Италия, Англия, Германия и Бразилия. Начинать лучше с Албании, а потом уже приниматься за французов или испанцев. Техника игры не сложна. Когда ваш игрок находится близко к мячу, управление передается ему. Удар по мячу производится нажатием на “огонь” и удержанием клавиши в этом состоянии. Когда линейка энергии удара достигнет необходимого уровня, отпустите клавишу.

Время матча устанавливается в главном меню клавишами “O” и “P” и может быть от 2 до 90.

ITALY - 90

Эта программа создана сразу после чемпионата мира по футболу в Италии в 1990 году. Только что стал известен новый чемпион мира — сборная Германии. Вы можете не согласиться с этим и попробовать изменить итоги чемпионата. Для этого вы должны возглавить одну из команд-участниц турнира, подготовить ее надлежащим образом и постараться завоевать звание чемпиона мира. При этом все остальные команды будут играть также, как они играли на чемпионате. Ваша команда попадет в ту же группу группового турнира, постарается выйти в финальную часть, пройти полуфинал и затем победить в финальном матче, переписав, таким образом, историю мирового футбола.

После загрузки программы выводится таблица с перечнем всех стран-участниц чемпионата мира 1990 года.

Клавишами "O", "P" и "BREAK/SPACE" выберите страну, тренером которой вы желаете стать. Там есть, конечно, и USSR.

Далее выберите таким же образом систему расстановки игроков на поле. Этим вы определяете стратегию игры команды.

После этого на экран выдается перечень игроков команды, из которых, согласно выбранной системе, нужно отобрать требуемое количество защитников, полузащитников, нападающих и вратаря для предстоящего матча.

Теперь компьютер требует загрузить с магнитофона очередной блок программы. После дозагрузки начинается собственно игра.

За соперника играет компьютер.

Управление:

- O — влево
- P — вправо
- Q — вперед
- A — назад
- SPACE — удар по мячу.

Перед вами футбольное поле. Футболисты изображены довольно реалистично. Игра начинается сразу. Ваши футболисты отмечены темной стрелкой, футболисты противника — светлой. Причем стрелкой показаны игроки, которые в данный момент могут завладеть мячом. Играть нетрудно, нужно лишь вовремя приблизиться к свободному мячу, пробежать с ним как можно дальше, увертываясь от защитников. Когда мяч выходит за боковую линию, один из игроков соперника бежит за ним и вбрасывает на поле. Также пробиваются угловые, вратарь вводит мяч в игру.

Можно отбирать мяч у игрока, владеющего им — догонять его и нажимать “удар”.

После первого тайма команды меняются воротами.

По окончании игры снова требуется произвести загрузку очередного блока программы. Перед вами таблица результатов первых сыгранных матчей чемпионата. Вы увидите, что все остальные команды, как и ваша, тоже провели по одному матчу, и наметились уже лидеры в каждой из восьми групп.

Сейчас вы можете произвести замены в своей команде, введя в основной состав кого-то из запасных игроков. Если вы разбираетесь в футболе, вам наверняка будут знакомы имена игроков. Все имена реально — это те футболисты, которые действительно играли в Италии в 1990 году на чемпионате мира.

Перемотайте пленку, снова загрузите блок с игрой и начните следующую игру чемпионата. Победив в своей группе, ваша команда выйдет в финальную часть турнира и сможет побороться за звание чемпиона мира.

Очень занимательная программа, доставляет много удовольствия. Единственный недостаток — необходимость догружать блоки с магнитофона. Это связано с ограниченной памятью вашего Спектрума. Недостатки устраняются приобретением дисковогода.

MATCH DAY'2

Это увлекательная, забавная игра в футбол, где можно померяться силами с компьютером или поиграть с товарищем была создана фирмой “OCEAN”.

После загрузки вам предложат выбрать управление управление (SELECT JOYSTICK):

- KEYS/KEY JOYSTICK — синклер-джойстик
- KEMPSTON JOYSTICK — кемпстон-джойстик
- FULLER JOYSTICK — фуллер-джойстик.

Движение курсора — любая клавиша. Выбор — ENTER. После выбора управления вы попадаете в главное меню:

- 1. PLAYER MATCHDAY — играет 1 игрок + компьютер;
- 2. PLAYER MATCHDAY — играют два игрока;
- TWIN PLAYER MATCHDAY — играют два игрока, но за одну команду против компьютера,
- MATCHDAY CUP — кубок чемпионов;
- MATCHDAY LEAGUE — футбольная лига;
- KEYS AND OPTIONS — управление игрой.

Рассмотрим это меню снизу вверх.

1. KEYS AND OPTIONS

QUIT MENU — выход из меню;

MATCHDAY OPTIONS — условия матча;

PLAYER 1 KEYS — управление первого игрока;

PLAYER 2 KEYS — управление второго игрока;

TEAM NAMES — список команд;

TACTICS SELECTION — выбор тактики игры;

COLOUR SCHEME — смена цвета.

Здесь, как и во всех остальных меню и подменю: любая клавиша — движение курсора, ENTER — выбор или смена режима.

