

SINCLAIR SPECTRUM ZX

ИГРОВЫЕ ПРОГРАММЫ

Выпуск №1

40. Tamahawk.....	84
41. Tapper.....	87
42. The way of the exploding fist.....	88
43. Three weeks in Paradise.....	89
44. Treasure Island.....	94
45. Twister.....	96
46. Uridium.....	97
47. Zigzag.....	99
48. Zorro.....	101

Оригинал-макет сборника подготовлен
Информационно-технической лабораторией
Г Р А Н Д
Центра НТТМ "Антарес"

Адрес для заказа сборников по ПК ZX Spectrum:

607200, г.Арзамас-16, Горьковской обл., а/я 597

Каталог нашей продукции высылается бесплатно!

Предисловие.

В настоящем сборнике приводится описание наиболее распространенных игровых и копирующих программ для микрокомпьютера ZX SPECTRUM.

Описание копирующих программ полезно для тех пользователей, которые пожелают переписать наиболее понравившуюся игру на свою кассету. С помощью некоторых программ-копировщиков можно "проникнуть" в внутрь описания игровых ситуаций и узнать тонкости и особенности игровых программ.

Описание раскрывает игровую ситуацию каждой программы, что является весьма полезным для пользователей и повышает их интерес.

Вы читаете первое издание сборника, предполагается его дальнейшее пополнение новыми играми по мере их получения.

Мы с признательностью примем все замечания и пожелания по качеству перевода и составлению сборника. Для тех пользователей, кто предоставит информацию (на русском или английском языках) для составления и выпуска новых сборников предусмотрены льготные поставки имеющейся у нас литературы по ZX SPECTRUM.

Наш адрес:

Оригинал-макет сборника подготовлен
Информационно-технической лабораторией
Г Р А Н Д
Центра НТТМ "Антарес"

Адрес для заказа сборников по ПК ZX Spectrum:

607200, г.Арзамас-16, Горьковской обл., а/я 597

Каталог нашей продукции высылается бесплатно!

КОПИРОВАНИЕ ПРОГРАММ

Если Вы выгружаете свою разработку, то Вы, конечно, знаете те адреса, в которых располагаются Ваши блоки. Однако, если Вы имеете дело с чужой (фирменной) программой, например игровой, то загрузив ее, Вам не так-то просто ее выгрузить. Во-первых, она автостартует и остановить ее сложно. Во-вторых, Вам неизвестны адреса блоков, из которых она состоит.

Упростить процесс копирования и автоматизировать его можно с помощью специальных копирующих программ. Эти программы имеют свою нестандартную загрузочную систему. Таких программ очень много. Мы здесь рассмотрим несколько наиболее широко распространенных.

COPY 86/M

Это, по-видимому, наиболее удобный и наглядный копирующий общего применения. В исходном состоянии он имеет объем свободного пространства 45000 байтов, и способен компрессировать данные при загрузке. Компрессирование состоит в том, что например вместо последовательности из N нулевых байтов записывается один "ноль", а следующий байт указывает сколько их (N). Это позволяет загружать в копирующий значительно более 45 К. Особенно много места экономится при загрузке экранов, т.к. в графических изображениях часто встречаются длинные последовательности нулей.

Результат компрессии данных отправляется на хранение в область экрана, что изображается появлением на экране полос и точек, напоминающих телеграфный код.

Сводка команд программы COPY 86/M

BREAK	- переход в исходное положение
L	- загрузить файлы
C	- выгрузить (скопировать файлы). Выгрузка производится с паузой 1,5 сек. между записями
M	- то же, но с паузой 3 сек.
V (VERIFY)	- проверка выгруженных записей
D (DELETE)	- удаление ненужных записей
H	- перевод в шестнадцатичную систему
X	- просмотр записей с отбоем ранее поданных команд
S	- то же, но без отбоя команд
B	- просмотр БЕЙСИК-программ.
Листование программ: [Y]- построчно,	

[P] - на 4 строки вперед.
A (ALL) - после этой команды очередная команда будет одновременно распространяться на все записи.

Все команды подтверждаются нажатием [ENTER].

На экране файлы записываются в "окне", имеющем 4 строки. Если записей более чем 4, то одновременно их вывести на экран нельзя, поэтому и необходимы клавиши [S] и [X] для "протягивания" записей через "окно".

При использовании программы следует помнить, что она может не работать с некоторой периферией. Так, она не будет работать, если к компьютеру подключен кемпстон-джойстик.

К сожалению, эта программа не работает и со многими самодельными компьютерами. В таком случае как правило пользуются другой компрессирующей программой TF COPY.

TF COPY

После загрузки программы на экране появляется исходное меню. Нажмите "0", программа стартует и перед Вами появится основное меню программы, которое выглядит так:

LOAD SAVE DELETE VERIFY MODE

Нажав первую букву нужной команды, Вы входите в нужный Вам режим.

LOAD - загрузка файлов

SAVE - выгрузка файлов

DELETE - удаление файлов

VERIFY - проверка выгруженных файлов

MODE - переключение режима

В программе имеются 3 режима работы:

Режим 1 - 41984 байта свободной памяти

Режим 2 - 44032 байта свободной памяти

Режим 3 - 44288 байтов свободной памяти.

Все команды должны завершаться нажатием [ENTER].

Обратите внимание, что при переходе на другой режим происходит очистка памяти, т.е. загруженная информация будет уничтожена.

После выбора одного из вышеуказанных режимов программа выдает запрос. Например, нажатие [D] дает режим DELETE и появляется запрос

DELETE FROM ...TO ...

(Удалить записи с ... по ...).

В ответ надо дать номера тех записей, которые Вам нужны. Например, если Вы хотите уничтожить записи с третьей по шестую, то соответственно надо ввести 3 и 6.

COPY-COPY

Эта программа находится в эксплуатации довольно давно и представляет классический образец копировщика. Она не выполняет компрессирование и имеет довольно ограниченный объем свободной памяти (42К), но в ней есть несколько оригинальных вспомогательных режимов, которые в ряде случаев делают ее незаменимой.

Сводка команд

Все команды являются ключевыми словами "СПЕКТРУМа" и потому не набираются по буквам. Они требуют завершения нажатием клавиши [ENTER].

LOAD - выполнить загрузку очередной записи
(очередного блока)

LOAD N TO M - выполнить загрузку записей,
начиная с номера N до номера M.

При этом ранее существовавшие записи с номером N и выше будут уничтожены, т.е.

LOAD 1

уничтожит все ранее существовавшие записи и подготовит компьютер к загрузке новых.

Возможные вариации этой команды:

LOAD N TO

LOAD TO M

SAVE - выполнение выгрузки записи (записей) на ленту. Может иметь форму:

SAVE N TO M

SAVE TO M

SAVE N TO

SAVE N TO M STEP K

Параметр K после оператора **STEP** показывает величину паузы в секундах, которую компьютер выдержит между отдельными блоками.

VERIFY - проверка выгруженных записей. Имеет все те же формы, что и команда **LOAD**.

LOAD AT ADDR - загрузка блока, начиная с адреса ADDR. Например:
LOAD AT 16384 - загрузка экрана.

LIST ADDR - выдача на экран содержимого памяти, начиная с указанного адреса.

LIST = LIST 0.

POKE ADDR,N - поместить по указанному адресу байт N.

Этой командой часто пользуются совместно с командой **LIST**. Они позволяют вносить изменения в машинный код программы. В принципе с подобными задачами лучше справляются специализированные программы для отладки машинного кода (их часто называют **МОНИТОРАМИ**), но наличие такой функции в копировщике делает его весьма удобным.

COPY 16384 - команда, которая позволяет копировать блоки длиной 49K.

Этот режим делает данную программу незаменимой во многих случаях. Дело в том, что если программа имеет один значительный блок длиной порядка 49K и не поддается компрессии, то откопировать его копировщиками типа **COPY 86/M** и **TF COPY** не удастся, т.к. он не помещается в памяти. (Например программы **FIRELORD** и **URIDIUM** фирмы **HUSON CONSULTANTS** и другие). В режиме **COPY 16384** программа **COPY-COPY** удаляет саму себя из памяти и оставляет только небольшой блок длиной несколько байтов, предназ-

наченный для выгрузки загруженного блока. Выгрузка выполняется нажатием клавиши [CAPS SHIFT]. Возможна только однократная выгрузка, после этого копировщик необходимо снова загрузить. Разумеется магнитофон должен быть включен на запись до нажатия [CAPS SHIFT].

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СВЕДЕНИЯ

Мы рассмотрели только три наиболее распространенные копирующие программы. На самом деле их очень много, но принципы их работы отличаются не очень значительно. В то же время, надо помнить, что с помощью копировщиков можно только копировать программы, в которых не приняты специальных мер для защиты от копирования. Многие фирмы такие меры применяют. Это например "спидлок" (ускоренный загрузчик), джеркитон (пилоттон, сопровождающий рывками), блоки избыточной длины (более 50К), фальшхэдеры (блоки длиной 17 байтов, которые воспринимаются копировщиком как заголовок очередного блока, в то время как они таковыми не являются), укороченный пилоттон, удлиненный пилоттон, слишком широкий или слишком узкий пилоттон, блоки с замеряемой паузой между ними и многие другие методы. Принцип их действия состоит в том, что первый блок программы является БВЯСИК-загрузчиком, который подготавливает загрузку второго блока. Второй блок в машинных кодах подготавливает нестандартную загрузку прочих блоков, которые уже не могут быть загружены никуда, где предварительно не отработал второй блок, в том числе и в копировщик. Копирование таких программ довольно трудоемкий процесс, но со многими защитами справляется например специальная программа LERM-7 (TC-7).

Другой подход к таким программам состоит в том, что используются специальные периферийные устройства. Их назначение - остановить ("заморозить") программу в каком-либо месте, а затем сделать полный дамп памяти (полную выгрузку всей памяти). Широко известны устройства типа MULTIFACE, позволяющие кроме этого производить выгрузку экрана в любом месте программы, вносить в программу изменения и продолжать исполнение программы с места прерывания. Аналогичными устройствами снабжаются иногда и дисковые системы, например, БЭТА-ДИСК ИНТЕРФЕЙС (ТР ДОС) фирмы TECHNOLOGY RESEARCH. Он имеет специальную кнопку, называемую MAGIC BUTTON (волшебная кнопка) для прерывания работы и сброса ее на диск. Правда запустить откопированную таким образом программу через LOAD не удастся. Для этого интерфейс реализует нестандартный подход и выполняет это по команде GO TO "имя".

Можно предложить и такой способ копирования с по-

мощью двух магнитофонов. Один магнитофон включается на вход компьютера, а другой — на выход. Компьютер считывает информацию бит за битом и тут же транспортирует ее на выход, при этом он выполняет роль компаратора и выравнивает фронты сигналов. Несложная программа в машинных кодах будет предложена Вам в следующей главе.

Правда этот метод не очень надежно работает на фирменных "СПЕКТРУМах", т.к. у них вход и выход имеют электрическую связь, но на компьютерах "ТАЙМБКС" и на большинстве самодельных дает отличный результат.

ИГРА 1

2112 A.D.

Эта игра создана фирмой DESIGN-DESIGN.

Год 2112 от Рождества Христова... технология ушла далеко вперед... Покупки делаются с помощью компьютера, работа связана только с компьютерами и выполняется дома, на собственных компьютерах.

Огромный вычислительный комплекс Лондона, который управляет всей страной, переродился в диктатора и подчинил себе людей.... Все это бзято из описания игры и, впрочем, никак не связано с тем, что Вам предстоит свершить.

Ваша задача: исследовать вычислительный комплекс, выявить местоположение карт ПЗУ, перевести их в главное помещение и разместить в правильной последовательности, тем самым Вы восстановите работоспособность главного компьютера.

В Вашей миссии Вас сопровождает Подди - ищейка-робот. Ниже игрового экрана расположено окно с бегущими сообщениями, рядом с которыми - пиктографическое меню. Оно используется для того, чтобы брать объекты, использовать их и выбрасывать, для проверки статуса человека и собаки, для высвечивания набора предметов, которые они несут. Имеются пиктограммы первой помощи, питания, открывания дверей.

На других экранах появляются в избытке и другие пиктограммы, в основном для определения типа джойстика и работы компьютера.

Одновременно Вы можете нести только 3 предмета, но Подди перетаскивает гораздо больше, поэтому менее существенные - консервные банки, консервный нож, лампочку, - следует перепоручить ему. Все предохранители пусть тоже несет он. Брать вещи у Подди и отдавать их ему можно лишь, когда он рядом с Вами, поэтому аптечку первой помощи всегда имейте при себе.

С Подди, как со свякой собакой, справиться нелегко, ее поведение не предсказуемо и часто глупо. В любой момент он может убежать от Вас (в пределах комнаты), но если Вы будете оставаться на месте, он через какое-то

время к Вам прибежит.

Если Вы хотите, чтобы он немедленно вернулся, например, если нужно покинуть комнату, встаньте на линии его взгляда и попытайтесь потеснить его к двери. Подождите, пока он не окажется у Ваших ног, и будет смотреть по направлению к двери: Подди не может выйти из комнаты в одиночку без Вас.

В целом польза от собаки небольшая, основная его задача — переносить вещи. Однако, имеется несколько ситуаций, где он ведет себя странно и на его действия стоит обратить внимание.

Подди требует постоянного подзаряда энергией, для чего его нужно подводить к стенной розетке и включать пиктограмму подзаряда; затем с помощью пиктограммы контроля состояния проверяют, достаточно ли Подди подзарядился. Старайтесь избегать перезаряда: если у него вылетит предохранитель, а запасного нет, то собака окажется обездвиженной.

Вы тоже можете истощить свои силы, поэтому по дороге подбирайте консервы, найдите консервный нож и периодически "подзаряжайтесь".

Большинство дверей на пути закрыто, и чтобы их открыть, нужны различные ключи. Чтобы проникать везде, потребуется три ключа.

К числу полезных ключей относятся и бомбы. Их следует использовать в качестве противопехотных мин, располагая на пути надвигающихся роботов. Ожидая взрыва, не болтайте по соседству!

Лампочка нужна для освещения комнаты, в которой погас свет — без нее Вы не можете воспользоваться аптечкой первой помощи при поражении роботом.

Когда найдете одну из карт ПЗУ, несите ее на центральный пульт управления и бросьте на пол. Если она вскочит в одну из ячеек, тогда все в порядке; если нет — ищите следующую.

При переходе из одной комнаты — желтой — в соседнюю произошла неожиданность: меня перебросило сразу на центральный пульт. Полезное открытие, но жаль, что стелетранспортировка действует только в одну сторону; пришлось долго разыскивать собаку.

Выбор джойстика:

С пачкой клавиш управления курсором установите кур-

сор на пиктограмме "?" и нажмите кнопку "ОГОНЬ" джойстика. Перед Вами теперь будут прокручиваться все пиктограммы. Вам надо выбрать ту, которая соответствует Вашему джойстику. Переместите курсор на пиктограмму "Загрузка игры". Нажмите "ОГОНЬ". Появится пиктограмма "Выбор джойстика". Нажмите "ОГОНЬ". Выберите джойстик. Выйдете на пиктограмму "Возврат". Теперь можно играть джойстиком!!!

ИГРА 2

ACADEMY

(ТАУ-КИТА)

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

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

На первом этапе общения с программой Вы просто прикасаетесь к управлению, а потом начинаете получать удовольствие от использования команд "приключенческого" стиля. На этом языке Вы общаетесь со своим компьютером, используя его для опознавания различных зданий, предметов и неприятельских кораблей. Можно также пользоваться очень детальной картой и системой телепортации.

Аркадная составляющая игры сама по себе могла быть отдельной игрой, а стратегические элементы ставят ACADEMY в один ряд с игрой ELITE

ИГРА 3

ACE

(Ас)

Имитаторы полетов бывают двух типов:

- либо преодолевая огромные трудности при программировании добиваются более-менее правдоподобного соответствия с некоторым существовавшим типом самолета;
- либо останавливаются на заведомо упрощенном варианте.

В первом случае, для того, чтобы просто оторваться от земли, необходимо тщательно изучить страниц 20-30 описания. Во втором случае квалификации настоящего пилота не требуется, да и различные эффекты - падающие самолеты, взорванные и тонущие корабли и прочее - выглядят более красочно. ACE относится ко второму типу.

В этой игре Вам предстоит немало поединков, заправок в воздухе, боевых пусков ракет, полетов над сушей и над морем. Количество приборов управления сведено к минимуму. При этом Вам предоставляется возможность стрелять по танкам, самолетам и кораблям (не забудьте зарядить соответствующее орудие перед вылетом с базы).

Основная суть игры состоит в том, что пилот-одиночка, защищает свободный мир от вторжения агрессора на суше и на море. Позиция врага нанесена на карту которую Вы можете посмотреть в любой момент. В игре имеется логическая последовательность - пока Вы не уничтожите первую волну авиации противника, Вы не можете атаковать его корабли.

"Симуляцией полетов" эту игру можно назвать лишь весьма условно, ибо никакой особенной "лётной" техники управления самолетом не требуется. На первых порах графика может и не произвести сильного впечатления, но не волнуйтесь, в конце - концов она Вам понравится!

ИГРА 4

BASKETBALL

(Баскетбол)

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

Чтобы добиться успеха в игре, недостаточно просто быстро бегать и бросать мяч в корзину, необходимо научиться передавать мяч партнеру. Вы можете управлять игроком, который в настоящий момент ближе всего к мячу или владеет им. Такой игрок отмечается повышенной яркостью. Нажав кнопку "огонь" Вы заставите игрока подпрыгнуть; продолжая ее удерживать, Вы заставите подпрыгивать всех игроков по очереди. Если во время прыжка нужного Вам члена команды Вы отпустите кнопку, то контроль перейдет к нему. Пока Вы управляете этим игроком, машина берет на себя заботу об остальных. Обычно они передвигаются довольно рационально. Хотя иногда их движения поражают беспорядочностью. Игра быстрая, достаточно сложная и реалистичная.

