

computer
production

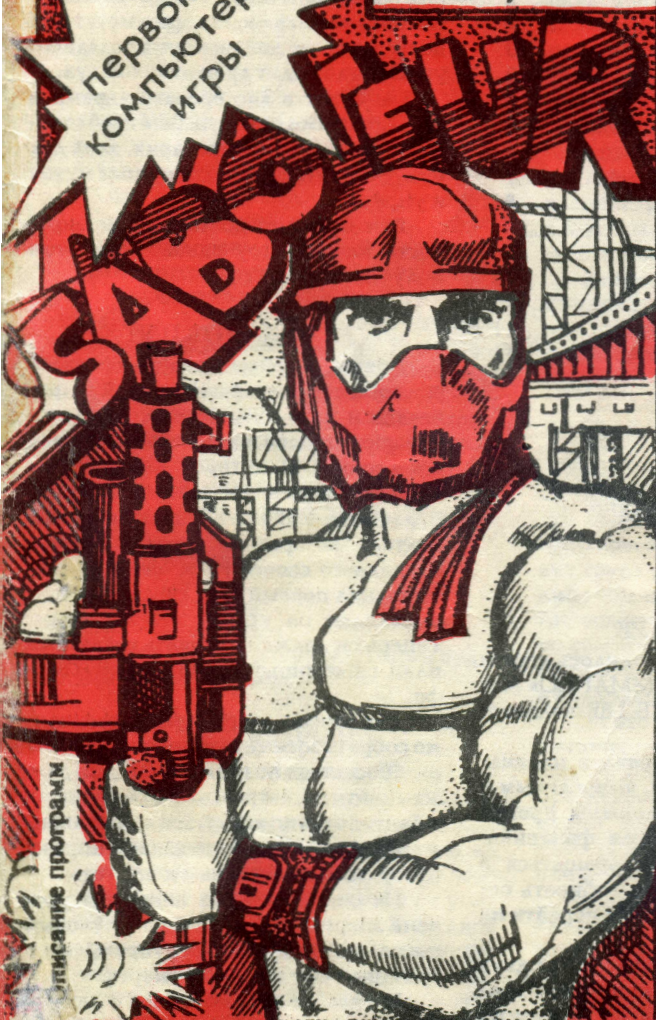
ПРОГРАММНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ КОМПЬЮТЕРОВ ТИПА
SPECTRUM

SPECTRUM ZX

ВЕРСИЯ

5,1

первоклассные
компьютерные
игры



описание программ

BLIND

Оглавление

	Стр
1. BRUCE LEE.....	1
3. BARBARIAN - 2.....	2
4. LAZY JONES.....	2
5. HARRIER ATTACK.....	3
6. SAVOTEUR - 1.....	3
7. FULL.....	3
8. DEATHSHASE.....	4
9. ROBIN THE WOOD.....	5
10. FLAG.....	6
11. FIRELORD.....	7
12. ATARY POLE.....	8
13. JETPAC.....	9
14. TUTANKHAMUN.....	9
15. BOULDER DASH - 2.....	10
16. BATMAN.....	10
17. CAULDRON - 2.....	11
18. GUNFRIGHT.....	11
19. PYJAMARANA.....	12
20. EXPRESS.....	13
21. THREE WEEKS IN PARADASE....	13
22. BACKGAMMON.....	15
23. GALACTIANS.....	17
24. ERIC AND THE FLOATERS.....	18

1. BRUCE LEE

Вам наверняка приходилось играть в такие игры, как «COMMANDO» или «RAMBO». Игра BRUCE LEE является как раз такого типа.

В этой игре вы, управляя маленьким, но очень сильным, выносливым и хитрым человечком, должны пройти все препятствия, собирая фонарики, иначе вам придется возвращаться в уже пройденные зоны и собирать оставшиеся фонарики, чтобы перейти на следующий уровень.

Вам придется защищаться от двух стражников, которые по приказу дракона хотят убить вас. Но вы можете их игнорировать и не вступать с ними в

борьбу, одновременно не подставляясь под их удары. В противном случае вам придется расстаться с жизнью.

Но если вы хотите набрать больше очков (а за определенное количество очков вам добавляется жизнь), то убивайте их.

Когда вы пройдете все зоны, которые наполнены всякими неожиданностями и ловушками, которые могут вам повредить, то дойдете до последнего уровня, где сидит дракон - злой дух.

Он будет в вас бросать ядрами и отравленными шипами. Вам необходимо взять последний фонарик, злой дух будет корчиться в предсмертных муках и умрет.

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

2. DYNAMITE DAN

Доктор Вмейзен вместе со своей обаятельной докторшей Донной разработали и намерены осуществить свои коварные планы по захвату власти над всем миром. Наш герой Динамит Дан должен сорвать эти коварные планы. Его задача - выкрасть секретные планы доктора, которые он спрятал в сейфе последнего своего убежища. Дан уже выполнил первый этап своей миссии и высадился на крыше дома доктора. Теперь он должен отыскать секретный план, спрятанный в неприступном сейфе.

Для взрыва двери сейфа необходимо собрать восемь динамитных шашек, разбросанных по всему дому. Дан должен найти их, взорвать сейф, взять план и благополучно вернуться в свой дирижабль. Дан может идти влево и вправо, взбираться по ступеням и прыгать.

Не оставляйте без внимания уровень энергии нашего героя. Звуковым сигналом вы будете предупреждены о грозящей ему голодной смерти.

Избегайте столкновения с движущимися предметами. Контакт с ними

неминуемо ведет вас к потере шансов добраться до планов доктора. Помните, что Данне умеет плавать и для передвижения по воде должен дожидаться плота.

ПИТАНИЕ:

- яйцо	50 очков
- торт	25 очков
- коктейль	10 очков
- мороженое	30 очков
- фрукты	15 очков
- чай	35 очков
- сыр	20 очков
- суп	40 очков

ДРУГИЕ ПРЕДМЕТЫ

- кредитная карточка	????
- дезодорант (DEZODORANT) ваше химическое оружие	25 очков
- пробирка с питьевой водой	50 очков
- кислородный баллон	75 очков
- динамитная шашка	100 очков
- секретные планы доктора (TOP SECRET)	100 очков

Перед началом игры ознакомьтесь и выберите:

D - закрепленные клавиши

K - клавиатурный джойстик (A, S, Space)

J - кемпстон

S - синклер

I инструкция

P - пауза в игре

Нажмите клавишу «ENTER» и будьте очень внимательны.

3. BARBARIAN II

Загрузка стандартная. Продолжение хорошо известной игры «BARBAR». Наш герой сражается на мечах со своим противником. Схватка идет не на жизнь, а на смерть, ведь в руках у воинов боевое оружие. И поэтому от умения им владеть зависит все. В трудное время жили наши предки. Сила мускулов и ловкость определяли лидерство. Огнем и мечом прокладывали себе путь варвары, заставляя трепетать порабо-

щенные народы.

Сначала схватка идет на каменистом плато, голые скалы станут свидетелями неминуемой кровавой развязки, а мерзкий урод утащит бездыханное тело побежденного воина. Потом пещеринка переносится в лес, где под кронами деревьев происходит утверждение силы меча и тела.

На первых порах вы можете поспорить со своим другом, выбрав режим игры с двумя игроками. Затем, почувствовав в себе силы, попробуйте похозяйничать с компьютером. Уверю вас, это не просто.

Управление джойстиком или от клавиатуры. В случае с двумя игроками - и тем и другим одновременно разными противниками.

