



COMPAS
vydavatelství a služby
uživatelům mikročítačů

HR Y II

Obsah:

Beach Head	Platoon
Cartoon Kit	Pool Billiard
Combat School	Pyjamarama
Construction Kit	Saboteur
Defender of the Crown	Strike Fleet
Falcon Patrol II	Tetris
Flight Deck	The Great Giana Sisters
Golf	The Rocky Horror Show
ITR - Solo Flight	Ultra-Smash
The Maniac Mansion	Uridium
Match Point	Winter Games
New York City	World Games
Paperboy	The Zak McKracken
Paradroid	

BEACH HEAD

Jako šéf výsadkové skupiny máš za úkol dobyt nepřátelský úkryt.

Na silně ozbrojeném nepřátelském mořském břehu si musíš pomoci deseti lodí a tanků poradit s nepřítelem. Úspěch armády závisí na tobě.

Na počátku se musíš dostat ke břehu. Máš dvě možnosti. Buď jednoduchou, to je širokým prostorem do zátoky, a ta těžší je úzkou zátokou. V té těžší variantě musíš proplout zaminovanou zátokou, která je atakována nepřátelskými torpédy.

Když se dostaneš do zátoky, musíš bojovat s nepřátelskou flotilou.

Máš k dispozici dělo ráže 40 mm. S jeho pomocí musíš ničit nepřátelská útočící letadla, která se zvedají z letadlových lodí. Jejich počet závisí na vybrání cesty do zátoky. Po jednodušší cestě je jich 2x tolik co po té obtížnější.

Každé netrefené letadlo bombarduje. Každé letadlo zasáhne tvoji loď 2x. Jestliže je loď zasažena 20x, klesá ke dnu. Po sestřelení všech letadel tě čeká boj s loděmi. Musíš jich potopit 5 a k tomu ti poslouží dělo ráže 250 mm.

Speciální aparatura informuje o tom, jak daleko dopadla střela. Jestli to je např. 400 yardů blíže, je třeba zvednout dělo o 2 stupně 400/200.

Dostal ses na břeh, nyní musíš s tanky projet nebezpečný terén. Jsou tu miny, bunkry, tanky, mosty a podobně. Na konci této etapy je hlavní bod cesty. Velký bunkr se silnou posádkou.

Disponuješ dělem ráže 114 mm, kterým můžeš střílet překážky po cestě. Když tě dostanou, musíš stejnou dráhu jet dalším tankem. Když šťastně dojedeš k bunkru, musíš střílet do otevírajících se otvorů. Není to jednoduché, protože z bunkru na tebe střílejí dělem.

Jedním tankem ale všechna okénka nevystřlíš. Musíš jet dalším tankem, dráha však bude obtížnější. Když trefíš desáté okno, z bunkru se vysune bílá vlajka a ty jsi vítěz.

Hra má dobrou grafiku i zvukové efekty.

Dává možnost použití různých joysticků i klávesnice. Uchovává též v paměti pět nejlepších výsledků se jmény hráčů.



COMPAS
vydavatelství a služby
uživatelům mikropočítačů

CARTOON KIT

(Petr Bukovjan)

Zábavný program, vyučující děti základům animace ve skutečném filmu. Umožňuje vytvoření scény složené z pohyblivých objektů a jejich umístění do pozadí bez nějakých zvukových efektů.

Po zavedení z disku a následném spuštění programu se objeví úvodní scéna s jedoucím autem.

Ve spodní části obrazovky se nachází menu. Program ovládáme joystickem. Variantu volíme tak, že si na ni najedeme ukazovátkem a stlačíme tlačítko. Začneme tedy popisovat jednotlivé možnosti volby zleva doprava. Pro lepší přiblížení si představme, že jsme do počítače vložili čistou videokazetu. Pak:

Šipky úplně nalevo (i napravo) způsobují pohyb menu

REW	- přetáčení kazety na začátek
PLAY	- spuštění našeho záznamu:
modrá šipka	- pozpátku
červená šipka	- normálně
jednička v kroužku	- po jednom snímku

COMBAT SCHOOL

U všech dosavadních her typu COMMANDO jste byli v roli hrdinného člena komanda, který spoustou různých zbraní likviduje hordy nepřátel. Je ovšem snadné být hrdinou tohoto typu, těžší je ve skutečnosti vůbec zůstat naživu, takže členové speciálních komand musí absolvovat dlouhý a strastiplný výcvik a neustálý trénink. Musí být perfektně připraveni na své nebezpečné poslání. Programátoři firmy KONAMI si dali tu práci, aby nám přiblížili právě tuto přípravu, a to na příkladu výcvikové školy americké námořní pěchoty.

Vaším úkolem je úspěšně absolvovat 7 disciplin, které je nezbytné nutné zvládnout. Nejtěžší na tom je, že neexistuje žádná šifra, která by vám umožnila přejít z jedné disciplíny do druhé, takže musíte zvládnout všechny předchozí disciplíny, abyste se dopracovali k disciplíně následující. Výsledkem potom je vaše perfektní zvládnutí všech disciplin.

OBSTACLE COURSE:

První disciplína je mnohým dobře známá překážková dráha (poligon), musíte překonat ručkování po konstrukci, překonávání zdí atd. Největší překážkou je ale čas, kterým jste nekompromisně omezeni. Musíte proto makat opravdu rychle. Pokud používáte klávesnici pro ovládání pohybu, tak nejrychleji se pohybujete, jestliže tisknete najednou všechny čtyři klávesy a FIRE využijete jen když potřebujete skočit.

FIRING RANGE 1:

No a jste u prvního testování svojí střelby. Nacházíte se na střelnici. Vaším úkolem je trefit cíle, které se objevují ze země. I zde jste ohraničení časem. Počet cílů, které musíte zasáhnout je 38.

IRON MAN RACE:

Po trmácení na poligonu musíte projevit své schopnosti i ve volné přírodě. Nacházíte se na pustém poli, plném kamení a potoků. Scrollování obrazovky je ve směru dolů. Vaším cílem je dosáhnout v časovém limitu kraje pole. V první části využijete skoky z kamene na kámen, pokud budete plavat v potoku či řece, tak ihned zamiřte vlevo, abyste se vyhnuli nebezpečným kamenům. Nejtěžší na této úrovni je to, že neběžíte normálně, ale abyste dělali kroky, tiskněte klávesy (neby JOY) nahoru-dolů. O mnoho rychleji se ale budete pohybovat, necháteli stisknutou klávesu pro pohyb dolů a stiskávejte klávesu pro pohyb nahoru.

FIRING RANGE 2:

A nyní konečně něco pořádného - ničení tanků. Vezměte svou zbraň (granát?) a běžte na střelnici, kde vás čekají početné tanky, které musíte likvidovat jednoduchým pohybem vpravo - vlevo a střelbou. Tanky jedou v různých formacích, což vám znatelně ztěžuje úkol. Ale to nejhorší přijde až na konci této etapy - abyste se kvalifikovali dále, musíte zničit 95 tanků.

ARM WRESTLING:

Toto je velmi lehká část (konečně!). Musíte absolvovat pěstní souboj se svým přítelem, který není z hlediska bojového mistrovství žádná kvalita. Poradím vám, abyste hned z kraje stisknuli všechny 4 klávesy (pokud ovšem hrajete z klávesnice) a váš protivník bude velmi brzy vyřizen.

FIRING RANGE 3:

Znovu se musíte dobře trefovat do cílů, tentokrát je to ale už malinko těžší. Nesmíte trefit cíl, kde je nakreslený voják. Kvalifikace je 30 zasažených cílů.

FIGHTING INSTRUCTOR:

Poslední a jedna z nejobtížnějších disciplin je boj s instruktorem KUNG-FU. Tady se vám budou hodit případné dřívější zkušenosti ze hry YIE AR KUNG-FU. Potom vám, coby již zkušenému členu komanda, nebude tato část činit větší potíže. Musíte se ale snažit.

PENALTY STAGE:

Toto je trestní disciplína. Vaším úkolem je vzepít se na hrazdu tolikrát, kolik vám je určeno, a to v časovém limitu. Jestliže se nekvalifikujete v některé předchozí disciplíně, nastupuje tato disciplína, ale vždy jen jednou, v případě, že neuspějete, dostanete známou zprávu GAME OVER a musíte začít výcvik od začátku.

Ani po absolvování všech uvedených disciplin není vašim mukám konec, čeká vás ještě jeden závěrečný speciální úkol. Zlikvidovat gangstery, kteří se uchýlili do Bílého domu. Teprve pak se stanete pravým komandosem.

Je třeba si uvědomit, že konkrétní implementace programu může být lehce rozdílná od popsané skutečnosti. Hra je doporučena všem fanatikům, kteří mají v oblíbené hry typu DECATHLON a kteří mají dobrou fyzickou kondici.

(Podle časopisů Svet komputera 3/88 a Moj mikro 3/88 upravil
PV SOFT - 1989)

CONSTRUCTION KIT

Konečně je tu něco vynikajícího, originálního, fantastického! Teď se samozřejmě mluví o softwarovém výtvoru Jonathana Harea a Christophera Yatese, autorů dosud nepřemožených programů Wizball a Parallax. Shoot Them Up Construction Kit je program, který vám umožní vlastní tvorbu her! Můžete měnit mapu, sprajty, způsob scrollování, zvukové efekty, počet herních úrovní, znakovou sadu, barvy - a to všechno pomocí jednoduchého ovládní joystickem, umístěného do libovolného portu našeho C-64. Tak se už chopte joysticku a popusťte uzdu své fantazii!

Základní menu (po spuštění programu) vám nabídne výběr několika příkazů. Výběrem jednoho každého z nich získáte další dílčí menu podrobnější nabídky. Na konci každého doplňkového menu je příkaz EXIT, kterým se vrátíte do úvodního menu. Obsluha programu je velmi jednoduchá, je třeba jen stručně popsat položky hlavního menu. Program dále obsahuje demonstraci svých velkých možností v podobě hry Shoot Them Up, která byla pomocí Konstruktion Kitu vytvořena.

1. Edit Sprites

Příkaz slouží pro práci se sprajty. Zvolením tohoto příkazu získáte nové menu 1. Select sprite - výběr sprajtu, kterým chcete pohybovat. 2. Edit sprite - získáte mřížkový čtverec, ve kterém joystickem nakreslíte svůj sprite nebo kde editujete již vytvořený sprajt. 3. Edit colour a 4. Select colour jsou příkazy pro výběr či změnu barvy sprajtu a pozadí. 5. Slide sprite - posunujete tečku po tečce sprajtem nahoru a dolů ve čtverci pro kreslení. 6. Mirror sprite - umožní vytvořit inverzní obraz zvoleného sprajtu. 7. Copy Sprite - kopíruje zvolený sprajt do jiného libovolného sprajtu, tak lze velmi snadno získat několik stejných sprajtů. Ty mohou představovat například objekty na mapě hry. 8. Erase sprite - takto lze smazat sprajt, který byl vybrán příkazem Select. (Program vám umožňuje definovat až 126 různých sprajtů!)

2. Edit objects

Velmi výkonný příkaz kterým získáte další menu: 1. Select object 2. Test object 3. Edit colour 4. Select sprite and place 5. Edit anim speed 6. Edit anim type 7. Edit enemy bits 8. Copy object. Těmito příkazy oživujete všechny objekty, které chcete, aby se pohybovaly po obrazovce. Dělá se to na principu tvorby kresleného filmu na papíru (obrázek po obrázku), rychlou změnou obrázků se obrázky oživují.

Odpovídající počet sprajtů vytváří pohybující se obraz který se defunuje pomocí příkazů tohoto menu. Vyberáte objekty, regulujete rychlost pohybu sprajtů a sledujete, jak objekt vypadá v prostředí na mapě hry. Jestliže potřebujete více shodných objektů na mapě, snadno si pomůžete příkazem Copy object.

3. Edit background

Editace pozadí hry vám umožňuje měnit všechny nebo jednotlivé čtverce, ze kterých je sestavena mapa hry. Můžete tak sestavit celou novou mapu, na které se vaše hra bude odehrávat. 1. Select char 2. Edit char - jsou příkazy, které vám umožní výběr kreslicího náčiní, jejichž vzájemnou kombinací kreslíte blok čtverce na pravé straně obrazovky. 3. Test 4. Edit colour - jasné příkazy (testování barvy a případné opravy). 5. Select block 6. Edit block - slouží pro výběr a změnu jednotlivých bloků, ze kterých je mapa sestavena. 7. Edit map - příkaz, kterým se vybraný blok umístí do velké mapy hry. Jestliže chcete umístit další blok, musíte ho vybrat pomocí Select block. 8. Paint block - kreslení bloku (vybraného), 9. Copy block 10. Copy char - mají stejnou funkci jako v předešlých případech kopírování (kopie bloku nebo obrázku který vytváří daný blok).

4. Edit sfx

Menu nabízí příkazy, kterými stanovíte nové nebo měníte již nedefinované zvukové efekty, které budou slyšet v průběhu hry. Můžete definovat nebo měnit zvuk střelby vašeho hrdiny nebo rakety, zvuk letících sprajtů, zvuky výbuchu či jejich střelby atd. 1. Select sfx - ukazuje tabulku zvukových efektů a nad ní několik posuvných potenciometrů podobných těm ve zvukovém studiu. Pohybem joysticku si vyberete jeden z efektů a volbu potvrdíte stiskem FIRE. Změnu daného zvukového efektu dosáhnete pomocí příkazu 2. Edit sfx - opět si vyberete kterýkoliv potenciometr a můžete s ním pohybovat nahoru a dolů. Stiskem FIRE kontrolujete výsledný efekt provedené změny. Výběrem jiného potenciometru a jeho novým umístěním získáte opět nový zvuk. Kombinací různých poloh potenciometrů získáte zvuk, který vám vyhovuje. Výběr zvukových efektů je velmi bohatý. 3. Copy sfx - umožňují zaměnit váš zvukový efekt místo předchozího.

5. Edit players limitations

Touto volbou dostanete další nabídku dvou příkazů, a to 1. Player 1 2. Player 2. Těmito příkazy měníte podmínky, za kterých budou budoucí hráči vaši hrát, případně kterými hrdiny budou pohybovat. Máte na výběr počet životů, získání náhradního života při nasbírání 10 000 bodů, regulaci rychlosti pohybu střely, její dolet. Obtížnost každé hry velmi závisí právě od těchto parametrů. Dejte si proto záležet na jejich definování.

6. Edit attack waves

Zde musíte určit postavení pohyblivých a nepohyblivých sprajtů, určujete jejich dráhu (či trasu) pohybu po mapě v průběhu hry. To vše vám umožní příkazy: 1. Insert enemy 2. Join enemies 3. Delete enemy.

7. Edit levels

Příkazy získaného menu jsou: 1. Edit level parameters 2. Edit level map . Těmito příkazy určíte vývoj hry po jednotlivých herních úrovních (nivo). Prvním příkazem získáte tabulku, obsahující celou mapu rozdělenou do sektorů - to vám umožní určit průběh hry. Nabízí se vám 3 možnosti práce: 1. trvalý scroll 2. pauza ve scrollování (od 1 do 60 sekund) 3. scrollování jestliže pohybujete svým objektem nahoru. Tyto přístupy můžete volně kombinovat a jednotlivé herní úrovně pohybovat na jiný způsob. Změny zanesete tak, že si vyberete příslušný parametr a při stisknutém FIRE pohybujete joystickem nahoru nebo dolů.