1.1. MATCHDAY OPTIONS

QUIT MENU — выход из меню;

SOUND LEVEL (OFF, LOW, HIGH) — уровень звука (нет, низкий, высокий);

TIME EACH HALF — время одного тайма (5, 10, 15 мин.);

KICKOMETER — удары;

FWD KICKS — удар вперед (индикатор от 0 до 3);

HARD KICKS — сильный удар вперед (индикатор от 2 до 3);

KICKS II — средний удар (индикатор фиксирован на 2);

KICKS III — сильный удар (индикатор фиксирован на 3);

ALL KICKS — все удары (вперед, назад и т. д.) (индикатор от 1 до 3);

COMPUTER MATCHES — компьютерные матчи;

UNATTENDED — без показа;

ATTENDED — с показом;

COMPUTER SKILL — уровень мастерства компьютера;

KEEPER 1, 2 — управление вратарями;

HUMAN — управляет игрок;

COMPUTER — управляет компьютер.

1.2. - 1.3. PLAYER 1, 2 KEYS

Здесь можно познакомиться с заданными клавишами, а также поменять их. Выбор клавиши — ENTER, затем нажмите нужную вам клавишу и снова ENTER.

1.4. TEAM NAMES

Здесь дается список команд, участвующих в чемпионате. Вы можете ввести свое название вместо одной из команд. Для этого нажмите ENTER возле названия той команды, название которой вы хотите поменять. Наберите свое название, затем снова ENTER.

1.5. TACTICS SELECTION

Здесь можно выбрать тактику игры для обеих команд. Ее можно будет менять в процессе игры.

ATTACKING — атакующая команда

DEFENSIVE — защищающаяся команда

1.6. COLOUR SHEME

Здесь можно поменять цвет поля, цвет формы игроков. Возможны следующие сочетания:

ПОЛЕ	1 КОМАНДА	2 КОМАНДА
Зеленый	Белый	Желтый
Зеленый	Черный	Голубой
Черный	Белый	Желтый
Белый	Белый	Голубой
Голубой	Белый	Красный

2. MATCHDAY LEAGUE

2.1. PLAY FIXTURE

Начнется игра тех команд, что указаны под MATCHDAY LEAGUE. Если играет компьютер с компьютером (см. 2.2) в положении UNATTENDED (см. 1.1), сразу появится итоговая таблица с результатами игры. Если после этого снова задать PLAY FIXTURE, то в таблице розыгрыша появятся результаты следующей игры и т. д. Если вы играете с компьютером или еще как-то, начнется игра на экране. Она будет идти и в случае “компьютер + компьютер”, если в подменю 1.1. поставить ATTENDED. В этом случае вы будете играть сам с собой. В этом подменю игра идет за места в футбольной лиге.

2.2. CONTROL

COMPUTER & COMPUTER — компьютер играет сам с собой;

COMPUTER & HUMAN — компьютер + человек;

HUMAN & COMPUTER — то же самое, но игроки меняются командами;

HUMAN & HUMAN — человек + человек;

2 HUMAN & COMPUTER — 2 игрока за одну команду + компьютер.

Затем то же самое, но со сменой команд.

2.3. VIEW LEAGUE TABLE

Здесь вы можете посмотреть таблицу розыгрыша:

PL — сыграно игр;

WN — победы;

DR — ничьи;

LS — проигрыши;

POINTS — очки.

2.4. START NEW LEAGUE

Здесь вы можете ввести старую таблицу розыгрыша. Для этого нужно ввести код (LEAGUE CODE NUMBER).

3. MATCHDAY CUP

Здесь игра идет за кубок чемпионата. Опции аналогичны меню 2. Выбрав VIEW CUP TABLE, вы увидите таблицу игр: четверть-финальных (QUARTER FINALS), полуфинальных (SEMI FINALS) и финала (CUP FINAL). Опции 1,2 TWIN PLAYER MATCHDAY идентичны и отличаются только количеством и качеством игроков. В первом случае вы играете с компьютером, во втором — с товарищем, в третьем — с товарищем против компьютера. Проводится только один матч, по окончании которого вы снова попадете в главное меню.

Выбрав одну из трех опций, вы получите сообщение:

FIRST HALF — начать первый тайм;

SCORE — счет игры первой и второй команды (указывается название).

Перед началом игры можно установить свой счет, т. е. дать фору. Выберите FIRST HALF и начинайте матч.

ИГРА

Перед вами появится поле и команды футболистов, заиграет музыка. Внизу экрана табло с названием команд и счет матча. Вверху таймер и силомер

(индикатор ударов). В процессе игры следите за индикатором: от размеров полоски зависит сила вашего удара. Полоса вправо — удар вперед, влево — удар назад. Вы можете управлять только одним игроком из команды.

Этот игрок помечен точкой над его головой. Остальными игроками управляет компьютер. Ваш игрок тот, что ближе всех к мячу. Можно подпрыгивать, бить головой, принимать мяч на грудь и т. д.

Нажав H, вы попадете в меню PAUSE MODE:

RETURN TO MATCH — кончить игру;

TACTICS SELECTION — сменить тактику.

Вот и все. Дерзайте и может быть вы станете компьютерным Марадоной.

SOCCKER RIVALS

В этой программе вам предлагается побыть в роли управляющего английского профессионального футбольного клуба.