В игре возможен режим демонстрации, выбрав который вы сможете наслаждаться искусством владения оружием древних воинов.

4. LAZY JONES

Занимательная игра Авторы предлагают вам роль человека, путешествующего по компьютерным залам, расположенным в многоэтажном здании. Залов очень много, но вам не представит труда разобраться в них. Вас ждет либо обычная «стрелялка» на тему космических войн, либо бар, где требуется выполнить довольно странную миссию: поцеловать бармена, подпрыгнув в подходящий момент (клавиша FIRE).

Но это еще не все. Во время путешествия по коридору с дверями, ведущими в компьютерные залы, вас будет преследовать кресло, которое необходимо каждый раз перепрыгивать, либо скрываться за одной из дверей, иначе вас отправят в лучший мир.

В случае успешной игры вы попадете на другие этажи, где вас ждут не менее увлекательные игры.

УПРАВЛЕНИЕ:

1 - клавиатура

2 - джойстик

5. HARRIER ATTACK

Вы, пилот скоростного штурмовика, взлетели со своей базы (палубы авианосца) и направляетесь в разведывательный полет к вражеским позициям и городу. Над морем вас подвергнет обстрелу вражеский корабль. Уничтожьте его либо бомбами, либо ракетами. В зависимости от этого вам начислят соответствующее количество очков. В воздухе вас атакуют истребители неприятеля. Увернитесь от них или сбейте их ракетами. Затем полет будет проходить над сушей, где вас в засаде поджидают зенитки, танки и локационные установки - радары. Займитесь бомбометанием. А вот появился и город. На крышах зданий здесь установлены различные установки. Уничтожьте их! За городом в море стоит ваша база. Постарайтесь опуститься на палубу вашего авианосца.

Таким образом, общая цель игры: совершая разведывательный полет, уничтожить как можно большее количество военной техники противника и благополучно совершить посадку на свой корабль.

УПРАВЛЕНИЕ:

После ввода программы под рисунком на экране появляется таблица, в которой отмечаются показания некоторых приборов:

1. Количество набранных вами очков;
2. Наивысший счет;
3. Скорость вашего полета;
4. Количество топлива в баках;
5. Количество ракет и количество бомб.

В игре пользуйтесь клавишами:

- 7 - подъем самолета вверх;
- 8 - увеличение скорости самолета;
- 6 - уменьшение высоты или спуск самолета;
- 5 - уменьшение скорости;
- 9 - бомбометание;

0 - пуск ракет;

SPACE - катапультирование пилота.

Счастливого полета!!!

После набора более 100 очков появляется таблица, в которую нужно занести имя игрока. Наберите имя на клавиатуре и нажмите «ENTER».

6. SABOTEUR-1

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

Через подвал, к первой железной дороге, затем через лабиринт второго здания - ко второй железной дороге, по которой попадешь в третье здание. Здесь находятся бомба и диск. Диск нужен для того, чтобы остановить время, которое сразу же после высадки течет с неуловимой скоростью.

Время миссии ограничено!

Поэтому нужно спешить с заложиванием бомбы, иначе «диверсант» будет уничтожен. После обнаружения бомбы ее необходимо заложить в пульта управления. Как только бомба будет на месте, начнется отсчет времени до взрыва. Спешите! задание трудное, но нужно успеть покинуть здание до взрыва, иначе вы останетесь под обломками. Вертолет находится на чердаке здания.

Вы успели улететь? Если да, то миссия окончена!

И еще: в ходе выполнения задания «диверсант» борется с охранниками и их собаками, которые размещены по всему лабиринту. Борьба с ними может идти руками, ногами, а также всеми подручными предметами.

7. FULL

Игра представляет собой имитацию мотоциклетных гонок. Вам предлагается пройти одним из известных в мире гоночных маршрутов. Гонщики поль-

зуются мотоциклами таких фирм как «Хонда» «Харлей» и могут развивать на некоторых участках трассы скорость до 175 км. в час. На маршруте есть крутые повороты. Следите за скоростью. Постарайтесь не сойти с трассы и, в тоже время установить рекорд. Всего 40 участников и гонку вы начинаете последним. Будьте внимательны, не столкнитесь с другими гонщиками, так как это значительно сбросит вашу скорость.

После загрузки программы на экране появляется таблица режима выбора игры.

- 1 - выбор трассы
- 2 - выбор количества кругов в гонке
- 3 - тренировочный режим, проход трассы в одиночку
- 4 - старт гонки
- 5 - выбор управляющих клавиш и джойстиков.

1 - вы можете выбрать 1 из 10 маршрутов, которые находятся в:

1. Дониингтоне;
2. Сан-Марино;
3. Испании;
4. Франции;
5. Германии;
6. Италии;
7. Бельгии;
8. Югославии;
9. Швеции;
10. Сильверстоне.

Нажмите 1 и вам покажут эти маршруты. Выбор трассы осуществляется нажатием клавиши Space, а закрепление маршрута - ENTER.

2 - нажмите 2 и в этой же таблице будут меняться цифры, указывающие на количество кругов. Можно менять их от 1 до 5.

3 - выбрав тренировочный режим, вы можете в одиночку пройти трассу, чтобы ознакомиться с ее особенностью.

4 - официальные гонки. Участвуют 40 гонщиков. Вы стартуете последним.

5 - нажимая клавишу 5 вы можете выбрать: управление при помощи кла-

виатуры; протек джойстик; интерфейс II; кемпстон джойстик.

Управляющие клавиши:

1 - поворот влево;

0 - поворот вправо;

9 - старт в гонке и увеличение скорости;

BREAK - уменьшение скорости и останова;

E - закончить игру;

R - рестарт игры.

На финише вам покажут, какую максимальную скорость вы развили на трассе и какое место заняли в гонке

8. DEATHCHASE

Вы - опытный патрульный, несете свою патрульную службу в прифронтовой полосе. Внезапно вы обнаружили 2-х диверсантов. Однако пытаться поймать их на месте диверсии, допустили ошибку и они, воспользовавшись ею, спасаются бегством. Они пробиваются к линии фронта на мотоциклах, а до нее всего несколько десятков километров. Вы бросаетесь за ними в погоню. Обнаружив вас, эти бандюги скрываются в лесу. Лавируя между стволами деревьев, они пытаются сбить вас со следа. Но вы, к тому же, спортсмен мотогощик и оторваться от вас не такое уж простое дело. Погоня может длиться и днем и ночью. Диверсанты по радию успели сообщить, чтобы их в определенном месте подхватил вертолет или танк. В связи с этим ваша задача несколько усложнилась, и остается теперь только одно - уничтожить диверсантов и технику. В игре много стадий. При переходе от одной стадии к другой количество деревьев в лесу увеличивается и врезаться в дерево можно очень быстро. Так что будьте внимательны и призовите все свое мастерство гонщика себе на помощь. Если вы погибнете, то эти бандюги уйдут безнаказанными.

За уничтожение диверсантов дается 1000 очков.

За уничтожение танка и вертолета

по 2000 очков.

После загрузки программы нажмите «1», если будете пользоваться клавиатурой компьютера, или «2», если используете джойстик кемпстона.

Управляющие клавиши:

1 - поворот налево

0 - поворот направо

9 - старт и увеличение скорости

8 - уменьшение скорости и останов-

ка BREAK - огонь

Внизу экрана показывается:

слева - число набранных очков и число оставшихся попыток.

справа - максимальный счет пре-
дающих игр.