ИГРА 5

BATMAN

(Супермен)

Бэтмен - это супермен. У него есть маленький друг - мальчик Робин, которого враги посадили в Пещеру Летучих Мышей, находящуюся глубоко под городком Готамом.

Основная задача Бэтмена - найти своего приятеля. Наш супермен должен пройти около 150 комнат и пережить много трудностей. В ходе поисков Бэтмен должен найти семь составных частей своего "транспортного средства" - Бэтмобиля - и собрать его. По дороге он также будет находить и собирать предметы, которые помогут ему: Бэтбутс - башмаки, благодаря которым он сможет прыгать; пояс, помогающий изменить скорость падения; маленькую турбинку, с помощью которой Бэтмен сможет изменить направление падения; сумку, в которой можно переносить найденные предметы.

В начале игры Бэтмен может передвигаться только в четырех направлениях; после того, как найдет башмаки и турбинку - сможет прыгать и падать. Начинает свои поиски Бэтмен с 10 жизнями, однако в процессе игры, собирая Бэтпиллс (пилюльки с символом Бэтмена), он может восстанавливать потраченную энергию, начиная быстрее двигаться и даже может получить дополнительную жизнь.

ИГРА 6

CAEZAR THE CAT

(Кот Цезарь)

Жил на свете кот Цезарь милое, пушистое животное, которое так же как и все настоящие коты, больше всего любило спать, греться на печке, съесть что-нибудь вкусненькое и запить молочком.

Но нашему коту не повезло: ему дали имя Цезарь и, хочешь не хочешь, он должен был его оправдывать: точить когти, бороться, побеждать.

А между тем причины беспокойной жизни оказались очень знакомыми: необходимо покончить с армией мышей, которые заполнили дом его хозяина. Это задача очень трудная, и без нашей помощи Цезарю с ней не справиться.

Мыши, как и все мыши, в общем нашли себе хорошее место для житья, где и сидят, спрятавшись за полкой с повидлом, за пахучей колбаской, либо за чем-либо другим, не менее аппетитным. Цезарь должен красться чрезвычайно тихо и осторожно, чтобы не всполошить мышей, после чего, с радостным мяуканьем, в подходящий момент кинуться на них.

Скакание по заставленным продуктами полкам чрезвычайно трудно, а сдвигание с места чего-либо или сбивание банки может для Цезаря кончиться чрезвычайно неприятно (разве что хозяева, в признание его бывших заслуг — которые выражаются количеством очков — простят его). Итак, видно, что поле борьбы очень неудобное — когда Цезарь прыгает высоко, он стучается лбом о потолок, когда прыгает с большой высоты, разбивает себе лапки (хотя и говорят, что кошки падают всегда на четыре лапы, но и они могут заболеть!).

Пойманных мышей Цезарь должен выносить из кладовки через специальную дверь. После каждой очередной десятки пойманных мышей раздается звонок будильника, а количество очков показывается на весах, стоящих на нижней полке. Цезарь должен сильно спешить, потому что, чем больше времени уходит, тем больше вкусных вещей исчезает в прожорливых пастьях мышей. Он не может себе позволить даже краткого отдыха, потому что придется все

начинать сначала.

Нужно помочь Цезарю победить мышей, потому что иначе его дальнейшая жизнь может протекать в помойке рядом с кладовкой. Было бы жаль, потому что он и в правду милый кот.

ИГРА 7

CAULDRON

(Котел)

За горами, за лесами, за семью морями, в маленькой избушке на курьих ножках жила-поживала кодунья Орфи-дина. Жилось ей хорошо, как у дьявола за печкой. Был у нее приятель - колдун Пумкин. Жил он в лесной глуши недалеко от избушки. Они часто ходили друг к другу в гости. Но в последний раз Орфидина поругалась с Пумкином, а тот со злости утащил ее новую метлу и ни за что не хотел отдавать. Орфидина поклялась, что она ему страшно отомстит. Она долго думала о том, как бы это сделать, и однажды, в старых книгах нашла рецепт зелья, которое сможет лишить Пумкина колдовской силы.

Таинственная формула гласила: "Возьми рога желтого оленя, глаза большой жабы, хвост ящерицы, кости великана и крылья летучей мыши. Сложи все в большой котел, разотри в порошок и вари на огне, взятого из дьявольского вулкана, в полнолуние. Однако запомни, что кости нужно собрать в чародейский ящик, а огонь принести в котелке, найденном в глубине склепа".

Волшебница отправилась на поиски. На старой метле она полетела через моря, горы, леса и доли. По дороге нападали на нее страшные чудовища и огромные птицы, с которыми приходилось сражаться, тратя при этом свою волшебную силу. Спасение находилось в животворных источниках. Она знала, что составные части зелья можно отыскать только под землей. Орфидина собирала разбросанные ключи около входов в пещеру, гротов и склепов, осторожно приземляясь только на плоские поверхности.

На старом кладбище, полном духов, она увидела большой склеп. Вошла туда. Там было 28 помещений. Именно здесь она нашла кости великана (которые, однако не смогла забрать), летучую мышь и котелок, потом она быстро полетела к дьявольскому вулкану за огнем. Там ее ожидал сюрприз - на самой низкой полке пещеры она обнаружила чародейский ящик. Обрадованная, она вышла через другую дверь и вернулась в склеп за костями великана. До дома было недалеко, поэтому именно туда она и отнесла свои сокровища. Усталая, Орфидина тем не менее отправилась на дальнейшие поиски. Она летела над океа-

нами до тех пор, пока не достигла большого грота, состоящего из 11 помещений. Именно здесь находились жаба, рога золотого оленя и ящерицы. Теперь у Орфинды были все компоненты. Из последних сил она вернулась в свой домик на курьих ножках, все бросила в котел, разожгла огонь в очаге и стала ждать полнолуния.

Наступила желанная ночь. Шепча себе под нос заклинания, она варила зелье. Когда все было готово, Орфинда взяла кувшинчик с зельем и отправилась к Пумикину, уговорила его выпить напиток. Пумикин выпил и пропал, а Орфинда, очень довольная удавшейся местью, забрала свою новую метлу и полетела домой. С той поры уже никто не лишал волшебницу покоя.

ИГРА 8

CAULDRON 2

Программа Котел 2 - это продолжение игры Котел.

В побежденном королевстве нашелся один смельчак (на самом деле - маленькая дыня, так как это королевство дынь), который решил победить волшебницу, отобрать у нее волшебную Золотую Метлу и вернуть мир в солнечное государство. В ходе игры мы управляем этой подскакивающей дыней.

В начале игры у нас нет оружия, и нам нужно найти магические силы, прыгая в середину искрящихся источников энергии. Каждое столкновение с чудовищем, которых полно во всем замке, приводит к убыванию сил в нашей маленькой дыне. Правда чудовищ можно на короткое время 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 вступают следующие.

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 кубок, каждый из которых использовать соответствующим образом.

Дыня управляется при помощи клавиатуры (возможен выбор собственных клавиш) или при помощи джойстика. Функция "СТРЕЛБА" имеет двойное значение: повышение высоты прыжка или стрельба магическим лучом.

Задание победить колдунью отнюдь не легкое, и очень скоро оказывается, что запас из 6 дынь маловат. Данная ниже поправка (она относится только к версии ZX СПЕКТРУМа) приводит к тому, что дыни будут возрождаться также быстро как и чудовища.

Программой COPY-COPY записывается последний сегмент длиной 41986 со стартовым адресом 23550, поправки пред-назначены именно для такой версии и вписываем ROK 52974, 0 (этот адрес содержит десятичное значение 61, что соответствует команде DEC A).

ИГРА 9

CHIMERA

(Химера)

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

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

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

Наш герой оказывается в огромном помещении, совершенно пустом. Он видит два выхода - налево и направо, один против другого. Теперь самая важная задача - найти гаечный ключ. Дорога очень долгая (четыре этапа) и только на первый взгляд простая. Хотя кажется, что экипаж покинул свой корабль и никто ни в кого не будет стрелять. Есть другие опасности: те самые помещения, в которые нельзя входить, - там ждет верная смерть. Враждебным становится даже время - кончаются запасы воды и пищи, поэтому нужно торопиться.

Все предметы спрятаны, их не видно, поэтому нужно тщательно обыскивать помещение за помещением.

В нижней части экрана помещается информация, отражающая настоящий момент игры - количества воды и пищи.

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

ИГРА 10**COBRA (STALONE)****(Кобра)**

Сюжет: полиция не в силах справиться с преступностью в Америке. Несвязанный условностями закона Сталоне наводит свой порядок.

В настоящем кинофильме Сталоне поливает улицы огнем из автомата, чтобы сделать их безопасными для пешеходов. В игре Вы должны бежать по этим улицам, избегая смертельные препятствия - громи с ножами, летящих ракет и дам с гранатометами. Есть еще какие-то таинственные колясочки, снующие туда-сюда по экрану: их трогать нельзя!

В игре три сцены: город, пригород и фабрика. Чтобы успешно расправляться с преступниками, надо собирать контейнеры, чем-то напоминающие гамбургеры, хотя начинка у них намного более смертоносная. Но это все очевидно. Немногим менее очевидно, что Вашей целью, кроме массового избиения всякой шпаны, является спасение прекрасной Ингрид от Джека-Потрошителя.

ИГРА 11

DELTA WING

(Дельтоплан)

Для приверженцев аркадных игр имитаторы полетов кажутся скучными. Все действия могут быть изумительно реалистичными, но просто летать они не желают.

В игре Дельта Уинг (Дельтоплан) сделана попытка устранить недостатки полетов безо всякой цели введением в нее множества элементов действия - Вы можете бомбить вражеские базы, общее количество которых (от 1 до 6) Вы можете выбрать перед началом игры.

Возможны также воздушные бои с самолетами противника, которые стремятся уничтожить Вас и Ваши базы. Техника полета кажется не такой сложной, как на других симуляторах, но и не слишком проста. На панели 14 индикаторов, и Вам необходимо научиться обращаться с 14 клавишами. В игре неплохая графика, ландшафт перемещается с приличной скоростью и достаточно гладко. "Проволочные" самолеты противника перемещаются очень быстро - одно мгновение - и об их присутствии напоминают только дырочки в лобовом стекле.

Оригинал-макет сборника подготовлен
Информационно-технической лабораторией

Г Р А Н Д
Центра НТТМ "Антарес"

Адрес для заказа сборников по ПК ZX Spectrum:

607200, г.Арзамас-16, Горьковской обл., а/я 597

Каталог нашей продукции высылается бесплатно!

ИГРА 12

ELITE

(Элита)

1. Вступление.

Итак, Вы начинаете свою боевую и деловую карьеру. Для начала Вы располагаете кораблем "КОВРА-МК 3" и суммой в 100 кредитов. Корабль оснащен топливом, достаточным для гиперперехода на 7 световых лет и вооружен тремя самонаводящимися ракетами, а также пульсирующим лазером на носовой надстройке. В исходном состоянии Вы пришвартованы к орбитальной станции и около планеты LAVE.

"КОВРА-МК 3" — наилучший из транспортно-боевых кораблей среднего радиуса действия, средней грузоподъемности. Это идеальный корабль для начинающих космических бизнесменов и бойцов.

Корабль высокоманевренный, хорошо держит курс на гиперпереходах. Он имеет систему защитных полей, питающихся от 4 энергетических блоков. Пилотские лицензии выдаются только на планете LAVE, поэтому это исключительное место, где разрешено тренироваться в стыковке и расстыковке с орбитальной станцией. Воспользуйтесь этой возможностью.

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

2. Начало работы.

После завершения загрузки, Вы увидите вращающийся космический корабль. Это "КОВРА-МК 3" идентичная Вашей. Не обращайтесь пока внимания на надпись LOAD NEW COMMANDER (Y/N), а нажмите клавишу [SPACE] для перехода на вторую титульную страницу. С этого момента начинается игра, а на экране появляется информация, описываю-

щая текущую игровую ситуацию.

3. Работа с кассетой.

Пока Вы находитесь в пристыкованном к космической станции состоянии, Вы можете записать свое положение на ленту. Нажмите [SYMBOL SHIFT] появится меню:

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

это же меню появилось бы, если бы Вы нажали клавишу [Y] в ответ на вопрос LOAD NEW COMMANDER (Y/N)

загрузка отложенной игры: от Вас запросят имя.
запись на ленту: от Вас запросят имя.

4. Страница состояния игры.

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

PRESENT SYSTEM - планетная система, в которой Вы сейчас находитесь.

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

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

CASH: 100 CR - наличные средства: 100 кредитов.

LEGAL STATUS: - Ваш правовой статус. В нормальном состоянии он CLEAR, т.е. галактической полиции к Вам претензий нет. Но по мере совершения правонарушений, он может меняться до OFFENDER и даже до FUGITIVE. В последнем случае Вы можете быть атакованы полицейскими кораблями.

RATING: здесь изображается Ваш боевой уровень HARMLESS - низшая ступень, обозначает Вашу полную безвредность для кого-либо. По мере накопления боевого опыта Ваш рейтинг будет меняться.

5. Боевой рейтинг.

Для того, чтобы стать бойцом класса ЭЛИТА, Вы должны проявить высокое искусство и огромное терпение,

т.к. только с накоплением материальных средств, в результате квалифицированных торговых операций Вы сможете приобрести дополнительное вооружение и оборудование: лучевой лазер, дополнительные ракеты, энергетические бомбы, галактический гиперпривод, стыковочный компьютер и пр. Вы будете жить со своим боевым рейтингом начав как **HARMLESS**, Вы перейдете к **MOSTLY HARMLESS**, и так далее, по мере накопления боевого опыта, Вы станете **POOR**, затем **AVERAGE**, затем **ABOVE AVERAGE**, **COMPETENT**, **DAINGEROUS** и, наконец, **DEADLY**. И лишь очень немногие станут **ELITE**.

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

Управляйте кораблем аккуратно, действуйте мудро. Помните, что другие пилоты могут попытаться увеличить свой рейтинг нападением на торговые корабли или на полицейские корабли класса **VEPERS**. Если Вы примете такую тактику (или если начнете торговлю запрещенным товаром), то Ваш боевой рейтинг может расти, но при этом будет изменяться и правовой статус: **clean - offender - fugitive**. Вы можете стать врагом номер один и несомневайтесь, Вас не оставят в покое.

6. Навигация.

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

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

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

7. Управление навигаций.

Клавиша [I] - карта галактики. При нажатии этой клавиши на экране появляются все обитаемые планетные системы галактики. Здесь же обозначены Ваши координаты. Управляя курсором, Вы можете просмотреть данные на эти системы в поисках выгодной торговой операции. Управление курсором: [S] - вверх, [X] - вниз, [N] - влево, [M] - вправо. Клавиша [P] - данные на планетные системы, нажатием этой клавиши вызывается информация по какой-либо планете. Имейте в виду, что космическая администрация не несет ответственность за точность предлагаемой информации, но опытный бизнесмен сам разрабатывает для себя критерии возможности использования информации.

DISTANCE: 3.6.LIGHT YEARS - расстояние до системы 3,6 световых года.

ECONOMY: AVERAGE AGRICULTURAL - экономика: среднеразвитая, аграрная.

GOVERNMENT: DEMOCRACY - тип правительства: демократия.

TECH LEVEL:8 - технологический уровень 8

POPULATION: 4,1,BILLION - население: 4,1 млрд.

GROSS PRODUCTIVITY: 13120 MCR - совокупный общественный продукт: 13120 млн.кредов.

AVERAGE RADIUS: 6155 км - средний радиус. Ниже приводится краткий комментарий по основным особенностям планеты. Теперь вновь нажмите клавишу [I] и вызовите карту галактики. Малый курсор (крестик) указывает на ту планету, на которую Вы настраиваетесь. Большой курсор указывает Ваше местоположение. Окружность вокруг него показывает куда Вы можете совершить гиперпереход с имеющимся у Вас запасом топлива.

Клавиша [B] - возврат малого курсора к большому.

Клавиша [O] - Вызов локальной карты.

Это подробная карта, показывающая подробное расположение планетных систем, ближайших к месту Вашей стыковки. Поскольку "КОБРА-МК 3" имеет топлива для гиперперехода не более, чем на 7 св. лет, цель перелета надо выбирать очень тщательно, проверяйте себя по предлагаемой информации на звездные системы. Если курсор выйдет за пределы экрана, возвращайте его клавишей [B].

Клавиша [D] - эта клавиша показывает насколько да-

леко находится система, ближайшая к малому курсору.

8. Орбитальные станции "КОРИОЛИС"

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

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

9. Отход от орбитальной станции

Он выполняется клавишей [I]. После этого в течении 10 сек корабль проходит тоннель в защитных полях станции. "КОВРА-МК 3" - высокоманевренный корабль, но он требует наличия определенной практики.

[N] - вращение корабля против часовой стрелки.

[M] - вращение корабля по часовой стрелке.

[X] - вверх.

[S] - вниз.

[SPACE] - увеличить скорость.

[SYMBOL SHIFT] - уменьшить скорость.

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

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

10. Приборная панель.

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

Слева и справа от эллипса имеются две окружности. Та, что справа это компас, о нем смотри выше. Окружность слева имеет зеленый цвет, и обозначает, что никакой опасности для Вас нет. Желтый указывает на возможную, а красный на реальную опасность. Мигающий красный означает критическое состояние. Это может быть, если к Вашему кораблю приблизится вражеский, если Вы очень близко подлетели к солнцу и т.п.

Слева и справа от экрана радара имеются шкалы различных приборов:

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

FU - уровень топлива.