8. Edit front end

Vytváření vaší hry se chýlí ke konci. Ještě ale nemáte úvodní obrazovku! Lehce to napravíte pomocí příkazů: 1. Edit character set 2. Edit message 3. Edit message fx Prvním příkazem libovolně měníte znakovou sadu, kterou v nadpise obrazovky použijete. Fantazii se opět meze nekladou, zkuste třeba vytvořit gotické písmo! Druhým příkazem napíšete text písmem, které jste nadefinovali. Třetím příkazem volíte barvu znaků, které jste napsali. Mohou to být buď standardní barvy C-64 nebo barvy s efektem blyškání či mihotání.

Příkazem TEST GAME můžete otestovat hru, kterou jste právě vytvořili. Příkaz STORAGE vám umožní, abyste kdykoliv zvolili jednotku na kterou chcete ukládat (disk, páska) a abyste si uložili data, která jste změnili (sprajty, zvukové efekty, mapu, objekty ...). Když budete příště pokračovat v práci na vaší hře, jednoduše si zpátky načtete data a můžete dál pracovat. Jestli jste již se hrou kompletně hotovi, vyberte si příkaz SAVE FINISHED GAME a uložte si hotovou hru. Teď už vám zbývá, abyste se až do úplného vyčerpání bavil Vaší Originální Hrou, nebo abyste ji poskytl přátelům, známým nebo nějakému softwarehousu ke zpeněžení!!!

Shoot Them Up Construction Kit je program, který je za všech okolností nutné mít ve své sbírce. Nabízí vám totiž daleko více uspokojení, než jakákoliv jiná hra. Tak neváhejte! Hrdě usedněte k počítači a udělejte svoji vlastní hru, tak dokonalou, jaká by se vám zcela určitě bez použití tohoto programu udělat nepodařila.

DEFENDER

of the Crown

O hře DEFENDER již bylo mnoho řečeno i napsáno, ale to vše nestačilo k postižení efektivního řešení této hry.

Samosebou se rozumí, že jde o situaci, kdy nepoužíváte verzi hry se zabudovaným trenérem a spouštíte hru pouze s dvaceti vojáky. Trenéra lze využít pouze k nacvičování herních situací, jinak hře bere napětí.

Cíl hry je jednoznačný - je třeba dobýt a obsadit tři jižní normanské zámky.

Nezbytné ke splnění uvedeného cíle je dobře si osvojit tři základní volby, bez jejichž používání nelze úspěšně hru dokončit:

GO RAIDING se vztahuje ke způsobu boje, který není obtížný - blokadou utiskujeme protivníka a pak mu teprve zasadíme úder;

TOURNAMENT chce mít ostré oko a precizní ruku na joysticku. Když se na vás hrne protivník na koni, musíte ho přesně strefit kopím ve výši znaku X, který se nachází na protivníkově hrudi;

SIEGE musíte velmi precizně metat z katapultu, neboť každý úspěšný zásah značně snižuje sílu obránce zámku.

Jště jedna důležitá poznámka - dříve než se pustíte na svou válečnou výpravu, dobře si prostudujte a zapamatujte mapu, hlavně si pamatujte, kdo a kde jsou vaši saskoňští spojenci a kdo normanští nepřátelé.

A teď už do boje!

Prvý tah: převedte jednoho vojáka do armády a obsadte území, které hraničí se všemi třemi možnými místy startu hry.

Druhý tah: obsadte území, které se nachází jižně od výše uvedeného.

Třetí, čtvrtý a pátý tah: volbou GO RAIDING obkličte všechny tři normanské hrady, nejprve střední, pak se zajímejte o to, jestli nepřítel obsadil nová území. Jestliže ano, útočte, jestliže ne, nelitujte ničeho, neboť koupil armádu a jeho trezor je prázdný. V každém případě je jeden z nich zralý na vaše zaútočení.

Mezi čtvrtým a pátým tahem je možné, že počítač reaguje tím, že vás vyzve na turnaj nebo vám nabídne, abyste zachránili saskonskou princeznu a poté se s ní oženili.

V prvním případě, jestliže jste byli vyzváni na turnaj (volba TOURNAMENT), bojujte o území (lehce si dáte dohromady které území by vám bylo potřebné), buď abyste zastavili normanský útok nebo abyste ubránili vaše saskonské přátele. Máte možnost bojovat třikrát, čili šanci vlastnit tři území a pak se stát šampionem.

Ve druhém případě zachraňujte princeznu a ožeňte se s ní (existují 3 princezny - Kateřina, Rosalinda a Anna). O poslední jmenovanou se nepokoušejte, v programu je na tomto místě bug a program se blokuje (závisí na verzi programu). Svatba vám přinese saskonská území a 20 vojáků ve vašem domácím hradu.

Šestý tah je velmi důležitý. Kupte armádu, a to nejméně pět rytířů, dva katapulty a za zbytek peněz kupte vojáky. Nyní jste připraveni na první odloučený útok.

Šedý tah - existují dvě možnosti. Jestliže se jeden z normanských nepřátel hýbal a obsadil nové území (tzn. jeho vojsko je mimo mateřský normanský zámek), vrhněte se s celou armádou na pochod, jestliže máte možnost přejít přes spojenecká území a přímo na hrad zaútočit. Určitě ale také požádejte o pomoc Robina Hooda. Jestliže není možný přímý útok, obsadte území, které vám to umožní, přitom si ale dávejte pozor, aby vám nepřítel nezaútočil na domácí hrad, který zůstane bez obrany.

Osmý tah - pokud jste již neuspěli v sedmém tahu, za stejných podmínek a okolností postupujte i v tahu osmém. Nejlepší by bylo, kdybyste dobyli střední normanský hrad, ale není špatné obsadit i pravý.

Jestliže zvítězíte (a to by bylo záhodno), kritickou fází hry máte za sebou a v 90 procentech případů je vítězství vaše (ovšem za předpokladu, že hrajete promyšleně a pozorně). Příliš mnoho netaktizujte, pokuste se zničit i druhého nepřítele. Třetí pak zůstane příliš slabý aby vám nepodlehli.

Závěrem tohoto návodu si je třeba uvědomit, že u každé hry jsou mnohé varianty vývoje. Počítač se sice lehce odchyluje od naznačeného schématu, ale v podstatě se jedná vždy o to samé. Proto doufáme, že jsme vám kromě nové chuti do hry otevřeli i bránu k brzkému získání titulu krále Anglie.

FALCON PATROL II

(Ing. Zbyněk Juřena)

Hra se odehrává nad egyptskými pyramidami. Máte za úkol střežit se svým letadlem vzdušný prostor.

Po spuštění hry a následujícím stisku spouště se objeví popis hry v angličtině. Po dalším stisku spouště začíná hra.

Vaše letadlo přistává na čerpací stanoviště a tankuje. Na obrazovce vpravo dole vidíte ukazatel paliva - GAS, stav munice - AAM, počet helikoptér, které je nutno sestřelit, aby se přešlo na vyšší obtížnost hry - HC, současná obtížnost hry (1-16) - LV. Vaším úkolem je sestřelit co největší počet helikoptér a flakových baterií.

Počet bodů: helikoptéry - 100
flaky - 200

Na obrazovce vlevo dole je vaše skóre a počet životů, kterých máte na začátku hry 5.

Ve spodní části obrazovky vidíte černý obdélník - radar, v jehož středu je bílá čára. Ta představuje váš letoun, pohybující se tečky jsou nepřátelské vrtulníky.

Ty mohou být: SOLO - střílí
TRANSPORT - přepravují flaky
GUNSHIP - střílí

Pomocí radaru vidíte, v jaké výšce a kolik helikoptér se k vám blíží. Svým letadlem pohybuje pomocí joysticku vlevo, vpravo, nahoru a dolů, spouští střílíte před sebe při vodorovném letu a při šikmém letu dolů střílíte také šikmo dolů. Helikoptéry proti vám přilétávají ve vlnách, maximálně však po 4. Po sestřelení určitého počtu vrtulníků se automaticky zvyšuje obtížnost LV. Pokud začne palivo GAS blikat a vydávat zvukový signál, máte už málo paliva a musíte natankovat. Pomocí joysticku se musíte letadlem postavit čelem k sobě nad čerpacím stanovištěm a klesnout na něj. Letadlo dočerpá pohonné hmoty, doplní munici AAM a můžete zase vzlétnout.

Při vyšší obtížnosti LV vrtulníky TRANSPORT přivážejí flakové baterie, které kladou na zemi vedle čerpacích stanic. Ty pak po vás střílí granáty, pokud jste v menší výšce nad terénem. Pak přichází na řadu rušení radaru, na kterém jsou bílé tečky helikoptér špatně vidět a další a další ztížení hry.

Ovládání hry:

joystick: vlevo - zpomalení a zrychlení letu vlevo
vpravo - zpomalení a zrychlení letu vpravo
od sebe - let šikmo dolů
k sobě - let šikmo nahoru
spoušť - vodorovný let - střelba před sebe
- let šikmo dolů - střelba šikmo dolů

klávesa CBM - pauza a restart hry

FLIGHT DECK

John O'Brien byl vojákem staré generace. Nikdy neustupoval před nepřítelem, ani nejedl čokoládu. Jeho nejbližším přítelem byla žvýkácká guma v otvoru ústním. Pil jenom whisky a silnou černou kávu.

Na burze vydělal slušné jmění a rozhodl se, že se "pobaví" zničením New Yorku. Za tím účelem koupil nevelký ostrov v Atlantiku, instaloval radary, vybudoval letiště a olbřimi hangáry. Pod zemí umístil laboratoře, ve kterých začal horečně vyvíjet a konstruovat jaderné rakety.

Americká vláda činností Johna poněkud znervóznila. Vybrala si právě vás, aby jste základnu šíleného Johna O'Briena zničil. Na pomoc jste dostal joystick, respektive supermoderní, největší, nejrychlejší a nejdokonalejší letadlovou loď vojenského námořnictva USA.

Jedná se o plavidlo NIMITZ, které je vybaveno dvěma jadernými reaktory, umožňujícími dosáhnout rychlost 44 uzlů. Loď je dlouhá 322 m, ale má jeden podstatný nedostatek. Není vyzbrojena žádnými protiletadlovými zbraněmi, na palubu může vzít 10 letadel:

- 4 letadla Mc Donnell Douglas F/A - 18A Hornet - váha 12 tun, rychlost 1,8 Ma.
- 4 letadla Mc Donnell Douglas F - 4E Phantom II - /14 tun, 2,4 Ma/.
- 2 letadla Vaught A - 7E Corsair II - /19 tun, 0,9 Ma/.

Ovládání programu

Pomocí funkčních kláves vybíráte jednu ze tří obrazovek:

F1 - letadlová loď

F2 - mapa

F3 - mapa ostrova

Hru můžete přerušit stisknutím P a ukončit stisknutím STOP.

Letadlová loď

Na obrazovce můžete vidět:

1/ Skóre - jeho výška závisí na tom, kolik nepřátelských letadel jste zničil, jakou část ostrova jste zmapoval, kolik letadel jste ztratil, jestli jste zničil nepřátelskou základnu a zajak dlouho

2/ Light Landing Device - světelné zařízení sloužící k navádění letadla na přistání

3/ Zábrany proti poškození výfukovými plyny

4/ Startovací rampa - po umístění letadla pouze stisknout spoušť

5/ Přistávací dráha

6/ Letadla - máš k dispozici 4 stíhačky, 4 průzkumná letadla a 2 bombardéry, na začátku hry jsou všechna letadla v hangáru

7/ Radar krátkého dosahu - během startu a přistávání letadla zobrazuje pohled z kokpitu letadla

8/ Indikátor větru - ukazuje směr a sílu větru na palubě. Při startu letadla musí vítr vát podél lodi /nikoli napříč/ a jeho rychlost nesmí přesáhnout 25 uzlů. Ideální směr je znázorněn na indikátoru vlevo. Pro přistávání platí stejná omezení

9/ Ukazatel směru a rychlosti lodě

10/ Paluba s hangáry - je zobrazena na spodním okraji obrazovky. Pokud je hangár červený, probíhá na letadle údržba

11/ Výtah dolů - slouží k dopravování letadel z horní paluby do hangárů. Funguje automaticky

12/ Výtah nahorů - dopravuje letadla z hangárů na startovací palubu. Nastavte ovladač na v-tah a stiskněte spoušť

13/ Ukazatel počasí

14/ Ovladač - slouží k přemístování letadel na palubě

15/ Doba trvání vaší mise

16/ Indikátor poškození

Ovládání:

Joystick - řídí pohyb traktoru (port 2)

spoušť - připojení nebo odpojení letadla od traktoru

CRSR nahorů/dolů - zvýšení/snížení rychlosti lodě

CRSR vpravo/vlevo - zatáčení lodí

Pozor!. Nepřibližujte se s lodí více než na 9 - 10 mil. jinak budete napadeni. Buďte rovněž opatrný při manipulaci s letadly na palubě.

Start

1. Postavte letadlo do startovací pozice.
2. Stisknutím spouště odpráhněte traktor.
3. Automaticky se spustí startovací sekvence. Start můžete sledovat na obrazovce.
4. Joystickem kontrolujte start podle informací indikačního obdelníku.
5. Po ukončení startovací sekvence se na obrazovku vrátí radar. Na ní uvidíte svoje letadlo.

Přistání

1. Přepněte na mapu (F3) a nastavte cílový bod letadla na mateřskou loď.
2. Jakmile letadlo dosáhne mateřské lodi, okolo nekrouží žádné letadlo čekající na přistání a ani na palubě není startující letadlo, spustí se automaticky přistávací sekvence. V opačném případě letadlo krouží okolo lodí a čeká na povolení k přistání.
3. Obrazovka radaru zmizí a místo ní se zobrazí přistávací manévry. Navádějte letadlo podle světelné signalizace. Pokud navádíte letadlo správně svítí centrální světlo. Dobré přistání se projeví na vašem bodovém hodnocení.
4. Po úspěšném přistání musíte letadlo přemístit do hangáru, kde bude provedena údržba a doplněno palivo.
5. Na obrazovku se vrátí radar.

Mapa

Mapu můžete vyvolat kdykoliv (s výjimkou startu a přistávání letadla) v průběhu hry stisknutím F3. Nabízí pohled na široké okolí lodě se zakreslenou polohou letadel a zobrazením jejich stavu paliva. Kontrolujte pravidelně palivo, aby vám stačilo k návratu na mateřskou loď.

Jestliže ztratíte letadlo (dojde palivo, je sestřeleno, havaruje nebo opustí oblast mapy, nastaví se ukazatel paliva na nulu.

Ovládání:

Letadla jsou naváděna kurzorem, kterým pohybujete pomocí joysticku. Nastavte kurzor na letadlo a stiskněte spoušť. Vyberte cílový prostor a opět stiskněte spoušť. Letadlo se nyní pohybuje zvoleným směrem. Můžete navigovat další letadlo nebo přeskočit do jiné obrazovky. Dávejte pozor, aby vám letadlo navylétlo z obrazu.

Ostrov

Na obrazovce můžete vidět kroužící letadla, části ostrova zmapované průzkumnými letadly, lesy, silnice, stavby, louky, řeky, hory i nepřátelská letadla. Při prvním přeletu, ale zjistíte, že celý povrch ostrova je šedý. Jednotlivé oblasti odkryjete teprve fotografováním z průzkumných letadel. Zmapujte celý ostrov i za cenu ztráty některých letadel. Pokud vás napadnou nepřátelská letadla, braňte se. V průběhu boje nemůžete fotografovat. K ochraně průzkumných letounů a bombardérů používejte stíhačky, mají větší palebnou sílu i účinnost zásahů. Ovládání jednotlivých letadel přepínejte pomocí mezerníku.