9. ROBIN THE WOOD

История Робин Гуда вновь оживает в приключенческой игре «Робин из леса». Легенда гласит нам о Робине, сыне Алерика, который был стражником серебряной стрелы (символа свободы и мира для саксонских племен). Управляющий графством Ноттингем убил Алерика и завладел серебряной стрелой. Для саксонцев наступили тяжелые времена... Когда Робин вырос, он стал для норманов грозным противником. Он отнимал у захватчиков награбленное добро и раздавал беднякам.

Воспитанный в лесу, он без труда уходил от погони. Шериф из Ноттингема решил обманным путем заманить Робина в город: он объявил состязания по стрельбе из лука, а главной наградой победителю будет та самая стрела.

Именно с этого места легенды начинается ваша миссия...

Перед тем как начать состязание с другими стрелками, вы должны выполнить несколько других миссий, таких же трудных и опасных.

Чтобы приступить к состязаниям, ты не должен быть опознан и должен иметь три магических стрелы. Стрелы находятся у старого умного Анта. Кроме того, у него же находятся твой лук и

меч. Чтобы их получить, ты должен дать взамен три кошелька с золотом за каждый вид оружия. Однако, для того чтобы добыть кошельки с золотом, нужно вступить в борьбу с норманнами, составляющими эскорт богатого и злого епископа из Петерборо.

Территория игрового поля разделена на три части. Наибольшая из них - это лес, потом замок, в котором будут происходить состязания, и затем подземелье змька, куда вас будут часто бросать. Лес - это сложный лабиринт, образуемый взрослыми деревьями, по которому бегают красные кабаны, встреча с которыми не сулит ничего хорошего.

Робин начинает игру, вооруженным только короткой палкой, однако ее достаточно, чтобы победить шныряющих повсюду норманнских воинов, которые имеют приказ убить Робина и стреляют без предупреждения. Вся их беда в том, что они могут стрелять в Робина только с дальнего расстояния. В лесу можно встретить собирающую зелье колдунью, которая потребует от тебя дань. Если ты не выполнишь ее приказ, она бросит тебя в подземелье, выбираться из которого нужно, имея при себе каюк. Если к моменту встречи с колдуньей ты соберешь достаточное количество зелья (выглядят как цветочки), то в награду колдунья перенесет тебя в другую часть леса (забирая у тебя кошельки с золотом). Лучше иметь четное количество цветков.

Зелье, колчан со стрелами, и премию в виде дополнительной жизни, можно найти в лесу.

Собранные и уже имеющиеся предметы высвечиваются в нижней части экрана. В верхней части находится сложный орнамент (стилизованное оленьи рога), цвет которого сообщает о состоянии здоровья Робина. Каждое ранение, полученное им, уменьшает его силы. Если он не будет достаточно сильным и ловким, то погибнет, не успев выполнить задание. Очень полезно

навестить старого Пустынника, который лечит раны. Однако нужно помнить о том, что Пустынник не переносит вблизи своего дома никакого оружия, и встреча с ним может быть очень неприятной. Кроме того, по лесу путешествует епископ из Петерборо, охраняемый своими стражниками. Достаточно лишить его эскорта, и епископ убежит, бросая два полных кошелька с золотыми монетами. Иногда Робин может встретиться с самим Ноттенгемским шерифом, что всегда кончается заточением Робина в темницу.

Итак, задача, стоящая перед Робин, трудна и ответственна. Ты должен ему всячески помогать. Для того, чтобы запомнить и выучить 350 игровых экранов, нужно несколько часов потратить на попытки, при этом очень полезным является изготовление карты.

10. FLAG

Игра представляет собой имитацию гонки, в которой вам предлагается пройти одним из известных в мире гоночных маршрутов. Над рулевым колесом гоночного автомобиля вам откроется динамичный вид внешнего мира, пролетающий мимо вас с огромной скоростью. На дисплее вы постоянно увидите меняющиеся показания приборов на панели автомобиля. Следите за различными путевыми знаками появляющимися из-за горизонта и проплывающими мимо вас деревьями, километровыми столбиками, камнями, предупреждающими знаками, озерами и т.д. На трассе есть затяжные подъемы, на которые надо взбираться, а затем спускаться. Следите за показаниями приборов, чтобы избежать заноса и перегрева мотора.

Ваш автомобиль тщательно запрограммирован и копирует динамику настоящей гоночной машины. У вас имеется выбор марки автомобиля. Наибольшая мощность достигается при подходящем числе оборотов двигателя.

Лобовое сопротивление и сопротивление дороги также учитывается. Для того чтобы достигнуть оптимальных условий управления автомобилем, вам необходимо вовремя переключать передачи, чтобы поддерживать наиболее оптимальное количество оборотов двигателя. Если вы будете проходить повороты на большой скорости, вас может занести. Но не волнуйтесь, чтобы немножко облегчить условия, вы можете выбрать автомобиль с автоматическим переключением передач, но за счет потери мощности автомобиля.

На вашем приборном щитке изображены точные аналоги спидометра, тахометра, указателей уровня топлива в топливном баке и температуры двигателя, а также таймер и счетчик кругов гонки. Рулевое колесо тоже изображено на экране и подчиняется вашим командам. Управление автомобилем очень сложное занятие, требующее тренировки. Кроме того, вам нужно постараться не съехать с трассы и установить рекорд. Вам придется избегать различные опасности и следить за состоянием автомобиля.

Масло/вода

Если на шоссе вам попадет масло или вода, это уменьшает сцепление колес с дорожным покрытием и может вызвать занос автомобиля, если вы попытаетесь свернуть.

Съезд на обочину

Если колесо автомобиля съедет на обочину, движение станет неровным, скачкообразным, а управление автомобилем будет затруднительным и опасным. Не съезжайте с шоссе.

Стекло

Наезд на стекло вызовет порчу шины, что приведет к неравномерному, прыгающему движению и серьезному затруднению в управлении автомобилем. Вам придется «хромать» на станцию техобслуживания, чтобы заменить колесо.

Перегрев двигателя

Движение с постоянно повышенным числом оборотов на низкой передаче приводит к росту температуры охлаждающей жидкости в двигателе, а это может вызвать разнос двигателя. Остановка на станции техобслуживания быстро охладит двигатель. Не переключайте передачу на более низкую при больших оборотах, потому что это приводит к перегреву двигателя.

Топливо

Если бы выбираете длинный маршрут, следите за топливом. В случае необходимости остановитесь на станции и заправьте автомобиль.

Станция техобслуживания

Подъезжайте к станции по обочине и остановитесь. Там автомобиль получит полное обслуживание, включая замену колес, заправку и охлаждение двигателя.

Все, что вам остается теперь сделать - это выбрать маршрут, тип машины и количество кругов гонки. И вот вы уже у старта гонки ожидаете включения зеленого сигнала светофора.

10 маршрутов запрограммированных в игре, смоделированы с всемирно известных маршрутов кольцевых гонок на приз «Гранпри»:

1. Брандс Хетч
2. Псион Парк 7
3. Сильверстоне
4. Микродрайв
5. Отеррихринг
6. Монако
7. Кембридж Ринг
8. Поль Рикард (Франция)
9. Сатурн Сендз
10. Монза

Выбор гонки производится клавишей «SPACE» и «ENTER».

Автомобили

Форрети - турбо - исключительно мощный автомобиль, двигатель которого развивает мощность до 640 л.с. при 8000-10000 оборотов в минуту. Имеет

очень малый коэффициент лобового сопротивления. Скоростной автомобиль. Легок в управлении. Рекомендуется для опытных водителей.

