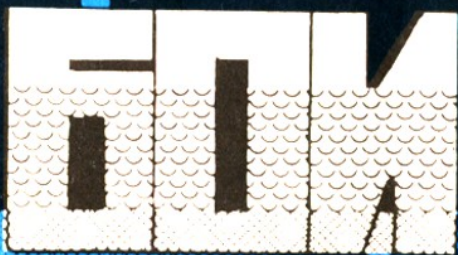


21,6 версия

ZX-Spectrum



Морские
морские



СОДЕРЖАНИЕ

HUNT FOR RED OCTOBER - THE MOVIE + LEVIS - ..	1
ATLANTIC CHALLENGE	3
BISMARCK	4
OCEAN CONQUEOR	5
PHM PEGASUS 6	
SAILING	8
U BOAT HUNT	8
THE HUNT FOR RED OCTOBER	11
DEEP	12
BATTLE SHIPS	14
CONVOY RAIDER	14

HUNT FOR RED OCTOBER (Охота за "Красным Октябрем")

RED OCTOBER — "Красный Октябрь" — это название советской подводной лодки, данная программа — версия для Спектрума известной игровой программы, адаптированной для большинства персональных компьютеров. Программа создана по мотивам одноименного фильма о похождениях красной подводной лодки, плавающей по всему свету с различными миссиями, выполняя задания КГБ.

После загрузки первой части программы вы должны выбрать управление:

- 1 — клавиатура
- 2 — SINCLAIR - джойстик
- 3 — CURSOR - джойстик
- 4 — KEMPSTON - джойстик.

Для клавиатуры: Q — вверх (всплытие)

A — вниз (погружение)

P — вперед (ускорение)

O — назад (замедление)

M, SPACE — огонь.

Нажмите соответствующую цифру и переходите к изучению вашей миссии. Вам необходимо освободить тайного агента — Джека из крепости в одной из стран Центральной Америки.

Включите магнитофон и догрузите очередной блок программы.

Оказывается, Джека уже освободили, посадили в вертолет и доставили в всплывшей в заданном районе подводной лодке. Требуется принять агента на лодку.

Он спускается по веревочной лестнице. Погода отвратительная, дождь, ветер, веревочная лестница качается, кроме того вот-вот появятся преследователи, нужно спешить.

Опустите вертолет и, когда человек будет над рубкой “Красного Октября”, нажмите “огонь”. Если все сделаете хорошо, заработаете дополнительную жизнь.

Включите магнитофон и загрузите очередной блок программы.

Теперь “Красный Октябрь” по команде из Мурманска должен доставить Джека для встречи с резидентом Далласом в морской залив на юге Гренландии. Подводная лодка идет в подводном положении, преодолевая различные препятствия — минные поля, специальные самопускающиеся торпеды, подводные лодки противника — как обычные, так и миниатюрные, с экипажем в 2 - 3 человека, предназначенные для перевозки диверсантов. Наконец, просто сложный рельеф дна.

Задача предельно простая, имея ограниченный запас жизней и неограниченное количество торпед, нужно как можно больше проплыть под водой. По пути нужно уничтожать все, что встретится, меткими залпами из всех торпедных аппаратов. Кроме того, на пути вам будут попадаться призы в виде щитов, статических или мерцающих, постарайтесь собрать их. За это, как и за уничтожение врагов, начисляются очки.

Набрав определенное количество очков, вы сможете перейти на следующий уровень и продолжить эпопею “Красного Октября”. Догрузите очередной блок и играйте дальше. В конце игры нужно занести ваше имя в таблицу лучших результатов. Внизу экрана появится линейка с буквами и другими знаками. Клавишами “влево” и “вправо” подведите определенную букву на линейке к тому месту, где она выделится цветом, и нажмите “огонь”. После набора необходимых букв введите имя подводом линейки символом стрелки.

Для возобновления игры требуется перемотать пленку к началу первого этапа игры — спуску с вертолета.

Игра интересная, но постоянные дозагрузки и необходимость искать нужное место на кассете являются существенным недостатком. Лишь счастливые обладатели дисководов могут в полной мере насладиться этой программой.