Ovládání:

Pomocí joysticku najedte na letadlo a stiskněte spoušť. Můžete zatáčet (joystick vpravo/vlevo) nebo změnit rychlost (joystick nahoru/dolů). Spouští odpálíte rakety. Zbraně fungují pouze je-li letadlo napadeno. Průzkumná letadla, která nejsou napadena, stisknutím spouště fotografují povrch ostrova, bombardéry spouštějí bomby. Každý bombardér nese dvě bomby. Chcete-li řídit jiné letadlo, stiskněte mezerník.

Zničení nepřátelské základny

Jakmile dokončíte mapování ostrova, můžete odstarlovat bombardéry. Ke zničení základny stačí jeden přímý zásah. Tím hra končí.

Ukončit ji může rovněž zničení vaší letadlové lodi nebo bombardéru. Jestliže přijdete o všechna průzkumná letadla před dokončením mapování, můžete spustit svoje bomby náhodně. Naděje na úspěch je ale mizivá. Na dokončení akce máte limit 12 hodin. Pokud v tomto limitu základnu nezničíte, odpálí pomatený John O'Brien svoje jaderné střely na New York.

GOLF

Nápaditý a současně jednoduchý je sport, který nabízí tato hra. Nevyžaduje sice bleskurychlé reakce, přesto však je zajímavý. K základním charakteristikám této hry patří vyjimečně dobrá animace golfového hráče i míčku a rovněž neobyčejná přesnost třírozměrné grafiky.

Je možné hrát až ve čtyřech hráčích, vybrat si ze 4 různých polí, každé po 18 jamkách.

Nabízí se možnost zvolit si hru na více polích postupně, v pořadí jaké si vyberete.

Tři úrovně obtížnosti (profesionál, amatér, nováček) jsou ovlivňovány jak dráhou, tak silou větru. Při silnějším větru se míček začíná chovat téměř neovladatelně.

Pomocí JOYSTICU se reguluje síla úderu, směr letu míčku a před samotným úderem i volba golfové hole (joystic od sebe, nebo k sobě). Hole se liší rychlostí udělovanou míčku a úhlem odpalu. Největší má 1W - 250 stop, dále jsou 3W, 5W, 1I, 2I, 3I, 4I, 5I, 6I, 7I, 8I, 9I a PW - 85 stop. Pro dosažení menší vzdálenosti je třeba omezit dobu po kterou přidržíte tlačítko JOYSTICU. Ten ovládá odpálení míčku (tlačítko), reguluje sílu úderu (volba golfové hole a doba stisknutí tlačítka) a určuje směr úderu (malý zaměřovací zaměřovací kříž, který se ovládá joysickem doprava a doleva).

Jakmile se k jamce přiblížíte na určitou krátkou vzdálenost, nastaví se automaticky hůl na kratší vzdálenosti. Rovněž se změní ukazatel síly úderu. V tuto chvíli má velký vliv síla větru, a to i v případě úrovně nováčků. Se silou úderu zacházejte opatrně. Vzdálenost k dílku (ve stopách) vydělte deseti, vynásobte asi 1.5 a dostanete počet dílků, na které je potřeba natáhnout. Při úderu po větru úder zeslabte, proti větru zesilte.

Používaná tlačítka:

?	přerušení hry
BUTTON	zahájení hry, síla úderu
JOYSTIC	volba hole, směr úderu

JOYSTIC je nutno připojit na vstupu č. 2.

ITR

Letecký trenážér

Instrukce pro nahrávání programu:

1. Vypněte a poté zapněte počítač.
2. Nahrajte první program instrukcí LOAD.
3. Po nahrání spusťte program instrukcí RUN.
4. Celé nahrání trvá asi 13 minut.

Přístroje na palubní desce

Kompas - je umístěn uprostřed panelu označený jako HDG a udává nastavení přídě letadla. Sever je 000, východ 090, jih 180 a západ 270. Směr letícího letadla se může lišit od nastavení přídě z důvodů bočního větru.

Rychlost letu - rychloměr je umístěn v levém horním rohu panelu ozn. jako AS. Udává rychlost letu v mílech za hod. Přístroj označuje rychlost do 199 mil/h.

Umělý horizont - označen jako "AH". Je umístěn ve středu panelu nahoře. Ukazuje pozici horizontu vzhledem k letadlu. Je-li horizont umístěn nad symbolem letadla, je letadlo přídí dolů (klesá). Společná pro tyto typy přístrojů je porucha, pokud je poloha letadla mimo rozsah přístroje. To je indikováno nápisem "FAIL" uprostřed přístroje. Počátek poruchy je označen tím, že symbol letadla změní barvu na červenou. Umělý horizont může být opraven jen na hlavních letištích (č. 1 a 2).

Výškoměr - je umístěn vpravo od umělého horizontu označen jako "AL". Udává výšku letadla nad hladinou moře. Malá šedá ručka označuje tisíce, velká bílá stovky stop. Dvě číslice v dolní části jsou desítky a jednotky stop.

Podvozok - tři malá světla ukazují stav zasunutí podvozku. Je-li vysunut, jsou světla bílá. Je-li zasunut, jsou červená.

Brzdící klapky - indikátor je umístěn pod výškoměrem a je označen malým "f". Graficky ukazuje pozici klapek.

Nastavení plynu - je ve tvaru svislého sloupce na levé straně panelu označený velkým "F".

Palivové nádrže - jsou to dva sloupcové grafy na pravé straně panelu označené písmenem "F". Pravá je označena jako "R", levá "L". Svítí to písmeno, která nádrž je právě zapojena. Po přistání na hlavní letiště jsou nádrže znovu naplněny.

Přístrojový přistávací systém - je umístěn ve středu panelu pod kompasem. Tento přístroj označuje polohu letadla vzhledem k přistávacímu koridoru na letišti, které je vybaveno tímto systémem "ILS".

Stav indikátoru ILS - Čtyři indikátory jsou umístěny pod přístrojem "ILS". První označuje, která ILS stanice je právě naladěna, další tři označené "O", "M", a "I" označují zda vnější, střední a vnitřní značky signálů ILS jsou při průletu nejbližší.

Vertikální rychlost - indikátor vert. rychlosti (stoupání a klesání) je umístěn nad indikátorem stavu paliva a pod výškoměrem a je označen "VSI". Přístroj ukazuje, zda letadlo stoupá nebo klesá. Šipka ukazuje doleva tehdy, když letadlo ani nestoupá ani neklesá.

Indikátor zatáčení - je umístěn pod rychloměrem. Můžete si vybrat dva typy ukazatele - Turn and Bank "T B", který používá svislou šipku, označující směr a velikost zatáčky.

Turn Coordinator "T-C", který zobrazuje malý symbol letadla pro určení směru a velikosti zatáčení.

INS - navigační systém. Je umístěn na spodní části panelu. Pozice letadla je označena čísly pro srovnání s přiloženou mapou leteckého prostoru. Hodnota N - sever se zvyšuje při letu na sever, snižuje při letu na jih, hodnota W - západ se zvyšuje při letu na západ a snižuje při letu na východ.

Automatické určení směru - je označený jako "ADF" a umístěný vlevo od indikátoru zásob paliva. Je-li šipka mezi dvěma značkami, letí letadlo přímo k ADF stanici, která byla vybrána a je označena číslem nebo písmenem pod tímto přístrojem.

Zařízení pro měření vzdálenosti - je označeno jako "DME" a umístěno vlevo od přístroje pro označení velikosti plynu. Označuje přímo vzdálenost k letišti vybranému pro ILS v mílich.

Ovládání

Rídící páka (JOYSTICK) se používá k řízení polohy letadla výškovkou a směrovkou. Přitažení k sobě znamená stoupání, odražení znamená klesání. Posun páky doleva znamená levou, doprava pravou zatáčku. Někdy nemá ovládací páka žádný nebo jen malý vliv na polohu letadla. Například je-li letadlo na zemi v klidu nebo pohybuje-li se jen malou rychlostí.

Pro přesnější ovládání normální pohyb páky znamená delší dobu odezvy, pro rychlejší reakci letounu na vaše pokyny použijte navíc tlačítko na ovládací páce. Je potřeba ještě poznamenat, že při zatáčení je pohyb výškovkou méně výrazný a závisí na velikosti zatáčení.

Klávesnice

Klávesa	Funkce
F1	- Ovládání plynu F1 rychle zvyšuje nastavení plynu.
F3	- " F3 pomalu zvyšuje nastavení plynu.
F5	- " F5 pomalu snižuje nastavení plynu.
F7	- " F7 rychle snižuje nastavení plynu.
Q	- Nastavení přidě letadla dolů. Často se nepoužívá.
A	- Nastavení přidě letadla nahoru. Často se nepoužívá.
I	- Přepíná ILS mezi letišti č. 1 a č. 2. Právě zapnutá stanice ILS je označena indikátorem pod přístrojem ILS.
R	- Přepíná ADF mezi stanicemi A B C D a letišti 1 a 2. Po každém stisknutí R se přepne ADF k další stanici. Po 2 je opět A.
G	- Zasouvání a vysouvání podvozku. Je neúčinné tehdy, je-li letadlo na zemi.
T	- Přepínání nádrží paliva.

- B - Brzdí na podvozku. Jsou neúčinné za letu letadla.
- O - Otáčení na zemi - zatáčka vlevo. K zapamatování lépe (nad,) nad.
- O - Otáčení na zemi - zatáčka vpravo. K zapamatování lépe (nad,) nad.
- P - Pause. Akce se zastaví a stisknutím libovolné klávesy probíhá opět z místa přerušení.
- zavináč - Zvětšuje vychýlení klapek.
- : - Snižuje vychýlení klapek.
- X - Konec - obdržení závěrečného výsledku

Všechny klávesy mají opakovací funkci, tedy je stačí držet pro pokračování funkce.

Počáteční inicializace

Nejdříve je nutno zadat úroveň zručnosti (skill level) v rozmezí 0 - 9. Nula je nejsnadnější, 9 nejsložitější. Vložení úrovně zručnosti se týká následujících parametrů.

1. Síla větru.
2. Maximální dovolený úhel klesání při přistání. S úrovní 0 je to 500 stop za minutu, s úrovní 9320 stop za minutu.
3. Maximální dovolená přistávací rychlost letadla. Je-li tato rychlost překročena, dojde k odrazu (bounce). MAX. přistávací rychlost s úrovní 0 je 75, pro úroveň 9 je 66.
4. Maximální výška pro úspěšné přistání tzv. propadnutí (full stall) s úrovní 0 je 15 stop nad terénem, s úrovní 9 pouze 6 stop 6 stop nad ter.

Po vložení stupně zručnosti je nutno zadat volbu turbulace, čím vyšší číslo, tím vyšší turbulace a tedy složitější ovládání letu letadla. Poté počítač oznámí současný směr a sílu větru a nyní si můžete vybrat z následujících dvou možností:

stisknutím T - okamžitý start z letiště č. 1

stisknutím E - volba editoru - používá se pro nastavení jiných než implicitních hodnot na startu a pro změnu indikátoru zatáčení

Editor E - jsou zobrazeny implicitní hodnoty parametrů, které můžete změnit vložení vami požadované hodnoty a stiskem RETURN.

Parametr	Minimum	Maximum	Hodn. letiště 2
ALT - výška	0	9 999	40
N - souřadnice severu	0	255	200
W - souřadnice západu	0	255	200
AS - rychlost	0	180	0
THR - nastavení plynu	0	32	1
FUEL - palivo - L a P.nádrž	0	24	24
HDG - nasměr. letadla-stupně	0	359	270

Použijete-li funkci editoru, ujistěte se, že jste vložili poč. rychlost AS vyšší než pádovou, jinak budete okamžitě padat. Využití editoru (pozn. aut.) - trénování určitých pasáží letu, zejména manevru přistávání apod.

Základy letu

Pro odstartování stiskněte klávesu F1 pro zvýšení plynu na maximum. Letadlo začíná rolovat. Když rychlost letadla dosáhne 55, přitáhněte ovládací páku k sobě. Normálně se letadlo zvedne při rychlosti asi 65. Po zvednutí stiskněte "G" pro zasunutí podvozku. Pomalu stoupejte do rychlosti asi 90. Pokud letíte na sever uslyšíte morseovy tóny ILS signálů. Pokud je nepotřebujete, přepněte klávesu "I" ILS na letiště č. 2. Protože jste mimo dosah ILS signálů letiště č. 2, tóny ztichnou. Když jste asi 400 stop nad povrchem, posuňte páku doleva, začínáte zatáčet. Poté povolte páku, když indikátor zatáčení ukazuje standardní zatáčku cca 45 stupňů.

Sledujte kompas a přestaňte posunovat páky doprava, když je letadlo natočeno na 270 stupňů - na západ. Uvidíte, že hodnota západní souřadnice se rychle zvyšuje, zatímco hodnota severní zůstává přibližně stejná.

Pokud umělý horizont ukazuje, že letadlo nestoupá ani neklesá, ani neklesá na rozdíl od výškoměru nebo rychloměru stoupání, použijte kláves "A" nebo "C" k vyrovnání změny. Nyní můžete zkusit různé možnosti letu, např. použití tlačítka na ovládací páce pro zrychlení změn v letu. Pro zkoušení charakteristik při pádu nebo vývrtce použijte klávesu F7 pro úplné vypnutí plynu. Lette stále rovně a čekejte, až se rychlost sníží asi na 70, zadní varovný signál, který znázorňuje překročení pádové rychlosti. Letadlo začne padat při 56 mílich za hod.

Letadlo se prudce obrátí nosem dolů a dostane vývrtku, kterou zjistíte rychlými změnami kompasu. Zjistíte, že pohyb ovládací pákou k sobě nebo na strany nepřinese žádné změny. Rychlost stále zůstane asi na 55.

Jelikož jste se dosud nenaučili, jak se z této situace dostat, havarujete.

Stisknete lib. klávesu pro nový let a dvě nuly pro obtížnost letu a turbulenci. Poté stisknete "E" - editor a klávesu " šipka nahoru", která rychle nastaví počáteční hodnoty takové, že můžete rychle experimentovat s vývrtkami - zejména výšku 5000 stop. vývrtky se dostanete tím, že oddalujete páku od sebe. Stejně jako při klesání. Podle uklidnění kompasu poznáte, že jste se přestali otáčet.

Nyní přitažením páky k sobě se dostanete do normální letové polohy. Experimenty s pády a vývrtkami zjistíte:

1. Vaše pádová rychlost závisí přímo úměrně na úhlu zatačení.
2. Pádová rychlost se snižuje použitím klapek.
3. Nastavení plynu nemá vliv (velký) na pádovou rychlost.

Varovný signál zazní vždy asi při rychlosti o 10 vyšší než pádové.

Použití klapek

Jsou užitečné poměrně často, například pro snížení pádové rychlosti. Používají se často pro rychlé snížení výšky letu bez velkého zvýšení rychlosti. Mají 5 pozic - nahore, 10, 20, 30, 40 stupňů dolů.

Rychlost nad tzv. červenou čáru (red line speed) zvaná také VNE nebo nikdy nepřekročitelná rychlost je rychlost, při které se tzv. utrhnou křídla a je 220 mil/hod. - zatáhnutý podvozek, 180 mil/hod. - vytažený podvozek.

Manévr přistání

Můžete přistát na libovolném místě. Na přiložené mapě jsou čtyři letiště, dvě z nich jsou vybavena naváděcím ILS systémem a dvě nejsou. Můžete přistát i mimo letiště, ale v tomto případě máte velkou pravděpodobnost nárazu do stromu nebo jiné překážky.