Псион-пегас - новая марка, представляющая последнее достижение в автомобилестроении. Развивает мощность 560 л.с. при 5000-10000 об/в мин. Имеет очень малый коэффициент лобового сопротивления. Скоростной автомобиль. Легок в управлении.

Макфастер спец - автомобиль с автоматическим переключением передач. Идеальный автомобиль для новичков, участвующих в гонке. Тем не менее очень скоростной и надежный. Развивает мощность 500 л.с.

Выбор автомобиля производится клавишей «SPACE» и «ENTER»

Управление автомобилем:

0 - акселератор - увеличение скорости

1 - тормоз

M или клавиша слева от нее - передача вверх

N или клавиша слева от нее - передача вниз

A - быстрый поворот налево

S - медленный поворот налево

D - медленный поворот направо

F - быстрый поворот направо

H - остановка, чтобы продолжить движение снова

H и T вместе - прекращение гонки.

11. FIRELORD

Программу FIRELORD фирмы Хьюсон написал Стив Кроу, автор уже известных, хороших игр Старквейк и Визард Лэар.

Мы оказываемся в стране Торрот, в краю басен, рыцарей, драконов и магии. Страной правит злая и прекрасная королева, которая завладела магическим камнем Фазстоном, позволяющем метать огненные молнии, и тем самым «терроризировала» Торрот.

Наша задача (в этой игре мы высту-

паем в образе сэра Гала Хеда), заключается в том, чтобы отобрать у королевы Фазстон, используя ее тщеславие, постоянные опасения утратить молодость и красоту. Мы должны добыть 4 части заклятья вечной молодости и попробовать обменяться с королевой.

Мы отправляемся на поиски, собирая по дороге оружие и продовольствие, входим во встречающиеся дома и торгуем с жителями, предлагая взамен за информацию различные предметы. В крайнем случае пробуем воровать (цель оправдывает средства, а грех этот сами себе отпустим). Надо только дожидаться того момента, когда хозяин посмотрит в другую сторону. Если нас поймают на этом деле, придется предстать перед суровым судом. Поиски по очень большой стране (свыше 500 экранов) затрудняют нам аборигены, с которыми нужно бороться, и не всегда с успехом. Правда, мы можем 5 раз воскреснуть, но это очень мало. РОКЕ 34509,0 обеспечит нам безнаказанность в этих стычках, однако не избавит нас от приговора суда, если попадемся на краже. Справедливость все таки должна восторжествовать, даже в условном мире игры.

12. ATARY POLE

Вам представляется шанс испытать себя в качестве профессионального гошика в борьбе за звание чемпиона мира в классе машин «Формула-1».

Игра начинается с квалификационным заездом, который длится 90 секунд. Пройти трассу вам надо за время, не превышающее 73 секунды, т.к. только в этом случае присваивается определенная квалификация. После получения такой квалификации вы становитесь участником реальной гонки.

Если произошло столкновение с одним из ваших соперников, то ваш автомобиль взрывается и вы теряете драгоценное время. Однако не расстраивайтесь - пока время заезда не истекло, вы всегда получите взамен новый автомобиль.

РЕКОМЕНДАЦИИ:

1. Быстрый старт. В квалификационном заезде, как только ваш автомобиль появится на экране. Надо немедленно приготовиться к старту. В реальной гонке будьте готовы тронуться с места как только вспыхнет зеленый стартовый фонарь.

2. Использование внутренней части дороги. Оставайтесь на внутренней стороне дороги до тех пор, пока это возможно. Здесь вы можете развить большую скорость и значительно упростить маневрирование среди ваших соперников.

3. Избегайте торможения. Торможение дает возможность другим участникам гонки обогнать вас, а за каждый обгон вы теряете 50 очков.

4. Использование коротких передач. Начинать движение на старте необходимо на пониженной передаче (LO). Но как только ваша скорость станет равной 105 миль/час;- переключайтесь на повышенную (HI).

УПРАВЛЕНИЕ:

Клавиатура:

O - влево

P - вправо

Q - конец

A - переключение передач.

Джойстик : переднее положение - включение пониженной

Передачи (LO), а назад - повышенной (HI).

S начало игры

N вкл/выкл паузы

СЧЕТ

Стартовая позиция (квалифик)	Время (сек)	Премия (очки)
1	50	4000
2	60	2000
3	62	1400
4	64	1000
5	66	800
6	68	600
7	70	400
8	73	200

Преодоление каждых 5 метров
трассы..... + 50
Каждый обгон..... + - 50
Каждый следующий заезда после
достижения клетчатого флага.... 200

13. ЛЕТРАС

Вы были посланы федерацией космических исследований к звезде Альфа-Центавра на поиски гуманоидной цивилизации. Успешно закончив поиски, вы спешите с этим сообщением на Землю. К сожалению у вас осталось слишком мало ракетного горючего, чтобы одним броском добраться к матушке Земле и родному дому. С горючим получилась накладка, потому что баки были пробиты метеоритами. На одной из планет, возвращаясь назад, вам пришлось совершить вынужденную посадку. При этом не обошлось без поломок. Теперь, используя свой опыт, вы из обломков монтируете космический катер, добываете для него горючее, запасаетесь едой и отправляетесь на следующую планету, так как космокатер не способен совершать дальние перелеты. Именно так от планеты к планете, можно попытаться достичь Земли.

Однако сборка космокатера, добыча горючего и пищи не совсем безопасное мероприятие. Вам придется работать на этих планетах, отстреливаясь из бластера от самых разнообразных хищников. Если они прикоснутся к вам, то вы погибните.

В работе вы руководствуетесь следующим: собираете катер, т.е. берете среднюю часть ракеты и сбрасываете на основание, а затем проделываете то же самое с носовой частью. Чтобы их взять, нужно просто войти в позицию этой части. Когда ракета будет собрана, соберите баки с топливом и погрузите в ракету. Не забудьте захватить еду, боеприпасы для бластера и т.п.

Сборка ракеты, погрузка топлива и других ингредиентов совершается очень просто. Вы берете их и пролетаете над положением ракеты, а они сбрасываются сами. Не забывайте все время отстреливаться!

Когда ракета будет готова к старту (она начинает мигать) спускайтесь на землю и бегите к ней. Как только вы войдете, ракета стартует.

После загрузки программы на экране появится таблица.

Нажмите соответствующие клавиши:

- 1 - один играющий;
- 2 - два играющих;
- 3 - управление игрой при помощи клавиатуры;
- 4 - управление при помощи кемпстон джойстика;
- 5 - старт игры.

Вашему космическому разведчику дается 5 жизней. Постарайтесь их использовать с пользой для дела.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

Клавиши в ряду, начиная с Q и кончая P - перемещение вверх;

Клавиши A....L - огонь;

Клавиши Z,C,V - перемещение влево;

Клавиши x,V,N - перемещение вправо;

Для возобновления игры нажмите 5.

14. TUTANKHAMUN

Множество легенд оставили древние цивилизации. Над многими загадками бьются ученые, используя современнейшую технику. Но не теряют времени и неутомимые искатели приключений, древних сокровищ и новых, неизведанных путей.

Итак, нашему герою предстоит очередная попытка завладеть несметными сокровищами пирамиды Тутанхамона. Сокровищница охраняется всевозможными тварями. Египетский фараон

не хочет расставаться со своими богатствами. Но наш «солдат удачи» напорист и алчен, к тому же вооружен фантастическим оружием, уничтожающим нечисть по обе стороны от героя.