ATLANTIC CHALLENGE

Джек О'лантен представляет: трансатлантическое путешествие на скоростном лайнере "Вирджин".

Ваша задача — добраться из США в Великобританию. На первый взгляд задача несложная, но вам предстоит преодолеть многие трудности: на пути вам будут попадаться многочисленные айсберги, другие суда, с которыми можно столкнуться, вы можете попасть в шторм, в туман, прочие незапланированные трудности морского путешествия.

На корабле вы один — и за капитана, и за штурмана, и за лоцмана, и за механика. Правда, управление во многом автоматизировано, но приходится постоянно держать ситуацию под контролем.

Управление выбирается после загрузки программы. Нажмите "К" для выбора клавиатуры или "J" для KEMPSTON-джойстика.

Для клавиатуры: I — влево

P — вправо

I — вверх

A — вниз

весь нижний ряд — огонь.

Начало игры. Симпатичный моряк находится на нижней палубе. Прямо над ним — полка с сухофруктами. Сюда придется иногда приходить, чтобы подкрепить свои силы. Нажмите "огонь" и вы увидите, много ли калорий у вас, это видно по длине полосы на шкале. если долго не есть, можно даже умереть от истощения. Для того, чтобы подкрепиться, постоит немного и вы увидите, что уровень калорий начал начал подниматься. Нажмите еще раз "огонь". Пройдите вправо к карте. Нажмите "огонь", вы увидите маршрут вашего путешествия. Пока что вы находитесь в самом начале — у берегов США.

Если вы пройдете вправо до упора и нажмете "огонь", то попадете в машинное отделение. Здесь вы можете изменить скорость судна, но не можете повернуть руль для изменения курса. Здесь есть также показатель скорости — в центре, показатели оборотов двигателей — обоих.

Если вы пойдете влево, то попадете на другой экран, в носовую часть судна. Там находятся рубка штурмана, в которой координаты корабля и экран радиолокатора, а также рубка, где находится компьютер, позволяющий совершать различные операции с деньгами — закупать горючее, оплачивать переговоры, заказывать музыку и прочее.

Наконец, самое главное — это капитанская рубка. Подойдите к лестнице и нажмите “вверх”. Моряк поднимется на капитанский мостик. Отсюда вы и будете управлять вашим кораблем.

Вверх-вниз — это увеличение и уменьшение скорости вращения двигателей — отражается в правом верхнем углу. Ближе к центру справа — шкала положения руля. Можно поворачивать руль для изменения направления движения — чтобы избежать препятствие или обойти шторм. Посередине вверху — направление движения. 0 градусов — на север, 90 градусов — на восток и так далее. Вы плывете на восток-северо-восток, значит ваш курс в среднем должен составлять около 67 градусов.

Внимательно следите за всеми сообщениями, которые вместе со звуковым сигналом выдаются внизу экрана. Пропустив лишь одно из них, можно закончить на этом игру.

Появление препятствия отражается появлением на горизонте огромной акулы. Измените курс до появления сообщения, что опасность миновала, например “ACEBERG AVOIDED” — айсберг удалился. Тогда снова можно лечь на нужный курс.

С приходом сообщения о том, что вам необходимо подкрепиться, бегите на нижнюю палубу в камбуз и пополните свои запасы калорий.

На больших оборотах двигатель может перегреться. Придется сбросить скорость и посетить машинное отделение.

При приближении шторма лучше сбросить скорость, то же самое относится и к туману (“FOG”).

Проценты пройденного пути видны на мостике в нижней части экрана. Свое местоположение проследить по карте.

Уходя из капитанской рубки, не забывайте сбросить скорость, иначе вы наверняка столкнетесь с чем-нибудь, например, с рыбацкой лодкой (“FISHING BOAT”), ведь вы не можете изменить направление, находясь на камбузе.

Несмотря на кажущуюся монотонность игры, нужно очень хорошо двигаться, чтобы успеть везде и вам не будет скучно. Поверьте, добраться до Лондона вам будет вовсе не так легко. Получаться будет не сразу, но когда вы научитесь, то наверняка полюбите эту игру.