Как известно, футбольный чемпионат — это не только забивание голов и восторженные крики трибун. Профессиональный футбол — это бизнес и часто очень доходный. Талантливые люди получают за свой труд хорошие деньги. Футболисты — за забитые голы, тренеры — за хорошо сыгранную игру, ну а менеджеры и директора клубов — за престиж команды в футбольном мире, за удачно размещенную рекламу, за выгодную сделку и еще множество вещей, на первый взгляд имеющих к спорту довольно косвенное отношение.

После загрузки программы появится надпись:

“Остановите магнитофон и нажмите любую клавишу”. После этого: “Начать новую игру?” — отвечайте “Да” (Y).

В игре может участвовать 3 игрока, или можно одному управлять сразу делами трех клубов.

При выборе: человек — нажмите “H” (HUMAN), если нет, нажмите “C” (COMPUTER) и вы передадите компьютеру все заботы о выбранной вами команде.

Затем для каждого участника наберите имя:

любые клавиши и “ENTER” для ввода.

Теперь нужно выбрать уровень игры от 1 до 5.

Наконец, перед вами список клубов футбольного чемпионата Великобритании. Если вы увлекаетесь футболом, то большинство названий вам знакомо.

Всего дано 32 клуба на четырех листах.

Передвижение по листу вверх и вниз — Q и A.

Выбор клуба — BREAK/SPACE.

Перелистывание — М.

Выбрав название клубов для всех трех играющих, вы завершаете первый этап.

Теперь загрузите с магнитофона очередной блок. Перед вами вверху название клуба, количество денег на его счету и затем список футболистов с указанием их специализации (вратарь, защитник и т. п.) и рейтинга. Пока что в вашей команде игроки с рейтингом от 1 до 3. Внизу экрана — меню. В дальнейшем вся ваша работа заключается в выборе пунктов в разных меню и перемещении по таблицам для тех или иных корректировок.

Все управление производится клавишами 1-5 и BREAK/SPACE.

Меню: 1. MOVE — при выборе этого пункта моделируются различные ситуации, в которых управляющему приходится принимать решения: покупка, продажа игроков, наблюдение за матчами других клубов, закупка мест для своих болельщиков, финансирование юношеской команды и другие.

Продавая игроков, можно заработать неплохие деньги, но кто же тогда будет играть? Купить хорошего игрока непросто. Футболист с рейтингом 6-8 стоит порой больше, чем имеется денег у клуба, кроме того он продается с аукциона, в котором участвуют все три играющих.

Покупка мест может принести прибыль, так как болельщики поднимают престиж команды и привлекают спонсоров и рекламодателей. Установка камеры на матчах других клубов позволяет перенимать опыт грандов из высшей лиги, а также изучать своих будущих соперников.

Материальная поддержка юношеской команды дает в будущем хорошее пополнение.

Иногда MOVE просто означает пари на точность удара по мячу. Можно выиграть несколько тысяч фунтов.

2. CHANGE TEAM — выбор команды. Выбирается одна из трех команд и затем осуществляется формирование основного состава: 1. TEAM — перестановка двух игроков — можно произвести замену игрока, получившего травму или, скажем, для усиления нападения;

2. FORMATION — формирование команды;

3. A. T. S. — меняется состав команды — то есть можно изменить количество защитников, например;

4. Выход к основному меню.

3. FIXTURE — просмотр расписания игр.

4. TABLES — просмотр таблицы чемпионата по группам. Всего в чемпионате Великобритании 4 дивизиона. Пока что все 3 клуба находятся в 4-м

дивизионе. Будет очень хорошо, если вы сможете вывести ваш клуб в более старший дивизион.

5. OPTIONS — позволяет произвести запись программы на любом этапе на магнитофон и потом загрузить ее, чтобы в следующий раз начинать игру не с самого начала.

Через некоторое время вместо MOVE в главном меню появится моргающая надпись PLAY... Это значит, что пришел день очередных матчей чемпионата.

Игры, как таковой нет, показывается только участок поля с одиноким футболистом, который на тех матчах, где ранее была установлена камера, показывает, как были забиты голы, впрочем, очень схематично. На экране появляются результаты матчей во всех дивизионах. После этого выдаются итоги деятельности клубов за неделю: сколько средств на счету, соотношение расходов и доходов, куда тратились деньги, какова прибыль. Так вы можете судить, насколько успешно вы управляли клубом. После этого игра продолжается. Новые сделки, новые игры. Успехов вам!

ADVANCED SOCCER SIMULATOR

Каждый разбирается в футболе лучше, чем тренер сборной. Ну, вот и отличная возможность доказать это, если не болельщикам, то хотя бы компьютеру.

Вы — тренер футбольной профессиональной команды, играющей в чемпионатах Великобритании. Пока что ваша команда находится на последнем месте четвертого дивизиона чемпионата. Ваша задача — выйти на первое место в первом дивизионе. По ходу дела команде предстоит участвовать в различных соревнованиях — чемпионатах и кубках лиги, страны, европейских клубках.

Отличительной особенностью программы является то, что активное участие в игре может принимать сразу до восьми играющих.

После загрузки программы требуется сделать выбор, сколько очков нужно набрать для победы — 2 или 3, выбрать количество команд за состоянием дел которых вы будете следить, один или вместе с приятелями. Набирайте соответствующие цифры на клавиатуре.