Кроме сокровищ, за взятие которых начисляются очки, в лабиринтах разбросаны ключи, лишь подобрав которые, можно попасть в следующую комнату. Следует отметить, что иметь при себе можно только один ключ, и может так статься, что вам придется вернуться обратно за оставшимися ключами. Имея при себе ключ, необходимо отыскать палату, закрывающую выход из очередной комнаты, и очистить себе проход, приблизившись к ней.

Сначала вы можете выбрать любую из первых пяти комнат для путешествия по ней. Но это только разминка. Далее вам предстоит проделать путь самостоятельно, прибравшись к сердцу захоронения.

15. BOULDER DASH II

Загрузка стандартная. Автор программы, Питер Липса, разработал для вас занимательную игру, и надеется, что она вам понравится. Маленький человек движется по комнатам, ограниченным стенами. По игровому полю раскиданы огромные валуны. Пробегая под ними человек разчищает им дорожку, и они сваливаются вниз.

Будьте осторожны, не попадите под них сами. Огромные камни можно толкать (клавиша ENTER) по очищенному коридору. Цель игры - продвигаясь под этими валунами, необходимо собрать кристаллы, разбросанные здесь и т.

Но это еще не все. Сбросив валуны в первом помещении вы обнаружите в соседнем самых настоящих врагов нашего героя, которые бегают по круту в замкнутом пространстве. Но стоит только проделать им проход (а это необходимо сделать, чтобы проникнуть дальше), как они бросятся на человека, в надежде погубить вас. А бороться с

ними очень просто. Для этого необходимо выпустить их в удобный момент, а как только один из них погонится за вами, сбросьте на него один из валунов, под которым он погибнет. Пройдя комнаты со своими врагами, вы попадете в следующие помещения, в которых будете заниматься тем же самым. Всего же четыре типа помещений, в которых ваша задача будет несколько модифицироваться. В самих комнатах еще больше.

У вас всего 3 попытки и, что не менее важно, ограниченный лимит времени - всего 4 минуты. Постепенно этот фактор будет играть для вас главную роль.

Управляющие клавиши:

E, O, 7 - вверх;

F, K, 6 - вниз;

M, X, 5 - влево;

C, 8 - вправо;

N, B, V - сдвинь валуна;

Q - выход из игры;

S - рестарт;

P - выбор номера игрока;

J - переопределение джойстика;

SPACE - пауза.

16. BATMAN

Бэтмен - это супермен. У него есть маленький друг - мальчик Роберт, которого враги посадили в пещеру летучих мышей, находящуюся глубоко под городом готавов. Основная задача Бэтмена - найти своего приятеля. Наш супермен должен пройти около 150 комнат и преодолеть много трудностей. В ходе поисков Бэтмен должен найти 7 составных частей своего транспортного средства - бэтмобиля и собрать его. По дороге он также будет находить и собирать предметы, которые помогут ему: бэтбург - башмаки, благодаря которым он обретет возможность прыгать; пояс, помогающий изменить скорость падения; маленькую турбинку, с помощью которой можно изменить направление падения; сумку, в которой можно во-

сить найденные предметы.

В начале игры Бэтмен может перемещаться только в 4-х направлениях; после того как найдет башмаки и турбинку - сможет прыгать и падать. Начинает свои поиски Бэтмен с 10-ю жизнями, однако в процессе игры собирая «бэтпиалс» (пиалюльки с символом бэтмана), он может восстанавливать затраченную энергию, начинает быстрее двигаться и даже получить дополнительную жизнь.

17. CAULDRON 2

Программа Колдрон 2 - это продолжение уже известной нам программы Колдрон.

Когда колдунья Орфидина победила короля дынь (именно так переводится английское слово PUMPKING), она завладела его замком и получила золотую метлу, которая сильно увеличила ее чародейские силы. Последняя борьба утомила Орфидину, и теперь она не покидает замка, отдыхает и мечтает о том, как бы завладеть всем миром. Но она, однако, не забыла о своей безопасности, поэтому снаружи и внутри замка она расставила множество ловушек. Вместе с ними замок охраняют ужасные создания и мошकारа, бродячие скелеты и нетопыри (правда последних двух можно уничтожить найдя соответствующие предметы).

В побежденном королевстве нашелся один смельчак (на самом деле это была маленькая дыня, так как это было королевство дынь), который решил победить волшебницу, отобрать у нее золотую метлу и вернуть мир в Солнечное государство. Входе игры мы управляем этой маленькой подпрыгивающей дыней.

В начале игры у нас нет оружия, и нам надо найти магические силы, прыгая в середину искрящихся источников энергии.

Каждое столкновение с чудови-

щем, которых полно во всем замке, приводит к убыванию сил в нашей маленькой дыне. Правда чудовищ на короткое время можно лишить силы, стреляя в них магическим лучом, но они вскоре снова оживают и начинают нам мешать. В нашем распоряжении есть 6 дынь, и когда очередная превращается в желтую лепешку (под ужасный смех колдуньи), в дело вступает следующая.

Замок, в котором нам предстоит действовать, - довольно большой 128 комнат, и хорошо было бы сделать карту, которая облегчит нам выполнение задания.

Для того, чтобы победить колдунью, нам нужно найти 5 предметов: магическую книгу, ножницы, топор, щит и клубок, каждый из которых использовать соответствующим образом.

Дыня управляется при помощи клавиатуры (игра позволяет выбрать соответствующие клавиши) или при помощи джойстика.

Функция «стрельба» имеет двойное значение: повышение высоты прыжка и стрельба магическим лучом.

Задание победить колдунью отнюдь не легкое, и очень скоро оказывается, что запас 6 дынь маловат. Дающиеся внизу поправки (они относятся к версии ZX-SPECTRUM) приводят к тому, что дыни будут возрождаться так же быстро, как и чудовища.

В программу «COPY-COPY» записываем последний сегмент длиной 41986 и стартовым адресом 23550 (поправки предназначены именно для такой версии) и вписываем POKE 52974, 0 этот адрес десятичное значение 61, что соответствует команде DEC A.

18. GUNFIGHT

GUNFIGHT - эту игру можно называть игрой на реакцию. Вы - шериф, и вам необходимо защитить город от бандитов. Весь вопрос в том, кто первый выстрелит, вы или бандит! За каждого

убитого бандита вы получите денежную премию! Старайтесь не думать слишком долго, иначе у вас отнимут часть денег. Побродив по улицам города, вы сможете найти множество вещей, которые принесут вам деньги.

УПРАВЛЕНИЕ

- стандартный набор.

19. PУJAMARAMA

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

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

2. Перенеси цветок в горшке и ведро в комнату с летающими капканами (ловушками) и батареей, - временно ловушки исчезнут. Оставь ведро и забери батарею.

3. Для того, чтобы зарядить батарею, нужно забрать граненый ключ из комнаты, находящейся на 3 этаже. Это рядом с ракетой. Затем, имея с собой и ключ и батарею, можно выйти на 1 этаж через двери, находящиеся на правой стороне. Батарея уже должна быть наполнена топливом из «топливной комли».

4. На Луне находятся пришельцы. Единственный способ победить их - это стрельба из лазера. Трудности: а) разменять фунт на пенсы; б) пенс пригодится тебе в туалете; в) возьми молоток в туалете и иди в движущуюся комнату; там поменяй молоток на огнетушитель; г) уйди из комнаты через дверь номер 3.