CT - температура, она возрастает при приближении к звезде.

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

AL - высотомер. Летать слишком низко над планетой очень опасно.

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

RL - скорость поворота вправо - влево.

DL - скорость поворота вверх - вниз.

1,2,3,4 - состояние энергетических отсеков. Уровень снижается тогда, когда защитные поля подавляют огонь противника, когда интенсивно работает лазер или противоракетная система ЕСМ. При опустошении 4 отсека появляется над-

пись ENERGY LOW.

В нормальных условиях отсеки заполняются постепенно сами за счет аккумуляирования поверхностного излучения.

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

"черный" - ненадлены

"зеленый" - ракеты надлены

"красный" - сняты с предохранителя и готовы к стрельбе

11. Перелет.

Отчалив от орбитальной станции, Вы оказались на низкой орбите возле планеты LAVE. Уменьшите Вашу скорость до абсолютного минимума, прежде чем вводить координаты гиперперехода. Во время полета клавиши [1],[2],[3],[4] дают вид пространства вблизи корабля. [1] - впереди, [2] - сзади, [3] - слева, [4] - справа.

клавиша [H] - гиперпереход

нажмите [I] или [O] и вызовите карту галактики.

Подведите курсор к требуемой планете и нажмите [I], а затем [H]. После гиперперехода Вы окажитесь на некотором расстоянии от цели. Мы Вам рекомендуем добраться до орбиты как можно быстрее. До предела увеличьте скорость, можете воспользоваться "J" - двигателем. Для этого нажмите клавишу [J]. Но имейте в виду, что система J - транспортировки не работает из-за интерференции, если рядом с Вами есть звезда, планета или другой корабль. В этом случае Вы услышите звуковой сигнал. Вскоре Ваш бортовой компьютер примет позывные радиомаяка орбитальной станции. Компас перенастроится с планеты на станцию. На дисплее появится буква S, означающая, что корабль находится под защитой станции.

12. Межгалактический перелет.

Одновременно клавиши [G],[H]

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

13. Техника стыковки с орбитальной станцией.

Стыковка - очень сложный процесс, если Ваш корабль не оснащен специальным стыковочным компьютером (включается клавишей [C]). Мы рекомендуем следующую последовательность действий. Подлетите к станции - входной тоннель всегда обращен входом к поверхности планеты. Пролетите рядом со станцией и двигайтесь к планете. Следите при этом за высотой. Теперь развернитесь, Вы будете смотреть в сторону входного тоннеля. Стыкуйтесь на абсолютно минимальной скорости. Добейтесь совпадения скорости вращения корабля и станции вокруг своей оси. Если Вы заденете стенки тоннеля, это может быть смертельным или может только повредить корабль и груз. При очень низкой скорости, даже если Вы и заденете стенки, то все может кончиться благополучно, хотя с потерей энергии защитных полей.

14. Боевые действия.

Не все корабли в открытом космосе пираты, но если Вы уничтожите пиратский корабль или корабль пришельцев с ТАРГОНДА, Вы получите приличную премию. "КОБРА-МК 3" - отличный высокоманевренный корабль, у него относительно небольшой радиус разворота, хотя с увеличением скорости он тоже увеличивается. Корабль может за счет скорости и маневренности уйти от большинства противников, но он не уйдет от ракеты.

Одним из признаков опасности является то, что Вы не можете совершить - J-переход, значит рядом кто-то есть. Другой признак - показание индикатора на дисплее. Если он желтый или красный - к Вам приближается вражеский корабль.

Мигающие штрихи на каком - либо экране означает, что по Вам открыли огонь из лазеров. Защитные поля отражают этот огонь с легким скрежещущим звуком. Если звук стал низким - огонь пробил защитное силовое поле.

О приближении ракеты свидетельствуют сообщения на экране от бортового компьютера.

Многие космические пираты не отличаются храбростью и скрываются встретив отпор. Некоторые же не знают страха и стоят до конца, в частности корабли с ТАРГОНДА.

15. Возможные противники.

Охотники за призами

Если Вы не получили правовой статус FUGITIVE, то они Вас не тронут. Их не интересуют такие незначительные корабли как Ваш. Они пользуются чрезвычайно эффективным кораблем YER DE LENS, их можно найти за пределами орбитальных станций, особенно в районе "опасных" планет, где они охотятся за пиратами. Их боевой рейтинг обязательно "DRAUDLY" или "ELITE". Они редко объявляют себя пролетающим мимо кораблям и при слишком близком приближении обычно убивают.

Пираты

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

Как их распознать?

Маленькие корабли, оказавшиеся вдали от планетных систем, это обычно пираты.

Большие корабли, окруженные ворами более легких - это то же, как правило пираты.

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

Полиция.

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

Корабли ТАРГОНДА и ТАРГОНЫ

Таргондяне - злейшие враги человечества. В восьми

галактиках насчитывается по крайней мере 50 зон, где непрерывно с переменным успехом ведутся боевые действия. Таргондiane — высокоразвитая цивилизация. Это насекомоядная раса. Они ведут войну в настоящее время с 17 различными другими формами разумной жизни. Все пилоты ТАРГОНДЫ бесстрашны и безжалостны в бою. По классу большинство из них соответствует разряду "ELITE".

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

16. Другие космические объекты.

Отшельники

Состарившиеся пираты и изгнанники с планет очень часто поселяются на одиноких астероидах. Обычно они выбирают астероид покрупнее и устанавливают маяк, предупреждающий разведчиков полевых ископаемых.

Они пользуются защитой всегалактического права, а так как полезные ископаемые с большинства астероидов уже выбраны, то совсем никому не интересны.

Корабли поколений

До того как были изобретены гипердвигатели человечество отправлялось к звездам на крупных кораблях, где сменялось не одно поколение во время перелета и сейчас в космосе летают до 70 тыс. таких кораблей. На многих сменялось уже 30 поколений. Наказание за нападение на такой корабль — всеобщее презрение и полное изгнание.

Космические платформы

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

17. Снаряжение и вооружение

Всё можно приобретать только на планетах с соответствующим технологическим уровнем.

НАИМЕНОВАНИЕ		ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ	ЦЕНА
FUEL -	топливо	любой	перем.
MISSILE -	ракета	любой	30
LARGE CARGO -	грузовой	любой	400
BAY	отсек		
ECM SYSTEM -	противоракетная система	2	600
PULSE LASER -	пульсирующий лазер	3	400
BEAM LASER -	лучевой лазер	4	1000
FUEL SCOOPS -	аккумуляторы топлива	5	525
ESCAPE CAPSULE -	спасательная капсула	6	1000
ENERGY BOMB -	энергетическая бомба	7	900
EXTRA ENERGY -	дополнительный энергетический блок	8	1500
UNIT			
DOCKING -	стыковочный	9	1500
COMPUTER	компьютер		
GALACTIC -	галактический	10	5000
HYPERDRIVE	гиперпривод		
MIPIG LASER -	технологический лазер	10	800
MILITARY LASER -	военный лазер	10	6000

Лазеры

Вы начинаете игру с одним пульсирующим лазером, установленным спереди. Прицелов в боковых и в заднем экране таким образом пока нет. Когда Вы наберете достаточно средств, можете установить лазеры и там. Со временем сможете заменить свои пульсирующие лазеры на более мощные: лучевые.

Стрельба из лазера выполняется клавишей [A]. При покупке лучевого лазера взамен пульсирующего стоимость последнего учитывается. Военные лазеры - чрезвычайно эффективное оружие.

Ракеты

Их может быть не более четырех. Это тоже очень эффективное оружие. Когда ракета идет на Вас, бортовой компьютер предупреждает об этом. Если у Вас нет системы ЕСМ, то уйти от ракеты можно только маневрированием. Попадание ракеты почти полностью уничтожает энергию силовых защитных полей.

Ракета может быть запущена по цели из любого экрана - 1,2,3,4. Нацеливание выполняется клавишей [T]. Один из индикаторов ракет загорается зеленым цветом. Захват и сопровождение цели выполняется автоматически, когда цель оказывается у перекрестия прицела. Индикатор становится красным. Пуск - клавишей [F]. Снять ракету с прицеливания до пуска клавишей [U].

Энергетические бомбы

Такая бомба - оружие однократного применения. Включается клавишей [W]. Она уничтожит все объекты (корабли, ракеты, астероиды) в пределах видимости.

18. Защита.

Самое лучшее средство защиты - это находиться под защитой орбитальной станции.

Защитные поля и энергетические блоки

В исходном состоянии у Вас есть носовое и кормовое защитное поле. После того как поле пробито вражеским огнем начинается расход энергии из блоков. Далее вражеский огонь может повредить груз, вооружение, а затем и уничтожить Ваш корабль. Применение лазера или системы ЕСМ также снижает Ваши запасы энергии. Бортовой компьютер держит Вас в курсе состояния Ваших запасов энергии.

Вы можете купить более современный дополнительный энергетический блок, который удвоит темп подзарядки.

Система ЕСМ - клавиша [E].

Это противоракетная система. Ее можно использовать неоднократно. При нажатии клавиши [E] уничтожаются все ракеты в пределах видимости (в том числе и Ваши). Корабли противника тоже могут иметь эту систему. Бортовой компьютер информирует о ее наличии изображением большой буквы Е.

Спасательная капсула - клавиша [Q].

При нажатии [Q] во время боя Вы будете спасены и доставлены на ближайшую орбитальную станцию. Ваш счет в банке останется, но груз будет потерян.

19. Торговля.

Среди предметов торговли есть запрещенные, которыми Вам лучше не заниматься, в таблице они отмечены знаком "*". Вам может показаться странным, что торговля измеряется в тоннах, но сюда входит система криоподвески, необходимая чтобы доставить товар живым.

Т О В А Р	средняя цена
FOOD - пища (простые органические продукты).	4.4/t
TEXTILES - текстиль (грубая материя).	6.4/t
RADIOACTIVES - радиоактивные руды	21.2/t
* SLAVES - рабы (обычно гуманоидные).	8.0/t
LIQUOR/WINES - спиртные напитки	25.2/t
LUXURIES - предметы роскоши (парфюмерия, деликатесы, кофе).	91.2/t
* NARCOTICS - наркотики (табак, арктурианский мегавит).	114.8/t
COMPUTERS - компьютеры	84.0/t
MACHINERY - заводские и сельские машины	56.4/t
ALLOYS - промышленные металлы	32.8/t
* FIREARMS - ручное оружие, легкая артиллерия	70.4/t
FURS - меха	56.0/t
MINERALS - неочищенная порода со средами редких элементов	8.0/t
GOLD - золото	37.2/t
PLATINEN - платина	65.2/t
GEM - STONES - ювелирные камни	16.4/t
ALIEN ITEMS - предметы неземных цивилизаций (артефакты и тому подобное)	27.0/t

ИГРА 13

EVERYONE'S A WALLY

Очередные приключения ВОЛЛИ происходят в городе. Здесь он при помощи своих родственников должен починить городской водопровод и заставить работать фонтан, в котором поселились какие-то подозрительные существа, по окончании работы ВОЛЛИ должен обратиться с лозунгом "BREAK" для получения платы. ВОЛЛИ, ТОМ, ДИК, ГАРРИ и ВИЛЬМА в процессе работы получают отдельные буквы лозунга.

Собирание букв лозунга.

Буква [B]

1. Поменявшись с ВИЛЬМОЙ, поищи книжки 1 и 2.
2. Поменяй в библиотеке книжку 1 на JUMP LEADS. а книжку 2 на BUNSEN BUNSER.
3. Найди книжку 3 и поменяй в библиотеке на букву "B"

Буква [R]

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

Буква [E]

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

Буква [A]

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

Буква [K]

1. Как ВИЛЬМА возьми из кондитерской (BAKERS) обезьяньи орехи (MONKEY NUTS).
2. Подойди в зоопарк и заberi обезьяний французский ключ (MONKEY FRENCH), и отставь его на видном месте.
3. Превратись в ДИКА и поищи водолаза (PLUNGER), а когда найдешь его, возьми обезьяний французский ключ и иди чинить фонтан.
4. Прыгни с ключем и "водолазом" на статую (на верхушке фонтана) в результате чего произойдет ремонт, фонтан начнет работать.
5. Найди ВОЛЛИ и превратись в него. Найди пустое ведро (EMPTY BASKET) и горку песка (CEMENT).
6. Пойди мастерок (TROWEL) и вместе с цементом отнеси все туда, где лежит куча кирпичей и, проходя мимо них, постройшь стенку.
7. Превратись в ГАРПИ и поищи проволоку (FUSE WIRE) и почини с ее помощью сгоревший предохранитель (BLOWN FUSE).
8. Пойди хороший изолятор (INSULATOR) и найди отвертку (SCREW DRIVER), после чего пойдй в телефонную будку, сыграй в астероид до тех пор, пока не услышишь окончания сигнала. Потом иди туда, где стоит столб высокого напряжения и поменяй изолятор, починив тем самым столб.
9. Превратись в ТОМА и поищи плоскую батарейку (FLAT BATTERY) в грузовике, положи батарейку в удобное и видное место.
10. Превратись в ГАРПИ, возьми батарейку с JUMP LEADS и иди до бензоколонки (BEE PEE).
11. На станции заряди батарейку от другой (зеленой) и положи в подъемник; превратись в ВОЛЛИ, включи подъемник и, поднявшись на каменную стенку, возми букву "К".

Ремонт трубопровода и окончание игры.

1. Как ДИК имея с собой противогаз, войди в пещеру и возьми протекающую газовую трубу (здесь нужно обращать внимание на акулу).
2. После того, как выйдешь из пещеры, поищи жевательную резинку.
3. Имея пластырь и резинку пройти в мастерской под столом, — труба будет починена.
4. Возьми отремонтированную трубу и противогаз и иди в пещеру, оставь трубу, таким образом будет погашен огонь на улице и пещера освободиться от искр.
5. Всех персонажей проводи по дороге в банк (каждый должен иметь свою букву): ВИЛЬМА — "В", ТОМ — "R", ДИК — "Е", ГАРПИ — "А", ВОЛЛИ — "К". По завершении этой операции жди награды.

ВНИМАНИЕ ! Экран с бегающей акулой проходится так же, как и в игре ДВКАТЛОН: лево — право, лево — право, лево — право и как можно быстрее.

ИГРА 14

FAIRLIGHT

(Файрлайт)

На безбрежной равнине, на ничем не примечательном плато, по ту сторону непроходимого густого леса расположен заколдованный замок.... В замке томится волшебник, Вы должны найти волшебную книгу, чтобы вызволить его из темницы.

FAIRLIGHT - игра созданная компанией "The Edge" (отделение фирмы "SOFTEK"), - это совершенно особенная игра. Отличительная особенность ее заключается в графике.

Графика в игре самая лучшая из всех тех, которые мы до сих пор видели среди трехмерных двухцветовых вариантов.

Ваш персонаж - это путешественник и исследователь, одетый в плащ и вооруженный мечом, чтобы отбиваться от антисоциальных типов. Фигурка может двигаться в четырех направлениях, прыгать и поднимать различные предметы. Она также может вступать в бой. Схватку наш персонаж ведет намного живее, чем персонаж Сабревуллафа.

Вы можете также передвигать предметы, толкая их, ставя стулья на столы, чтобы добраться до высоко расположенных дверей или окон. Можно также просто переставлять мебель для собственного удовольствия. Проблемы, которые надо решить, обычно более реалистичны, чем всегда. Ключи каким-то образом дают понять, к какой двери подходят. После совершения ряда операций открываются дальнейшие глубины замка, после того, как открывается очередная потайная дверь.

Вам противодействуют охранники и тролли, которые размахивают большими дубинками. Их можно перехитрить или вступить с ними в бой. Реализм схваток заключается в сопоставлении сил сражающихся: например, удар дубинки тролля намного чувствительнее, чем маленького охранника.

Каждый предмет и персонаж в игре имеет вес. Пред-

меты, которые Вы несете, изображаются на маленьком свитке в углу экрана по одному за раз. Можно нести до пяти предметов одновременно, но их вес играет существенную роль. Возможно, Вашей силы хватит только на меньшее количество предметов, например, бочку можно нести с собой только одну. Аналогично, удар дубинки троля намного чувствительнее, чем наскоки маленького охранника.

Файрлайт - это первая игра в трилогии о земле **Файрлайта**, где и игрок будет действовать в окрестностях замка. Секрет потрясающей графики лежит в использовании **GRAXA**, графического языка низкого уровня, разработанного фирмой "SOFTEK".

Во **Джангеборг**, который внес последние штрихи в игру, использовал **GRAX**, чтобы сконструировать сложные картинки, занимающие в памяти всего несколько сот байтов. Первоначально компания хотела ограничиться 35 экранами, но окончательный вариант содержит около 100 экранов.

Тим Линдел, директор фирмы "SOFTEK", говорит, что **GRAX** использует адаптированное ядро программы **The Ap- tit**. Фирма подумывает о том, чтобы выпустить **GRAX** отдельным изданием для разработчиков акардно-приключенческих игр.

FAIRLIGHT обещает быть одной из лучших игр сезона.

НЕ ПРОПУСТИТЕ ЭТУ ИГРУ!!!

ИГРА 15

FIRELORD

Мы оказываемся в стране Торот, в краю басн, рыцарей, драконов и магии. Страной правит злая и прекрасная королева, которая завладела магическим камнем Фавстоном, позволяющим метать огненные молнии и тем самым "затерроризировала" Торот.

Наша задача (в этой игре мы выступаем в образе сэра Галахеда) заключается в том, чтобы отобрать у королевы Фавстон. Используя ее тщеславные постоянные опасения утратить молодость и красоту, мы должны добыть 4 части заклятия Вечной Молодости и попробовать обменяться с королевой.