BISMARCK

Вам предоставляется уникальная возможность поучаствовать в рейде британских ВМС против гигантов германского флота “Bismarck” и “Prinz Eugen”. Выбрав управление, можно несколько изменить стоящую перед вами задачу (она в нижнем окне), причем вы в любом сценарии можете сражаться как на стороне Англии, так и на стороне Германии.

Затем устанавливаются параметры игры — наличие звука, уровень и скорость. Игра довольно сложная и увлекательная. Управление орудиями — простое, с помощью пиктограмм. Смысл всех пиктограмм ясен. Когда вы увидите вдаль точку — это корабль. Идентифицируйте его с помощью пиктограмм с очками. Запомните, что германских кораблей только 2. Не забывайте своевременно гасить пожары на своем корабле. Переключение пиктограмм осуществляется клавишей "X".

OCEAN CONQUEOR (Завоеватель океана)

Вы — командир подводной лодки времен Второй мировой войны английского королевского военно-морского флота. Вам поставлена задача очистить акваторию Атлантического океана, прилегающую к побережью Великобритании от сил вражеского флота. Перед вами находится панель управления субмариной, расположенная в капитанской боевой рубке.

Центральную часть пульта занимает индикатор радиолокатора, который позволяет своевременно обнаружить приближение неприятельских кораблей, как надводных, так и подводных, даже если визуально их еще не видно.

Также капитан может отслеживать запас топлива, глубину погружения подводной лодки, состояние различных систем боепитания — заряд аккумуляторных батарей, состояние двигателей, запас воздуха и балласта. Капитан подает команды (нажатием определенных клавиш) на погружение и на всплытие, на перемещение боевой субмарины в пространстве океана. Также он производит нацеливание и запускает торпеды. Гирокомпас показывает ему точное положение корабля относительно географического полюса Земли. Первоначальное направление — точно на север.

Подводная лодка имеет 4 торпедных аппарата для обычных торпед и 1 торпедный аппарат для пуска магнитной торпеды — она способна к самонаведению, если пущена не более чем под определенным углом по цели.

Также перед вами то, что капитан видит в перископ. Участок моря и риски на стекле, которые позволяют осуществлять наведение торпеды. После пуска торпеды виден ее след и результаты этого пуска.

Вам может встретиться: транспортное судно;
эсминец — охотник за подводными лодками;
субмарина противника.

Пуск торпеды нужно производить, когда корабль неприятеля попал в перекрестье прицела. Учитывайте и то, что противник может переместиться, пока торпеда доплывет до него.

Через некоторое время пустой торпедный аппарат заряжается новой торпедой. Запас торпед довольно велик, вам хватит на всю игру, если не будете палить в белый свет, как в копейку.

Можно воспользоваться картой боевых действий, где отмечены расположение кораблей противника и местоположение вашей подводной лодки. Тут же выдается таблица имеющихся и уничтоженных кораблей, их водоизмещение, класс и другие сведения.

Управление в игре предусмотрено только при помощи клавиатуры:

Для начала игры нажмите "ENTER";

О — погружение;

Р — всплытие;

5 — перемещение влево;

8 — перемещение вправо (прицеливание или разворот);

6 — движение вперед;

7 — движение назад;

9 — пуск обычной торпеды;

0 — пуск самонаводящейся торпеды.

Если нажать одну из клавиш "влево" или "вправо", то будет производиться медленное перемещение прицела в пределах 30 градусов в обе стороны, а лодка будет оставаться неподвижной. Но если вы нажмете "влево" одновременно с "вперед", тогда вы измените направление движения вашей субмарины. Стрелять можно в любом положении, но передвигаться лучше в надводном, скорость будет намного больше, правда, вы рискуете подвергнуться нападению противника.

Успехов вам в подводной охоте. Не уроните высокого звания завоевателя морей.

PHM PEGASUS

Мы с вами уже ходили и ездили, плавали над водой и под водой, летали быстро и медленно, высоко и низко, но никогда еще не передвигались на водолете — корабле на подводных крыльях.

PHM PEGASUS — это название экспериментального судна, которое мы будем использовать в борьбе с пиратами, террористами и прочими разбойниками.