Затем каждый должен выбрать одно из 79 названий клубов. Для этого нужно нажать номер и "ENTER".

На экран выдается меню:

S — запись положения игры на магнитофон — при повторной загрузке вы можете начать с того места, где остановились ранее;

P — выбор цвета команды;

C — изменение названия команды;

W — таблица чемпионата.

Нажатие другой клавиши приводит к выдаче следующего меню:

T — перемещение игроков. Перед вами список футболистов вашего клуба. Напротив каждого — его рейтинг по двум показателям — силе и опытности, количество матчей, проведенных игроком и, главное, его рыночная стоимость. Вы, оценив своих игроков, можете продать ненужных — с низким рейтингом или просто лишних, чтобы выручить деньги на покупку хороших футболистов. Клавишами Q (8), A (9) выберите строчку в списке, нажмите 0, если хотите продать этого игрока и для подтверждения — "ENTER".

B — покупка игроков — вы видите список игроков, вы ставленных на продажу с указанием их рейтинга, цены и специализации — вратарь, форвард и т. п., а также ваши средства. Исходя из потребностей команды и наличия денег, вы можете купить одного из игроков, нажав его номер.

S — просмотр данных вашего клуба — положение в таблице, уровень игры, финансовое положение и другие данные.

R — результаты сезона — как ваша команда выступила в текущем сезоне.

L — изменения уровня игры. Выбирая более высокий уровень, вы рискуете, но получаете возможность быстрее добиться хороших результатов.

L — обзор результатов игр всех команд лиги.

H — честь команды — чего добилась ваша команда своей игрой.

Q — завершение выступления команды.

Нажав любую другую клавишу, вы переходите к следующему этапу.

Вас спрашивают, хотите ли вы изменить состав команды, которая выйдет на поле в следующем матче. Отвечайте "Y" или "N".

Вам нужно выбрать 11 игроков на предстоящую игру. Выбирайте игроков с наилучшим рейтингом. Управление — Q (8) — вверх по таблице, A (9) — вниз по таблице, 0 — выбор игрока, ENTER — выход из режима.

Результаты подбора игроков видны в диаграмме, где графически изображены состояния защиты, полузащиты и нападения своей команды и соперника в этом матче.

На этом работа тренера заканчивается, а результаты будут видны по итогам игры команды на поле, на которую тренер уже не может влиять.

Матч состоит из нескольких эпизодов забивания голов.

Мультипликация довольно примитивна — это связано с лимитом оперативной памяти компьютера, запятой под хранение многочисленных таблиц.

После встречи команд снова можно осуществить покупку или продажу футболистов, просмотреть таблицы, по-новому расставить игроков и затем понаблюдать за новым матчем.

Игра очень увлекательна, доставляет массу удовольствия.

MATCH DAY

OCEAN 1984 48 K

Имитация футбольного матча. После ввода программы нажав любую клавишу переходим к главному меню:

PLAY MATCH DAY (1 PLAYER GAME) — игра против машины

PLAY MATCH DAY (1 PLAYER GAME) — двое игроков

PLAY MATCH DAY SPECIAL — если играет несколько игроков, машина разделяет по парам участвующие в розыгрыше команды и выписывает результат жеребьевки. CHANGE MATCH DETAILS — установка:

— время первого периода (5, 15, 45 минут)

— степень сложности

— число игроков

— противник — компьютер CHANGE TEAM NAMES — запись названия команд

Выбор возможностей происходит нажатием SS, закрепление — ENTER, CS — возврат в главное меню.

PROFESSIONAL SOCCER (профессиональный футбол)

Если вы увлекаетесь футболом — любите играть, следите за чемпионатами и кубками, вам, наверняка, понравится эта программа.

Вам предлагается попробовать свои силы в качестве тренера профессионального футбольного клуба.

Вам предлагается выбрать одну из команд, набрать в нее игроков, произвести расстановку их на поле, поставить каждому игроку задачу. Результатом вашей работы станет команда, способная выиграть чемпионат и стать лучшей командой лиги.

После загрузки программы, требуется выбрать управление. Нажмите 0, если хотите играть на клавиатуре и 1, если вы предпочитаете джойстик.

Для клавиатуры зафиксированы клавиши:

- 6 — вверх
- 7 — вниз
- 8 — влево
- 9 — вправо
- 0 — выбор.

Если вы согласны, нажмите “У”, иначе — “N”, и тогда сможете выбрать сами удобные вам.

Дальше нужно выбрать уровень игры, с 1-го по 5-ый, 5-ый — самый легкий.

Теперь выберите название команды, которое вам нравится. Вашему вниманию предлагается 20 команд. Они разнятся по уровню — с 1-го по 5-ый. Выбрав более сильную команду, вы попадаете сразу в первый дивизион, но тогда получите сразу сильных соперников, с которыми тяжело будет тягаться.

Теперь нужно набрать в команду игроков. Из предложенных 100, на поле нужно выпустить 11, и одного запасного. Как же произвести выбор? Для этого существует справка. Вызвав ее, вы узнаете о каждом игроке много интересной информации: его возраст, сколько игр он сыграл за клуб, за сборную, в кубковых матчах, сколько забил мячей, а, самое главное, его рыночную стоимость. Это, пожалуй, самый важный показатель.