Abyste úspěšně přistáli, musíte se dotknout země s klesáním nejvýše 500 stop/min. v závislosti na zvolené obtížnosti. Klesejte rychlostí přibližně 80. Jak se přibližujete k letišti, zpomalujte klesání, nezapomeňte vytáhnout podvozek. Dejte si pozor na pádovou rychlost!

Když jste do 15 stop nad letištěm (nebo méně v závislosti na stupni obtížnosti), vypněte úplně plyn a přitahujte páku k sobě, ne však rychle, abyste nezískali výšku. Po úspěšném přistání uslyšíte tón a uvidíte slovo LANDED blikat na obrazovce. Pokud přistanete mimo přistávací dráhu uslyšíte hlubší tón a uvidíte slovo "OFF RUNWAY" na obrazovce. Po přistání použijte brzdy na kola "B" a zatáčení podvozkem, pokud je nutné srovnání směru.

Přistanete-li na letišti č. 1 nebo č. 2, dostanete po zastavení plnou zásobu paliva a navíc bude opraven váš umělý horizont v případě, že byl poškozen. Novou zásobu paliva však dostanete jen tehdy, když váš první kontakt byl již na letišti.

Přistanete-li rychlostí nad 75 mil/hod. letadlo se odrazí (bounce) a začne stoupat. Přistanete-li při velké zatáčce nebo přídí letadla příliš skloněnou dolů, rozbijete letadlo.

Dojde-li vám palivo, přepněte nádrž klávesou "T".

Použití mapy

Znárodná mapa zobrazuje plochu pro vaše lety. Vzdálenosti jsou v jednotkách, které se rovnají asi 1/10 mile. Jsou tam oblasti s různou nadmořskou výškou. Na mapě jsou tato 4 letiště:

Letiště	Sever	Západ	Směr	Nadmořská výška
1	50	50	sever-jih	60 stop
2	200	200	východ-západ	40 stop
3	166	152	sever-jih	40 stop
4	72	120	východ-západ	60 stop

Souřadnice označují střed přistávací plochy. Letiště č. 2 a č. 4 mají přistávací plochu 10 jedn. - 1 míli dlouhou, letiště č. 3 - 8 jedn. a letiště č. 1 - 12 jedn.

Na mapě jsou dále čtyři ADF stanice se souřadnicemi:

A - sever - 165, západ 83 B - sever 100, západ 138
 C - sever - 70, západ 115 D - sever 166, západ 154

Další dvě ADF stanice jsou umístěny na letištích č. 1 a 2 v jejich středech.

Automaticky navigační systém

Tento systém zpřesňuje přistání na letištích č. 1 a 2, která jsou tímto systémem vybavena. Přepínání tohoto systému - ILS se provádí stisknutím klávesy "I". Dosah navigačního systému je asi 3 mile.

Systém se skládá ze dvou kolmých čar. Vodorovná čára znázorňuje relativní vertikální pozici letadla vzhledem k přistávacímu koridoru. Je-li tato čára pod středem, je letadlo nad koridorem, musíte tedy klesat rychleji. Je-li tato čára nad středem, máte příliš malou výšku a musíte přerušit klesání. Svislá čára znázorňuje relativní pozici letadla vzhledem ke středící čáře na přistávací ploše.

Pod přístrojem "IL" jsou umístěna tři světla, označená jako "O", "M", "I". Ty označují vnější, střední a vnitřní značková světla.

Vnější se zapíná tehdy, je-li letadlo tři mile od nejbližšího bodu na přistávací dráze, střední ve vzdálenosti 2 a vnitřní jedna mile.

Pro vlastní navigační k přistání můžete rovněž použít "ADF" a "DME". "DME" ukazuje vzdálenost od přistávací plochy a "ADF" nasměrování letadla. To se přepíná mezi jednotlivými kontrolními body klávesou "R". Pro zlepšení zručnosti přistávacího manévru pomocí automatického navigačního systému použijte editoru pomocí klávesy "šipka nahoru", která rychle nastaví takové hodnoty, které vás navedou na přistání na letiště č. 1 z jihu.

Přistání na letištích č. 3 a č. 4

Tato letiště nejsou vybavena automatickým navigačním systémem. Musíte tedy použít vlastní zručnosti a z přístrojů především výškoměru a souřadnicového systému. Lze též použít blízkých "ADF" stanic, které ale nejsou umístěny na přistávací ploše.

Operace mimo přistávací plochu

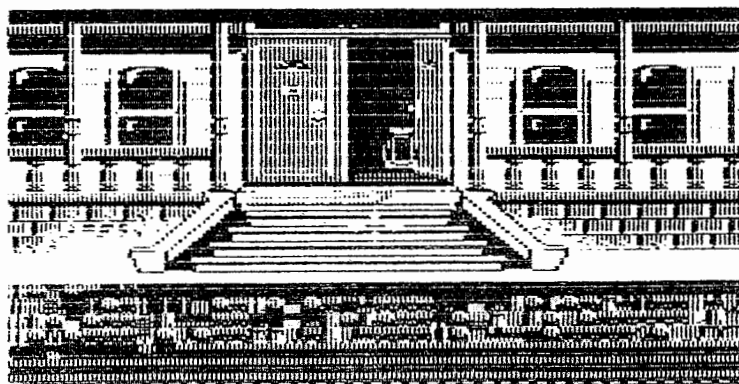
Podařilo-li se vám přistát mimo přistávací plochu, máte dvě možnosti:

- použít řízení na podvozku k tomu, abyste se dostali opět na přistávací plochu.
- okamžitě se snažte opět vzlétnout a opakovat přistání.

Pokud jste se rozhodli pro druhou možnost, zjistíte, že akcelerace je mimo betonovou runway pomalejší.

The Maniac Mansion

(manuál)



Zpracování: Radbal-Software
Praha
1990

Maniac Mansion

U této hry nezáleží které osoby si vyberte na pomoc, hra se dá dohrát s kýmkoliv jen se pak liší způsob.

Například když si zvolíme Bernarda a Syda, postupujeme takto: dává se postaví ke schránce na dopisy a ostatní půjdou do domu. Dáve bude venku čekat až během hry někdo zazvoní zvonku a vezme balíček který se před ním objeví. Hlavní dveře jsou zamčené, klíč najdeme pod rohožkou a dáme ho Davemu. Když vejde dounitř, Syd jde hned do dveří vpravo, kde se nachází kuchyň. Ale pozor: je tam Edna a tu musíte vylákat ven a to tak že se k ní přiblížíte aby Vás viděla, ale nechytla. Jakmile utečete, můžete se vrátit, protože už tam nebude a začnete si brát věci které budete potřebovat. U kuchyni vezmete kapesní svítilnu a v ledničce plechovku od Pepsí-Coly. Pak se dáte přes velikou jídelnu do spíže kde vezmete džbán a ovocné kompoty. Během toho se Vám určitě stane, že si Ed vzpomene že má hlad a bude chtít jít do kuchyně, anebo se ozve domovní zvonek a on se půjde podívat kdo to jde. Jakmile se to stane musíte rychle opustit kuchyň a halu. Zajděte s každým do nějakého pokoje a vyčkejte až Ed odejde. S Bernardem zatím vejďte do salónku, který je úplně vpravo od haly. Otevřete staré rádio a vezmete z něj elektronku. U salónku půjdete stále doprava a vejdete dveřmi do knihovny kde je tma. Najděte lampu a rozsviďte ji. Pod květinou která je ve stěně knihovny je tajný ukryt ve kterém je prázdná kazeta. Tu vezmete a dáte ji Sydovi. Syd zatím musí natočit džbán vodou, vezme kazetu od Bernarda a půjde po schodech nahoru do malířského pokoje. Ten je vlevo u schodiště. Tam vezme mísu s ovocem a ředidlo. Pak půjde do druhého patra kde ho zadrží Tentakel.

Nabídnete mu nejdříve mísu s ovoci a pak mu dáte i napít. Dáte se po schodech do třetího patra a vejdete hned do prvních dveří vlevo. Je tam visulačka a nad ní je plakát který přečtete a zapíšete si číslo. Vlevo je žebřík a po něm vyjdete na půdu. Je tam opět zelený Tentakel, ale ten Vám nic neudělá. Uvezmete si tam starou gramofonovou desku a žlutý klíč. Vyjdete ven na chodbu a dáte se doleva a vejdete do předposledních dveří. Použijete posilovací přístroj a sejdete do prvního patra kde se dáte do prava. Je tam pokoj s klavírem, televizí a starým gramofonem. Kazetu vložíte do

rekorderu a zapnete ho. Pak dáte desku na gramofon a zapnete ho též. Až praskne váza na klavíru, vypnete rekorder i gramofon a kazetu si vezmete.

Půjdete do salónku a kazetu vložíte do přehrávače a pustíte ji. Až popraskají okna a spadne lustr, najděte ve střepech starý rezavý klíč. Vyjdete s Bernardem do haly, a zastavíte se u dveří které nemají kliku. Bernard stiskne pravý sloupek u schodiště a vy vejdete dolů do sklepa. Nejdříve rozsvítíte světlo. Uypínač je hned na kraji u schodů. Uvezmete vřadu u pojistek stříbrný klíček a vyjdete ven.

Urátíte se opět do spíže kde stříbrným klíčkem otevřete zamčené dveře. Vyjdete ven na zahradu a džbán naplníte vodou z bazény. Malými vrátky se dostanete ke garáži kterou otevřete. Žlutým klíčkem otevřete kufr u auta a vezmete si nářadí, které musíte dát Bernardovi. Ještě mu musíte dát kapesní svítilnu, džbán, ředidlo a Pepsi. Na policičce vezmete vodovodní kohoutek a vrátíte se před domovní dveře. Dole vedle schodů je mříž, která je přikryta roštim. Odstraníte ho a otevřete mříž. Ulezete dounitř a počkáte na Bernarda až dojde k bazénu. Až tam bude, Syd zapne vodovodní kohoutek a Bernard vlezte rychle do bazénu a vezme tam klíč a rádio. Bernard musí rychle vylézt a Syd vypne kohout. Máte na to asi 2 minuty, pak dům uylitne do povětří. U žádném případě netiskněte červený knoflík na dně bazénu, efekt by byl stejný. Pak půjdete se Sydem k Bernardovi a ten Vám dá klíč z bazénu, pak nahoru do pokoje kde je onen posilovací přístroj. U této místnosti jsou ještě jedny dveře které vedou do koupelny. Odsunete závěs, namontujete vodovodní kohoutek do sprchy a zapnete vodu. Až Vám mumie uohne, přečtete si číslo na zdi a zapíšete ho.

Bernard zatím odejde do knihovny a spraví telefon. Až bude hotov, Syd se přemístní ke dveřím Edny. Potom vytočí telefonní číslo, které bylo napsáno v koupelně. Během rozhovoru s Ednou Syd vnikne do jejího pokoje, vezme malý klíček na stolečku a poleze po žebříku nahoru. Tam rozsvítí světlo a odsune obraz. Kdyžby Vás Edna náhodou chytila, nic se neděje, protože ten starý rezavý klíč z lustru je od vězení.

Pak musíte to udělat tak že necháte někoho chytit a další musí čekat ve vedlejší místnosti.Až Edna odvede toho dotyčného,s dalším vejdete rychle do pokoje.

Ale POZOR ! dveře od vězení se dají otevřít jen zvenku,takže klíč od vězení musí mít někdo jiný než ten co se nechá zajmout.Pokud jsou ve vězení dva,klíč nepotřebujete.Jeden musí stisknout tajný vypínač pod levým zamřížovaným oknem a druhý který čeká připraven u dveří musí rychle vyjít,protože dveře se po 5ti sekundách samy zavrou !). Bernard zatím vyjde ven nahoru do pokoje s vysílačkou a zamontuje do ní lampu z rádia a čeká na Davea.Dave pak musí vylákat Eda ven.Zazvoní na domovní zvonek a až Ed půjde dolů ke dveřím,Bernard unikne do Edova pokoje a vezme morče,klíčovou kartu,otevře kasičku a vezme z ní všechny mince.Když Uás Ed chytí,nic se neděje,dáte mu zpět morče a je váš kamarád.

Pak Bernard půjde do pokoje na konci chodby,kde je masožravá květina.Pak vyleje ředidlo na barevnou skvrnu na zdi.Pak si připraví si kapesní svítilnu:otevře rádio,vyjme baterie a dá je do svítilny.Zaleje květinu vodou ze džbánů,pak jí dá plechovku od Pepsi a vyleze po ní nahoru

Nahore vhodí do automatu minci a stiskne pravý knoflík.To musí udělat dvakrát.U dalekohledu uvidí kus odkrytého obrazu a pod ním číslo.Je to číselný kód od sejfu.Syd otevře sejf,vezme z něj obálku a sejde dolů.Edna ho zajme a Dave se půjde nechat zajmout též.Pomůže Sydovi z vězení,ale sám tam zůstane.Syd dá Davemu klíč z bazénu.Během hry se stane že vypnou na 5 minut proud.To je Bernardův čas.Sejde dolů ke květině,otevře tajné dveře,posílí si svítilnou a narádím opraví potrané dráty.

Až proud opět zapnou,Bernard dojde do místnosti s vysílačkou a vytočí číslo které je na plakátu.Ozve se mu vesmírná policie a řeknou že za 5 minut jsou tam.Pak se nechá od Edny zajmout.(je to rychlejší než se dobývat do vězení k Davemu) Teď už jen zbývá jen čekat až Dr.Fred půjde k hracím automatům které jsou v 1.patře u schodů do 2.patra.Až to udělá,Syd tam půjde,otevře obálku ve které je 25ti centová mince.Tu vhodí do automatu Meteor Mess a zahraje si.Rekordní skóre je kód ke dveřím do laboratoře.Pak vezme malý kliček,otevře automat,a vezme zpět minci a musí se nechat opět zajmout.Když přijede policie a zjisti že dveře do laboratoře jsou zavřené,tak odjede.Ale policistovi vypadne během toho vizitka.Tu Dave sebere.Od Syda dostane 25ti centovou minci,žlutý klíč a od Bernarda klíčovou kartu.Klíčem z bazénu otevře oba zámký od dveří do laboratoře.Pak zadá vstupní kód.Dave vejde do dveří a dá fialovou Tentakelovi policejní vizitku.Ten potom uteče a Dave jde do dalších dveří.

U laboratoři vhodí 25ti centovou minci do Pepsi automatu,napíše se a jde dál ke skříni.Mezitím Dr.Fred snestí destruktivní

systém který se zapne za 2 minuty.Dave si vezme na sebe protiradiační oblek a dá klíčovou kartu do snímače u dveří.Uejde dovnitř,vypne hlavní jistič a vezme meteor.Dalšími dveřmi se dostane do garáže.Tam dá do kufru meteor a použije žlutý klíč na auto.A dál.....uvidíte sami.

Další způsob řešení:

Dave otevře dveře do laboratoře ještě před příchodem policie.Až policie odjede,vejde dovnitř,dá vizitku Tentakelovi,vezme si oblek,otevře dveře a vypne hlavní jistič.

Řešení s jinými osobami:

Michael:

Uzme baliček a dá ho Edovi.Před domem najde nevyvolaný film, který si vezme.Ue spýzí je láhev s vývojkou.Ta se však rozbije jakmile ji chce vzít a protече kanálkem na zemi do sklepa,kde je kohout od bazénu.Uzme houbu z koupelny a vývojkou do ní namočí..Jde do fotolaboratoře(je v 2.patře vedle schodů do 3.patra),kde vývojkou dá do misky.Zavře dveře,rozsvítí červené světlo a vyvolá film z kterého udělá fotografie.Ty dá Edovi v jeho pokoji.Ed potom Michaelovi pomůže v laboratoři.