Выйди из следующей комнаты через наиболее выступающую в правую сторону дверь, заберись на ящик и выйди через окно. Иди прямо, окажешься в комнате, где горит огонь - огнетушитель поможет пройти тебе через эту комнату. Когда упадешь, ты должен сразу же повернуться налево и взять ключ. Иди теперь налево, обращай внимание на удава. Имея с собой

ключ, можешь пройти в комнату, в которой находится лазер. Входя в поднимающуюся комнату, убедись, что у тебя с собой и ключ и лазер. Выход номер 1. Иди через первую же дверь, попавшуюся тебе по дороге, направо. Выйди через эту дверь направо и сразу же прыгай на 3-ий ящик и на стол. Возьми батарейку - лазер должен быть заряжен. Выйди через нижний выход. Теперь, имея с собой батарею и заряженный лазер, войди в подвижную комнату и выйди через дверь номер 3, иди к ракете и лети на Луну. Теперь пришельцы позволят тебе пройти мимо них. Теперь можешь взять ключ, необходимый для завода будильника, но сначала тебе необходимо иметь магнит.

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

6. Жми на клавишу «HELP» - и в комнате с ключом появится ящик. Войдя в комнату, в которой находится ключ и воздушный шарик (имея с собой ножницы), дотронься до шарика (не исключено, что тебе придется вернуться и еще раз нажать на клавишу HELP) воздушный шарик поднимет Волли, а ты должен прыгнуть и забрать ключ.

7. Иди на кухню и поменяй ключ на магнит.

8. Дальше уже все просто - возвращаешься на Луну, где ты оставил лазер. Входишь в следующую комнату, где подпрыгиваешь для того, чтобы достать до магнитного замка, за которым спрятан ключ и идешь к будильнику, стараясь избегать опасностей. Дотрагиваешься до часов и заканчиваешь игру.

9. Для того, чтобы получить дополнительные очки, нужно поднимать и опускать предметы, не нужные, казалось бы, для завершения игры.

20. EXPRESS

Экспресс «Италия» захватили гангстеры и, чтобы спасти пассажиров поезда, необходимо остановить его. Спасатель с вертолета по веревочной лестнице спускается на крышу последнего вагона экспресса (всего 19 вагонов т.е. CAR = 19). Он должен по крышам пробежать к 10 вагону, перепрыгивая с крыши на крышу, спуститься во внутрь поезда и пройти в 1-ый вагон. Здесь ему нужно взять ключ и только тогда, проинкнув с ключом в локомотив, можно остановить экспресс. Однако сделать это не так просто. На крышах вагона спасателя преследуют гангстеры, которые стараются спихнуть его с крыши, либо подстрелить. И в том и в другом случае вы теряете жизнь. Постарайтесь опередить их и увернуться от бандитских пуль (ложитесь, чтобы они пролетали над вами). Единственным союзником в борьбе с бандитами является птица. Если спасатель поймает ее, то она поможет сбить с крыши вагона преследователей.

Кроме того, будьте внимательны, появление мигающего ромба в верху экрана предупреждает вас о приближении экспресса к арке. Не вздумайте подпрыгивать, а лучше ложитесь, если не хотите свалиться с экспресса.

Спустившись с крыши 10 вагона, спасатель продвигается к первому вагону, перепрыгивая через бандитов. Однако будьте осторожны, т.к. сверху ползает какое-то диво - пособник гангстеров. Если вы попадетесь ему, то будете повешены к потолку и потеряете при этом драгоценную жизнь. В первом вагоне, кроме всего прочего, вас подстерегает шар-вредитель. Увернитесь от него. Подпрыгните, схватите ключ, и скорее мчитесь в локомотив. Ура!! Экспресс остановлен.

Спасателю дается 3 жизни, берегите их.

В игре очень удобно пользоваться джойстиком.

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ:

Нажмите J, если будете пользоваться джойстиком, или K, если клавиатурой компьютера.

Не нажимайте клавиш в течении 40 секунд и вы увидите демонстрационную игру.

Джойстик.

Отклонение рычага джойстика вверх - прыжок;

Влево - движение вперед;

Вправо - движение назад;

Вниз - лечь;

Нажатие кнопки огня (FIRE) - выпуск пойманной птицы.

Для возобновления игры нажмите кнопку огня на рычаге.

Клавиатура:

Q - прыжок;

A - продвижение вперед;

D - продвижение назад;

Z - ложиться;

SPACE - выпуск пойманной птицы.

Для возобновления игры нажмите клавишу «K».

21. THREE WEEKS IN PARADISE

Наш старый знакомый Волаи, известный по программам «PYJAMARAMA» и «EVERYONES A WALLY», вместе с женой Вильмой и сыном Гербертом, на необитаемом острове попадают в лапы людоедов. Волаи удается бежать из плена. Его задача - освободить семью, иначе людоеды их всех сожрут. Вторая задача - построить плот, на котором они смогли бы убраться с острова. Плот строится автоматически в процессе игры: каждое правильно выполненное задание - это сегмент плота.

1. ОСВОБОЖДЕНИЕ ГЕРБЕРТА.

Герберт варится в большом котле, который сторожат два льва. Внимание! Волли нельзя подходить к ним близко, а то они его съедят. Также обрати внимание на то, что хвост одного из львов прибит колючкой к земле - помоги ему.

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

2. Возьмите ведро (CAN).

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

4. Дерните за шнурок, включите гейзер, быстро подойдите к нему и наполните ведро.

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

6. Вылейте воду из ведра на краба (клавиша «ENTER» или «вверх» на джойстике), он отбросит клешню, ее надо забрать.

7. Тапочки оставте на берегу, они еще пригодятся.

8. С клешней надо дойти до поляны, где варится Герберт, и стоя у правого льва, использовать клешню («ENTER» или «вверх» на джойстике) лев освободится, начнет вилять хвостом - можно проходить мимо него.

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

10. Через столовую, затем по ступенькам налево идти до колодца. На первый камешек слева можно запрыгнуть.

11. Перепрыгнуть на колодец и забрать оттуда меха (BELLOWE). Внимание! Не нажимайте «ENTER» - можете провалиться в колодец. DDNAME(MODNAME) - вызов раздела для чтения.

12. Вернитесь в кузницу и разожгите огонь. После того как он разгорится, задуите его мехами, возьмите пепел с собой.

13. Меха, пепел несите с собой до бога дождя, который стоит на поляне перед почтой.

14. Стоя перед Богом, используйте пепел. Божок начнет прыгать, а висющая в небе туча передвинется направо к

пальмам и там остановится.

15. Нужно идти следом за тучей, из нее вылетает молния. Внимание! обогнуть тучу не надо - иначе она вернется назад. Туча передвигается только тогда, когда у вас есть с собой меха - если их выпустить она остановится.

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

17. Идите к колодцу и прыгайте в него («ENTER»).

18. На дне колодца падающими каплями наполните раковину. Заберите бутылку, она позже пригодится. И по правой стене, используя клавишу «ENTER», выберетесь из колодца.

19. С полной раковиной идите к котлу и используйте раковину.

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

2. СПАСЕНИЕ ВИЛЬМЫ.

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

1. Для этого нужно заточить топор:

- имеющуюся бутылку отнести к крокодилу и там оставить;

- в кузнице забрать топор, а на пляже - сумку Вильмы;

- обе вещи отнести к крокодилу (когда сумка с собой крокодил не опасен); поочередно топор и бутылку перенести к кокосовому ореху, находящемуся за крокодилом;

- выжать из ореха масло («ENTER») в бутылку;

- выходя надо иметь с собой топор и бутылку с маслом;

- оба предмета отнести на поляну, где стоит машина с квадратными колесами. Там нужно использовать оба предмета. Топор станет острым.

2. Пойти в столовую, забрать со стола миску с кашей и все нести к стражни-

ку. Оставить топор.