Теперь вам необходимо расставить игроков на поле. Выберите одну из семи предложенных систем расстановки игроков. Поставьте каждого игрока на его место, в соответствии с его специализацией.

Теперь можно начинать игру. Кстати, если вы неправильно сделали расстановку, компьютер укажет вам не неоптимальный подбор команды и откажется допустить вашу команду к чемпионату.

Имена футболистов и название команды можно придумать и самому. Для этого воспользуйтесь функцией EDITOR.

Наконец, игра началась. Работа тренера окончилась. Теперь он ничем не сможет помочь своим подопечным. Матч проходит как несколько эпизодов атакующих комбинаций, иногда заканчивающихся голом. Вы смотрите его, как мультфильм. После первого тайма можно произвести замену, и игра продолжится.

После завершения матча появится таблица чемпионата, отражающая положение всех команд лиги после первого игрового дня чемпионата.

Вам будет предложено записать это состояние игры на магнитофон. Включите магнитофон на запись и нажмите “выбор”.

Теперь вы можете продолжить игру.

Немного потренировавшись, вы научитесь принимать оптимальные решения, а ваша команда уверенно пойдет вверх в таблице чемпионата.

MULT PLAYER SOCCER MANAGER

Весьма оригинальная разработка в стиле Business/Manager. Она наверняка не удовлетворит любителей попинать мяч, не выходя из дома, зато подойдет тому, кто не прочь провести часок-другой наедине с известной Formula one manager — игры сходны по сюжету, хотя последняя выглядит примитивной поделкой на фоне M.P.SOCCER.

Вы можете выбрать количество игроков: от одного до четырех. Каждый игрок владеет футбольным клубом и некоторой суммой денег на счету в местном банке. Структура футбольной ассоциации проста: 64 команды, количество футболистов в которых достигает 800 человек, занимают определенные позиции в четырех лигах — по шестнадцать команд в каждой. Начать игру вы можете только с командой из последней, четвертой лиги. В течении сезона проводятся розыгрыши Кубка ассоциации, чемпионаты во всех четырех подгруппах. При этом за Кубок играют в шесть раундов “на вылет”, так же, как и за звание абсолютного чемпиона ассоциации, а матчи в лигах проводятся еженедельно по круговой системе. Таким образом, каждая команда в течение 30 недель сезона проведет 30 матчей, по два матча с каждой командой из своей лиги: “дома” и “в гостях”.

Итак, уяснив порядок розыгрыша, можно начинать. Основное меню представляет собой блок из 11 пиктограмм в середине экрана. Через каждую из них (кроме центральной) можно выйти в соответствующее меню, центральная пиктограмма обозначает смену игрока. Рассмотрим детально каждый режим.

GROUND IMPROVEMENT (подготовка стадиона)

Стадион характеризуется двумя параметрами: вместимостью (CAPACITY) и безопасностью покрытия (SAFETY). Каждый из них вы можете увеличить, имея достаточную сумму. Так, для повышения вместимости на 500 человеко-мест нужно выложить 125 тысяч фунтов, за повышение второго параметра на 5% — 10 тысяч фунтов стерлингов. Нужно заметить, что чем больше стадион, тем быстрее приходит в негодность его покрытие, следовательно, чем больше денег вы потратите на увеличение стадиона, тем больше придется тратить на уход за полем. Важнее поддерживать стабильное покрытие, чтобы избежать травм игроков.

BANK STATEMENT (банковские операции)

В подменю проставлены графы выплат, против которых стоят суммы поступлений (DEPOSITS) и расходов (PAYMENTS):

GATES — выигрышные фонды и оплата аренды стадиона;

WAGES — заработная плата персонала стадиона;

TRANSFERS — оплата контрактов новых игроков;

CAPACITY — оплата увеличения вместимости стадиона;

SAFETY — оплата повышения безопасности покрытия;

FINES — штрафы;

GRANTS — ссуды на ремонт;

OTHERS — другие выплаты (от спонсоров, за трансляцию матчей по телевидению и т.п.)

Ниже, в графе TOTAL можно увидеть суммарные цифры по обеим статьям, а под ней обозначена общая сумма баланса, еще ниже — текущий счет вашего клуба.

FIXTURE LIST (расписание матчей)

Выбрав интересующую вас лигу, вы узнаете:

RESULTS — результаты матчей;

CUP FIXTURES — расписание игр для розыгрыша Кубка и лиги, где:

F.A. CUP MATCHES — матчи за кубок ассоциации;

LEAGUE CUP MATCHES — чемпионат лиги;

YOUR NEXT LEAGUE CUP — ваш следующий матч за звание чемпиона лиги. Если вы успели проиграть один из матчей, в игровые таблицы вас уже не включают;

YOUR NEXT F.A. CUP — аналогично предыдущей опции, но для игр за кубок;

LOAD/SAVE — обычный для подобных игр режим.

TRANSFER MARKET

Выбрав эту опцию, вы можете заключить контракт с игроками, представленными другими клубами. В списке указана команда, за которую тот или иной футболист, лига, в которой она находится, уровень и стиль игры футболиста. Выберите BID — принять участие в аукционе, затем EXIT — выход в главное меню.