Wendy:

U pracovně Dr.Freda(je v 1.patře na chodbě,prostřední dveře)vezme rukopis ze zásučky a v místnosti s masožravou květinou ho zpracuje na stroji.U hudební salónu se podívá na televizi(aby zjistila adresu)Obálku z tresoru musí nejprve Dave vložit do mikrovlnné trouby se džbánem s vodou(voda nesmí být z bazénu!!!)Obálka pak bude nepopsaná.Z balíku odlepíme známku a nalepíme ji na obálku.Wendy pak napíše na obálku adresu,rukopis do ní vloží a po dá ji do schránky na dopisy(před domem)Praporek na schránce musí být nahore.Po 10-20 minutách se ve schránce objeví smlouva pro fialového Tentakela.Dáte mu ji a ten Uám v laboratoři pomůže.

Razor a nebo i Syd:

Uzme nahranou kazetu s ultrazvukem a přehraje ji hudebnou na klavír.Pak jí dá zelenému Tentakelovi,od kterého dostane demo kazetu.Tu stejným způsobem odešle jako Wendy.Tentokrát přijde smlouva pro zeleného Tentakela.

Všeobecné rady:

Hru lze dohrát s kterýmkoliv osobami,každá osoba nabízí jiné řešení.Zadnému z Tentakelů neukazujte smlouvu toho druhého! Kazetu s ultrazvukem nedávejte zelenému Tentakelovi! Když je někdo v bazénu, nepouštějte tam vodu! Jestliže dáte morče do mikrovlnné trouby,nesmí to vědět Ed! Kdyby jste náhodou hledali benzín do pilvy,nesnažte se.Není tam(najdete ho ve hře"Zak Mckracken"a tam Uám není nic platný.U Lucasfilmu nevěděli o programu"vi co rálat")

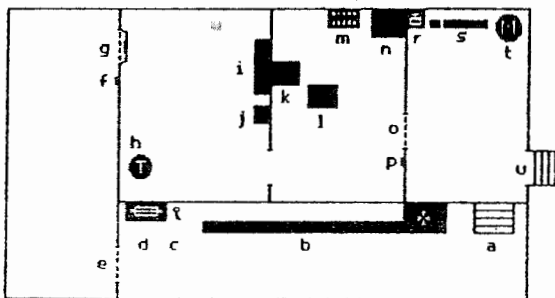
Funkce F tlačítek:

F 1	Dave
F 3	2.osoba
F 5	3.osoba
F 7	urychlení scény

Překlad povelů:

Öffne	otevři (co)
Schliesse	zavři (co)
Schliesse auf	otevři (co a čím)
Nimm	vezmi (co)
Gebe	dej (co a komu)
Ziehe	osuň,odstraň (co)
Gehe zu	jdi(kam)
Benutze	použij(co,čím,jak)
Ein	zapni (co)
Aus	vypni (co)
Repariere	oprav (co a čím)
Person	osoby (nebo F7)
Lese	přečti (co)

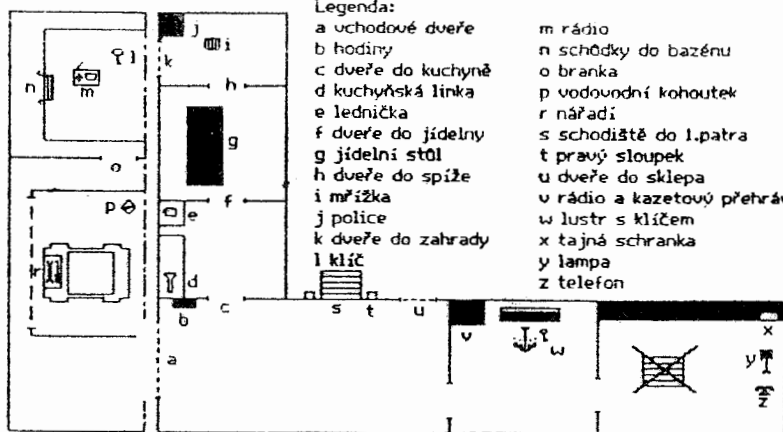
1.suterén



Legenda

a : schody do sklepa	k : periskop
b : atomový reaktor	l : uvězněná Sandy
c : stříbrný klíč	m : ovládací pult
d : pojisková skříň	n : skříň s oblekem
e : vchod do vězení	o : dveře k meteoru
f : tajný vypínač	p : čtecí zařízení
g : dveře do laboratoře	r : hlavní vypínač
h : fialový Tentakel	s : elektrický generátor
i : mapa domu	t : meteor
j : periskop	u : schody do garáže

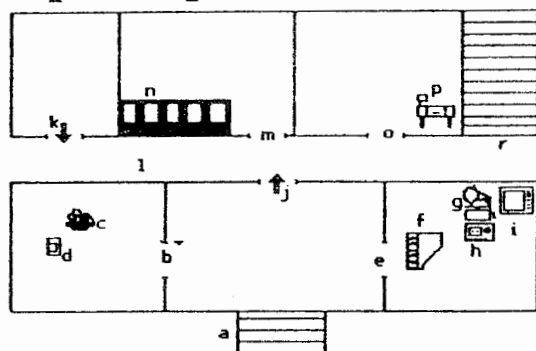
2.přízemí



Legenda:

a uchodové dveře	m rádio
b hodiny	n schůdky do bazénu
c dveře do kuchyně	o branka
d kuchyňská linka	p vodovodní kohoutek
e lednička	r nářadí
f dveře do jídelny	s schodiště do 1.patra
g jídelní stůl	t pravý sloupek
h dveře do spiže	u dveře do sklepa
i mřížka	v rádio a kazetovou přehrávač
j police	w lustr s klíčem
k dveře do zahrady	x tajná schránka
l klíč	y lampa
	z telefon

3. první patro

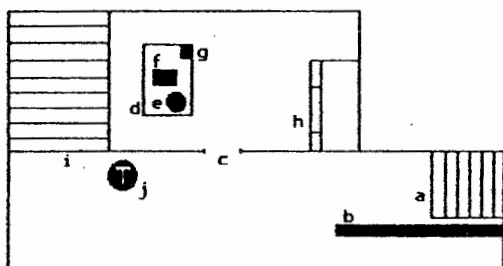


Legenda:

- a schody z přízemí
- b dveře do maličského pokoje
- c mísa s ovoci
- d ředidlo
- e dveře do hudebního salónku
- f klavír
- g gramofon
- h cassette recorder
- i televize
- j průchod do chodby *
- k vchod do chodby
- l chodba
- m' dveře do místnosti s automaty
- n Meteor Mess automat
- o dveře do pracovny
- p stůl s rukopisem
- r schody do 2.patra

* Šipka (j-k) ukazuje směr kterým vyjdete na chodbu.

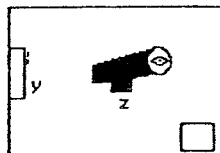
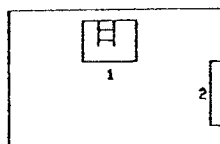
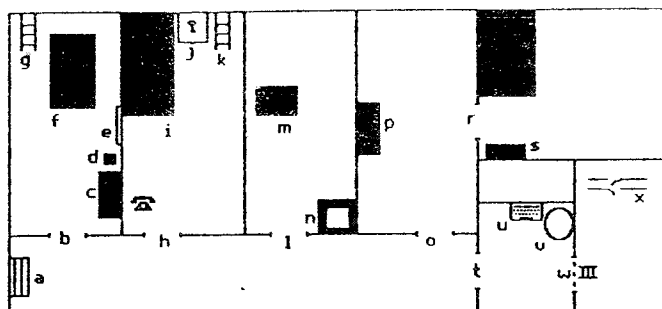
4. druhé patro



Legenda:

- a schody z 1.patra
- b zábradlí
- c dveře do fotolaboratoře
- d pracovní stůl
- e zvěřovací přístroj
- f mísa
- g červené světlo
- h kartotéka
- i schody do 3.patra
- j zelený Tentakel

5. třetí patro



Legenda:

a schody z 2.patra
 b dveře do pokoje
 c vysílačka
 d objímka na elektronku
 e plakát
 f postel
 g žebřík do Tentakelova pokoje
 h dveře do pokoje Edny
 i postel
 j klíček od automatů
 k žebřík k trezoru
 l dveře do Edova pokoje
 m kasička-prasátko

n akvárium s morčetem
 o dveře do posilovny
 p posilovací přístroj
 r dveře do koupelny
 s umyvadlo z houbou
 t dveře do pokoje
 u psací stroj
 v masožravá rostlina
 w zamaskované dveře
 x přerušené elektrické vedení
 y ovládací pult dalekohledu
 z dalekohled
 1 žebřík z pokoje Edny
 2 trezor za obrazem

MATCH POINT

(Ing. Zbyněk Juřena)

Máte před sebou jednu z nejkvalitnějších her (po ovládací i grafické stránce) simulujících tenis. Jde o souboj tenistů na travnatém dvorci ve Wimbledonu.

Po spuštění hry se na obrazovce objeví výběr z několika možností. Pomocí joysticku v portu 2 vybíráte pohybem vlevo a vpravo, jestli chcete hrát s počítačem (1 PLAYER) nebo s protihráčem (2 PLAYERS) nebo chcete ukázkou hry (DEMO). Pohyby joysticku k sobě a od sebe vybíráte mezi čtvrtfinále, semifinále a finále, přičemž platí, že čtvrtfinále je pomalá hra, semifinále je už rychlejší a finále nejrychlejší.

Po výběru stisknete spoušť a objeví se vám 2 políčka, do kterých vepíšete pomocí klávesnice jména hráčů. Po každém jménu stisknete RETURN.

Pak se vám již objeví tenisový travnatý kurt se dvěma hráči. V horní části obrazovky jsou jména hráčů, průběh setu, gamu a her. Hraje se na 3 vítězné sety, v případě výsledku 6:6 v setu se hraje tie-break.

Když chcete podávat, stačí stisknout spoušť a pohnout joystickem do toho směru, kam chcete míček odpálit. Při odpalování míčku ze hry si stačí na míček naběhnout a odpálit stisknutím spouště. Výška míčku nad zemí je vidět podle vzdálenosti stínu míčku od něj. Při umistování míčku záleží na tom, do jakého směru máte joystick nakloněn v okamžiku stisknutí spouště. Míčky umistujete i různým nabíháním na něj. S hráčem můžete hrát na síti voleje nebo zahrát lob nebo těsně za síť. Když míček zůstane v síti, vstane sběrač, míček sebere a hra pokračuje.

Po výhře jednoho z hráčů se objeví Wimbledonský pohár se jménem hráče, který zápas vyhrál.

Používané klávesy:

F1 - přerušení hry a skok na výběr možnosti

F3 - konec hry (skrečování zápasu)

F7 - přerušení zápasu, po opětovém stisku zápas pokračuje

Tyto klávesy plní uvedené funkce pouze v průběhu hry!!!

NEW YORK CITY

Vítejte v N. Y. City, které je jinak známé jako Velké Jablko. Tato uspěchaná džungle oceli, betonu a skla poskytuje okouzlující podívanou a ještě více nebezpečí. Neexistuje na světě žádné město jako N. Y.. začínaje klidnou zelení Centrálního parku a pevnou přítomností světového obchodního centra konce.

Plán hry

Jako turista musíte navštívit 12 objektů v N. Y. bez zvláštního určení času.

Tyto objekty jsou:

OBJEKT	SYMBOL
Empire State b.	ES = mrakodrap
U. N. Building	UN = budova OSN
Grants tomb	GT = hrobka
World trade centre	WT = světové obchodní centrum
Citycorpcentre	CC = centrum korporaci
City hall	CH = úřední budova
Central park ZOO	ZO = ZOO
Post office	PO = pošta
Automat	AU = automat
Market	MA = trh
Bank	BA = banka
Subway	SU = metro

Banka a metro jsou vždy otevřeny během hry. Všechny objekty jsou otevřeny pouze když vidíš jejich symboly dole na obrazovce po nadpisu VISIT (návštěva) (Atari: zpráva je nahoře na obrazovce po SIGHT (prohlídka).

Kromě těchto 12 objektů uvidíš další 3 objekty.

TAXA: Abys znovu dostal své auto po odtažení, musíš zaplatit 100\$ (Atari: Platíš 90\$+20\$ za každých 7.5 minut hry.)

PALIVO a GARAZ: Když jsi se zapletl do nehody nebo ti vytekl benzín, tvé auto zůstane zde. Když si vyzvedneš auto, nádrž bude plná a ty zaplatíš od 50\$ do 350\$ za benzín a opravu. Můžeš dobrovolně koupit benzín u parkoviště při parkování a potom se vrátit pro své auto (Atari: Abys koupil benzín vstup do budovy a všimni si muže na vrcholu centra na obrazovce. Potom stiskni FIRE button (tlačítko na JOYSTICKU) a tak natankuješ. Zaplatíš 1\$ za gallon.

NEMOCNICE: Když se vracíš při procházce automobilem, nebo když se tvé auto srazí s (modrým) nákladákem, musíš zde zůstat, aby ses zotavil a zaplatil 200\$.

GARAGE: Vždy na západním konci centrálního parku.

METRO: Vchody jsou na ulici, která probíhá kolem jižního okraje Centralparku.

Ovládání auta

Tvé auto je červené (Atari: modré) na středu obrazovky. Můžeš ho řídit vpřed zmáčknutím JOYSTICKU. Abys zastavil, povol (pusť) JOYSTICK. Mužeš se obrátit o 45 stupňů z běžného směru stočením JOYSTICKU požadovaným směrem.

Jestliže parkuješ a tvůj čas uplynul, dostaneš sdělení METER EXPIRED. Jestliže ti dojde benzin nebo čas, tvé auto bude odtaženo do GAZ AND GARAGE (benzín a garáž) a ty se staneš chodcem.

Když jsi chodec

Abys navštívil nějaký z 12 objektů, který musíš navštívit, musíš vystoupit z auta. Jestliže se dostaneš do nehody s modrým nákladákem, opustíš auto automaticky. Lepší způsob je vjet na parkovací místo a stlačit JOYSTICK.

Zmáčknutím tlačítka FIRE vystoupíš z vozu, jenom jestliže správně zaparkuješ nebo ti došel benzin. Abys vstoupil do objektu, musíš jít do předních dveří. Když se neobjevíš uvnitř, neprošel jsi dveřmi. Aby ses vrátil do auta, zastav se na levém konci auta a zmáčkni FIRE. Jestliže opustíš své zaparkované auto na dlouhou dobu, budeš odtažen.

Objekty

(ES)	Empire State Bulding
(UN)	United nations building
(GT)	"" "" ""
(WT)	"" "" ""
(CC)	"" "" ""
(CH)	"" "" ""

Těchto 6 objektů má stejnou objektivitu, ale každý z nich bude v pořadí těžší. Musíš udělat svou cestu na vrchol sítě plošin (střech, ramp) a uchopit žebříky a dosáhnout spodku obrazovky bez toho, abys utíkal mužům, kteří tě honí. Jestliže tě chytí, ztrácíš 50\$ a začínáš znovu na spodku obrazovky. Dva muži, kteří tě honí, mohou prolézat díry, které by se objevily. Musíš zkusit nalákat muže na potřebné místo.

ZOO

Někdo pustil zvířata z jejich klecí v ZOO! Zvířata musí být vstrčena do jednotlivých ohrazených prostorů. Abyste je umístili do ohrady, držte FIRE a hýbejte s JOSTICKEM. Musíš chytit všechna zvířata, aby byla kompletně ohrazena ohradou nebo zdí. Můžeš zadržet zvířata, jestliže je přesuneš na hořejšek obrazovky a zmáčkneš FIRE. Každé zadržené zvíře bude započítáváno.