Мы отправляемся на поиски, собирая по дороге оружие и продовольствие, входим во встречающиеся дома и торгуя с жителями, предлагая взамен за информацию различные найденные предметы. В крайнем случае, попробуем воровать (цель оправдывает средства, а грех этот сами себе отпустим), только ожидаемся того момента, когда хозяин посмотрит в другую сторону. Если Вас поймут 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 условиях мира игры.

Программу FIRELORD фирмы "Хьюсон" написал Стив Кроу, автор игры STARQUAKE.

ИГРА 16

FLYER FOX

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

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

Оригинал-макет сборника подготовлен
Информационно-технической лабораторией
Г Р А Н Д
Центра НТТМ "Антарес"

Адрес для заказа сборников по ПК ZX Spectrum:
607200, г. Арзамас-16, Горьковской обл., а/я 597

Каталог нашей продукции высылается бесплатно!

ИГРА 17

FLAING DRAGON

(Дракон)

Некоторые полезные советы:

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

Если принцесса упадет с дракона в одной из вышеупомянутых пещер, дракон должен быстренько снова подобрать ее, иначе принцессу убьют пауки.

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

Как только найдете спокойное место, остановитесь и наберитесь сил.

Пролетая над морем, поднимитесь на самый верх и направьте пламя еще выше. Огонь уйдет с экрана и возвратится снизу, убивая всех морских змей.

Чтобы убить двуглавого дракона, Вы должны направить пламя ему под крылья.

Подлетев к третьему городу, приземлитесь и, немного пройдя, снова взлетайте. Появятся животные. Схватите одно из них и бросьте на остальных.

Запасов горючего никогда не хватает на то, чтобы прожечь ворота города с первого раза, Вам каждый раз придется возвращаться, чтобы съесть ведьму.

ИГРА 18

GUNFRIGHT

(Страшный револьвер)

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

В игре довольно реалистично изображены аллеи и домики обычного западно-американского городка. Называется этот городок ЧЕРНЫЙ КАМЕНЬ. По улицам рассыпаны груды камней и виден интерьер зданий. Чтобы посмотреть на экран под разными ракурсами, нужно нажать на клавишу [Z] или [CAPS].

Вы - шериф по прозвищу Быстрохват, два острых глаза блестят из-под шляпы. Ваша цель - патрулировать город, где шатаются бродяги и вооруженные бандиты. Вы вооружены шестизарядным револьвером.

Игра начинается со сцены падения мешков с деньгами; их надо набрать как можно больше, потому что придется платить за патроны, лошадей, а также платить штраф.

Следующая сцена начинается с того, что шериф стоит в дверях тюрьмы и Вы можете перемещать его во всех направлениях и стрелять. Слева на экране показано объявление - "разыскивается опасный преступник". Количество пуль под ним - это число оставшихся жизней. Еще ниже - сумма заработанных денег. В нижней части экрана показывается барабан с оставшимися пулями и телеграфный бланк с актуальными ценами на пули и лошадей, а также уровнем штрафов.

Ваша задача - быстро проходить по городу, наполненному опасностями. Но самое страшное - это не бандиты, а мирные богобоязненные обитатели городка, которые бесцельно шляют по улицам. Одно столкновение с ними лишает шерифа жизни и 150 долларов.

Вскоре Вы обнаружите вооруженного налетчика, который выглядет довольно устрашающе. После того, как Вы набьете его свинцом и успокоетесь, Вы с удивлением обнаружите, что лишились еще 150 долларов. Этот парень

всего лишь указывал своим револьвером направление, в котором находится ближайший бандит.

С помощью других обитателей городка Вы в конце концов доберетесь до Билла Быка, за поимку которого выплачивается премия в размере 350 долларов. Не ждите пока он начнет стрелять, а быстро выстрелите в него сами - и игра перейдет в следующий уровень.

Вы столкнетесь с ним лицом к лицу - и теперь результат зависит от Вашей реакции и меткости. Если Вам удастся поразить его первым - Вы возвращаетесь к начальной картине, но теперь на очереди уже БИЛЛИ КОЗЛЕНОК, за которого платят уже больше - 700 долларов.

Еще одно: Вы можете найти лошадь, которую зовут Панто, и сидя на ней, можно спокойно проскакать полгородка, сметая все на своем пути, но, к сожалению, лошадь - удовольствие дорогое. Но если Вы встретите бандитов верхом на коне - Вы сможете пуститься за ними в погоню!

ЖЕЛАЕМ УСПЕХА!

ИГРА 19

GYROSCOPE

(Волчок)

Помнится, и у меня была такая штучка: Вы раскручиваете маховичок внутри рамки и эта система сохраняет равновесие до тех пор, пока маховик не остановится или вся конструкция не наткнется на какое-нибудь препятствие, а балансировать она может на чем угодно, хоть на подтянутой веревке, хоть на острие карандаша.

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

Игра немного напоминает *Marble Madness*, которая сейчас стала одной из самых популярных аркадных игр. Вам необходимо провести гироскоп через 5 полей-лабиринтов, каждое из которых простирается на 3 экрана. Все это прекрасно выглядит в трехмерной перспективе и состоит из стенок и пропастей, которых надо избегать. Само по себе это не так уж сложно, поэтому добавлены еще скалы, скользкие как стекло, участки, направленные магниты; овраги и крутые подъемы, которые надо преодолевать. Кроме всего прочего у Вас ограниченный лимит времени. Единственное, что радует, так это то, что к первоначальным 7 Вам добавляют одну лишь жизнь за каждые 1000 очков.

Наилучшие результаты дает нежное управление джойстиком (или клавиатурой). Еще один совет: не позволяйте гироскопу разгоняться слишком сильно. Для музыки использована программа *WHAMI*.

ИГРА 20

HEAVY ON THE MAGIC

(Положись на МАГИЮ!)

Магистр магии Феррион силой своего волшебства заключил легкомысленного и не в меру болтливого Ахила в таинственный замок. Против всех ожиданий Ахил воспринял несчастье философски. На столике рядом с собой он обнаружил истрепанную книгу заклятий, в которой не хватало много страниц. Может быть, она поможет ему выбраться из заточения...

Итак, на Вас мантия Ахила с капюшоном. Оглянитесь, Вы узнаете это мрачное место? Разумеется, это HEAVY ON THE MAGIC. Кто знает, какие чудовища притаились поблизости? Они не пожалеют усилий, чтобы уничтожить Вас, попадись им только. Только усовершенствовавшись в магии Вы можете рассчитывать на успех.

Это последняя работа фирмы GARSOIL - типичная классическая игра, где Вы играете роль противостоящего злу персонажа, и окружающая среда вполне классическая - наполненный монстрами замок, полный сокровищ и стражей, их охраняющих, а также встречающий игрока загадками и ловушками. Физическая сила, однако, не играет решающей роли, все сражения ведутся с помощью магии, - отсюда и название игры.

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

- [I]- пробудить демона,
- [B]- атаковать монстра,
- [F]- заморозить его.

Есть и другие заклятия, но их предстоит еще найти. Выбранные Вами команды появляются на средней части экрана и Вам остается только приписать имя предмета, с которым Вы намереваетесь производить операции. Однако, если Вас атакуют и у Вас нет времени, можете использо-

вать [B] и без всякого добавления адреса. Можно и разговаривать с существами, населяющих замок. Иногда это позволит Вам получать необходимую информацию о тех предметах, которыми Вы владеете, о дверях, которые Вы не можете пройти, не зная пароля. Часто единственным методом получения этого пароля являются разговоры с обитателями замка, а то и с самими дверями. С троллями как правило разговаривать бесполезно. В основном, они развивают одну и ту же тему: Тролли убьют Ахила!

Но у Вас все-таки есть один верный друг - уродливый великан Алекс. Он почему-то сразу почувствовал к Вам расположение и служит Вам чем-то вроде энциклопедии, намекая о сути использования тех или иных предметов, паролей и т.д. Как только Вы найдете заклятие вызова (CALL), Вы можете вызывать его в любой момент. Это же заклятие может вызывать и другие существа, но мы Вам искренне советуем не злоупотреблять вызовами. Большинство из 21 типов монстров совершенно не умеет себя вести в приличном обществе.

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

Большинство монстров знакомо по предыдущим играм: обезьяноподобные Гобблыны, привидения, крылатые драконы, вампиры, а также медузы и вервольфы. Немногие относятся к Вам безразлично, большинство же пылают к Вам открытой неприязнью. Они решительно бросаются на Вас и могут причинить Вам немало вреда, если Вы будете мешать.

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

Вы можете вызывать демонов. О 4 демонах упоминается в Вашей книге заклятий, и каждый из них имеет собственные симпатии и неприязни. Ваш здравый смысл должен подсказывать Вам, что им нравится, а чего они не любят, какие предметы приведут их в хорошее расположение духа, а какие озлобят, а в состоянии озлобления они не любят вопросов и бестолковых игроков.

В замке около 280 предметов, которые можно исследо-

вать. Некоторые из них полезны, некоторые опасны, а некоторые весьма загадочны. Основы знаний по магии очень Вам помогут: лапка саламандры, например, противодействует жаре и огню, но остальные странные предметы? Возможно, Алекс и может помочь, но большую часть времени Вы действуете самостоятельно. Особенно загадочно выглядят надписи на стенах — отрицательная черта и других игр этой фирмы. Многие надписи — это магические заклятия, так что поглядывайте в руководство, приложенное к игре, возможно, они будут Вам полезны. Некоторые надписи легко понять, как например знак, который Вам покажет Алекс в комнате со множеством дверей. Осторожно! Я уверен, что один из знаков убьет Ахила, если я попрошу прочитать надпись. Опасное дело, эта магия.

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

Ахил может совершенствоваться в магических науках. В начале игры его ранг — НВОФИТ — это самый минимальный ранг, постепенно, он может подниматься вверх по лестнице рангов.

Играть в игру очень приятно, все персонажи живут своей жизнью и действие расцвечено множеством забавных деталей — плач Ахила развивается, а если Вы просите его пройти через несуществующую дверь, он сначала идет в требуемом направлении, а потом поворачивается к Вам и удивленно пожимает плечами.

Система ввода команд одной клавишей не труднее системы команд Бейсика на самом компьютере и к ней быстро привыкаешь. Настоятельно рекомендуем Вам составить карту — без нее очень трудно, так как в замке более 250 комнат.

ИГРА 21

KNIGHT LORE

(Рыцарские предания)

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

Задачей игры является освобождение Сабревульфа, знаменитого путешественника, носящего тропический шлем, — от лежащего на нем заклятия. В течение дня все хорошо — Сабревульф жив и здоров, однако, когда наступает ночь и на небе показывается луна, заклятие начинает действовать: наш герой превращается в страшного вурдалака. Если в течении 40 дней и ночей ему не помочь, он навсегда останется вурдалаком.

Нужно провести Сабревульфа через все комнаты полного опасностей замка и найти волшебника Мельхиора, который, по обыкновению, всех магов, варит в котле волшебные зелья. Одно из них может освободить Сабревульфа от заклятия. К сожалению, Мельхиор очень стар и не может сам искать по закоулкам замка составные части для нужного зелья, но он подсказывает, что ему необходимо для того, чтобы зелье набрало соответствующую силу.

ВНИМАНИЕ! Мельхиор не переносит вурдалаков, и Сабревульф не может рассчитывать на помощь Мельхиора ночью.

Итак, Сабревульф должен пройти по всем лабиринтам и подвалам замка в поисках необходимых ингридиентов (бутылки, кристаллы, башмаки и т.п.). Преодолевать встречающиеся препятствия довольно трудно. Жизни нашего героя угрожают вооруженные стражники, привидения, а также невинные, на первый взгляд, прыгающие шарики и блуждающие огоньки. Везде сверкают отравленные острия, падают на голову тяжелые шары, лестницы проваливаются под ногами или вообще рассыпаются в пыль.

В информационной части экрана содержится календарь, отсчитывающий время; символ небосклона с передвигающимися по нему солнцем или луной. Тут же показываются предметы, которые имеет Сабревульф, а также количество

оставшихся превращений.

УПРАВЛЕНИЕ:

- первый ряд клавиш - забирать и оставлять предметы;
- второй ряд клавиш - прыжок;
- третий ряд клавиш - движение вперед;
- четвертый ряд клавиш - поворот налево или направо.

ИГРА 22**LIGHTFORCE****(Лайтфорс)**

Вы стреляете по предметам, увертываетесь от них, Вам нужна реакция, быстрая, как молния. Если Вы выдержите несколько начальных уровней, это очень неплохо!

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

Имея на вооружении несколько межпланетных крейсеров, нужно уничтожить целый флот инопланетных кораблей, а также их базы, заводы и прочие строения. Некоторые корабли пускают в Вас торпеды, что очень неприятно. В игре много различных конструкций. Вы начинаете свой проход над джунглями одной из планет, потом Вам предстоит пробить себе путь через водяной мир, индустриальную область и через реку. Наивысший счет достигается не просто глубиной проникновения на территорию противника, но также и различного рода призами. Обычно премия назначается при разрушении всех зданий комплекса. Игра очень проста на вид, однако, выжить в ней далеко не так просто, как кажется. Вражеские эскадрильи летят в сложных боевых порядках, которые весьма трудно избежать, учитывая перестроение и тактические уловки, которые для каждого типа кораблей свои. Впервые с этой проблемой Вы сталкиваетесь, когда звездообразные корабли движутся прямо на Вас.

Полезные советы.**Сначала о поведении врагов:**

Зеленые летающие тарелки двигаются зигзагами вниз, подбить их нельзя;

Красные летающие тарелки кружат вокруг Вас, некоторые пускают ракеты, остальные бросают мины, все это направлено в Вас;

Голубые летающие Додасы следуют постоянным курсом,

легко подбить;

Желтые плоп-плопы, они следуют тем же курсом, что и голубые додасы, но внезапно поворачивают и летят прямо на Вас;

Зеленные астероиды появляются прямо на Вашем пути, их нельзя подстрелить. Появляются всякий раз, когда есть возможность премии.

Белые астероиды следят за Вами, уничтожать пораньше.

Зероиды появляются из-за Вашей спины и летят прямо на Вас.

Истребители, некоторые появляются сбоку, а некоторые стреляют из-за рамки экрана.

Теперь о последовательности событий:

ПОЯС АСТЕРОИДОВ - зеленые астероиды, комплекс зданий, желтые астероиды, комплекс зданий, три ряда голубых летающих тарелок, желтый астероид, здания, белый астероид, красные летающие тарелки (две волны), здания, желтый астероид и, наконец, белый астероид.

ПЛАНЕТА ДЖУНГЛИ - зероиды, зеленые тарелки, здания, истребители, снова истребители, опять истребители, взлетная полоса, здание, кресты, призовая жизнь, зеленые тарелки, истребители, здания, кресты, истребители, призовая жизнь, зеленые тарелки, зероиды и под конец зеленые астероиды.

ОРБИТАЛЬНАЯ ПЛАТФОРМА - зеленые астероиды, красные тарелки, желтые астероиды, белые астероиды, призовая жизнь, зероиды, 4 волны красных тарелок, зеленые астероиды, красные тарелки, желтые астероиды, зеленые астероиды, красные тарелки, зероиды, красные сами знаете что, красные тарелки, стреляющие ракетами, снова красные тарелки, желтые астероиды, красные, красные зероиды, зеленые зероиды, призовая жизнь.

ЛЕДЯНАЯ ПЛАНЕТА - хотя некоторые типы могут слегка отличаться, все нападающие ведут себя точно также, как и над планетой джунглей.

ИГРА 23

NODES OF YESOD

(Освободитель вселенной)

Очень повезло тому из Вас, кто догадался, что человека в скафандре, который в первых картинках игры скачет себе по экрану, настойчиво ища правильный (нужный) кратер, на самом деле зовут не больше не меньше, как Тарлеман "Чарли" Фортеллигхэм - Грюгс и он является первым освободителем Вселенной. Если кто либо об этом догадался - примите мои поздравления. Я не имел ни малейшего понятия, пока не прочитал инструкцию. Нужно признать, что авторы программы и в самом деле люди нетренированные.

История, которая предшествует фабуле программы, рассказывает о том, как Чарли получил от шефа Международной Комиссии Разрешения Межгалактических Проблем информацию о том, что в последнее время с Луны поступают какие-то сигналы. Полученная информация сопровождалась просьбой о том, чтобы Чарли слетал на Луну и по мере возможности установил, кто или что посылает эти сигналы. Чарли не мог и не хотел отказываться.

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

В первой картине Чарли оказывается в лунной пустыне (на горизонте видна очень красивая и очень знакомая планета), стараясь не попасть до времени в один из лунных кратеров. Для начала ему нужно поймать лунного крота. Этот крот отличается от своих земных сородичей тем, что легко и охотно оказывает помощь, такую как, например, выгрызание проходов в некоторых стенах туннелей.

Затем, когда крот будет пойман, Чарли может спокойно прыгать в кратер. Он очутится в лабиринте подземных пещер. Там ждет его большое количество подставок и чудовищ. Чем больше подставок, тем больше чудовищ. Чудовища служат для того, чтобы их уничтожать, а если это невозможно - постараться избежать столкновения с ними. К счастью, столкновения с ними неопасны, хотя большое количество чудовищ может свободно передвигаться. На

подставки нужно вскакивать таким образом, чтобы иметь возможность, перескакивая, передвигаться по подземельям.

Главным заданием Чарли является обнаружение Монолита. Нужно также сказать, что реализация задания зависит от восьми собранных **КЛЮЧЕЙ** (AICHENZ). Для этого нужно обыскать весь лабиринт (стараясь при этом не потерять жизнь, что не очень-то легко). **КЛЮЧИ** выглядят как кристаллы и достаточно красочны.