Итак, вы находитесь в кабине водолета, но не знаете, как им управлять. Для начала изучите карту — на ней отображается район Мирового океана, в котором предстоит действовать вашему кораблю — это или Карибское море,

или Черное море, или Персидский залив, или другое беспокойное место земного шара, куда направлен с важной миссией PEGASUS. Та точка, которая обведена красным кругом — это ваш корабль, а окружность показывает зону действия его радаров и пушек. Другие точки — это летающая и плавающая техника. Кругами обведены ваши друзья.

Перед вами меню. Нажав 0, вы можете посмотреть демонстрацию действий в игре, компьютер покажет вам то, что потом вы должны будете сами повторить.

Нажмите "1" и вы сможете потренироваться в прицеливании по мишени на тренажере.

Теперь нажмите "2" и попробуйте сдать экзамен по ориентированию в открытом море с помощью радарной установки.

Теперь вы готовы к самостоятельному рейду в море. Остальные пункты меню — это разные миссии, назначаемые вашему боевому кораблю. Это и сопровождение каравана судов, и борьба с арабскими террористами, и преследование морских пиратов.

"9" — отказ от использования джойстика.

Для управления водолетом вам необходимо научиться использовать множество клавиш вашего компьютера.

Клавиши 1 - 5 — это регулировка скорости движения.

O — поворот налево.

P — поворот направо.

Q — ускорение движения ("газ") до максимального при данной скорости.

A — замедление движения ("тормоз").

SPACE — огонь. Стрелять надо, когда цель поймана в прицел.

Эти же клавиши могут быть заменены соответствующими положениями рычага и кнопкой "огонь" джойстика.

V — переход от обзора карты к обзору моря прямо перед вами.

R — изменение дальности действия локатора.

Приближаясь к цели, изменяйте дальность локатора, стараясь, чтобы точка, изображающая пиратов, как можно ближе находилась к центру экрана. Это будет означать, что расстояние между вами уменьшается.

T — захват цели в прицел. Происходит автоматическое прицеливание и удерживание в прицеле противника. Это происходит только при максимальном приближении. Если целей несколько, то повторное нажатие "T" приводит к смене цели.

Клавиши 6, 7, 8 — выбор одного из видов оружия. В вашем распоряжении автоматическая пушка с ограниченным запасом

сом выстрелов и некоторое количество ракет двух типов, различающихся по мощности. Выбирайте оружие в зависимости от цели.

На выполнение каждой миссии отводится определенное количество часов. Но враги нападают непостоянно, иногда в течение нескольких часов может ничего не происходить. Поэтому имеется возможность изменить масштаб времени нажатием "K", ускорив его до 128 раз. При появлении целей, измените масштаб времени плавно нажав "L", или сразу до реального времени, нажав "N".

В погоне за убегающей целью не приближайтесь близко к берегу. О критической глубине проинформирует загорающаяся надпись на приборном щитке.

SAILING

Имитатор парусных гонок. Сначала вы вводите свое имя, затем выбираете команду из представителей 18 стран, потом своего противника на этот раунд. После чего даете имя своему кораблю, выбираете тип корпуса, его длину, высоту мачты, парусность и т. п. Конечно, до начала гонок трудно угадать, какая спецификация более удобна для будущих погодных условий, поэтому старайтесь следить за метеорологическим прогнозом, данные которого выдаются в нижней части экрана.

После того как вы стартовали, вам остается лишь рулить, обходя буйки по часовой стрелке и устанавливать спинакер, чтобы увеличить скорость при попутном ветре. Направление и скорость ветра, скорость и положение вашего судна и судна ваших соперников отображаются на различных экранах. Море колыхается, маленькие желтые корабли скользят по воде. Вся эта обстановка несколько навевает скуку. Если вы закончите гонку раньше своего оппонента, не были дисквалифицированы, и не сбились с пути, то ваше имя попадет в таблицу лиги и вы сможете участвовать в следующих гонках.

Рейтинг на 1990 г. — 38 %.

U BOAT HUNT

Вы — командир подводной лодки Военно-Морского флота Ее Величества. Время действия — 1942 год. Немецкие субмарины мешают военным и транспортным перевозкам в Атлантическом океане. Они гонятся за конвоями и отдельными судами союзников по антигитлеровской коалиции и топят их. Командованием поставлена задача отыскать и уничтожить вражеские подводные лодки. Сделать это непросто, хотя ваша субмарина и имеет преимущество

в скорости, а также более мощные локаторы. Противник постоянно маневрирует, старается уйти от преследования, и нужно постоянно держать его под наблюдением.