Musíš chytit všechna zvířata, abys splnil tuto část celé hry. (Atari: Toto stojí 25\$.) POZOR!

Zvířata koušou (kromě chycených) a každé kousnutí tě stojí 50\$ a musíš začít znovu nahore obrazovky.

Banka

Nic není levné v N. Y.! Brzo na začátku hry zjistíš, kde je banka, zapamatuj si jak se tam dostat. V jakoukoliv dobu si můžeš vybrat 500\$ do limitu 4000\$ (Atari: 4500\$). Naneštěstí pro tebe je tu bankovní loupež provedena se zbraněmi. Musíš projít kolem hlídek a bankovních lupičů nahoru k TELLER... Když jsi u TELLER... okna, zmáčkni FIRE, aby sis vybral 500\$. Když jsi zastřelen nebo honěn nějakou osobou, ztrácíš 50\$ a musíš začít znovu dole na obrazovce. Když jsi vybral 500\$, musíš odejít a znovu přijít do banky pro další výběr peněz.

Pošta

Pošta je nejtěžší objekt na dokončení. Cílem je uchopit dopis, dát ho na podložku, počkat na orazítkování, vzít ho z podložky, vyšplhat po žebříku a hodit ho do zelené (Atari: bílé) poštovní schránky nahore obrazovky.

Pošta je rozdělena na několik barevných pásem. Musíš použít FIRE, abys vyskočil z jednoho barevného pásma do druhého. Aby ses dostal dolů do jiné barvy, jednoduše pohni JOYSTICKEM dolů.

Tvůj první úkol je dát dopis, který máš, na poštu. Musíš dohonit dopis a vyskočit, je-li to nezbytné, a dopis chytit. Když se zmýlíš, zaplatíš 50\$ a musíš začít znovu dole na obrazovce.

Dále musíš prorazit přes míjející poštovní vozíky a minout psa (ničemu). Jestliže se dotkneš vozíku nebo psa, začínáš znovu na spodku obrazovky. Když tě pes bude sledovat, nalákej ho daleko nalevo obrazovky a potom vyraž doprava a zároveň se vyhýbej poštovním vozíkům.

Dále musí být tvůj dopis orazítkován. Cekej, dokud ti úředník neorazítkuje dopis, potom vyskoč a rychle se dej na cestu. Jestliže se ti to nepodaří, budeš také orazítkován, ztrácíš 50\$, a budeš muset začít znovu. Jestliže je tvůj dopis úspěšně orazítkován, začneš s dopisem na razítkovací podložce, kdykoliv budeš nucen, znovu.

Dále musíš sebrat dopis z podložky a hodit ho do zelené (Atari :bílé) poštovní schránky na vrcholu obrazovky. Musíš znovu získat dopis z podložky tím, že vyskočíš na podložku.

Potom musíš vyskočit na žebřík a řídit žebřík do té doby, dokud nemůžeš hodit dopis do správné schránky. Nemůžeš řídit žebřík pryč z obrazovky. Když je to nezbytné, je možné přesunout žebřík pryč pouze dočasně. Aby se tak stalo, sestup dolů po žebříku zmáčknutím JOYSTICKU dolů. Nenech se zničit úředníkem!

Automat

Ve 12/00 a 4/00 na hodinách hry se objeví sdělení TIME TO EAT (čas k jídlu) (ATARI: IT'S MEAL TIME - je čas na jídlo) v 10/00, 2/00 a 6/00. Všechny objekty vyjma AUTOMAT, BANKA, BENZIN a GARAZ budou potom zavřeny, dokud neskončíš tento objekt. Cílem je sníst 10 hamburgerů. Můžeš si objednat hamburgry pohybem nahoru obrazovky a stisknutím FIRE. Pokaždé, když zmáčkneš FIRE, zaplatíš 10\$ (Atari: 20\$) a hamburger se objeví na obrazovce. Musíš chytit 10 hamburgerů, zatímco se vyhýbáš FELIXOVI HUNGEROVI (hladový), který má také zájem o tvé hamburgery. Kousnutí FELIXE tě stojí 50\$. Když se tak stane, ozve se úder. (Atari: CONGRATULATIONS, YOU ARE DONE HERE - se objeví - gratuluji, jsi zde udělán.) Nenech se zničit AUTOMATEM bez sněžení tvých 10 hamburgerů, nebo všechny úspěchy se ztratí.

Trh

Na trhu najdeš bludiště pobyujících se zdi a hlídek. Tvým úkolem je vzít preclík na každém rohu obrazovky. Chycením preclíku, stojíš před tím a zmáčkni FIRE. Dostaň se na šedý roh bez toho, aby ses dotkl čehokoliv na trhu. Jakýmkoliv dotykem platíš 50\$ a musíš začít znovu ve středu obrazovky. Když dosáhneš otevřený roh, zmáčkni FIRE, abys uložil preclík. Jseš hotov, jestliže dáš preclík na každý ze 4 rohů.

Metro

Metro může být otevřeno jakýmkoliv ze 4 vchodů označených IRT (ATARI: S)

Můžeš vstoupit kdykoliv (Atari: nebudeš vždy moci vstoupit) a vyjma poprvé smíš někdy jet zdarma. Jinak musíš naplánovat svou cestu dolů a vzít si známku a chytit to tím, že zmáčkneš FIRE, tím také vyskočíš. Musíš také skákat, abys se vyhnul kulkám, které tě stojí 50\$, jestliže tě trefí a přinutí tě začít znovu na vrchu obrazovky. Když máš známku jít na nástupiště a čekat na další METRO (Atari: abys chytil metro, musíš stát pod šípkou na nástupišti). Nesnaž se chytit vlak, když nemáš známku!

CITY HALL

Když jsi dokončil všechny úkoly, jdi do CH a zadej (hledej) klíč města!

PAPER BOY

Jsem to já, Paper Boy! Přítel z obrazovky. Jsem pošťákem. Chcete mi pomoci?

Prosím, ale upozorňuji, že je to těžká práce.

Každý den roznáším noviny až do bytu ke stejným lidem. Ale pozor, lidé jsou čím dál tím víc vybíraví.

Nejdříve budou chtít noviny dávat do schránky.

Později budou chtít, aby jim prolétly oknem až do ruky.

Udělej to!

Jiná věc je ta, že lidé platí podle toho, co pro ně uděláš. Noviny, které zůstanou ležet na zahrádce, jsou jen tvou ztrátou.

Dávej si pozor!

Londýnský chodník může být nebezpečnější než Oxford street.

Dbej o to, aby nikomu nechyběl čerstvý tisk.

Na mnoha místech čeká nový balík novin.

Seber to!

Tvé kolo je přeplněno až tehdy, sebereš-li deset balíků.

Po skončení roznášky musíš dát zprávu redakci.

Dám ti radu.

Musíš se pořádně rozjet a dát jim to černé na bílém.

Následující den bude obdobný, jen v něm bude více překážek.

Hodně úspěchu vám přeje váš PAPER BOY.

PARADROID

Cílem této hry je zničit loď plnou robotů.

Po natažení hry se Vám objeví úvodní obrázek a instrukce v angličtině. Objeví se robot 001, t.j. robot s nejnižší inteligencí nejhoršími zbraněmi. V patře na něj začnou útočit roboti s lepším vybavením. Robotu můžete jednak zastřelit nebo se s ním pustit do log. souboje. Zastavte se a zmáčkněte tlačítko joysticku, které při pohybu funguje jako střelba laseru. Robot změní barvu. Navěďte ho na jiného robota. Na obrazovce se zobrazí informace o Vašem robotu a poté i o druhém, se kterým se chcete spojit.

Log. souboj:

Zobrazí se vzájemné propojení sběrnic. Máte 20s na vybrání jedné strany sběrnice. Vybírejte podle umístění spojů, mohou tam být slepé větve, posilovače (trojúhelníky obrácené ke sběrnici), invertory (inverují signál na protivníkovu barvu), spojky (spojují víc větví dohromady pod jednu střelu).

Na tento souboj máte 100 časových úseků, t.j. asi 20s, kdy musíte odpálit co nejvíc vývodů na svoji barvu. Počet střel se liší podle typu robota, tzn., že čím vyšší číslo droida, tím bude mít více střel proti Vám. Výsledek souboje se zobrazí v horním čtverci nad sběrnici. Podle barvy rozlišíte, kdo vyhrál. V případě remízy se souboj opakuje. Za vítězství máte 100b a vybavení poraženého droida i jeho číslo.

Roboti a droidi:

Se rozlišují podle číselného označení od 001 do 999. Robot s vyšším číslem většinou má lepší zbraně, akumulátory i podvozek. Droidi nejsou číslováni pravidelně, třeba 123 a poté až 247. Nejvyšší je cyborg 999.

Orientace:

Na každém patře jsou terminály (výklenky ve zdech). V nich se můžete informovat o svém stavu: vaše číslo, patro lodi v němž se nacházíte, pohled na patro shora s výtahy, doplňková energie, terminály.

V každém patře je alespoň 1 výtah, který Vám umožní dostat se do ostatních pater.

Zbraně:

Nad roboty můžete vyhrát některé zbraně: dvojitý laser, mono laser, beamer - zářič energie.

Cíl hry:

Je vyčistit celou loď (osvobozené patro zhasne).

Mnoho úspěchů přeje H.Pášma

P L A T O O N

Hra je rozdělena do šesti dílů, které přibližně odpovídají ději stejnojmenného filmu.

Džungle (1. díl): Vietnamští gerilci na vás skáčí ze stromů nebo vám chystají různé pasti, zatímco vy hledáte cestu džunglí do vesnice. Na přiložené mapě džungle jsou nástrahy nejvíce rozmístěny na neoznačených místech, proto doporučujeme držet se cesty označené na mapě. Jakmile vám hodně klesne energie, přepněte coby vůdce skupiny řízení na jiného bojovníka. Když vezmete dynamit a zničíte most, tak nespěchejte ihned na druhou stranu, ale prošmejděte nejbližší okolí, abyste shromáždili krabičky první pomoci, které vypadávají raněným Vietnamcům.

Vesnice (2. díl): Neztrácejte čas ale prohledejte opuštěné chýše, abyste našli pochodně a mapu. V ostatních chýších jsou nastražené bomby a proto do nich za žádných okolností nelezte. Dávejte si přitom pozor, abyste náhodou nezabili některého z neozbrojených vesničanů, to by vás stálo mnoho ztracené energie. Na konci tohoto nivo projděte označeným koncem.

Tunely (3. díl): Na pravé straně obrazovky se nachází mapa z předchozí části hry, tak se jí snažte maximálně využít. Znovu hledejte předměty, které vám budou užitečné (pochodně a kompas), zatímco vietnamští gerilci se skrývají pod vodou s noži v ruce a v očekávání, že vás jednoho po druhém pobijou. Zbytečně neplýtvujte střelivem, kterého máte velmi málo, nejlépe je nepřítele likvidovat jedním přesným výstřelem.

Bunkr (4. díl): Tato část hry nejlépe připomíná scény z filmu. Nacházíte se ve vietnamském bunkru, nic nevidíte a nepřátelé jsou všude okolo vás. Jediný způsob jak je zlikvidovat dříve než oni zlikvidují vás je zažehávat pochodně (světlice) získané v předchozích částech hry. Opět pamatujte na to, že musíte velmi šetřit municí, když budete pozorní, tak jedna nebo dvě střelky na nepřítele jsou dost. Snažte se zlikvidovat co nejvíce útočících nepřátel, neboť před koncem tohoto nivo hry nepřátelé zvyšují rychlost svého pohybu a zaručeně by vás zlikvidovali, kdybyste jim k tomu dali dost prostoru.

Jakmile zlikvidujete jednoho nepřítele, vystřelte další světlici, abyste viděli dalšího protivníka. Když vypnete doprovodnou hudbu, slyšíte navíc protivnickovou střelbu, což je pro orientaci dobré.

Džungle (5. díl): Krátký výbuch (?) dříve než se dostanete na novou obrazovku, zničí několik vašich nepřátel. Na obrazovce, kde je plno různých překážek, zůstanete na spodním okraji dokud nezlikvidujete všechny nepřátele. V místě, kde bylo nepřátel méně, musíte projít rychle do horní části obrazovky, abyste zbytečně neztráceli drahocenný čas, který jste promarnili v obtížnějších částech hry. Nejrychlejší cesta je když na křižovatce (rozcestí) zahnete doleva, potom doprava a na posledním rozcestí znovu doprava.

Barnes (6. díl): Na začátku této úrovně hry program chvilku pauzuje, aby vám dal čas trošku se probrat a soustředíť na poslední a nejtěžší část vaší výpravy - boj s Barnesem. Jakmile začne akce, ihned sáhněte po ruční bombě (granátu). Musíte se stále pohybovat, neboť Barnes střílí vždycky zásadně přesně na místo, kde stojíte. Je nutných pět přesných přímých zásahů na Barnesův bunkr, abyste ukončili úspěšně hru. Potom vyskočíte na záchranný vrtulník a obdržíte zprávu, že jste na cestě domů.

Mnoho hráčů zbytečně předčasně opouští Platoon s tím, že je zmáhá obtížná první část hry. To je ale velká chyba, protože Platoon poskytuje mnoho zábavy a uspokojení z herního mistrovství. Počáteční obtíže hry vám pomůže překonat snad i tento návod.

(Podle časopisu Moj Mikro, č.6/1988 upravil PVSOFTE/1989)

POOL BILLIARD

(kulečník)

Je velmi pěkná hra, která ti nabízí možnost zahrát si kulečník. Reakce koule po odražení jsou velmi přesně vypočítány. Hra je určena pro 1-2 hráče. Po nahrání počítač nabídne základní MENU:

STRAIGHT POOL BILLIAR

Při tomto nastavení se střídá určitou koulí do určité díry. Nejdříve se joystickem nastaví barva koule, kterou chceš srazit (vlevo-vpravo) (bílou se hraje). Potom se nastaví joystickem díra do které ji chceš srazit a jako poslední se nastaví velikost rány (tři úrovně jsou znázorněny vzdáleností bílé koule od téga). Po každém nastavení stiskni spoušť. Podáři-li se ti srazit určenou koulí do určené díry a bílá koule zůstane na stole připsou se ti body a pokračuješ ve hře. Nepodaři-li se ti to pokračuje soupeř. Hra končí při dosažení 30 bodů jedním z hráčů nebo stisknutím RESET tlačítka. RUN/STOP-RESTORE se dostaneš na základní menu. Bodování je zde trochu jiné než v ostatních hrách. Za první koulí je 1 bod, za druhou jsou 2 body...za šestou je 6 bodů.

ROTATION

V této hře počítač vybere pouze koule s kterou se hraje. Body se počítají pouze za sražení této koule. Hráči se střídají tak dlouho dokud ji nesrazí, potom se hraje s koulí jiné barvy. Je jedno do které díry spadne. Po sražení všech 6 koulí se znovu rozehrává. Při rozehrávání je jedno, která koule spadne. Nespadne-li žádná pokračuje druhý hráč. Hra končí zase při dosažení 30 bodů jedním z hráčů nebo stisknutím RESET tlačítka. RUN/STOP-RESTORE se dostaneš na základní menu. Každá koule má hodnotu 1.

ONE POCKET

Jako předchozí volba, pouze počítač místo barvy koule vybírá díru do které se střídá. Na barvě koule nezáleží.