Задание как таковое чрезвычайно простое - в том смысле, что не требует от игрока чрезвычайного интеллектуального напряжения. Однако, огромные размеры подземелья, сильно затрудняют выполнение задания. А в подземельях, кроме всего прочего, Чарли ждут много неприятных сюрпризов, таких, например, как маленькие смерчи, которые переносят Чарли в какую-то другую, неизвестную часть лабиринта; глубокие пропасти, на дне которых ждет верная смерть и т.д и т.п.

Перемещаясь по пещерам, нужно помнить о том, что не из всех есть выход. В таком случае помощь оказывает крошечный, вырывающийся стенками туннелей.

Это - игра, которая может доставить немалое удовольствие, не только благодаря интересной фабуле, но и благодаря интересному графическому решению - не только с визуальной стороны, но и со стороны безошибочной техники программирования. А тем, кто любит кувыряться в подлунных лабиринтах, можно только пожелать хорошего развлечения!

ИГРА 24

NONTERRAGURCUS

(Нонтеррак)

Действие этой игры происходит на далекой планете Нонтеррак, которой управляет чудовищный тиран — компьютер. Он превратил всех людей в пешки для игры в космические шахматы.

Замученное население взбунтовалось и решило построить робота — так называемого Искателя, который должен был найти базу этого компьютера, спрятанную глубоко внутри гигантской горы, и уничтожить ее.

Создание Искателя происходило в глубокой тайне из элементов, украденных с монтажной линии фабрики роботов. Много месяцев спустя после начала изготовления, искатель был готов начать свою опасную миссию.

Теперь ты должен проводить искателя через внутренности горы и уничтожить базу компьютера. Тебе нужно пройти 42 уровня, составляющих в сумме три смыкающиеся между собой секции. Выше всего находится секция пещер, ниже ее — секция главного машинного зала, и на дне — секция подузов. Все три секции включают в себя примерно 1000 помещений. Поиск базы и разрушение ее — не такие уж легкие задачи.

Контакт с кем-либо из охраняющих компьютера снижает твою жизненную энергию, а в некоторых случаях может кончиться фатально. Эти и множество других опасностей ты должен стараться избегать и смело стремиться к цели. Ты сможешь дойти до конца только в том случае, если используешь весь свой интеллект, а если и потребуются, то можно будет и пострелять.

Например: на дне центральной шахты находится ракета, с которой ты ничего не сможешь сделать, если предварительно не найдешь топливо. Но только с помощью ракеты можно безопасно перебраться через газовую камеру.

Твой Искатель может принимать два вида: сферический, в котором можно использовать лазерный луч и вид, лишенный обороны, в котором лазерный луч уже не используется. Трансформацию робота можно произвести со специ-

альным предметом.

Если Искатель будет сильно ослаблен атаками фотонов, спасением может быть дополнительная порция энергии, которую можно получить в нескольких залах с одиноко стоящими резервуарами.

Искатель управляется с помощью джойстика или клавиатуры:

- | | | | |
|---------|--|-----|------------|
| [Q] | - вверх, | [P] | - направо, |
| [A] | - вниз, | [O] | - налево, |
| [SPACE] | - огонь, | | |
| [I] | - забирание предметов,
получение энергии, выбор вида, | | |
| [U] | - бросание бомбы. | | |

Игра очень интересная и очень трудная. Не надейтесь, что сможете дойти до конца в течении первого или второго дня!

Есть еще одна подсказка: нет лучшего метода для прохождения через электрическое поле, как "разбомбление" его, а через твердые препятствия можно проложить себе дорогу, используя лазерный луч. А дальше помогай себе сам. Помни: замученные жители Нонтеррака ждут твоей помощи!

ИГРА 25

NOSFERATU

Последняя игра фирмы PIRANHA основанная на сценарии одноименного фильма режиссера Клауса Кипски, преобретшего европейскую известность.

NOSFERATU - большая игра. Три секции загружаются парой блоков и каждая из них представляет собой целую игру. Хотя эти три секции довольно тесно связаны, невозможно двигаться от секции к секции без завершения, по крайней мере, в некоторых разделах задачи в первоначальной секции.

Игру можно рассматривать как аркадную игру, так и как игру - приключение. В трех секциях управляете одним или более персонажами, включая: главного героя - мужчину, Люси - женщину, имеющими полный набор движений. Фигуры могут ходить во всех направлениях, спускаться по ступенькам, и что особенно важно, делают это естественно. Другие движения, такие, как взятие вещей и манипуляции редко встречающимися в игре мечом, также выглядят естественно. Отсутствует даже опция "прыгать", ее заменяет возможность спускаться и подниматься по лестницам (особенно в библиотеке).

Можно сказать, что NOSFERATU игра - приключение с аркадными элементами, в которой решение загадок доминирует над действием. Правда, Вас регулярно будут атаковать летучие мыши, но это не потребует от Вас быстрой реакции при работе джойстиком. Также будут места, где Вам надо будет пройти мимо злыдней (правда более похожих на больших собак), но это не будет для Вас трудной задачей. Так что, в основном, эта игра - игра загадок, к тому же обладающая прекрасной графикой по типу Бэтмана.

Загадки имеют различный характер. Процесс принятия ниши Вы можете считать разумным и очевидным. Поиск ботинок, единственно для того, чтобы наступать на пауков и давить их, представляется менее очевидным. Иногда встречаются предметы в шкафах (чулاناх) и следовательно, всякий раз, когда Вы найдете "контейнер" необходимо подойти к нему и нажать ключ "взять предмет". Иногда, при этом могут быть восстановлены запасы энергии, иногда Вы можете найти оружие, иногда Вы можете

даже найти документы и выйти из первой части игры.

В первой части игры Вам надо сделать очень много — изобилие секретных комнат и коридоров, а также предметов с таинственными свойствами требует много времени на поиски и размышления. Фоновое изображение в игре сделано очень хорошо — крысы, суetyщиеся в подвале, обстановка расположения одна на другой имеет зловещий вид и т.д.

Во второй части Вы управляете тремя персонажами и Ваша задача более сложна. Деревня снаружи замка оборачивается в виллу вампира, где Дракула превращает все новых и новых людей в безумных кровопийц-зомби. Вы должны их убивать колом в сердце, используя Люси как приманку для Дракулы, в ее комнате, где возможно, Вам удастся его убить.

Хотя замок в городе прекрасно изображен (в частности, интерьеры комнат), жители городка представлены всего двумя спрайтами (видимо из-за необходимости экономии памяти). Они выглядят довольно причудливо и дают только представление который из них находится под Вашим управлением. Другая странность состоит в том, что у женского персонажа отсутствуют ноги и он передвигается как-бы на роликах.

Для продолжения игры Вам надо заточить кол, что непорочно. Сначала, найдите топор, затем найдите подходящий деревянный предмет, например стул.

В третьей части Вы должны заманить Дракулу в комнату Люси и задержать его там. Это включает в себя хитрые манипуляции с колом, чесноком и со всеми другими предметами. Если ему не удастся вырваться до рассвета — Вы победили, потому что, как известно, на рассвете вампиры бесследно исчезают, если им не удалось скрыться в могиле.

ИГРА 26

OCEAN

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

Командный корабль враждебных ящеров вышел на стационарную орбиту высоко над планетой Земля.

Вы должны помочь Donovanу, герою этой истории, спасти человеческую расу.

Как Donovan, Вы бесцеремонно вторгаетесь в случайное место на корабле пришельцев: план, уровень и сектор устанавливаются компьютером. Вы несете на себе боевой лазер, взрывчатку и прибор, называемый коммуникационным компьютером, дающим Вам информацию об активности палуб корабля и некоторые сведения, перехватываемые им из вражеских систем связи.

Вы можете двигаться вверх и вниз, используя светящиеся "седла", которые выглядят как шляпка поганки. Большинство из них позволяют двигаться только в одном направлении или вниз, или вверх. Каждый уровень разделен на секторы, некоторые из которых защищены секретными дверьми, а сам корабль наполнен суеязящими роботами, пытающимися энергично устранить Вас. Атака — лучший способ защиты и лазерное оружие подтверждает свою ценность. Но Вы имеете ограниченное число выстрелов, оставшуюся энергию оружия показывает первая тонкая линия на статус-панели. На действие оружия влияют электромагнитные поля роботов.

Уровни корабля патрулируют 4 класса роботов: Ремонтные роботы путешествуют по полам коридоров, в то время как чистильщики плавают поверху корабля. Ни те, ни другие не представляют большой опасности, но если Вы столкнетесь с ними, Ваша энергия идет на убыль. На корабле есть секретные роботы-убийцы, вооруженные лазером. Вы должны открывать по ним огонь немедленно, но Вы также можете перепрыгнуть через них, двинув джойстик вверх. Таким образом, избежите воздействия робота и уклонитесь от его смертельного выстрела.

На корабле есть также роботы-наблюдатели, которые сообщают о Вашем местоположении Диане, лидеру рептилий.

Она может послать за Вами еще роботов и Вы должны заставить наблюдателей прекратить почти неслышное бормотание до того, как они на Вас донесут.

Вашей первоочередной задачей является уничтожить корабль. Вы должны установить взрывчатку на водяном входе воздухоочистительной установки, центральном компьютере, ядерном реакторе и в причальном ангаре. Вы можете установить ее в любом порядке, но, как только Вы установите часовой механизм в детонаторе, у Вас останется только 30 минут

Течение времени на корабле сбивает с толку; все числа на судовых дисплеях показывают в системе счисления рептилий.

Часы, которые постоянно тикают на статус-панели разделены на шесть секторов; два из которых постоянно модернизируются, т.е. изменяют свое изображение; в то время как четыре других вращаются с течением времени. Довольно скоро ясно, что эти шесть символов указывают часы, минуты и секунды. Если Вы успешно достигнете одной из своих целей, например, реактора, и установите время на детонаторе по первым четырем символам (это произойдет автоматически). Детонатор устанавливается нажатием джойстика вниз, что активизирует коммуникационный компьютер в режим операций. Операционная клавиатура появляется внизу справа на экране и главная статус-панель внизу слева очищается. На клавиатуре расположено 12 пиктограмм, которыми можно оперировать с помощью стрелки курсора. Первые две колонки вызывают действия, такие как установка детонатора, другие маркированы символами числовой системы рептилий.

Для установки взрывного устройства используется изображение во втором ряду второй колонки.

Вашей второй задачей является нахождение формулы "красной пыли", которая убивает пришельцев-рептилий. Лаборатория на каждом уровне корабля содержит отдельные части формулы "красной пыли". Для выполнения этой подзадачи Вам необходимо найти секретные коды доступа к уровням, на которых находятся лаборатории.

Для того, чтобы взять эти пять частей формулы, необходимо нажать второй ключ в первой колонке пиктограмм. Для того, чтобы добраться до них Вы, должны включить системы защиты на уровнях, где расположены лаборатории, тем самым Вы сможете пройти дверь с системой защиты, так как Вы не сможете проникнуть в лабораторию с помощью светящихся "седел".

Вызов секретной системы прохода производится с по-

мощью панели пиктограмм и серии из почти вращающихся дисков, появляющихся на панели управления. Каждая из этих вертушек должна быть повернута так, чтобы все они содержали один и тот же символ. Пиктограммы, которые использовались до этого для выборки чисел пришельцев, могут быть использованы для вращения дисков в различных сочетаниях. Только с большим трудом данная последовательность может быть установлена и, когда Вы соберете формулу, Вы станете мастером своего дела.

Достигнув цели, не болтайтеся около, установите вервочку, найдите нитку Транзитного Выхода (ее местоположение показано на контрольной панели) и быстро отступайте, поскольку как только Вы приближаетесь к спасению, роботы обезумевают в попытке затравить Вас.

ИГРА 27

PENTAGRAMM

(Пентаграмма)

Если Вам нравятся игра ALIEN и KNIGHT LORE фирмы Ультимейт, то Вам также понравится и игра ПЕНТАГРАММА. Тем более, что ее герой очень похож на предыдущих, только не вурдалах.

Молодой ученик чародейского искусства должен разгадать загадку забытого лабиринта. Он еще не пробовал пользоваться своими знаниями, так как это запрещено кодексом. Так что же это за загадка?

За день до своего отправления в дорогу молодой чернокнижник получил от своего учителя старый план, но, к сожалению, без каких-либо пояснений. Учитель сказал: — помни, что ключом к разгадке могут быть камни с иероглифами. Чернокнижник, уже находясь в лабиринте, увидел камень, о котором говорил учитель. Забрал его и используя свои чары узнал, что таких камней в лабиринте 5 штук, а отнести эти камни нужно в комнату со звездой.

Использованием своей магической силы наш богатырь нарушил законы лабиринта, за что его и настигла заслуженная кара: он должен начать путь с самого начала, причем с пустыми карманами. Когда он в следующий раз дошел до места, где лежал камень, оказалось, что его уже там нет, так как каждый раз оказываются они в разных местах. После долгих единоборств с силами лабиринта наш герой все-таки собрал 5 камней и узнал тайну звездной комнаты. В пентаграмме есть 4 "старта", что связано с различными положениями камней в лабиринте. В появляющихся чудовищ можно стрелять.

Попробуй счастья в ПЕНТАГРАММЕ. Удачи!"

ИГРА 28

POTTY PROFESSOR

Компания Software Farm, лидирующая на рынке программного обеспечения для ZX-81, приложила свою руку и для создания игр для Спектрума. Как и следовало ожидать от компании, которая ухитрилась писать программы с графикой высокого разрешения для машины, не предназначенной для этого, их игры для Спектрума весьма своеобразны.

Очевидно, создатели программы являются поклонниками изобретателей типа Хита Робинсона. Для тех, кто его не знает, поясним: этот изобретатель создает сложные машины для выполнения простейших действий.

Именно такие задачи Вам и предстоит решать в этой игре.

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

Некоторые из предметов могут и не пригодиться, другие необходимо использовать несколько раз. На самом деле, задача может быть решена только, если Вы постройте именно ту машину, которую имел в виду программист. Точность расположения деталей механизма весьма существенна и допускаются только очень небольшие отклонения.

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

ИГРА 29

PSYTRON

(ПСАЙТОН)

Выпуская на рынок игру ПСАЙТОН, фирма ВЕЙОНД сделала следующий шаг вперед в категории ловкостных игр в стиле "Убей его!".

Сам по себе сценарий игры не является таким уж сногшибательным: нужно охранять космическое поселение от неприятельских атак. ЧУЖАКИ будут стараться бомбардировать здания, оборудование и провести своих разрушающих ДРОИДОВ в туннель.

Однако есть то, что отличает ПСАЙТОН от множества подобных игр: не встречавшаяся ранее сложность и высокий класс графики. Картину битвы можно видеть на 10 экранах, представляющих различные области космической колонии. Каждая из этих картин может быть вызвана на монитор.

Первый уровень может показаться легким: все, что нужно сделать - это поймать ДРОИДОВ в туннеле. Если пять раз подряд результаты Вашей борьбы достигнут 50% - игра перейдет в следующий уровень, т.е. Вам нужно будет расстреливать вражеские космические корабли. По мере продвижения вперед будет появляться большое количество элементов, сложностей, которые Вы должны преодолеть по дороге к последнему уровню. Вы сейчас должны бороться не только с захватчиками, но также помнить о том, что нужно уменьшить число разрушаемых ими зданий и чтобы не гибли люди. Если, например, будет разрушена ПЛОТИНА, - можно потерять большое количество необходимых товаров.

Фирма ВЕЙОНД обязалась выплатить награду - КОМПЬЮТЕР 01 - каждому, кто сможет продержаться на высшем, последнем уровне игры в течении часа. Если Вам это удастся, то напишите фирме:

Beyond competition house
Fardon Road,
Market Harborough,
Leicestershire LE19 9NR
England.

ИГРА 30

PUNCHY

Панч запер Джуди в хижине. Вы должны освободить ее, управляя действиями бравого полисмента Бобби.

Для полного успеха предприятия необходимо провести Бобби через все препятствия, посадить персонажи на ковер-самолет и улететь.

Как играть:

Перепрыгивайте через ямы и через плечо Панча, уклоняясь от гнилых помидоров и пирогов, летающих справа и слева. Затем, чтобы уберечь Бобби от неминуемой гибели в зубах аллигаторов, ему нужно забраться на ковер-самолет. И при переходе к следующей сцене не забывайте "умыкнуть красавицу".

Время от времени Джуди будет бросать колбасу, которую Бобби должен поймать. Если поймано 3 колбасы, можно нажать клавишу [8], и Бобби невредимым перенесется к началу следующей сцены. Но эту возможность следует приберечь для действительно безвыходных ситуаций.

Успехи Бобби отражаются на бегущей строке сверху экрана. При переходе к следующей сцене Бобби награждается новой каской (в верхней левой части экрана). За 5 касок набавляются призовые очки. Но при каждой неудаче Бобби теряет все каски и колбасы, собранные в данной сцене. При гибели, Бобби начинает с той сцены, где он потерпел неудачу.

Максимальное количество "провалов" для Бобби - 3. Оно увеличивается на единицу, когда счет достигает 60.000 очков. Перед тем, как удасться достичь хижин и освободить Джуди, необходимо пройти 16 сцен.

А после этого все начинается сначала и Панч опять запирает Джуди в хижине!

УПРАВЛЕНИЕ

- | | |
|--------------|--------------------------------|
| [6] - влево | [8] - воспользоваться колбасой |
| [7] - вправо | [H] - остановить игру |
| [0] - прыжок | [O] - продолжить игру |

ИГРА 31

PYJAMARAMA

Похождения Волли

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

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

2. Принеси цветок в горшке и ведро в комнату с летающими капканами (ловушками) и батареей ВР. Ловушки исчезнут. Оставь ведро и забери батарею.