Для начала попробуйте освоить управление своей лодкой.

Управление осуществляется только при помощи клавиатуры.

Посмотрите на экран. Перед вами боевой пост капитана. Прямо посередине находится перископ. Сейчас он в опущенном состоянии, чтобы его поднять нажмите клавишу "Р".

Вверху справа — количество торпед. Пуск торпеды можно осуществить только при сближении с целью.

Чуть левее — ряд показателей приборов:

RDR — положение руля, оно может быть равно 0 или отклоняться, влево-вправо на 70 делений.

HDG — курс лодки, от 0 до 359 градусов, причем 0 градусов соответствуют движению на север, 90 градусов — на восток, и так далее.

REVS — указывает обороты двигателя, максимум — 500 оборотов в секунду, но может иметь и отрицательное значение — это будет означать, что лопасти винта вращаются в обратную сторону для обеспечения быстрого погашения скорости.

CHRG — скорость движения, зависит от скорости вращения двигателя, но изменяется не прямопропорционально, а, преодолевая сопротивление воды, возрастает или уменьшается постепенно, с некоторым запозданием. Вообще, все маневры лодки совершаются не сразу после нажатия соответствующей клавиши. В программе учтено сопротивление воды, и нужно выдержать некоторое время, чтобы ваше действие привело к требуемым изменениям параметров.

В нижней части экрана — отображение того, что фиксирует радиолокатор вашей подводной лодки. Точка в центре — ваша лодка, другая точка — лодка противника.

Теперь нажмите клавишу "С". Экран переместится.

Перед вами — карта участка моря, где вы сейчас находитесь. На ней по данным воздушной разведки нанесено расположение кораблей, которые вы должны охранять, ваше расположение и той цели, которую вы должны уничтожить. Внизу — надписи, означающие глубину погружения, количество оборотов винта и координаты вашей субмарины относительно экватора и нулевого меридиана. Нажмите "Х" и вы вернете прежнюю картинку.

Теперь поднимите перископ ("Р"). Нажмите клавишу "пробел". Перед вами то, что видно в перископ. Пустой океан до самого горизонта.

Внизу экрана можно видеть данные:

PA — направление перископа, измеряется, как и курс, в градусах от 0 до 359.

HPG — курс лодки, повторяет показатели прибора HDG на первом экране.

ED — расстояние до цели в милях.

TC — количество торпед в торпедных аппаратах.

Переключитесь на начальный экран клавишей “пробел”.

Увеличьте скорость вращения двигателя до максимальной;

увеличение скорости вращения двигателя — “K”;

уменьшение — “J”.

Переключитесь обратно на перископ. Понаблюдайте, в какую сторону изменяется расстояние до цели. Если оно уменьшается, значит вы двигаетесь в правильном направлении. Теперь попробуйте поймать цель в перископ.

Вращение перископа: влево — “I”;

вправо — “O”.

Подводная лодка противника движется в полупогруженном положении, над водой видна только рубка. Определите, в какую сторону нужно поворачивать рули, чтобы двигаться прямо по направлению к цели.

Переключитесь на капитанскую рубку и измените положение рулей: 5 — поворот рулей влево;

8 — поворот рулей вправо.

Теперь переключитесь обратно на перископ и наблюдайте за изменением курса и положением цели в перископе. Старайтесь, чтобы цель была постоянно в центре экрана, для этого поворачивайте постепенно перископ так, чтобы он стремился занять по отношению к курсу лодки значение в 0 градусов. Это будет означать, что вы движетесь прямо по направлению к цели.

Так, подправляя постоянно положение рулей и положение перископа, приближайтесь к противнику.

Когда расстояние уменьшится до 1 мили, нужно постепенно сбрасывать скорость и готовиться к торпедной атаке. Не забывайте об инерционности всех рычагов управления.

Если вы не успели снизить скорость до того, как расстояние станет равно нулю, вы проскочите цель, придется делать разворот на 180 градусов и начинать все с начала.