PLAYER

Je ze všech her nejjednodušší. Hráč hraje tak dlouho dokud mu nespadne bílá koule dolů, nebo se netrefí do dvou koulí. Při rozehrání si můžeš postavit kouli kam chceš. Taktéž po pádu soupeřovy bílé koule můžeš pohybovat bílou koulí do stran. Hra končí zase dosažením 30 bodů nebo přerušením.

HUSTLER

Je hra pro jednoho hráče.

TRICK SHOT

Slouží k tréninku. Nastav si barvu první koule, potom stiskni spoušť a umísti kouli kam chceš, potvrd spouští. Pokračuj s dalšími koulemi. Když už žádnou nechceš nastav barvu koule bílou a umísti ji kam chceš. Dále nastav sílu úderu a střílej. Po dokončení rány se tě počítač zeptá, zda má pokračovat nebo skočit na MENU.

SET-UP

Zde se nastavují hodnoty, které chceš změnit.

Používaná tlačítka:

Joystick	do stan nastavuje: barvu koule místo díry sílu úderu
Spoušť	potvrzuje nastavené údaje
RUN/STOP-RESTORE	vrácení na základní MENU
RESET	vrácení na základní MENU

Joystick musí být připojen v portu 1.

PYJAMARAMA

Cílem hry je dobyt klíč do hodin a vzbudit spícího Wallyho ze snu. Magnetický zámek na měřiči se otevírá magnetem. Na měsíc poletíš raketou.

1. Vezmi prázdné vědro a naplň ho vodou v koupelně.
2. Přenes květináč s květy i vědro do komnaty s létajícími pastmi a krabicí BP. Pasti budou nepohyblivé, můžeš položit vědro a vzít nosník BP.
3. Abys naplnil nosník BP, musíš najít trojúhelníkový klíč. Potom s klíčem a nosníkem vyjdi do prvního patra. Prvními dveřmi napravo. Naplň nosník BP palivem z pumpy.
4. Pozor! Na konci jsou nepřátelé. Jediná možná zbraň proti nim je laser. Abys ho dobyl, setkáš se s mnoha nepřijemnostmi.
5. Rozměň libry na pence.
6. Dones penci na toaletu.
7. Vezmi kladívko v pohybujiícím se pokoji a vyměň ho za hasící přístroj.
8. Vyjdi z pokoje třetími dveřmi.
9. Z následujícího pokoje vyjdi prvními dveřmi zprava, vyskoč na skříň, vyjdi oknem. Jdi přes pokoj, kterým projdeš díky hasícímu přístroji. Když spadneš, odraž se doleva a seber klíč. Klíč je ke dveřím, za kterými je ukryt laser.
10. Jdi do pohybujiícího se pokoje. U sebe musíš mít klíč i laser. Jdi do prvních dveří, které potkáš na cestě doprava. Jdi doprava a vskoč do třetí skříně a pak na stůl. Když sebereš baterie, laser bude připravený ke střelbě.
11. Vyjdi dolním východem.
12. S laserem i baterií jdi do pohybujiícího se pokoje a vyjdi třetími dveřmi. Jdi do rakety a leť na měsíc.
13. Najdi magnet, abys otevřel zámek a sebral klíče k natažení budika Wallyho.
14. Abys dobyl nůžky, vem zápálník a sjeď dolů po zábradlí k helmě. Zanes lístek do knihovny a vyměň ho za knihu. Knižku s helmou ti poskytnou nůžky.
15. Když v pokoji s klíčkem stiskneš klávesu HELP, objeví se skříň. Teď jdi s nůžkami a klíčem do pokoje s balónem a klíčem. Dotkni se nůžkami balónu. Někdy je třeba nařídít HELP na ON. Balón ponese Wallyho. Ve správné chvíli je třeba vyskočit a vzít klíč.
16. Jdi do kuchyně a vyměň klíč za magnet.
17. Jdi na měsíc na místo, kde zanecháš laser.
18. S magnetem vyskoč do magnetického zámku chránícího klíč k hodinám.
19. Když zmizí klíč, vezmi klíč a dostaň se k hodinám.
20. Po dotknutí se hodin šťastně končí hra.

Malým dodatkem k bodování, může být zbavení se zbytečných předmětů.

Další příběhy Wallyho: EVERYONESS A WALLY
HERBERT S DUMMY RUN
THRE WEEKS IN PARADISE

S A B O T E U R

Tajná organizace Vás vybavila motorovým člunem, hvězdicí na vrhání a úkolem ukrást disk se záznamem tajné výroby zbraní.

Po vyskočení z člunu okamžitě vyspěhejte po sloupech ke vchodu do továrny.

Dejte si pozor na továrníkovy psy, mohou vás pokousat. Potom utíkejte stále rovně a likvidujte strážce. Za chvíli byste měli dojít do sloje se strážným, psem a dvěma žebříky dolů.

Znovu likvidujte strážného a pak sejděte po druhém žebříku dolů.

Dejte se doprava a znovu vystupte nahoru. Budete v další sloji po likvidaci strážného se dejte prvním žebříkem dolů, až k metru číslo jedna. Po nastoupení se s vámi vagónek rozjede do další budovy, ve které po chvíli hledání najdete metro číslo dva.

Do něho opět nastoupíte a až se vagónek zastaví, tak už jste dosáhli určitého cíle.

Asi o dvě patra výše je disk.

Dojděte si pro něj!

Získáte ho stiskem Fire.

Nic se nezdržujte a spěchejte zpět do první budovy kde na Vás úplně na střeše, na speciální plošince čeká vrtulník.

Vzlétnete, jestliže budete tlačit joystick směrem nahoru.

Pozor dejte na svou energii, stále vám ubývá. Načerpáte ji tak, že se zastavíte na místě, kde vám nehrozí žádné nebezpečí. Dám vám ještě jednu důležitou radu.

V záhlaví hry běží časovací mechanismus bomby. Jestliže toto vše nestihnete do jeho vypršení, explodujete s celým městem.

STRIKE FLEET

Osmdesátá léta tohoto století jsou typická svými krizovými situacemi - Irán, Irák, Falklandy, Afganistán, Perský záliv apod. . Jednou válečnou simulací reagující na uvedené události je i Strike fleet.

A)

Z úvodní nabídky je třeba vybrat jeden z deseti scénářů bojových misí amerického válečného námořnictva. V horní třetině obrazovky vidíte čtyři mapy, výběr scénáře je možný pomocí JOY FIRE nebo RETURN. mapa příslušící dané misi je modře zdůrazněna. Po zvolení scénáře hry přejdi pomocí JOY nebo CRSR na START SCENARIO a volbu potvrdí pomocí FIRE nebo RETURN.

K výběru jsou následující scénáře:

1 STARK REALITY

Tvůj úkol je patrolovat na moři. Možné jsou útoky z moře i ze vzduchu. Střílej pouze v sebeobraně.

2 ENEMY BELOW

Musíš najít a zničit argentinské ponorky. Z nepřátel tě napadají jen dva tankery.

3 ROAD TO KUWAIT

Cíl mise je bezpečně vyvést tanker ze zálivu. Možné jsou útoky neidentifikovaných hlídkujících člunů.

4 FALKLANDS DEFENCE

Obklič a znič argentinskou Task skupinu. Utočí na Tebe tři fregaty vyzbrojené projektily, možný je i útok ze vzduchu.

5 DIRE STRAITS

Vyveď svoje lodě ze zálivu. Ostřelují tě projektily ze základny a napadají tě rychlé dobře ozbrojené čluny.

6 OPERATION CORK

Drž sovětské síly co nejdále od Atlantiku. Napadají tě nukleárními zbraněmi, bojovými raketami a střelami.

7 SURPRISE INVASION

Musíš držet co nejdále od obchodního přístavu nepřátelská plavidla a zbožím naložené lodě. Mohutné ozbrojené loďstvo na tebe útočí ze severu.

8 ESCAPE TO NEW YORK

Za úkol máš doplout k východnímu pobřeží USA, a to maximální rychlostí. Napadají tě válečné lodě, ponorky, možné jsou i útoky ze vzduchu.

9 WOLFPACK 1990

Vyveď plavidla a zbožím naložené lodě ze zálivu a doveď je na Island. Napadají tě křižníky a bombardéry.

10 MOPPING UP

Najdi a znič plavidla nepřítele dříve než doplavou do severního zálivu k doplnění paliva a munice. Napadají tě menší skupiny nepřátelských lodí.

B)

Dalším úkolem je po výběru scénáře hry vybrat lodě do tvojí flotily, což se uskutečňuje na námořní základně.

Ve střední části obrazovky se nachází menu:

ABT TF - návrat na hlavní menu (výběr scénáře)
FLAG - výběr mateřské (vlajkové) lodě
SAIL - vyplutí, začátek zvolené mise
CLASS - výběr třídy lodí
SHIP - výběr konkrétní lodě ze zvolené třídy
ADD - připojení lodě do tvojí flotily
DROP - vyřazení lodě z flotily.

Dávej si pozor, abys zvolil adekvátní lodě s ohledem na druh vybrané mise a možných nepřátel. Jestliže jsi sestavil svou flotilu na základně, můžeš vyjet na misi potvrzením volby SAIL.

C)

Nacházíš se v navigačním oddělení. V dolní části obrazovky jsou údaje o jménu lodě, rychlosti, radaru, sonaru, statusu (OK nebo poškození). V horní části obrazovky je menu:

BRIDGE - odchod na lodní řídicí můstek
NEXT - další loď
FLEET - celá flotila
ORDERS - příkazy, nařízení.

Volba NEXT a FLEET mají vztah k zadávání kurzu plavby pro autopilota pomocí kříže na mapě. Lodě můžeš v plavbě směřovat pomocí mapy, kterou je možno navíc zvětšovat (ZOOM) pro detailnější změnu kurzu.

ORDERS má svoje podmenu:

DEST - kurs pro autopilota pro každou loď zvlášť
SPEED - rychlost
ALERT, RADAR, SONAR, SPLIT a JOIN.

Joystickem doleva nebo doprava volíš, startuješ volbu pomocí FIRE.

Sám velitelský můstek je velmi podobný tomu ze hry P.H.M. Pegasus. V horní třetině obrazovky se nacházejí údaje o nepříteli, kterého pronásleduješ. Z levé strany se nachází BEARING (úhel ve kterém se od tebe nepřítel nachází) a RANGE (vzdálenost nepřítele od tebe). Z prava jsou HEADING (kurs nepřítele) a SPEED (jeho rychlost). Uprostřed je výhled podobný retrovizoru, na kterém vidíš nepřítele a údaje o něm (jméno a národnost).

Ve střední části obrazovky je výhled z můstku s horizontem. Ten ti ale moc užitečný není neboť je vzdálen 20 až 30 km. V dolní třetině obrazovky je velitelský pult s údaji o výzbroji a s instrumenty: radar, sonar, dosah radaru, autopilot a startování vrtulníku. LOCK dává signál, že nepřátelská stíhla letí na tvou loď. DEPTH upozorňuje na možnost potopení. Levý kraj obrazovky podává informaci o poškození lodě (REST a ALERT), jménu a rychlosti lodě.

Můžeš ovládat libovolnou svoji loď nebo vrtulník z flotily. Proměnu dosáhneš klávesou C, šipkou vlevo nebo stiskem klávesy RETURN. Standardní příkazy jsou:

- P - pauza
- SHIFT Q - konec mise (hry)
- znaménka PLUS/MINUS - zrychlování/zpomalování času (1 je reálný čas, 128 je nejrychleji)
- W,F1-F7 - výběr zbraně
- G - top (?)
- U,I,A - zap. / vyp. radaru, sonaru, autopilota
- R - dosah radaru (max. 256 km)
- X - radar nebo sonar na obrazovce, když se objeví tečka, je v zorném poli nepřítel, použijte klávesu T pro výběr cíle (Target).
- 1 - 4 - rychlost, 0 - zastavení plavby
- V - návrat do navigačního oddělení.

Pokud je zapnut autopilot, loď jede v kurzu určeném na mapě. V opačném případě loď řídíte klávesami "menší", "větší" (. a .).

Všechny uvedené příkazy lze realizovat i joystickem, ale chce to velkou preciznost.

Doba trvání každé mise je časově ohraničena. Pokud nesplníš úkol a nepotopíš tě, počítač ti konec oznámí. Dá ti údaje o zničených nepřítelích. Z počátku své praxe s vedením válečné flotily US NAVY nesmíš mít mindrák, že tě počítač po skončení hry označí za DECK MOPPER, t.j. čistič paluby. Pouze herní a taktické mistrovství tě může dovést až na post admirála flotily - to je zřejmě ještě daleká budoucnost.

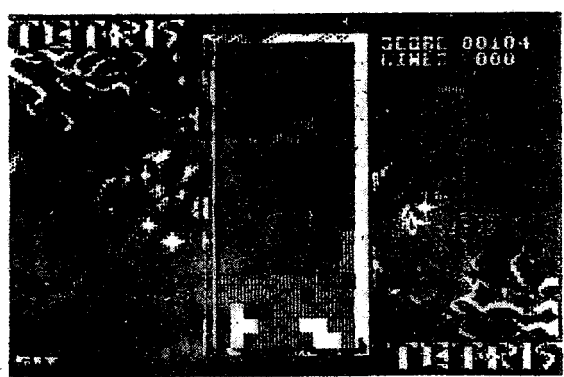
Samotná hra je dozajista dobře koncipována, nenahrává se příliš dlouho (FC II nebo jinou kartu odpoj!), grafika i zvuk jsou výborné, rychlost je záviděníhodná. Je vidět, že si chlápci z LUCAS-FILM GAMES dali záležet a pěkně si vyhráli. Teď už jen aby sis vyhrál taky ty ...

(Podle časopisů SVET KOMPJUTERA 5/88 a MOJ MIKRO 3/88 upravil PV SOFT.1989)

TETRIS



Nebývá častým jevem, setkat se na obrazovkách s hrou sovětské programátorské dílny. Proto přinášíme minimanuál hry TETRIS, která kromě pobavení učí i kombinovat a umísťovat tvary v prostoru tak, aby "licovaly". Cílem hry je postavit z padajících čtyřhranných plošných tvarů zeď bez jediné mezery. Stejná práce jako u zedníka, jen "cihly" jsou poněkud jinak tvarované. Hra byla napsána pro počítače třídy PC, pro Commodore (a jiné počítače) byla přepsána. Po natažení programu stisknete spoušť.



Poté se okamžitě ocitnete na "hrací ploše" TETRISU. LINES označuje, kolik se nám povedlo vytvořit perfektních řad bez mezer. SCORE je automaticky vypočítávaný počet bodů, které jsme získali. Ty se pak přenesou i do tabulky nejlepších výsledků.

- Celá hra se ovládá joystickem:
- VPRAVO - posun čtyřhranu vpravo
 - VLEVO - posun čtyřhranu vlevo
 - FIRE - (spoušť) otočení čtyřhranu o 90 stupňů vlevo
 - NAHORU - přerušení hry
 - DOLU - zrychlené položení čtyřhranu

THE GREAT GIANA SISTERS

Zajisté vyborný program, který se nejvíce podobá známé hře WONDERBOY.

Za úkol máš provést dívku jménem Giana (případně její sestry) přes 32 úrovní hry a na konci máš sebrat zakletý diamant.