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

4. На луне находятся пришельцы. Единственный способ победить их - это стрельба из лазера. Трудности: а) разменяй фунт на пенсы (пенс пригодится тебе в туалете);

б) возьми молоток из туалета и иди в движущуюся комнату; там поменяй молоток на огнетушитель;

в) уйди из комнаты через дверь N3. 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 тебе пройти через него. Когда упадешь, ты должен сразу же повернуть налево и взять ключ. Иди теперь налево, но обращай внимание на удава. Имея с собой ключ, можешь пройти в комнату, в которой находится лазер;

г) входя в поднимающуюся комнату, убедись, что у тебя с собой есть и ключ, и лазер.

Выход N1. Иди через первую же дверь, попавшую тебе по дороге направо. Выйди через эту дверь направо и сразу же запрыгивай на третий ящик и на стол. Возьми батарею - лазер должен быть заряжен;

д) выйди через нижний выход; е) теперь, имея с собой полную банку и заряженный лазер, войди в подвижную ком-

нату и выйди через двери N3, 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. Нажимаешь на клавишу [HELP] - и в комнате с ключом появляется ящик. Теперь тебе нужно войти в комнату, в которой находятся ключ и воздушный шарик (имей с собой ножницы) и дотронуться 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. Идешь на кухню и меняешь ключ на магнит.

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

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

ИГРА 32

ROBIN FROM THE WOOD

(РОВИН ИЗ ЛЕСА)

История Робин Гуда вновь оживает в приключенческой игре Робин из леса.

Легенды тех времен существовали главным образом в устной форме, отсюда возникает разница в вариантах и некоторая произвольность в трактовке фактов.

Данная легенда рассказывает нам о Робине, сыне Алерика, который был стражником Серебряной Стрелы, являвшейся для саксонских племен символом свободы и мира. Но случилось несчастье — на Саксонские земли напали Норманы, уничтожая все на своем пути. Управляющий графством Ноттингем убил Алерика и завладел Серебряной Стрелой. Для саксонцев наступили тяжкие времена...

Когда Робин вырос на столько, что смог владеть оружием, он стал для норманов грозным противником. Он отнимал у захватчиков награбленное добро и раздавал бедным. Воспитанный в лесу, он без труда ускользал от погони. Шериф из Ноттингема, зная о том, что Серебряная Стрела представляет для саксонцев, а также о том, что Робин Гуд не сможет уклониться от вызова на поединок, решил обманным путем заманить Робина в город. Шериф объявил состязание по стрельбе из лука, главной наградой в котором должна быть та самая Серебряная Стрела. Именно с этого места легенды и начинается твоя миссия.

Перед тем, как принять участие в состязании с другими стрелками, ты должен выполнить несколько других, также трудных и опасных заданий. Чтобы приступить к состязаниям и не быть опознанным, ты должен иметь три магические стрелы. Они находятся у старого умного Анта. Кроме того, у Анта находятся твои 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 будет вступить в борьбу с норманами, составляющими эскорт злого и бога-

того Епископа из Петерборо.

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

Робин начинает игру, будучи вооруженным только короткой палкой, однако ее достаточно для того, чтобы победить шныряющих повсюду норманских воинов, которые имеют приказ убить Робина, и стреляют без предупреждения. В лесу можно также встретить собирающую зелье Колдунью, которая будет требовать от тебя дани, а если ты не выполнишь ее желание — она бросит тебя в подземелье, выбираться из которого ты можешь только в том случае, если найдешь ключ до того, как окажешься в подземелье. Однако, если ты к моменту встречи с Колдуньей уже соберешь достаточное количество зелья (оно выглядит как цветочки), то в награду Колдунья перенесет тебя в другую часть леса. К сожалению, она так же забирает и с таким трудом добытые кошельки с золотом, поэтому встречи с ней нужно избегать, несмотря на то, что выглядит она довольно симпатично.

Зелье, колчан со стрелами, а также премию в виде дополнительной жизни, можно найти в лесу. Собранные и уже имеющиеся предметы высвечиваются в нижней части экрана.

Выше находится сложный орнамент, стилизованные оленьи рога, цвет которого символизирует состояние здоровья Робина. Каждое ранение, полученное им в борьбе, уменьшает его силы. Если он не будет достаточно ловким и сильным, то погибнет, не успев выполнить задание. Очень полезно будет навестить Старого Пустынника, который излечивает раны, однако нужно помнить о том, что Пустынник не переносит вблизи своего дома никакого оружия, и в этом случае встреча с ним может быть очень неприятной. Кроме того, по лесу путешествует Епископ из Петерборо, охраняемый своими норманскими стражниками. Достаточно лишить его эскорта, и Епископ убежит, бросая полные кошельки золота.

Иногда во время своих путешествий Робин может встретиться с самим Ноттингемским Шерифом, что всегда кончается заточением в подземелье.

Итак, задача, стоящая перед Робинсом, трудная и ответственная. Ты должен ему всячески помогать. Для того, чтобы заполнить и выучить 330 игровых экранов,

нужно несколько часов потратить на попытки, при этом очень полезным является изготовление карты.

Графически игра выполнена очень интересно, хотя подбор цветов может вызвать удивление.

Оригинал-макет сборника подготовлен
Информационно-технической лабораторией
Г Р А Н Д
Центра НТТМ "Антарес"

Адрес для заказа сборников по ПК ZX Spectrum:

607200, г. Арзамас-16, Горьковской обл., а/я 597

Каталог нашей продукции высылается бесплатно!

ИГРА 33

ROGUE TROOPER

Фирма "DESIGN-DESIGN" в программе ROGUE TROOPER возвращает нас к милитаристской тематике.

На этот раз мы боремся за жизнь и спасение последнего оставшегося в живых после кровавой расправы солдата планеты Кварц, на которую предательски напали и уничтожили ее Норты.

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

Избежать столкновения с Нортами - задача отнюдь не легкая, поэтому попытаемся помочь нашему солдату. Введенный РОКЕ 30374,0 приводит к бессмертию нашего солдата, даже в том случае, если он попадает на мину. Поправляем третий сегмент длиной 36924, начинающийся с адреса 28672. Такие параметры имела программа, которую правили мы. Ваша программа, читатель, может выглядеть иначе, однако, надеемся, что нахождение собственного адреса для Вас не явится тяжелой проблемой.

ИГРА 34

SHOWJUMPING

(Скачки)

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

Успех или неудача имитаций подобного рода зависит от качества мультипликации, и в этой игре она необычно хороша по стандартам Спектрума. Лошадь может двигаться в 12 различных направлениях, а это значит, что необходимо очень точное управление, даже при наличии джойстика, чтобы за отведенные 100 секунд преодолеть все препятствия и не заработать штрафных очков больше, чем это допустимо. Необходимо как можно точнее рассчитать угол преодоления препятствия, если Вы коснетесь его во время прыжка, получите штрафные очки. Если Вы забудете прыгнуть через препятствие, лошадь на полном ходу врежется в него и Вы на некоторое время потеряете над ней контроль. Если Вы трижды не справитесь с лошадью, игра заканчивается. На мой взгляд, здесь программе не хватает реалистичного изображения вылетающего из седла жокея при столкновении животного с барьером.

Имеется шесть различных полос препятствий и в игре могут принимать участие от 1 до 8 игроков. Если Вам удастся пройти все шесть полос препятствий, Вы переходите на более сложный уровень, где количество допустимых штрафных очков еще уменьшено. Воистину, это игра, в которой Вы с нетерпением будете ожидать своей очереди!

ИГРА 35

SIR FRED

(Сэр Фред)

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

Сэр Фред попал в эту страну в то время, когда все остальные благородные рыцари находились в дальних странствиях, а оставшиеся забросили свое ремесло и спокойно доживали жизнь в своих замках, построенных на золоте драконов. Когда злой сэр Гуго Дьюни похитил принцессу, король, ее отец, встал перед сложной проблемой: как найти благородного рыцаря, который бы проник в замок негодая и спас дочку. Королю пришлось остановить свой выбор на сэре Фреде. Хотя он и не самый компетентный рыцарь королевства, но старательный.

Трудности начинаются с самых первых секунд игры. На первом экране сэр Фред, закованный в доспехи, стоит на краю пропасти, по дну которой ползает змея. Ве укусы лишают неосторожных рыцарей сил. Можно перепрыгнуть через пропасть, раскачавшись на одной из многих веревок, которые встречаются в игре, а можно просто сигануть вниз, перепрыгнуть через змею и выбраться наверх по виноградной лозе, которая свешивается с края пропасти вниз. Кстати, если Вы хотите выиграть в этой игре, Вам надо быстренько научиться раскачиваться на веревках. На большей части экранов имеется по крайней мере одна веревка. Залезть на такой канат очень просто, а вот раскачаться на нем, вовремя перенося тяжесть тела с одной стороны на другую - это уже искусство, на овладение которым может уйти много времени. К несчастью, пока Вы им овладеете, большинство полезных предметов будет Вам недоступно.

Уйдя с первого экрана направо, Вы окажетесь перед рвом с водой. Многие предметы находятся на дне водоемов, так что Фреду надо еще и уметь плавать. Если Вы не столкнулись с эффектом инерции на первом экране, то ощутите его как только прыгните в ров. В воде на Вас действует выталкивающая сила, чтобы нырнуть Вы должны нажать кнопку "вперед" и одновременно удерживать кнопку "вниз". Управляя таким образом нашим пловцом Вы убедитесь

тесь, что проникнуть в подводную пещеру довольно трудно.

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

В замок можно попасть и через подводный туннель, захватив по дороге горсть камней, если повезет. Камни могут пригодиться. Проплыв через туннель Вы окажетесь на экране с двумя лагунами. Выберетесь из первой и нырните во вторую.

ОСТОРОЖНО!

Не наткнитесь на гигантского фиолетового осьминога!

Если Вам повезет, на дне этой лагуны Вы найдете МВЧ Фреда. Но уверенности в этом никакой, так как он может находиться и в каком-нибудь из 58 мест, где лежат разные предметы. МВЧ - главное оружие Фреда в игре. Как и все остальные предметы, его можно взять с помощью клавиши [SELECT], а в действие он приводится после того, как к обозначающему меч символу на нижней половине экрана подводят курсор и нажимают клавишу [USE]. Все остальные предметы, которые несет Фред, тоже показаны в нижней части экрана в "окошках". С мечом в руках можно нападать и защищаться.

Первый, сделавший выпад, имеет преимущество. У врагов может быть 7 уровней фехтовального мастерства, и справиться с ними, даже на самом первом уровне не так просто! Чтобы победить противника, его надо поразить три раза, если только Вы не приперли его к стенке. Другое важное оружие - лук и стрелы. (О том как добыть его, смотри ниже). После попадания в замок, события убабляются, и испытания ужесточаются.

КАК ПОПАСТЬ В ЗАМОК?

Вариант 1.

Взять веревку со дна пропасти. Выбраться из пропасти и идти налево. Там сбросить веревку с обрыва вниз и спуститься по ней на дно. Взять лук и стрелы. Раскачавшись на веревке, перепрыгнуть через желтую скалу слева, перейдя на левый экран, подняться по цепи

подвесного моста и, пригнувшись, перепрыгнуть в замок.

Вариант 2.

Взять мясо со дна пропасти. Бросить его в ров, чтобы отвлечь пиранью. Проплыть через туннель под стеной. Из лагуны с осьминогом взять спички и снова выбраться в ров. Забраться по виноградной лозе на стену, раскачавшись на веревке, запрыгнуть на облако, включить рубильник и пройти в открывшийся проход. Подойти к трезубцу, на котором лежит бомба. Поджечь бомбу спичками. Бомба взорвется и уничтожит препятствие. Перепрыгнув через обломки, войти в замок.

Вариант 3.

Взять меч в лагуне с осьминогом. Подняться по стене замка, залезть на облако, включить рубильник и пройдя в открывшийся проход, взять бутылку. Снова поднырнуть под стену. На экране справа от осьминога позвать паромщика с помощью бутылки. Дальше идти направо. Убить фехтовальщика и пройти в замок, поднявшись по свисающей сверху веревке.

Оригинал-макет сборника подготовлен
Информационно-технической лабораторией
Г Р А Н Д
Центра НТТМ "Антарес"

Адрес для заказа сборников по ПК ZX Spectrum:

607200, г. Арзамас-16, Горьковской обл., а/я 597

Каталог нашей продукции высылается бесплатно!

ИГРА 36

SKYFOX

(Скайфокс)

Истребитель Скайфокс — это настоящий летающий арсенал, управление которым может доставить много часов острых ощущений, когда Вы будете отбивать атаку за атакой вражеских сил, направляемых против Вас таинственным кораблем маткой.

Некоторое представление об общих возможностях этой игры можно получить, просматривая меню, которое предлагает Вам на выбор 7 различного сорта тренировочных полетов, которые Вам необходимы, чтобы подготовиться к настоящей игре. Вы можете висеть на хвосте у вражеского истребителя или сталкиваться нос к носу со всевозможными ситуациями, которыми насыщена "полноразмерная" игра.

Сначала окинем взглядом приборную доску. На ней мы увидим не только лазер непрерывного действия, но также управляемые ракеты, ракеты с тепловым наведением и прочие смертоносные орудия.

В рубке также находится бортовой компьютер, который по Вашему запросу в любой момент выдает Вам информацию о Вашем местоположении, об общем счете игры, а также о расположении вражеских сил.

Очень полезен автопилот, который выводит Вас к ближайшему месту скопления противника.

На приборной доске полно приборов, снабжающих Вас различной информацией: радары, координаторные мониторы, указатель горючего, скорости, высоты, и состояния защитного поля. Во время игры Вам необходимо уничтожить 8 волн нападающего противника, причем с каждым разом задача становится все труднее. Задача осложняется тем, что Вам постоянно необходимо охранять от уничтожения собственную базу, при разрушении которой отказывает Ваш компьютер. При этом Вы лишаетесь ценной информации о расположении противника и об его силах.

Даже при самом "маленьком" вторжении силы противника во много раз превосходят Ваши. Тем не менее, Вы в

состоянии нанести ему немалый урон перед тем, как бордюр вспыхнет и замигает красным цветом, сигнализируя о том, что защитное поле уничтожено и Ваш увлекательный полет окончен.

Лазерная пушка имеет неограниченный боекомплект, а вот с управляемыми и тепловыми ракетами надо обращаться экономично. Хуже всего, если, направив теплонаводящую ракету на скопления противника, Вы неосторожно пересечете ее путь. Вид собственной ракеты, возвращающейся к Вам подобно бумерангу, не доставит Вам никакого удовольствия и нисколько не облегчит и без того трудного положения.

Для того, чтобы научиться проделывать ощутимые бреши в рядах нападающих на более высоких уровнях, требуется известная усидчивость и увлеченность. Если Вам удастся даже просто бросить взгляд на корабль-матку, то Вы уже можете поздравить себя с немалыми успехами. Если же Вы наберете для игры вариант 4 "массового" вторжения, то скорее всего, единственное, что Вам покажет экран, — это мигающий красный бордюр. Это картинка до отращения быстро становится очень знакомой.

Сама по себе графика игры достаточно приемлема, хотя искажения перспективы при приближении к атакуемой цели часто сбивают с толка. Очень часто при приближении к цели на прямом курсе, они вдруг без всякой видимой причины резко смещаются вправо или влево. Разумеется, это может быть симуляцией усталых от игры пальцев, раздражающих на ручках управления.

Скайфокс — одна из самых лучших игр, требующих меткой стрельбы и позволяющей в ней поупражняться вволю. Множество уровней сложности позволяют поддерживать интерес к игре и после того, как притупится новизна впечатлений. Если Вы ищите насыщенную военными действиями игру с истребителем в главной роли для Спектрума, то она перед Вами.

ИГРА 37

SPITFIRE 40

(Спитфайер 40)

Спитфайер 40 - весьма впечатляющий симулятор полета, который дает Вам возможность стать одним из тех немногих летчиков, которые защищали юго-восток Англии от немецких Люфтваффе. Переключая экран с панели управления на вид из кабины Вы поймете, какими глазами смотрели асы на вторую мировую войну.

Игра имеет три варианта - тренировочный полет, учебный бой и воздушный бой с противником. Если Вы хотите избежать непростой процедуры взлета, то можете перенестись сразу на высоту 10 000 футов в соответствии с Вашим выбором сценария.

Совсем непросто поймать вражеский истребитель в прицел! Круто разворачиваясь и пикируя, не забудьте поматривать на искусственный горизонт - не слишком ли часто Вы висите в небе вниз головой? На начальной стадии, пока Вы еще не овладели искусством пилота в надлежащей степени, такая потеря ориентации практически неизбежна.

Тем не менее, оказывается, что в перевернутом положении подбивать вражеские истребители легче, хотя может быть, эта поза и лишена особого изящества.

ИГРА 38

STARQUAKE

В данной игре мы управляем роботом по имени Блоб, который должен забрать и перенести к центру "дырчатой" планеты различные предметы: пакеты с амуницией, платформы, с помощью которых Блоб может подниматься наверх, дополнительную энергию и премию в виде еще одной "жизни". Кроме того, в пещерах разбросаны ключи, карты с Кодами (которые служат для открывания секретных дверей), универсальные отмычки, маленькие мостики, помогающие проходить над пропастями, пирамиды (которые можно менять на другие предметы), а также ракетный рюкзак, с помощью которого можно летать (что очень удобно, однако делает невозможным подбирание других предметов).

Лабиринт весьма большой (512 комнат) и поделен на несколько секторов. В каждом из них находится станция телепортации, ускоряющая передвижение, однако нужно знать название каждого сектора лабиринта.