3. С миской каша идти налево до поляны, где стоит огромный щипленок.

4. Щипленок снесет яйцо.

5. Забрать яйцо, отнести к гейзеру и там оставить.

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

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

8. «Использовать» монету, стоя рядом с кристаллом, после чего появится дырка. Ее нужно «взять». Внимание! она не видна, появится только надпись.

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

10. Подойти к левой стене у колодца. После «использования» дырки в высокой стене появится проход. Войдите в него.

11. Вы окажетесь в кладовой, где на стенах висят останки смельчаков, которые пытались счать перед вами. Но вам нечего бояться - вас охраняет волшебный аквариум.

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

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

14. Нырните.

15. Под водой откройте морской шкаф и заберите из него шпинат. Выбравшись на поверхность и возвращайтесь скорее к гейзеру.

16. Возьмите яйцо, дергайте за веревку и прыгайте в действующий гейзер.

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

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

19. Оставить яйцо, оно больше никогда не понадобится.

20. С луком и стрелами идти туда, где висит Вильма.

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

22. На поляне нужно выстрелить в стражника и он пропадет.

23. Взять оставленный здесь топор и использовать его, стоя под пальмой, на которой висит Вильма. Она покажется на месте большого скелетика. Вильма спасена. Обратите внимание, что в процессе игры вы уже создали плот - можете спастись с острова. Со всей семьей идите на пляж. Входите в воду и отплавайте на поиски новых приключений.

УПРАВЛЕНИЕ:

Возможно использование джойстиков - кемпстона и протекта.

КЛАВИАТУРА:

- налево: от Q до O через клавишу;
- направо: от W до P через клавишу;
- прыжок: нижний ряд клавиш;
- «использовать» предметов, а также переход к другим картинкам - клавиша «ENTER».

Клавиши: 1 - взятие предметов с переднего плана (когда нет ничего, - появляется транспорант «NOTHING»);

2 - взятие с заднего плана;

3 - выкл. цвета для ч/б телевизора;

4 - остановка игры;

5 - вкл/выкл музыки.

22. BASKGAMMON НАРДЫ

Доска состоит из 24 клеток, обозначенных цветными треугольниками, и разделенная на 4 поля по 6 клеток в каждом. Каждая клетка имеет свое буквенное обозначение (от A до A). Компьютер играет сверху красными фишками, а вы снизу - синими. Вертикальная полоса, делящая доску пополам, называется барьером. Два поля справа от барьера - внутренние поля, слева - внешние.

Ваша цель - передвинуть все свои синие фишки на внутреннее поле (от S до X), а затем убрать с доски в корзину раньше, чем это сделает компьютер на своем внутреннем поле (от A до F).

УСЛОВИЯ ИГРЫ

Вы и компьютер по очереди бросаете кости и передвигаете одну или более фишек на число клеток, указанных на игральном костях. Вы двигаетесь против часовой стрелки, а компьютер - по часовой. Если вы хотите передвинуть только одну фишку, то в начале играете большее число, а затем - меньшее. Если выбрасывается дубль (1:1 2:2 3:3 и т.д.), то цена броска удваивается и вы имеете право сделать 4 хода.

БЛОКИРОВАНИЕ

Если игрок имеет 2 и более фишек на одной клетке, то эта клетка блокирована для противника, т.е. противник не может поставить на эту клетку свою фишку или оттолкнуться от нее для последующего движения.

УДАР

Если игрок имеет только 1 фишку на клетке, то противник может поставить свою фишку на эту клетку или оттолкнуться от нее, при этом фишка игрока отправляется на барьер. Это называется удар.

БАРЬЕР

Если игрок имеет 1 или более своих фишек на барьере, то он обязан прежде, чем продолжить игру, поставить свои фишки на свободные клетки внутреннего поля противника. Игрок, который не может полностью уйти с барьера, теряет свой ход или часть хода.

ВЫБРОС ФИШЕК В КОРЗИНУ

Если игроку удалось поставить все свои фишки на свое внутреннее поле, он имеет право начать выброс фишек в корзину. Номер клетки, с которой игрок (противник) имеет право выбросить фишку, указан на игровой кости. Вначале выбрасывается большой

номер, затем меньший. Номер клетки определяется, начиная с «X» на вашем внутреннем поле. Если выпал номер меньше положения крайней фишки (например «S»), то игрок должен передвинуть крайнюю фишку вперед (к «X»).

ДВУЙНОЙ КУБИК

В начале игры кости находятся в начале барьера и показывают либо 64 (что в действительности = 1), либо 2. Когда кости находятся в таком положении, игрок может предложить своему партнеру дулет. Это предложение делается перед тем, как бросить кости.

Если противник отклонил это предложение, то он проигрывает число очков, выпавших на кубике. Если предложение принято, то кубик переворачивают в следующее самое большое цифровое значение и перемещают ближе к игроку, принявшему предложенный дулет. Тот игрок, который бросает кубик, может предложить другой дулет (чтобы игра была в его пользу) иначе и право объявить дулет и кубик перейдут в другие руки.

SCORING - ведение счета

Игрок, первым убравший все свои фишки, выигрывает, по крайней мере, число очков, выпавшее на двойной кубик.

Если противник не убрал ни одной своей фишки, но не имеет ни одной своей фишки на барьере или на поле противника, то выигрывающий получает двойное количество очков, выпавших на двойном кубике. Если проигрывающий имеет фишку на барьере или внутреннем поле противника, то победивший получает количество очков в 3 раза больше указанного на двойном кубике.

Как можно научиться играть.

Если вы не знакомы с правилами игры в нарды, вы можете научиться этому во время игры, так как программа компьютера не позволит сделать вам неправильный ход, а также объяс-

нит, почему этот ход неправильный. После того, как вы введете программу, вам будет задано 2 вопроса.

Во-первых, вас спросит об уровне игры. Нажмите клавишу 1-4, где 4 это самый высокий уровень игры.

Затем вас спросят, хотите ли вы бросать кости сами. Нажми - «Y» или «N» (да или нет).

«Y» если вы убеждены, что компьютер мошенничает, или если вы хотите играть против другого компьютера.

Когда уровень игры будет установлен, счет будет показан вместе с уровнем игры. Вам будет предоставлена возможность вернуться к началу «Y» или продолжать игру «N».

Если вы не отвечаете в течении 40 секунд, компьютер показывает правильный ход. После нажатия клавиши «N» появляется игровое поле и бросаются кости для того, чтобы определить, кто будет играть первым. «Двойной кубик» находится посредине барьера, с цифрой 64 сверху, что в действительности означает 1. Это может показаться странным, но по традиции на двойном кубике нет цифры 1 и поэтому 64 используется как обозначение 1, так и 64. Если выпадает дубль, то ставка удваивается и кости бросаются снова и снова, пока перестанет выпадать дубль.

Ваша кость верхняя. И тот, кто выбросит больше очков, тот и ходит первым.

Если при вашем ходе вышло «N», где «N» - число на одной из костей, вы отвечаете ходом, нажав на одну из клавиш, которые подразделяются на 3 категории:

- 1-ход от А до Х - передвинуть (убрать) фишку с этого поля;
- 2-Y - убираем фишку с барьера;
- 3-Z - играем другой костью.