Заряжение торпедных аппаратов — ENTER.

Запн торпедами — SPACE.

О поражении цели вы догадаетесь по картинке.

На этом игра заканчивается, при желании можно начать все с начала.

Если вы нажмете одновременно CAPS/SHIFT и BREAK/SPACE, то игра прервется, и компьютер перейдет в режим ввода в клавиатуры. Программа написана на Бейсике, поэтому, нажав LIST, можете просмотреть листинг. Для запуска программы нажмите RUN.

THE HUNT FOR RED OCTOBER

Предлагаемая программа имеет военно-морскую тематику и относится к периоду, когда взаимоотношения между нашей страной и США не были такими добрососедскими. Вам необходимо, продвигаясь либо в надводном, либо подводном положении, отыскать потерпевшую аварию русскую подводную лодку, причем это необходимо сделать раньше, чем к ней подойдут свои надводные корабли. На экране к вашим услугам разнообразное навигационное и прочее оборудование: вы можете оперативно изменять скорость движения, глубину погружения, направление перемещения. Все это будет схематично отражаться слева сверху экрана в виде хорошо понятных индикаторов: HEADING (направление, изменяется от 0 до 360 градусов), SPEED (скорость), DEPTH (глубина). При необходимости скорректировать какой-либо из них, вам надо перевести курсор-стрелку на один из индикаторов, и как только он изменит цвет (т. е. произойдет его "выбор"), вы нажимаете FIRE. И далее, переведя стрелку на символы "+" или "-", расположенные чуть ниже, но тоже слева, снова нажимаете FIRE. При этом соответствующая корректировка и будет выполняться. Чтобы затем закрепить эти изменения, переведите стрелку-курсор на слово EXECUTE, а если вы хотите отказаться от них, то на слово CANCEL. Далее опять нажимаете FIRE. Справа от экрана в виде пиктограмм приведены команды, которые вы можете давать. Они тоже выбираются стрелкой после нажатия FIRE. Некоторые из пиктограмм сложные и, в свою очередь, тоже состоят из некоторого числа пиктограмм. Выход — по выбору слова EXIT. Прямо под экраном вы можете увидеть символы "+" и "-" для перископа и направление (например, 270 °C), в котором он повернут в данный момент. Перископ можно использовать в режиме небольшого погружения при выбранной соответственной пиктограмме справа: он позволяет осматривать горизонт и своевременно обнаруживать надводные корабли русских. Еще ниже расположено поле, где вы сможете получать доклады о всех изменениях обстановки, например:

MINE CONTACT BEARING 264 DEGREES, SIR — контакт с миной в направлении 264 °, сэр;

HEADING CONSTANT AT 270 DEGREES — постоянное направление движения 270 °;

CHANGING DEPTH TO 020 METERS, SIR — измените глубину на 20 метров, сэр;

ESM REPORTS SOVIET VESSELS NEAR — рапорт: Советские корабли близко. И т. д.

Если вы хотите просмотреть ранние сообщения или продвинуть из вперед, очистив место для других, то используйте пиктограммы в виде стрелок “вверх” и “вниз” слева внизу экрана.

Там же, в самом низу — пиктограмма работы с магнитофоном TAPE, которая позволяет сохранить ситуацию на ленте SAVE или загрузить ранее записанную LOAD. Выход из этого режима EXIT.

Таким образом, используя эту информацию о работе с программой, вы должны опередить корабли русских и первым найти поврежденную подводную лодку. при неправильных действиях, а также в случае, если русские оказались проворнее вас, игра переходит в режим LOAD и для ее продолжения необходимо загрузить ранее сброшенное на ленту состояние. Отсюда небольшой совет: сразу после загрузки программы перейдите в режим работы с магнитофоном и запишите первоначальную ситуацию на ленте. Это не займет много времени, но зато при переходе программы в режим LOAD вы сможете быстро вернуть ее в работоспособное состояние, а не перегружать заново.

При управлении программой можно использовать клавиатуру или разнообразные виды джойстиков. В целом, программа довольно интересная, только вот постоянные переходы ее в режим LOAD создают некоторые неудобства в работе.