Выполнение задания было бы простым, если бы не встречающиеся на каждом шагу маленькие чудовища, весьма вредные, и столкновение с ними уменьшает силы Блоба. Начальное количество жизней очень маленькое, и даже найденные дополнительные жизни не гарантируют выполнение задания. Так как нам небезразлична судьба галактики, то постараемся помочь Блобу. Вписанный POKE 50274,0 приводит к тому, что программа "не замечает" очередных ошибок.

Очередное открывание станций телепортации - занятие довольно трудоемкое, поэтому для облегчения этого процесса приводятся названия станций: ULTRA, AMANA, IRAGE, RAMIX, TULSA, QUAKE, ALGOL, VEROX и др.

Игра имеет полный выбор для управления, в том числе предусмотрен и собственный выбор клавишей.

Стандарт игры:

- [O] - влево;
- [P] - право;
- [A] - вниз (или постановка на место платформы);
- [Q] - вверх (или забирание предметов);
- [M] - стрельба;
- [BREAK] - позволяет задерживать (останавливать) игру.

ИГРА 39

STRIKE FORCE COBRA

Игра создана фирмой "PIRANHA"

Злой гений хочет взорвать планету и Вы должны остановить его, проникнув в компьютер. Ваша задача - выбрать 4 членов Вашего отряда (из 8), войти во вражескую крепость и найти проход через нее в компьютер. Необходимо будет открыть массу запертых комнат, найти множество компьютерных кодов и выпустить на свободу заложников.

Ваша первая задача - выбрать четырех командос, используя их характеристики. Выберите их, исходя из целей решаемой задачи, по Вашему усмотрению. Вы можете переключаться между членами Вашего отряда во время игры в любой момент, исходя из эффективности их работы, в то время как они находятся в различных местах крепости. В крепости различные комнаты содержат контрольные механизмы дверей, которые открываются запорами в различных секциях крепости и возможно открытие одного запора блокирует других членов Вашего отряда в других частях крепости.

Конечно, в крепости существует множество предметов различного вида: круглых, квадратных, гексагональных. Большинство из них атакуют. Некоторые нападения не существенны, но другие очень опасны. Припадая к земле, можно избежать губительного огня. Запомните, что Ваши герои могут устать и им потребуется отдых.

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

ИГРА 40

ТАМАНАWK

(Тамагавк)

Насыщенность ландшафта — это первое, что бросится Вам в глаза, когда Вы начнете играть в ТАМАНАWK. Горы, реки, деревья, кусты, артиллерия и все остальное, хотя временами изображение и искажается, но является пока лучшим образцом для игр-имитаций. Эта игра является имитацией полетов на вертолете английских ВВС "Апах"

"Вертолет летит довольно медленно", — говорит создатель программы Дэйв Маршалл, — но низко". 150 миль в час на высоте 10 футов очень хорошо чувствуется, поэтому нам были необходимы мелкие детали ландшафта, чтобы подчеркнуть скорость.

В программе есть возможность тренировки. В Вас никто не стреляет, хотя вражеские вертолеты, как камикадзе, все время пытаются столкнуться с Вами. Есть и другие варианты.

Полностью игра разворачивается на всей карте: некоторые ее квадраты контролируются Вами, а другие — противником. Необходимо выбить неприятеля с его позиций, не дав ему при этом проделать то же самое с Вами. Так как каждый квадрат содержит 8 целей, то процесс может длиться очень долго. Авторы говорят, что их рекорд — это 4 очищенных за 22 минуты квадрата. Они же считают, что для того, чтобы очистить все остальное пространство, потребуется не меньше 20 часов.

Попробуйте летать ночью или в тумане (а это значит, Вы не видите предмета, пока с ним не столкнетесь). Вы убедитесь, что самое трудное, это уменьшать скорость. Лучше всего заирать нос вертолета вверх, но тогда теряешь и высоту. Если же Вы слишком высоко, и не можете рассмотреть мишень, то приходится пикировать. При этом скорость нарастает так быстро, что не успеваете Вы опомниться, как у Вас отрываются лопасти несущего винта. Неужели нельзя придумать более удобного оружия, чтобы отстаивать демократию?

"Послушайте, — говорит Дэйв, — большинство пытается управлять только джойстиком, а ведь надо пользоваться еще и "газом"! Я спросил: "Значит, "газом" контролируем

скорость, а джойстиком высоту, так?"

"Нет, — ответил Дэйв, — "газом" мы поддерживаем высоту, а с помощью джойстика разгоняемся или тормозим".

Что касается турбулентности вихревых потоков, то Дэйв сказал, что вертолет намного более устойчив к ним. С ними не надо бороться, их надо "оседлать". Кроме этого, на малой высоте турбулентность практически отсутствует, так что от нее всегда можно избавиться, спустившись вниз. Правда, внизу торчат линии электропередачи...

Настоящий вертолет Апач стабилизируется с помощью компьютерной системы (без нее вообще невозможно летать) и он очень мощно вооружен: 16 ракет Хеллфайер, 30-мм орудие и 19 навесных пусковых установок для реактивных снарядов калибра 70 мм. Создателям программы это показалось слишком много, и они ограничились орудием, 2 ракетами и одной пусковой установкой для снарядов. Впрочем, Вы всегда можете приземлиться и возобновить Ваши запасы.

У настоящего вертолета имеется лазерный прицел в носовой части. Этим прицелом можно управлять с помощью системы, носящей название Интегральной Системы Связи Шлема пилота с Прицелом. Это неудобное название обозначает очень простую вещь: Вы двигаете головой, и одновременно перемещаете прицел. Тактика боевых действий такова: Вы на мгновение поднимаетесь из-за холма и Ваш компьютер запоминает ландшафт в виде картинки. Вы спускаетесь вниз, не торопясь наводите прицел по изображению и снова взмываете вверх лишь на одно мгновение, чтобы выпустить ракету. После этого снова можете прятаться, ракета сама найдет цель по лазерному лучу. Ночью все это делается с помощью приборов ночного видения. Одним словом, стрельба из Апача сильно напоминает видеоигру.

Если не считать шлемонаведения, оружие в игре работает почти также. Отметка цели на радаре появляется задолго до появления самой цели на главном экране. Как только цель из линейчатой превратится в сплошную, можно запустить ракету. Она попадает, даже если цель будет за горами, деревьями или облаками. Дэйв признался, что через горы можно стрелять даже из пушки! Эту черту не назовешь реалистической.

"Что делать, — сказал Дэйв, — невозможно иметь все сразу за 9.95 фунтов".

Рад Вам сообщить, что вражеские вертолеты не являются Апачами. Однако, пилоты их отчаянно смелы, и новый

вертолет появляется сразу после того, как сбив его предшественник. То, что они все-таки появляются по одному, лишь отчасти облегчает Вам жизнь. Они всегда летят на Вашей высоте, а радиус действия их ракет 4000 футов. Так как Ваши ракеты настигают цели за 3 мили, то это игра в одни ворота. Правда, стоит помнить, что вражеские вертолеты появляются снова и снова, а Ваш вертолет в единственном экземпляре.

10 советов начинающему пилоту

1. Для быстрого набора высоты во время боя выжмите газ до отказа и опустите нос на 30 градусов. Меньше, чем за 6 секунд Вы наберете 100 метров.

2. Не бойтесь садиться на землю. Можете приземляться, где хотите, а потом добираться до базы, руля по грунту.

3. Выбирайте среднюю высоту для атаки. Все равно, придется опускать нос. Если Вы будете на большой высоте, то слишком быстро наберете недопустимую скорость.

4. Танки можно подбить только ракетами.

5. Наиболее удобный способ сбрасывать скорость - делать быстрые повороты право-влево.

6. Чтобы круче развернуться, задирайте нос вверх.

7. Проще всего поразить вертолет противника, когда он поворачивает. Через горы он пролететь не может, поэтому устраивайте вражеским вертолетам засады за горами и ждите, пока он будет маневрировать.

8. Сразу наберите ракет и поднимитесь над базой на высоту 512 фт. Поворачиваясь на месте, засекайте все цели в радиусе 3 мили. Уничтожьте их все, спускаясь вниз за новыми ракетами по мере необходимости.

9. В стратегическом варианте игры начальное расположение сторон все время разное. Если Вы хотите выбрать игру попроще, прерывайте ее в самом начале, пока позиция Вам не понравится.

10. Если Вам удастся занять целиком весь ряд вражеских позиций, то противник уже не сможет их вернуть. Будьте осторожны, противник может поступить с Вами подобным же образом!

ИГРА 41

TAPPER

(Бармен)

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

В игре TAPPER, созданной фирмой US GOLD, Вам нужно обслуживать гостей в чрезвычайно популярном пивном баре. Самое печальное то, что клиенты — представители так хазываемого "Темного мира": ковбои, панки, люди, вполне приличные на первый взгляд, однако достаточно агрессивные. Все они хотят только одного — пепси!

Если кто-нибудь из них дойдет до конца стойки и не получит своего стаканчика пепси — их терпение моментально иссякает и несчастный бармен сам начинает ехать по гладкой поверхности стойки, как какой-нибудь прохладительный напиток.

Ваш работодатель не одобряет таких инцидентов, так же, как не одобряет того, что бьется посуда. Нужно успевать подхватывать пустые кружки и помнить о том, чтобы не давать большего количества напитков, чем требуется. Пять упущений влекут за собой увольнение с работы и конец игры. Нужно работать исключительно внимательно. Но шеф может, в порядке исключения, забыть о каком-либо упущении.

Это еще не все. Изредка в бар влетает исключительно несимпатичный парень с маской на физиономии. Он всыпает яд во все кружки с пепси, за исключением одной. Ты должен указать на ту кружку, которую бандит не держал в руках.

С точки зрения графики и анимации игра сделана очень тщательно. Но, однако, не это составляет ее исключительную развлекательность. Гораздо более важны в этом отношении были чувство юмора и нетрадиционное мышление создателей игры.

ИГРА 42

THE WAY OF THE EXPLODING FIST

(Путь разрушающего кулака)

Весь мир с интересом следил за приключениями уже ставшего легендарным Брюса Ли. Но далеко не каждый из нас способен регулярно тренироваться, тем более, что фирма Мельбури Хаус дает возможность достигнуть высот и высших ступеней профессионализма, не покидая удобного кресла.

Путь разрушающего кулака - игра, рекламируемая как "лучший из возможных способов выиграть борьбу с Вашими друзьями".

Играть может один, либо два участника. В первом случае Вашим противником управляет компьютер. Сначала все легко, но по мере развития игры она становится все более быстрой и стремительной.

Своим игроком можно управлять при помощи джойстика или клавиатуры. Последнее позволяет использовать 16 позиций. Все движения легко запомнить: управление джойстиком позволяет перемещаться по экрану, а дополнительное нажатие на клавиши определяет различные виды ударов.

Лучше всего начинать с версии, рассчитанной на двух игроков, когда Ваш противник не будет двигаться. Когда Вы полностью овладеете всей механикой движений, можно попробовать поиграть с компьютером, а также с друзьями.

Первая версия Разрушающего кулака была написана для Коммодора, а затем переписана для СПЕКТРУМА и Амстрада. Обращает на себя внимание тщательно отделанная графика. Движения бойцов спокойны и обстоятельны. Это игра - важный шаг в направлении следующей: Кунг-фу, которая является продолжением Разрушающего кулака.

ИГРА 43

THREE WEEKS IN PARADISE

(ТРИ НЕДЕЛИ В РАЙ)

Наш старый знакомый Волли, известный по программам FUYAMARAMA и EVERYONE'S WALLY, вместе с женой Вильмой и сыном Гербертом на необитаемый острове попадают в лапы людоедов. Волли удастся убежать из плена. Его задача — освободить семью, иначе людоеды их сожрут. Вторая задача: стоящая перед Волли, — построить плот, на котором они могли бы уплыть с острова.

Плот строится автоматически в процессе игры: каждое правильное выполненное задание — сегмент плота.

1. Освобождение ГЕРБЕРТА.

Герберт варится в большом котле, который сторожат два больших льва.

ВНИМАНИЕ! не подходите к ним близко, а то съедят, а также обратите внимание на то, что хвост первого льва прибит колышкой к земле, — помогите ему.

1. Заберите с почты (Indian Post) ТАПОЧКИ (Flip Flops).

2. Возьмите ВЕДРО. (Can).

3. Идите с этими вещами к ГВИЗЕРУ через КУЗНЮ 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 ГВИЗРОМ.

4. Имея с собой ТАПОЧКИ и ВЕДРО дерните за шнурок, включите ГВИЗЕР, быстро подойдите к нему и наполните ведро.

5. С полным ведром идите на пляж, где сидит КРАБ. **ВНИМАНИЕ!** Тапочки нужно иметь с собой.

6. Вылейте воду из ВЕДРА на КРАБА (клавиша [ENTER]).

после чего он отбросит одну клешню, которую нужно забрать.

7. **ТАПОЧКИ** оставьте на берегу перед пляжем они еще пригодятся.

8. С клешней **КРАБА** нужно дойти до поляны, на которой варится **Герберт** и, стоя у правого льва, "использовать" клешню (клавиша **[ENTER]**). Лев начнет махать хвостом и можно будет спокойно проходить мимо него.

9. Затем нужно забрать два перекрещенных **ПОЛВНА** (deux sticks), которые лежат перед крокодилом, и отнести их в кузницу.

10. Через столовую, а затем по ступенькам налево идти до **КОЛОДЦА**. На первый камешек с левой стороны можно вспрыгнуть.

11. Перепрыгнуть через **КОЛОДЦ** и забрать оттуда **МВХА** (bellow).

ВНИМАНИЕ! Не нажимайте клавишу **[ENTER]**, потому что можно провалиться в **КОЛОДЦ**.

12. Вернитесь в **КУЗНИЦУ** и разожгите огонь. После того как он загорится, задуйте его **МВХАМИ**, возьмите **ГОРЯЧИЙ ПЕПЕЛ** с собой (клавиша **[ENTER]**).

13. **ПЕПЕЛ** и **МВХА** несите с собой до бога **ДОЖДЯ**, который стоит на поляне перед **ПОЧТОЙ**.

14. Стоя перед **БОГОМ ДОЖДЯ**, используйте **ПЕПЕЛ**. Божок начнет подпрыгивать, а висющая на небе туча передвинется вправо к пальмам и там остановится.

15. Нужно идти следом за тучей, из которой вылетает сверкающая молния.

ВНИМАНИЕ! Обгонять тучу нельзя - она вернется назад. Туча двигается только тогда, когда у Вас есть с собой **МВХА** - если их выпустить, она останавливается.

16. Туча дойдет до **ДОМИКА** под крышей. Молния разобьет его, и на развалинах останется только **РАКОВИНА**. Оставьте **МВХА** и возьмите **РАКОВИНУ**.

17. Идите с **РАКОВИНОЙ** до **КОЛОДЦА** и прыгайте в него (клавиша **[ENTER]**).

18. На дне **КОЛОДЦА** падающими каплями наполните **РАКОВИНУ**. Заберите **БУТЫЛКУ** и по правой стене, используя

клавишу [ENTER], выберитесь из КОЛОДЦА.

19. С "полной" РАКОВИНОЙ идите к котлу, в котором людоеды варят Герберта, и "используйте" РАКОВИНУ.

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

2. Спасение Вильмы.

Вильма подвешена на дереве, которое охраняет стражник.

ОСТОРОЖНО! Не подходите к нему слишком близко, это опасно. Для освобождения Вильмы его нужно убить.

1. Для начала нужно заточить **ТОПОР**: - имеющуюся **БУТЫЛКУ** нужно отнести к крокодилу и там оставить;

- в кузнице забрать **ШТОПОР** и **СУМКУ** Вильмы на пляже;

- обе вещи отнести к крокодилу (когда **СУМКА** с собой, крокодил ничего не может с Вами сделать) и поочередно (сначала **ШТОПОР**, затем **БУТЫЛКУ**) перенести к находящемуся за крокодилом **КОКОСОВОМУ ОРЕХУ**; - "выжать" из **КОКОСОВОГО ОРЕХА МАСЛО** (клавиша [ENTER]) - им наполнится **БУТЫЛКА**;

- выходя, иметь с собой **ТОПОР** и **БУТЫЛКУ С МАСЛОМ**;

- оба предметанесите 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 отнести охраняющему Вильму стражнику. Оставить **ТОПОР**.

3. С **МИСКОЙ КАШИ** пойти налево до поляны, где стоит огромный **ЦЫПЛЕНОК**.

4. **ЦЫПЛЕНОК** снесет **ЯЙЦО**.

5. Забрать **ЯЙЦО** и отнести к **ГЕИЗЕРУ** и оставить там - оно еще пригодится.

6. Ийти на **ПОЧТУ** и перед входом в нее, за столбом с указателем, взять **РИТУАЛЬНУЮ МОНЕТУ** (она не видна).

7. С **МОНЕТОЙ** ийти к крокодилу, пройти мимо него (имея в руках **СУМКУ**) на следующую поляну (**ЗАМОРОЖЕННЫЙ ЛЕС**), где лежит шестигранный **КРИСТАЛЛ**.

8. "Использовать" **МОНЕТУ**, стоя рядом с **КРИСТАЛЛОМ**, после чего появится **ДЫРКА**. Ее нужно взять (**ВНИМАНИЕ!** Она не видна, появится только надпись!).

9. С **ДЫРКОЙ** нужно идти к **КОЛОДЦУ**, захватив по дороге **АКВАРИУМ** для золотых рыбок.

10. С **АКВАРИУМОМ** и **ДЫРКОЙ** подойти к левой стене у **КОЛОДЦА**. После "использования" **ДЫРКИ** в высокой стене появится проход. Войдите в него.

11. Вы окажетесь в **КЛАДОВОЙ**, где на стене висят скелеты смельчаков, которые пытались счастья перед Вами. Но Вам нечего бояться - Вас охраняет **ВОЛШЕБНЫЙ АКВАРИУМ**. Если бы его не было, паук сделал бы с Вами то же, что и с предшественниками.