Ваша фишка будет передвинута, если ваш ход неверный. Компьютер по вашему заданию проинформирует, почему он неверен, и попросит вас переходить. Если вы лишены возможности сделать ход, компьютер инфор-

мирует вас об этом и наступит его очередь ходить. Даже нажав клавишу, чтобы сделать ход, у вас остается возможно-ть переходить. Для этого нужно нажать клавишу «DELETE» (0) это вернет вашу фишку в первоначальное положение. Затем вы сможете сделать новый ход. После того, как сыграл компьютер, вы можете повторить ход сами, нажав клавишу «D» (TO DUBLE). Если вы хотите сделать новый ход, нажмите «ENTER», чтобы бросить кости.

Если предлагается дубль - используйте «Y».

Если вы нажимаете на «Y» (да), тогда число на «двойном кубике» будет удваиваться и кубик будет передвинут на вашу сторону.

Если вы нажимаете на какую-либо другую клавишу, чтобы отказаться, то компьютер попросит у вас подтверждения отказа. Тогда нажмите «R». Игра закончится выигрышем ставки, выпавшей на кубике компьютера.

Если вы хотите сравняться с уровнем игры «SPECTRUM», вам следует сыграть серию игр. Вы сыграете достаточное количество, если это будет от 1 до 11. Победит тот, кто первым наберет 11 очков. На любой стадии вы можете попросить компьютер порекомендовать ход, нажав клавишу «I».

23. GALAXIANS

Игра похожа на такие игры как: ZOMBIES, INTRUDERS, HALAGA, INVARDERS, и представляет собой бой установки с космическими пришельцами. Вам дается 3 установки. Количество набранных очков (за сбитые корабли пришельцев начисляются премиальные ки) и оставшиеся установки показываются на табло с правой стороны экрана. В игре несколько стадий.

После загрузки программы на экране появляется сообщение «Введите уровень сложности игры набором на клавиатуре цифры от 0 до 9».

После этого вас запросят: «Сколько человек играет 1 или 2-е», - нажмите соответствующую клавишу.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

CAPS LOCK - передвижение уставки влево;

Z - вправо;

SPACE - огонь.

24. ERIC AND THE FLOATERS

Остатки сокровищ потерянной цивилизации спрятаны под стенами кирпичных переулков. Эрик надеется найти часть их, взрывая стены своими бомбами. Но в переулках скрывается опасность. Пузыри - смертоносные жители древней системы - убьют Эрика, если коснутся его. Он должен использовать свои бомбы для того чтобы уничтожить их.

Каждый разбомбленный пузырь дает выигрыш в 10 или 200 очков начисляемых случайным образом. Собирающиеся предметы, обнаруженные в стенах взрывающимися бомбами, дают очки в интервале от 160 до 1260.

В игре 12 стадий в течение которых спрятанные предметы изменяются.

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ:

K - если в игре будет использована клавиатура SPECTRUM

J - если пользуетесь джойстиком;

A или J - движение Эрика влево;

D или L - вправо;

W или I - вверх;

X или M - вниз;

SHIFT или SPACE - растановка

бомб.

При игре джойстиком: джойстик является правосторонним на ZX INTERFACE II и использует контрольные клавиши:

6 - движение влево;

7 - движение вправо;

8 - движение вниз;

9 - движение вверх;

0 - растановка бомб.

Любой джойстик с 9-ти штырьковым D-разъемом может быть использован с ZX INTERFACE II.

Пузыри склонны к схваткам гнева. Обычно они пурпурного цвета и просто дрейфуют около стен. Но, когда они становятся красными, они начинают охотиться за Эриком. Воспользуйтесь своим преимуществом более тщательной растановки бомб, пока Эрику не угрожает опасность. Не задерживаетесь долго на каждой стадии, вы потеряете премиальные очки!

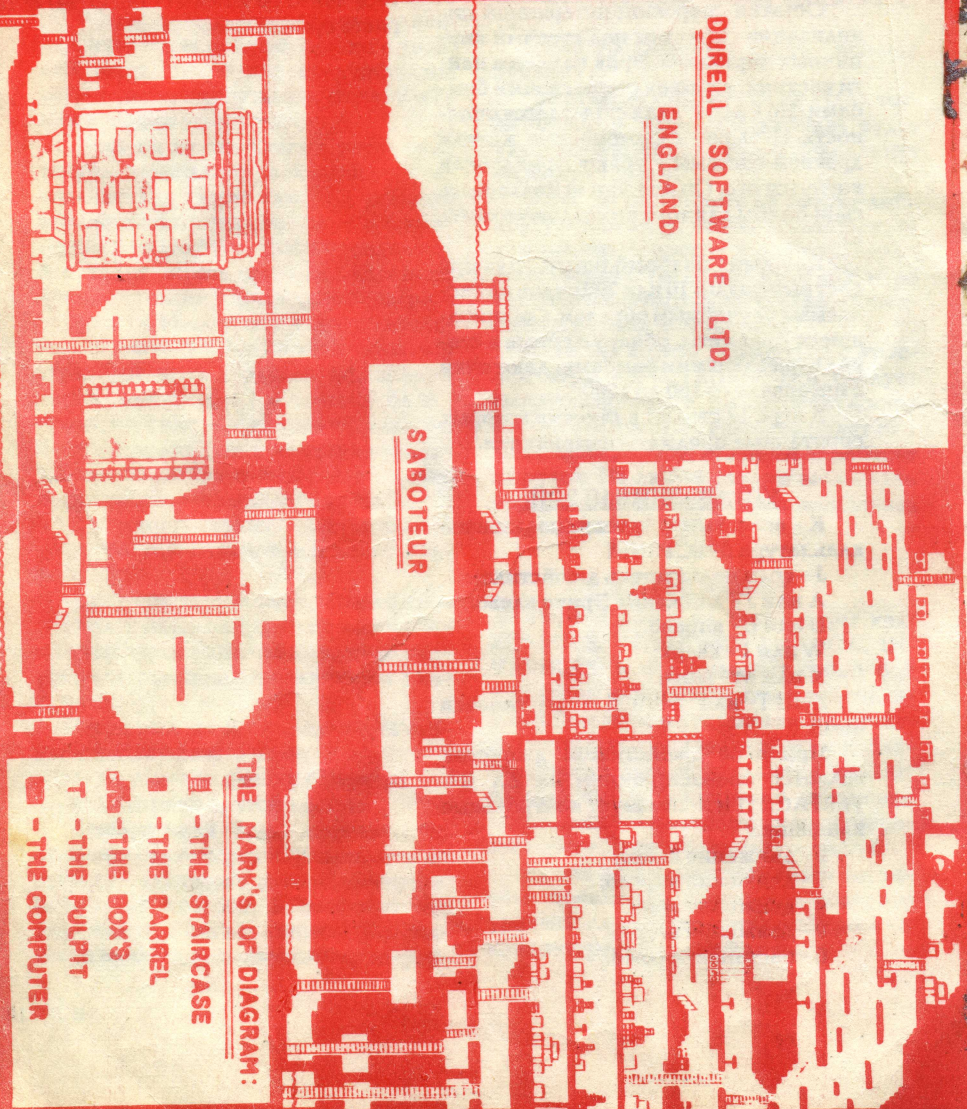
SPECTRUM ZX

DURELL SOFTWARE LTD.
ENGLAND

SABOTEUR

THE MARK'S OF DIAGRAM:

- ▩ - THE STAIRCASE
- - THE BARREL
- ☐ - THE BOX'S
- T - THE PULPIT
- ⊞ - THE COMPUTER








SPECTRUM ZX

DURELL SOFTWARE LTD.
ENGLAND

SABOTEUR

THE MARK'S OF DIAGRAM:

-  - THE STAIRCASE
-  - THE BARREL
-  - THE BOX'S
-  - THE PULPIT
-  - THE COMPUTER