DEEP

Игра выпущена компанией US BOLD. Небольшая по объему, но довольно увлекательная. Оригинально решенная версия из серии “перестреляй их всех”.

Вы управляете эсминцем-истребителем подводных лодок. Подводные лодки появляются почти сразу после начала игры. Они стремятся уничтожить вас, а вы — их. Смысл игры — набрать как можно больше очков.

Сначала нужно выбрать управление.

После загрузки программы на экран выдается меню:

1. Начало игры
2. Клавиатура
3. INTERFACE-II-джойстик
4. KEMPSTON-джойстик.

Для выбора управления нажмите соответствующую клавишу и начинайте игру.

Для клавиатуры закреплены следующие клавиши:

O — влево

P — вправо

SPACE — огонь.

Для остановки и последующего возобновления игры, в том числе и при использовании джойстика, нажмите "I".

Теперь игра. Все действия происходят на одном экране. В левом верхнем углу — количество жизней. В начале игры их пять. Чуть правее — количество набранных очков. Посредине — экран радиолокатора. Точки на нем — цели. Следите за экраном — на нем раньше можно определить, с какой стороны ждать противника. Справа — поле для призов.

Остальная часть экрана — море, по поверхности которого плавает ваш корабль, а в глубине скользят вражеские субмарины.

Вы можете уничтожить их, сбрасывая глубинные бомбы. Бомба сбрасывается с носа или кормы корабля, в зависимости от того, в какую сторону последний раз осуществляется движение.

Цели неоднородны. Одни просто плывут, другие устанавливают мины, налетев на которые можно погибнуть, третьи пускают ракеты, эти, пожалуй, наиболее опасны. И наконец, существуют объекты, которые время от времени всплывают и движутся в надводном положении, даже взлетают над водой, столкновение с ними также ведет к гибели.

Некоторые цели после своей гибели оставляют груз, который всплывает и в виде флажка с буквой становится доступным на несколько секунд для корабля. Такой флажок можно захватить, наехав на него. Тогда из-за горизонта появляется вертолет. Он сбросит вам приз. Приз тоже нужно успеть захватить. Лучше всего, если он упадет прямо на корабль.

Значение призов:

A — поймав приз от флажка с буквой A, вы получаете дополнительное оружие — две мины с управлением. Нажав "огонь" для установки мины, можно ее подвести прямо под лодку неприятеля, и она сама взорвется.

B — в правом углу появляется изображение самолета, означает, очевидно, знак отличия.

C — самый ценный приз. Ваш кораблик оснащается подводными крыльями. Он может передвигаться теперь значительно быстрее, но только до тех пор, пока не лишится жизни.

D — уничтожение всех целей, в данный момент находящихся на экране.

E — восстановление запаса глубинных бомб.

Если вы успешно играли, то сможете записать свое имя в таблицу лучших результатов. Введите символы с клавиатуры и нажмите "ENTER". Но сделать это будет не так просто.

Советы: встаньте у края экрана, из-за которого вот-вот должны появиться враги и методично сбрасывайте бомбы, чтобы ни один не прошел. Следите за экраном радара. В первую очередь уничтожайте, не жалея бомб подлодки, которые вам наиболее опасны.

Успеха вам!

BATTLE SHIPS

Кто не играл на скучных уроках в "морской бой"? Но с компьютером эта игра становится намного интересней. Игровое поле 20x20, число кораблей 6, количество выстрелов за один ход зависит от числа еще целых кораблей (сначала 24 выстрела за один ход). Удобное управление позволяет сосредоточиться на игре и не слишком утомляет. Играть можно против компьютера или вдвоем — друг против друга. Забавное звуковое оформление и мультипликация приятно разнообразят игру.

После загрузки игры появляется меню:

- | | |
|--------------------|---------------|
| 1. Начало игры | 2. Один игрок |
| 3. Два игрока | 4. Серия игр |
| 5. Звук выстрелов | |
| включить/выключить | |

Нажав "6" получаем меню управления:

- | | |
|---------------------------|---------------------|
| 7. Кемпстон-джойстик | 8. Синклер-джойстик |
| 9. Переопределение клавиш | |

Курсор подведите к клетке поля, которую хотите поразить, нажмите "огонь" — клетка помечена. Каждый Ваш корабль за один раз может сделать четыре выстрела. Когда корабли погибают, мощность залпов уменьшается, поэтому важно как можно быстрее поразить вражеские корабли. В этом залог успеха.