В аукционе участвуют несколько команд. Учитывая, что в начале игры ваши доходы более чем скромны, вы сможете позволить себе только дешевые покупки. Пока не выйдете в одну из первых лиг — на дорогого игрока не рассчитывайте. Итак, введите имя желаемого игрока и укажите сумму, которой, как вы думаете, будет достаточно для заключения контракта. Рядом указан ваш счет в банке и сумма контракта, прогнозируемая вашими помощниками. Затем найдите свою команду в списке клубов, желающих купить данного игрока

и увидите результат, причем, даже если вы предложили больше всех — это не обязательно означает, что игрок переходит в вашу команду.

LEAGUE TABLES (таблицы розыгрышей в лигах)

Для каждой команды в лиге выводится количество сыгранных матчей, забитых мячей, выигранных и проигранных встреч, сумма очков. Здесь же можно изменить название клуба (не обязательно своего), просмотреть состав любой команды, уровень ее игры, параметры каждого футболиста, общую мощность игры в защите, нападении, рейтинг полузащитников и голкипера. Тут же обозначена вместимость стадиона.

YOUR SQUAD DETAILS (работа с командой)

PICK TEAM — формирование игрового состава. Действующий состав команды перечислен сверху и отделен от списка запасных игроков пустой строкой. Для каждого игрока указаны: уровень игры, сыгранные матчи, количество забитых мячей и степень повреждения. Последняя определяется числом недель, на которое игрок вышел из строя из-за травмы. Чтобы выбрать игрока, нужно подвести к его фамилии строку-маркер и нажать FIRE. Указанный аналогичным способом второй футболист поменяется с первым. Перед началом игры нужно включить в команду голкипера, а травмированных игроков перевести в запасные.

SELL PLAYER — укажите игрока для продажи, затем выберите одну из команд, желающих купить у вас игрока. Вы можете отменить продажу в последний момент, но эта опция работает один раз за игровую неделю — повторно продать игрока нельзя. Нельзя продать травмированного игрока и голкипера, которому нет замены.

Training — выбор игрока производится вертикальным перемещением стрелки-маркера, после нажатия FIRE выбирается вид тренировки посредством нажатия клавиш “влево” “вправо”. Ниже указаны типы тренировочных раундов для каждого игрока:

1. Goalkeeper:

Movement — передвижение;

Kicking — сила удара по мячу;

Handling — ловля летящего мяча.

2. Defence player:

Tackling — игра на удержание атаки нападающего;

Passing — ведение мяча;

Control — удержание летящего мяча.

3. Midfield:

Passing — аналогично Defence

Heading — игра головой;

Tackling — аналогично Defence.

4. Attack:

Shooting — голевые удары;

Dribble — ведение мяча с обыгрыванием защитников;

Heading — аналогично Midfield.

Your titles

Целесообразно привести все параметры:

League Championship — количество сезонов, в которых ваш клуб выходил абсолютным чемпионом лиги

2nd Division Championship — то же для второй лиги

3rd Division Championship — то же для третьей

4nd Division Championship — и для последней

League joker — количество неудачных сезонов (последнее место)

League cup finals — количество выходов в финал кубка лиги;

League cup Champions — количество выигранных финалов;

F.A. cup finals — количество выходов в финал кубка ассоциации

F.A. cup Champions — выигранные финалы

Number of seasons — число сыгранных сезонов

Next match — полная информация о следующем матче, в том числе:

Home team — команда хозяев

Away team — “гости”

Приводится средний уровень игры команд, степень подготовленности стадиона, параметры гостей и хозяев по всем видам. Полезный совет — перед началом игры хорошенько подготовьте свою команду к встрече, используя данные этого раздела. Постарайтесь набрать такой действующий состав, чтобы превзойти соперников по всем параметрам: соотнесите Mbdfield, их и ваш, Attack и Defence и наоборот. Не ленитесь делать это перед началом каждого матча. Если же вам предстоит играть за кубок, готовьтесь еще тщательнее, но соперников ищите в разделе Your next ... cup в меню Cup fixtures.

Flay game

После утвердительного ответа на вопрос “are you sure?” вы увидите исходы матчей в лигах и за кубки, если таковые запланированы на этой неделе. Затем — более подробно о вашем матче в лиге, с указанием игроков, забивших мячи с вашей стороны, и приготовьтесь к небольшим сюрпризам. Итак, неожиданности могут быть такие:

1) Ваш матч может быть показан по телевидению Culf TV. Это сулит вашему счету в банке депозит на 8000 фунтов.

2) Один из игроков вашей команды получил травму в процессе игры и вышел из строя на какое-то время (указано число недель).

3) Очередная выплата со стороны спонсоров. По масштабам начинающего спонсоры весьма щедры, но впоследствии вам перестанет так казаться.

4) Игрок такой-то ушел из вашего клуба. Такое тоже, пусть редко, но случается.

5) Ваш клуб был оштрафован за грубую игру. Как правило это — следствие игры сильных футболистов и разгромных счетов матча. Не огорчайтесь — суммы вполне сопоставимы с размером премий, и вы не потеряете много.

6) Футбольная ассоциация выделила вам некоторую сумму на улучшение вашего стадиона. К счету в банке плюсуется смехотворно малая сумма, за которую впрочем, можно несколько повысить качество покрытия вашего стадиона. Не думайте, что подобные подачки — результат плохого ухода за полем, это всего лишь регулярные выплаты каждой команде, и вовсе не обязательно тратить их на стадион.