12. Нужно забрать **КЛЮЧ** и выйти. У колодца оставить **АКВАРИУМ**, он больше не понадобится.

13. С **КЛЮЧОМ** идти на **ПЛЯЖ**, возьмите **ТАПОЧКИ** и выходите на берег моря.

14. Ныряйте.

15. Под водой отворите **МОРСКОЙ ШКАФ** и заберите из него **ШПИНАТ**, выбирайтесь на поверхность и возвращайтесь к **ГЕЙЗЕРУ**.

16. Возьмите **ЯЙЦО**. Имея с собой его и **ШПИНАТ**, держите за веревку и быстро прыгайте в работающий **ГЕЙЗЕР**.

17. **ГЕЙЗЕР** вынесет Вас на вершину дерева, где находится **ОРЛИНОВ ГНЕЗДО**.

18. Из гнезда нужно забрать **ЛУК И СТРЕЛЫ**, оставить **ШПИНАТ** и выскочить из **ГНЕЗДА** в струю **ГЕЙЗЕРА**, которая отнесет Вас обратно.

19. Оставьте **ЯЙЦО**, оно уже больше не понадобится.

20. С **ЛУКОМ И СТРЕЛАМИ** идите к тому месту, где висит **Вильма**.

21. Если выстрелить из **ЛУКА** (клавиша [ENTER]) в **ХОДЯЩЕГО ВОЖДЯ**, он пойдет в другую сторону.

22. На поляне, где подвешена **Вильма**, нужно выстрелить из лука в **СТРАШНИКА**. Он пропадет.

23. Взять здесь оставленный **ТОПОР** и "использовать" его, стоя под веревкой, на которой висит **Вильма**. Она

покажется на месте большого скелетика.

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

У П Р А В Л Е Н И Е

1. Возможно использование джойстиков - Кемпстона и Протека.

2. Клавиатура: - налево: от [Q] до [O] - через клавишу; - направо: от [W] до [P] - через клавишу; - прыжок: нижний ряд клавиш; - "использование" предметов, а также переход из картинки в картинку - клавиша [ENTER].

Кроме того:

Клавиша [1] - взятие предметов с переднего плана (когда там ничего нет, появляется надпись NOTHING); Клавиша [2] - то же, что и [1], но предметы появляются на заднем плане; Клавиша [3] - выключение телевизора; Клавиша [4] - остановка игры (пауза); Клавиша [5] - включение и выключение музыки.

ИГРА 44

TREASURE ISLAND

(Остров сокровищ)

Сначала Джим Хоукинс на пути к борту "Эспаньола" должен избежать смертельных обятий Слепого Пью. Затем ему нужно бояться разоблачения в тот момент, когда он подслушивает заговор мятежной команды корабля. И только после этого начинается собственно приключения на острове сокровищ.

Поиск начинается от форта, который искатели приключений построили на острове. Джим должен определить пиратов и найти пещеру Бена Ганна. Поиски ведутся в соответствии с картой, части которой появляются на экране. Всего таких частей 64.

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

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

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

[Q] - вверх
[O] - влево [P] - вправо
[A] - вниз

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

Чтобы взять что-то, Джим должен быть помещен на подбираемый объект. Бросая кортик, Джим должен двигаться в направлении броска; в момент броска нажимается клавиша [M] или кнопка "огонь" джойстика.

При нажатии клавиши [N] в игре наступает пауза.

[T] продолжает игру. Одновременно нажатие [D] и [T] вызывает рестарт.

Оригинал-макет сборника подготовлен
Информационно-технической лабораторией
Г Р А Н Д
Центра НТТМ "Антарес"

Адрес для заказа сборников по ПК ZX Spectrum:

607200, г.Арзамас-16, Горьковской обл., а/я 597

Каталог нашей продукции высылается бесплатно!

ИГРА 45

TWISTER

(Твистер)

Для игры в Твистер надо иметь либо очень чувствительные пальцы, либо хороший джойстик, причем последнее предпочтительней. В игре Вам надо пройти различные "круги ада", которые считаются пройденными после того, как Вы уничтожите определенное количество демонов и соберете нужные символы, которые встречаются у Вас на пути. На каждом круге Вы становитесь обладателями части психологического щита, а чтобы победить Твистера, Вам надо иметь этот щит целиком.

На каждом новом круге появляются свои демоны, а старые продолжают действовать. В таком недружественном окружении Вы должны собирать различные символы и когда Вы наберете их достаточно, то перейдете на следующий круг. Продолжительность игры зависит от Вашей способности прыгать, стрелять по демонам, в то же время внимательно осматриваться по сторонам, чтобы собирать только полезные предметы. На первом экране в роли символов выступают трефы, бубны, пики и черви. На втором этапе это семь букв, составляющих слово, которым можно заклясть Твистера и так далее.

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

ИГРА 46

URIDIUM

Вы управляете маленьким истребителем, атакующим огромный вражеский межзвездный корабль. Ваш корабль может делать развороты, петли, бочки и другие фигуры пилотажа — во время всех этих маневров его тень, порожденная резким светом местной звезды, четко отпечатывается на борту космического левиафана.

Естественно, Вы должны вывести из строя системы защиты врага: его пушки и эскадру конвойных истребителей, появляющихся в звеньях до шести штук сразу.

У них такая же свобода маневра, как и у Вас и только одна цель: разрушить хрупкий корпус Вашего корабля, отделяющий Вас от безвоздушного пространства.

Поделимся некоторыми полезными советами.

Первый уровень : цинк.

Лучше всего здесь передвигаться с малой скоростью. В этом случае Вы подвергаетесь атаке справа волны очень медленно летящих истребителей. Продолжайте лететь по прямой, не изменяя скорости и не переставая стрелять. Вы уничтожите только один истребитель, но зато избежите остальных. Пролетев подальше, развернитесь и уничтожьте их всех. Это Вам позволит заработать лишние очки. Двигаясь дальше, Вы увидите, что справа торчат две антенны, которые надо облететь, а посередине помещен генератор. Ни в коем случае не пролетайте прямо над генератором — в этом случае активизируется мина, которая пролетит в Вашем направлении.

Тщательно следите за Вашей тенью. Как только Ваша тень будет составлять одну линию с краем генератора, можете лететь дальше: Вы в безопасности, если только не задержались на этом экране слишком долго.

Другой метод: повернитесь боком и проскользните по самому низу экрана между антеннами. Это нелегко, зато интересно! После того, как Вы отработаете этот маневр, можете увеличивать скорость.

Второй уровень : свинец.

Думаю, Вы согласитесь со мной: этот уровень закончить гораздо легче. Один совет: ради всего святого, сразу спускайтесь вниз! Вы увидите несколько наземных целей, их можно уничтожить, если постараться. Миновав стену, Вы окажетесь между антеннами, и тут Вам придется повернуть джойстик, чтобы не столкнуться с ними. Все это напоминает слалом.

После того, как Вы уничтожите цели и минуете антенны, все становится просто, если только не сделаете какую-нибудь выдающуюся глупость.

Третий уровень: медь.

В начале этого уровня множество стен, так что начните медленно. Лучше всего сначала забраться наверх экрана, а после второй стены двигаться вниз по диагонали. Переждите внизу волну истребителей и поднимайтесь вверх, чтобы избежать столкновения с антеннами. Увеличьте скорость, чтобы проскочить генератор. Смотрите внимательно, должна возникнуть стена, единственный проход в которой — туннель справа внизу. Маневр может быть затруднен, но практика Вам поможет.

Четвертый уровень: серебро.

Снова простой уровень. Миновав первый набор стен, двигайтесь как можно быстрее, опуститесь вниз. Сделайте поворот и двигайтесь вдоль узкого канала наверх экрана. Летите поверху, избегая антенн и уничтожая цели. Еще одно сложное место — диагональная стена. Подойдите к ней сверху и двигайтесь медленно. Убедитесь, что поблизости нет врагов и затем перемещайтесь по диагонали вниз.

ИГРА 47

ZIGZAG

Цель игры: пройти в патрульной машине по шести секторам лабиринта в минимальное время. В каждом секторе живут скарабаги. Чтобы войти в очередной сектор, надо знать код.

Код состоит из нескольких знаков. Для прохода из первого сектора во второй этот код — однозначный, из второго в третий — двузначный и т.д. Узнать знаки кода можно, допросив захваченных скарабагов. Каждый знает по одной цифре.

ПОРЯДОК РАБОТЫ:

1. Обмыскать каждый сектор в поисках скарабага.
2. Преследовать его, загнать в тупик и допросить.
3. Можно его уничтожить, можно и нет.
4. Повторить п.п. 1-3 для определения следующих цифр кода.
5. Пройти в следующий сектор.

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

1. Уничтожение скарабага.
2. Допрос скарабага.
3. Атака ховвердроида.
4. Слишком большие затраты энергии на передвижение.

СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ:

Для каждого сектора:

1. Обойдите сектор и изучите его структуру. Не обращайте внимания на скарабагов, пока не найдете тупик.
2. Разыщите скарабага. Во время погони они все время идут на два пролета впереди Вас, пока не попадут в

тупик, где завернут за угол и остановятся. Используя стрелки-указатели, маневрируйте и гоните скарабагов в тупик. Если Вы свернете не в ту же сторону, то скарабаг убежит.

3. Загнав скарабага в тупик, приступайте к допросу. Первый выстрел даст Вам необходимую цифру кода. Вторым выстрелом скарабага можно уничтожить. Это обеспечит Вам гарантию того, что не придется гоняться за ним еще раз впустую, но увеличивает расход энергии.

4. Всегда будьте начеку! Опасайтесь ховердроидов.

ОРГАНЫ УПРАВЛЕНИЯ:

влево	- [O]
вправо	- [P]
вперед	- [A]
огонь	- [Z]
сброс в начало игры	- [G]
старт	- [S]
полный сброс	- [C]

Оригинал-макет сборника подготовлен
Информационно-технической лабораторией
Г Р А Н Д
Центра НТТМ "Антарес"

Адрес для заказа сборников по ПК ZX Spectrum:

607200, г.Арзамас-16, Горьковской обл., а/я 597

Каталог нашей продукции высылается бесплатно!

ИГРА 48

ZORRO

(Зорро)

Игра начинается с осмотра города, причем все время приходится сражаться на шпагах с появляющимися из ворот и закоулков гвардейцами.

Зорро должен взять черный платочек, который его дама сердца роняет с балкона, и который повисает на ручке колодца. После этого нужно идти в другую часть города за ключом от дверей комнаты, в которой закрыт железный прут для мечения скота. С прутом нужно идти в кузницу, и накалив прут до красноты, после чего появится возможность поставить клеймо на быка. Потом нужно найти подкову, которую нужно взять с собой на счастье. На этом этапе игры на экране, один за другим, появляются два колокольчика, которые Зорро повесил на старой звоннице рядом с кладбищем. В этот момент открывается склеп.

Зорро надолго задумывается, является ли подкова достаточным атрибутом счастья, чтобы войти в царство теней. Он решает еще раз более внимательно осмотреть городок, что оказалось очень полезным, во время осмотра в фалдах его плаща пропал с большим трудом добытый в колодце золотой кубок. Когда Зорро проходил рядом со звонницей, он сыграл сигнал на трубе, и стал обладателем сапога.

После этого Зорро еще раз вернулся к склепу. Обошлось без приключений. Оказалось, что спрятанные там кошельки с деньгами сулят Зорро долгую и счастливую жизнь, но... Когда он выходил из склепа, перед ним возникла секретная дверь с нарисованными на ней подковой, кубком и сапогом. Интересно, что за ней находится? Мы надеемся, что Вы в роли Зорро спокойно решите и эту задачу.

УВАЖАЕМЫЙ ЧИТАТЕЛЬ !

Информационно-техническая лаборатория "ГРАНД" предлагает пользователям персональных компьютеров (ПК) и готовит к типографскому изданию на русском языке следующие учебно-методические сборники по программному и аппаратному обеспечению ПК ZX Spectrum, TIMEX и другим совместимым:

1. ВАШ СПЕКТРУМ.

Ваш Спектрум - это учебно-методическое пособие для всех начинающих работу с ПК ZX Spectrum. В этом сборнике: история создания ПК ZX Spectrum; необходимые сведения по подключению ПК к телевизору, магнитофону; подробное описание клавиатуры; ввод русского шрифта; программирование на БВЕСИКЕ; копирование и защита программ; сведения по периферийным устройствам. Данное пособие совершенно необходимо тем, кто работает с самодельными версиями ПК.

2. АССЕМБЛЕР GENS4. ОТЛАДЧИК MONS4.

Программа GENS4 - это мощный и легкий в использовании ассемблер для Z80, обеспечивающий возможность редактирования разрабатываемых программ. Программа MONS4 предоставляет пользователю широкие возможности при отладке разрабатываемых программ, включая дизассемблирование кода. Сборник написан по материалам фирмы HiSoft и является очень полезным для пользователей-программистов и всех, кто хочет общаться с компьютером на "ты".

3. ПРОГРАММА МОНИТОР.

Программа предоставляет пользователю широкие возможности, облегчающие отладку разрабатываемых программ. Подготовленные с помощью МОНИТОРА программы могут быть запущены как из МОНИТОРА, так и из БВЕСИКА. Интересное и полезное пособие для пользователей-программистов.

4. ИГРОВЫЕ ПРОГРАММЫ. Часть 1.

В сборнике: описание 48 наиболее распространенных программ, 4-х программ-копировщиков. Предполагается выпуск следующих частей сборника по мере накопления информации и подготовки к изданию.

5. ДИСКОВЫЙ ИНТЕРФЕЙС TR DOS.

Представляет несомненный интерес для всех пользователей, работающих на ПК ZX Spectrum с дисководом или желающими его подключить.

6. РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ZX SPECTRUM.

В двух книгах:

Часть 1. Техническое описание ПК ZX Spectrum.
Часть 2. Программирование на языке БВЕСИК.

В сборнике: состав и возможности ПК ZX Spectrum; подключение, работа и настройка ПК; внутреннее устройство ПК.

Вторая часть сборника является учебником по программированию на языке **БЕЙСИК ZX Spectrum** (Стивен Викирс, перевод с английского) и содержит все необходимые сведения для пользователей ПК.

7. СПЕКТРУМ СВОИМИ РУКАМИ.

В сборнике: сборка, настройка **ПК ZX Spectrum** на отечественной элементной базе, электрические и монтажные схемы, карты прошивок ПЗУ; сведения по приобретению компьютера **ZX Spectrum**, микросхем, комплектующих изделий для ПК. Полезное и интересное пособие для радиолюбителей, увлеченных компьютерной техникой.

8. МОНИТОР-16К.

В сборнике: Описание ПЗУ системы **SPECTRUM**, включающей в себя: операционную систему, интерпретатор **BASIC**, набор 96 литер. Подпрограммы **МОНИТОРА** всегда доступны для программ пользователей, написанных в машинных кодах. Очень полезное пособие для пользователей-программистов.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ:

Сборники высылаются заказчику наложенным платежом по письму-заявке в течении 2-4 недель или по мере их готовности. Цены наших сборников значительно ниже, а качество значительно выше существующих. Всем читателям, приславшим интересные дополнения, существенные замечания и предложения по нашим сборникам или другую неостребованную информацию по **ПК ZX Spectrum** (эл.схемы, пособия, описания программ, собственные программы), учебно-методические сборники по **ПК ZX Spectrum** будут высылаются **БЕСПЛАТНО** или на льготных условиях.

Принимаются предложения по обмену документацией, по составлению и изданию новых сборников (пособий, учебников для компьютерных классов на базе **ZX Spectrum**); для заинтересованных организаций и лиц возможна поставка учебно-методических пособий в больших количествах по договорным ценам (до 1000 экз.). Форма оплаты любая, удобная для заказчика.

ИТЛ "ГРАНД" ксерокопии с оригиналов или "распечатки" не делает. ИТЛ "ГРАНД" высылает заказчикам учебно-методические сборники только **ТИПОГРАФСКОГО** издания и только **ВЫСОКОГО** качества.

С предложениями и по вопросам приобретения учебно-методических сборников по **ПК ZX Spectrum** обращаться по адресу:

607200, Нижегородская обл., г. Арзамас-16, а/я 597, "ГРАНД"

С целью получения информации о качестве наших изданий просим в предлагаемой анкете подчеркнуть позиции соответствующие оценки учебно-методического пособия

1. В пособии существует: острая необходимость, значительная потребность, незначительная потребность.

2. Эффективность пособия с точки зрения практического вклада: весьма высокая, высокая, сомнительная, незначительная.

3. Эффективность пособия с точки зрения теоретического вклада: весьма высокая, высокая, сомнительная, незначительная.

4. Материал пособия заинтересовал Вас при работе с компьютером: в полной мере, частично, слабо.

5. Пособие сохранит свою актуальность: один-два года, до пяти лет, длительное время.

6. Название пособия соответствует содержанию: в полной мере, частично, слабо.

7. Ваши предложения и замечания по изменению и дополнению пособия

8. Какие учебно-методические пособия по ПК ZX Spectrum Вы хотели бы иметь в своем пользовании ?

Просьба выслать предлагаемую анкету по адресу:

607200, Нижегородская область, г. Арзамас-16, а/я 597, "ГРАНД",

сообщив о себе следующие сведения

Фамилия, имя, отчество

Возраст _____ Специальность _____

Домашний адрес _____

Все читатели приславшие анкету ставятся на информационное обслуживание: бесплатно высылается каталог услуг и продукции информационно-технической лаборатории "ГРАНД", по мере готовности НОВЫХ изданий читателям будет сообщено об этом с указанием объема издания, цены экземпляра, формы оплаты и приобретения.