CONVOY

В этой игре три аркадные компоненты объединены общим сюжетом — вы управляете кораблем, плывущим по морям, насыщенным врагами.

При встрече с самолетами вы переходите в режим SEAWOLF (название зенитных ракет) и становитесь наводчиком.

При встрече с надводными кораблями противника вы переходите в режим EXOCET и становитесь оператором ракетной установки.

Подводные лодки противника уничтожаются глубинными бомбами с вертолета.

В самом начале игры вам предоставлено меню: SEAWOLF EXOCET HELICOPTER MAP. Клавишами “влево” и “вправо” выберите интересующую вас альтернативу и посмотрите условия предстоящего боя, нажав клавишу “огонь”.

Чтобы найти цель, нужно в режиме MAP вести свой корабль по морю. Клавиши “вперед”, “назад” разгоняют и тормозят корабль, “влево” и “вправо” разворачивают его. Текущая скорость отображается в верхнем правом углу экрана. Карта изображена слева сверху, там же выделен участок, в котором вы сейчас находитесь. Этот участок в увеличенном масштабе изображен в центре экрана. На нем отображаются объекты, замеченные в ближайшей окрестности локатором. Если вы не хотите сталкиваться с противником, можете увернуться. Иначе нажмите “огонь” и перейдите во входное меню. Там уже выбрано то оружие, которым вам предстоит сражаться с противником. Нажмите еще раз “огонь” и попадете в нужный режим.

РЕЖИМ SEAWOLF

Загрузка режима стандартная. После загрузки выберите управление.

Вас атакует эскадрилья самолетов. Клавиши “вверх”-“вниз” регулируют угол возвышения вашей пусковой установки, клавиши “влево”-“вправо” — соответственно поворот. Главная сложность — выбрать правильное упреждение.

РЕЖИМ EXOCET

Ракетная атака на корабли противника несколько сложнее, чем оборона от самолетов противника. До запуска ракеты вам необходимо выставить гироскоп. Для этого по левому нижнему экрану клавишами управления выводится перекрестие примерно в центре экрана. Нажмите “огонь”. После запуска ракеты нужно управлять по большому верхнему экрану до попадания в корабль.

РЕЖИМ HELICOPTER

Самая сложная часть игры. Вертолет летает над поверхностью моря. Клавишами “вверх” и “вниз” вы перемещаете вертолет перпендикулярно поверхности экрана. Слева перемещается вверх-вниз указатель глубины. Бомба сбрасывается при нажатии “огонь” и взрывается на той глубине, на которой был указатель глубины в момент нажатия клавиши. Проблемы здесь не только в правильном управлении по трем координатам при помощи пяти клавиш, но

и в правильном определении положения вертолета и подводной лодки по координате, перпендикулярной плоскости экрана. Подводная лодка противника тоже стреляет и перемещается. Она может уходить за границы видимого с вертолета пространства. И вертолет, и подводная лодка оказываются уничтоженными после 3-х кратного попадания по ним.

Управление	
Функция	Клавиша
вверх	1, 4
вниз	CAPS SHIFT, 3
влево	Z, 1
вправо	X, 2
огонь	ENTER, 5



127434, Москва-434 ая 1, фирма "ISLAND".

127434 А/Я 1

АО FIRM®
Island
Moscow

Телефон для контактов:

(095) 495-55-57

Владельцам SPECTRUM

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

ВНИМАНИЕ!
Кроме того, что Вы держите в
руках,

programme
Spectrum
computer

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

НАПРИМЕР:

описания системных и игровых программ;

языки программирования;

описания по сборке, настройке и ремонту различных типов игровых и полупрофессиональных компьютеров и телефонных серверов (АОН).

широкий выбор элементной базы, готовые АОНЫ (гарантия 6 месяцев);

игровые, системные, обучающие программы для "ZX-SPECTRUM" на кассетах и дисках (каждая кассета и дискета имеет свое описание);

127434 P.O.1

Moscow

"ISLAND" firm