Затем, если вы еще не разорили ваш клуб, возможно, вам предложат работу в другом. Такое бывает редко, но если все же случится, подумайте, прежде чем соглашаться. Как правило, подобные предложения появляются только после длительного процветания вашего клуба, а работу предлагают самые захудалые и нерентабельные команды, правда в той же лиге, в отличие от случая, когда ваша некомпетентность в вопросах футбольного бизнеса доводит вас до полного банкротства. Уж тогда, где бы вы не стояли в таблице, Будьте уверены — работать вам в одном из самых слабых клубов последней лиги. Альтернативы нет — если вы откажетесь — игра закончится.

Допустим, что все же вы с успехом прошли все эти перепитии, умудрившись оставить себе немного денег. Тогда придется начислить зарплату помощникам (Scout) и врачебному персоналу (COACH и PHYSIO). Особенно это важно, если вы нуждаетесь в их услугах *прогнозирование цен на игроков и лечение травмированных футболистов). Следует заметить, что даже врачи будут бессильны, если пострадавший игрок занят в тренировочных раундах. Посему для успешного выздоровления, во-первых, нужно убрать в запас всех травмированных игроков и, во-вторых, запретить им тренироваться (запись None в графе Training).

Успешно выполнив все формальности, вы вновь попадете в главное меню.

Собственно, из вот таких ходов и состоит игра. Сложность заключается в том, что, как вы уже поняли, исход матчей в большей степени зависит от случая. Это правило особенно шокирует новичков, но при правильной планировке

состава и известной бережливости, достичь высот первой лиги не слишком сложно. Стать чемпионом сложнее, но ведь в сложности достижения цели и заключается прелесть игры! Одним словом, азартная игра — футбол. Счастливо! Желаем приятно провести время с Multiplayer soccer manager.

FIVE-A-SIDE FOOTY

Эта программа, созданная Тимоти Клоссом в 1988 г., является еще одним имитатором футбола. Но здесь вам не придется защищаться стратегией, продумывать расстановку футболистов на поле, оценивать своего соперника. Здесь все очень просто — дави на клавиши и забивай мячи в ворота противника, стараясь свои оставить в неприкосновенности.

Очень тщательно запрограммированы звуковые эффекты — приятный мужской сначала призывает начать игру, а потом кричит: “Гол! Гол!” Очень впечатляюще!

Прежде всего требуется выбрать, сколько человек будут играть и управление для каждого.

Первый игрок может выбрать для себя клавиатуру, KEMPSTON-джойстик или SINCLAIR-джойстик — требуется нажать нужное количество раз клавишу “1”.

Второй игрок — это может быть или компьютер, или ваш приятель. Человек может выбрать клавиатуру или SINCLAIR-джойстик.

Управление. Клавиатура:

- Q вперед
- A назад — первый игрок
- X влево
- C вправо
- Z удар

Для второго — симметричные клавиши на правой стороне клавиатуры.

SICLAIR-джойстик: 1-й игрок — клавиши 1-5,

2-й игрок — клавиши 6-0

KEMPSTON-джойстик — стандартно, компьютер — сам разберется, куда ему двигать своих футболистов.

Для перехода к игре нажмите “5”. Игра проходит на обычном футбольном поле. Правила футбола сохраняются, кроме подачи угловых и некоторых других тонкостей. Матч состоит из двух таймов по 3 минуты. Для паузы можно нажать “SPACE”.

В каждой команде по 6 футболистов. Игроки, которые управляются в данный момент отмечены стрелкой. Их нужно подвести к мячу, и, продвигаясь к воротам соперника, постараться протолкнуть мяч в ворота.

Существуют моменты, когда мячом владеют два игрока из разных команд. Чтобы оторваться от противника, попробуйте сменить направление движения своего игрока на противоположное, как бы прикрывая мяч корпусом. Если игроки долгое время топчутся на месте, и никто из них не может сдвинуться с места мяч выбрасывается вверх и приземляется в точке поля, свободной от футболистов.

Вообще футбол в тактическом плане довольно примитивен, игроки движутся как сонные, хотя графически все сделано довольно неплохо, сопровождается хорошим звуком. Игра подходит больше для детей.

WORLD CUP MANAGER

В этой игровой программе вам предлагается попробовать себя в качестве менеджера сборной одной из стран-участниц чемпионата мира по футболу. Ваша задача — сформировать команду из имеющегося набора игроков и попытаться с этой командой выйти в финал чемпионата мира, а затем и стать чемпионом мира.

Вначале нужно выбрать управление.

1. Клавиатура
2. KEMPSTON-джойстик
3. INTERFACE-II-джойстик

Нажмите "SPACE" для выбора и затем "ENTER" для подтверждения. При желании вернуться к этому меню нажмите "SIMBOL/SHIFT".

Затем нужно выбрать:

1. WARM UP — разминка
2. PLAY — игра

Разминка состоит из двух частей:

1. HEADER — отработка ударов головой. Нужно забить как можно больше голов вратарю ударами головой по летящему мячу.

2. SHOOT — отработка ударов ногой. Задача — забивать мячи в движущиеся ворота и не упускать отскакивающие мячи. Управление для клавиатуры: "Z" — влево, "X" — вправо.

Эти навыки в дальнейшем вам очень пригодятся. Закончив разминку, приступайте к игре. Вы можете сами придумать имена футболистов, тогда выберете SELECT, или воспользоваться тем списком лучших игроков мира, который уже есть, тогда выберете CONTINUE.

Теперь вам предстоит выбрать название страны, для которой вы будете набирать команду. Среди стран есть и USSR. Далее идет информация о предстоящем чемпионате — где проходит турнир, структура соревнований, ваш ближайший соперник и т. п.

Наконец, перед вами список футболистов сборной команды. Здесь и Лев Яшин, и Беккенбауэр, и Пеле, и Росси, и еще множество известнейших футболистов, всего 22 человека. Из них нужно выбрать для ближайшей игры 11.

Напротив каждого футболиста — его показатели в процентах по трем параметрам: STRENGTH — сила

SKILL — мастерство STAMINA — выносливость

Следующее меню:

1. Выбор игроков.

Из приведенного выше списка нужно вы брать игроков для очередного матча

S — выбор игрока

R — перебор игроков в списке

V — обзор следующих страниц списка игроков

O — знакомство с командой соперника — ее положение в таблице, качество игроков, рейтинг

C — выход в основное меню

2. Обзор списка предстоящих игр в подгруппе

3. Обзор таблиц положения команд в подгруппе

4. Обзор рейтинга команды. Состояние защиты, полузащиты и нападения.

В зависимости от вашей селекционной работы состояние может быть признано великолепным (BRILLIANT), очень хорошим, хорошим и т.д.

5. Игра. К ней можно приступить, если вы уверены, что подобрали из имеющихся игроков наилучшую команду.

Игра проходит так. На черном фоне изображен тайлер, отсчитывающий минуты матча, название встречающихся команд и текущий счет. При забивании голов слышен рев трибун. Иногда в те или иные ворота назначается пенальти, и тогда требуется угадать направление удара, нажав L или R. Если вам повезет, то ваш вратарь прыгнет в нужную сторону и отразит пенальти, или нападающий вашей сборной сможет перехитрить вратаря соперника и увеличит счет.

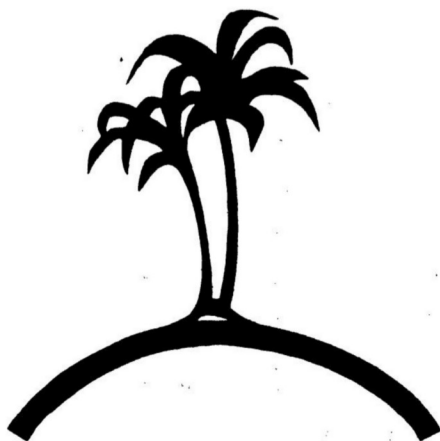
После окончания первого тайма пришло время и вам сделать полезное для вашей команды. Не зря же вы разминались перед игрой. Итак, вам предстоят те же упражнения, но ваша готовность здорово может помочь команде. Если вы из 8 ударов головой поразите ворота не менее 5 раз, то к результату первого

тайма добавится один мяч в вашу пользу, а если забьете меньше 3-х голов — добавится один мяч — добавится один мяч к результату соперника. То же самое можно сказать и про удары ногой.

Победив в своей подгруппе, ваша команда сможет выйти в финальную часть турнира, а победив в полуфинале, будет играть матч за звание чемпиона мира.

Не забывайте постоянно присматривать список игроков на предстоящий матч. Могут потребоваться замены, ведь игроки могут получить травму, или заработать красную карточку, или быть дисквалифицированными на несколько игр. Как правило, это случается с лучшими игроками. И процентные показатели могут со временем меняться — одни играют лучше, чем раньше, и их можно включить в основной состав, другие, наоборот, сдают, пусть посидят пока в запасе.

Очень увлекательная игра, доставит вам много приятных минут в свободное время.



АО
Island

Кроме того, что Вы держите в руках,

мы имеем еще **НЕИМОВЕРНОЕ** количество литературы для "ZX-SPECTRUM" и других популярных компьютеров и электронных устройств.

НАПРИМЕР:

- описания системных и игровых программ;*
- языки программирования;*
- описания по сборке, настройке и ремонту различных типов игровых и полупрофессиональных компьютеров и телефонных серверов (АОН).*
- широкий выбор элементной базы, готовые АОНы (гарантия 6 месяцев);*
- игровые, системные, обучающие программы для "ZX-SPECTRUM" на кассетах и дискегах (каждая кассета и дискета имеет свое описание);*



РАССМОТРИМ предложения о сотрудничестве и оптовой закупке наших товаров и услуг.

(095) 495 - 55 - 57

127434, Москва-434 а/я 1, фирма "ISLAND".

АО
Island

07434 4/8 1

АО

PTRM[®]

Island

М. 074 074

Телефон для контактов

(095) 495-55-57

ПК

Владельцам SPECTRUM

РАССМОТРИМ предложения в сотрудничестве и обзавоим
также наших товаров и услуг.

КОМПЛЕКТ

zx spectrum

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ



SPECTRUM

ZX