Cestou ti překážejí různé potvory a příšery, které lze likvidovat střelbou nebo tak, že jim šlápneš na hlavu. Na každém herním nivo musí Giana shromažďovat diamanty. Některé z nich jsou volně rozmístěné v prostoru, jiné jsou ukryté v označených krabičkách, do kterých musí Giana udeřit hlavou. Občas se v krabičkách místo diamantu nachází jeden z osmi možných předmětů. Tyto předměty, pokud je získáš, ti poskytnou některé výhody:

Míč	- umožňuje hlavou bourat zed
Blesk	- střelba
Dvojitý blesk	- střelba do obou směrů
Jahoda	- střela zažene (odklidí) nepřítele
Hodiny	- na chvíli zastaví nepřátele
Bomba	- ničí všechny nepřátele na obrazovce
Kapka	- 5000 bodů jako prémie
Lizátko	- náhradní život.

Bomba a hodiny se aktivují stisknutím SPACE (mezerníku). Na konci každé čtvrté úrovně hry se objeví veliký pavouk (na vyšších úrovních drak). Tyto potvory můžeš buď zabít nebo přeskocit a v klidu dojít do průchodu do vyšší úrovně hry.

Podaří-li se ti projít všechny herní úrovně a získat na konci i velký diamant, čeká tě zpráva:

Giana set up, the sun has frightened off the night ...

Firma Rainbow Arts/Time Warp Ti přeje bezva zábavu!!!

(Podle časopisu Moj mikro, 4/1988 upravil PV-SOFT, leden 1990)

THE ROCKY HORROR SHOW

Noc byla temná a bouřlivá. Pršelo a rozsvěcely se blesky. Silnice byla mokrá, a proto Brad jel rychleji než 50 mph. Janeta spala vedle něho neklidným spánkem. Měli vesnice a města už dávno spící. Náhle to cuklo a vůz spadl do příkopu.

Další řízení bylo nemožné. Bylo třeba počkat do rána a zavolat pomoc. Teď by bylo dobré někde přenocovat. V dáli stálo staré stavení. Na zavolání odpověděla jen sova. Brad otevřel velká vrata. Uvnitř bylo temno.

Brad zapálil zápaiku a za jejího slabého svitu vešli dovnitř. Octli se ve velké místnosti. Najednou však Brad zjistil, že Janeta zmizela. Ostražitě šel vpřed. Dlouho procházel další dveře.

Octil se ve světlém prostorném sále. Pod stěnou byly zbraně, na stěnách obrazy a na stropě visely lustry. Na podlaze ležely kusy mědirytiny.

Tady někde ležely klíče. V dáli někde tikaly hodiny. Sál byl spojen s druhým a třetím. Po schodech se vyšlo do druhého patra. Na stěně visel teploměr ukazující 20 pod nulou. Teplota rostla. V jednom pokoji si Brad dal za úkol sesbírat kusy mědirytiny a narovnat je pod záclonu. Snad se něco změní. Jediný způsob, jak se dostat z toho strašidelného domu, je zkompletování té mědirytiny.

V tomto domě žily dříve dvě rodiny. Eddie s ženou a Teddy s ženou a dcerou. Eddie byl fotografem a Teddy motocyklistou. Díky závisti se obě rodiny vyvraždily a nyní zde bloudí jejich duchové. Eddie s aparátem je v ledničce a když se rozmrazí, běží zabít Brada. Lednička je možné domrazit elektrickým klíčem v ledové místnosti. Teplotu ukazuje teploměr.

K vykonání útoku je 100 časových jednotek. Každá má 15 sec. Cas se v žádném případě nedá pozdržet.

Na dvoře jsou elektrické závory, jejich dotknutí je smrtelné.

Je možné je vypnout elektrickým klíčem umístěným nad žebříkem, ale jenom na chvíli.

Potkání zjevu Eddieho ženy je také nebezpečné. Ukryvá se v jednom z pokojů, je třeba se mít před ní na pozoru. Ukryt se před ní můžeš pouze na žebříku.

Měj se ale na pozoru i před ostatními duchy.

ULTRA-SMASH

(sportovní superhra)

(David Kareš)

Hodně herního důvtipu, dobrá grafika pozadí a rychlé akce: to vše je hra ULTRA-SMASH.

Je to hra výhradně pro dva hráče. Název pochází z anglického "smash" (mrštit).

Hru nahrajeme a spustíme pomocí LOAD"ULTRA-SMASH".8:RUN.

Nejprve vidíme titulní obrázek a po stisknutí tlačítka se dostáváme do herního prostředí. Na obrazovce se nacházejí na každé straně dva hráči. Je zde také informační tabule, která nás informuje o stavu a čase.

Na obou stranách herního pole se nacházejí pohybliví se branky, do kterých je třeba strefit míč. Ve středu herního pole je pole silové, které odděluje herní plochu na dvě stejné poloviny. V každé se nalézá vždy jeden hráč za tým. Každý hráč má na sobě skafandr, helmu a zařízení, s jehož pomocí se v prostoru pohybuje. Hráči stojí na libovolných pozicích.

Ještě chvíli, a hra je odstartovaná...

Teď !!!!

Na obrazovce se objeví míč a pohybuje se směrem k jedné z branek. Hráč musí vystartovat a musí se snažit míč uchopit. Dosáhne toho tím, že doletí až k míči a srazí se s ním. Tím drží míč. Nyní má hráč 2,5 sekundy čas na to, aby míč nějakým směrem mrštil. Jakmile hráč čas překročí, ozve se tón a dochází k novému vhazování.

Při každém kontaktu s míčem se pohybové zařízení vypne. Hráč je tedy nepohyblivý a má jen jednu možnost míč někam hodit. Toho dosáhnete tak, že stisknete tlačítko. Míč letí takovým směrem, kam ukazuje joystick.

Jak bylo již dříve popsáno, v polovině herního pole se nachází pole silové. To má tu zvláštnost, že hodíte-li míč proti němu kolmo, letí míč dál stejným směrem. Hodíte-li však míč jiným směrem, změní míč v silovém poli svůj směr letu.

Na konec ještě něco:

Není důležité, do které z obou branek bude míč vržen. Vítěz je ten, kterému se podaří v sedmi minutách nastřílet více branek než soupeř.

Na pravé straně obrazovky se nachází modrá informační tabule. Ukazuje herní čas, dosažené body a také které mužstvo má zrovna míč (zelené nebo bílé).

URIDIUM

(Ing. Zbyněk Juřena)

Máte před sebou hru, která byla vyhlášena nejlepší hrou roku 1986 na C64. Ma výbornou grafiku a ovládání.

Po spuštění hry se objeví hlavička programu a po stisku klávesy SPACE se objeví ukázka DEMO. Máte několik možností pomocí funkčních kláves:

- F7 - barevné provedení hry COLOUR
- SHIFT F7 - černobílé provedení hry Blck/White
- F5 - zesílení zvuku VOLUME (1-16)
- SHIFT F5 - zeslabení zvuku VOLUME
- F1 - hra pro jednoho hráče
- F3 - hra dvou hráčů po sobě

Po nastavení stisknete spoušť a hra začíná. Se svou mateřskou kosmickou lodí jste se přiblížili k planetě a vystartujete z ní průzkumnou kosmickou lodí na obhlídku planety. Pomocí pohybu joysticku ovládáte svou kosmickou loď, spouští střelíte. Proti vám plují a střílí nepřátelské kosmické lodí, při průletu nad planetou se z malých okének na ní vypouští na vás řízené střely. Vaším úkolem je zničit co nejvíce těchto kosmických těles i letadel na přistávacích plochách. Za každé zničení se vám připisují body (skóre nahoře na obrazovce).

Do hry vstupujete se třemi životy, ale za velký počet bodů se vám počet životů zvyšuje. Při zvukovém signálu musíte s kosmickou lodí přistát. Na konci planety je vždy volná přistávací dráha (označená šipkami a dvěma přerušovanými čarami).

Přistáváte ve směru šipek, a to tak, že joystickem zpomalíte iet nad přistávací dráhou pohybem proti letu kosmické lodi a přistanete. Při letu nad planetou pozor!!! Je zde množství výstupků a výškových budov (poznáte je podle vrhajících stínů budov), o které se můžete se svou lodí rozbít.

Po přistání na planetě vás čeká další úkol. V pyramidě vám na přeskáčku blikají vždy číslo a název quit. Pomocí spouště se vám musí podařit zastavit blikání na čísle. Pak vždy pokračuje blikání na vyšším stupni a čísla jsou stupeň po stupni vyšší. Když se vám číslo už nepodaří "chytit", přičítá se vám ke skóre poslední "chycené" číslo. Tím si skóre můžete hodně vylepšit.

Tím ovšem hra nekončí. Proletěli jste pouze první planetou. Těchto planet je celkem deset a jsou stále obtížnější. Na některých nekončí už přistávací plocha ve volném kosmickém prostoru, ale mezi výstupky a budovami, na jiné je průchod mezi budovami tak malý, že musíte svou kosmickou loď při průletu naklonit na bok. Postup operací je už stejný jako u planety 1.

Po ukončení hry se objeví třímístný kód. Pomocí pohybu joysticku si vyberete písmeno a stisknete spoušť. Tento kód slouží k tomu, abyste byli na seznamu 10 nejlepších výsledků podle bodového zisku. Pak pokračuje ve hře znovu 1. hráč nebo při nastavení hry na 2 hráče hráč druhý.

Ovládání joystickem:

vlevo - pohyb vlevo a zrychlení
vpravo - pohyb vpravo a zrychlení
od sebe - pohyb nahoru, + spoušť - loď na bok
k sobě - pohyb dolů, + spoušť - loď na bok
spoušť - střelba

RUN/STOP - přerušeni hry

WINTER GAMES

Winter Games (=Zimní hry) umožňují 1 až 8 hráčům soutěžit v 7 zimních sportech. Po natažení a spuštění proběhne zahajovací ceremoniál a objeví se MENU. Při výběru z následující nabídky použijte joystick.

- 1) COMPETE IN ALL EVENTS = Soutěžení ve všech disciplínách
- 2) COMPETE IN ONE EVENT = Soutěžení v jedné disciplíně
- 3) PRACTICE ONE EVENT = Trening jedné disciplíny
- 4) NUMBER OF JOYSTICKS = Počet joysticků
- 5) SEE WORLD RECORDS = Přehled světových rekordů
- 6) OPENING CEREMONIES = Zahajovací ceremoniál

Po zvolení soutěže zadají všichni soutěžící svoje jména a zvolí si zemi, kterou budou reprezentovat. Zadávání se ukončí stisknutím RETURN bez jména.

Následuje podrobný popis jednotlivých soutěžních disciplín:

Krasobruslení - krátký program (Figure Skating - Short Program)

Jízda začíná po stisknutí spouště (tlačítka joysticku). Cvik se provádí tak, že nastavíte joystick do zvoleného směru a stisknete spoušť.

Bruslení vpřed umožňuje skočit Dvojitého Axela - joystick vpravo nahoru (získáte 0.6 bodu), Trojitého Axela - joystick vpravo dolů (1.1 b.) nebo se otočit a bruslit pozadu - joystick vpravo. Ke skokům se odrážejte s nohama maximálně nakročenýma.

Jízda vzad vám dovoluje skočit Dvojitého Lutze - joystick vlevo nahoru (0.6 b.), Trojitého Lutze - joystick vlevo dolů (1.1 b.), provést vzpřímenou resp. skrčenou piruetu - joystick nahoru resp. dolů (obě za 0.7 b.) nebo se otočit a bruslit popředu - joystick vlevo. Při piruetách provádějte přesně 6 otoček. Ke skokům se odrážejte v okamžiku, kdy jsou nohy u sebe. Přejechod z piruety vzpřímené do piruety v dřepu je oceněn 1.2 bodu. Před dopadem po skoku a při ukončení piruety dejte joystick do střední polohy a stisknete spoušť.

Celkem můžete získat 6.0 bodů. Za každý pád přijmete o 0.7 bodu, za každou chybu o 0.2 bodu. Na krátký program máte 1 minutu a je třeba končit jízdou vpřed.

Volná jízda (Free Skating)

Cviky a jejich ovládání je stejné jako u krátkého programu. Cílem je provést třikrát každý ze sedmi cviků v časovém limitu 2 minuty. Bodová ohodnocení za každý úspěšný

pokus jsou:

obě piruety - 0.3 bodu

pirueta vstoje s přechodem do piruety v dřepu - 0.5 b.

dvojitý Axel a Lutz - 0.2 b.

trojité Axell a Lutz - 0.4 b.

Za každý pád se odečítá 0.2 b. a za chybu 0.05 b. Součtem všech bodů vzniká celková známka, která určuje pořadí.

Rychlobruslení (Speed Skating)

Soutěží dva závodníci v dráhách vedle sebe. Po zobrazení vašeho jména stisknete spoušť. Tím začne odpočítávání. Jakmile se objeví GO, začnete pohybovat joystickem do stran. Tajemství rychlosti spočívá v udržení správného rytmu odrazu a skluzu. O pořadí rozhoduje přirozené čas.

Hot Dog (akrobatické skoky na lyžích)

Spouští odstartujte skok. Poté nastavte joystick do jedné z následujících 6-ti poloh:

roznožení - vlevo nahoru
zanožení - vpravo nahoru
salto vzad - vlevo
salto vpřed - vpravo
zakopnutí - vlevo dolů
holubička - vpravo dolů

Cvik (s výjimkou salt) se provádí tak dlouho, dokud držíte joystick v uvedeném směru. Ukončíte ho tak, že joystick dáte do střední polohy. Při dopadu buďte v rovné poloze. Maximální skóre je 10.0 bodů. Za každou chybu přijmete o 1.4 bodu. Bodové zisky: 1 figura - 6.3 b., 1 salto - 7.2 b., 2 figury (stejně) - 8.7 b., 2 salta (stejná) - 9.2 b., 2 figury (různé) - 9.6 b., 1 figura a 1 salto - 10.0 b., 2 salta (různá) - 10.0 b.

Každý závodník má tři pokusy a pořadí závisí na bodovém zisku z nejlepšího skoku.

Skok na lyžích (Ski Jump)

Po stisknutí spouště se vrhnete na rozjezdovou dráhu. Na odrazové hraně můstku stisknete znovu spoušť. V pravém horním rohu se objeví váš skokan a chcete-li získat maximum bodů za styl, musíte neustále udržovat jeho polohu. Stylové chyby opravíte následujícím způsobem:

pokrčené nohy = joystick nahoru
náklon dopředu = joystick vlevo
záklon = joystick vpravo
zkřížené lyže = joystick dolů

Skóre se vypočítá: vzdálenost * 3 + body za styl. Vzdálenost závisí na okamžiku odrazu a na aerodynamice letu. Každý má tři pokusy.

Biathlon

Odstartujte spouští a při běhu na rovině pohybujte joystickem vpravo a vlevo v rytmu lyžaře. Nejrychlejší jízdu z kopce docílíte odražením obouruč (joystick dolů). Při běhu do kopce pohybujte joystickem co nejrychleji do stran. Pozor však na srdce. Běží se 4 kola a v každém je střelba na 5 ran. Před výstřelem pohněte joystickem dolů (otevření komory), nahoru (zasunutí náboje). Poté stiskněte spoušť. Za každý nezasáhnutý terč se k času přičítá 5 sekund. O vítězi rozhoduje celkový čas.

Boby (Bobsled)

Po odstartování spouští řídíte svůj bob pohybem joysticku vlevo a vpravo. Na spodním okraji obrazovky je zobrazena vaše rychlost, která závisí na perfektním projeví každé zatáčky. O konečném pořadí rozhoduje čas v jedné ze tří jízď.

Po ukončení poslední disciplíny budou vyhlášeni vítězové Zimních her. Konečné pořadí závisí na celkovém zisku bodů (každá zlatá medaile = 5 bodů, stříbrná = 3 body, bronzová = 1 bod). Pokud jste v některé disciplíně dosáhli světového rekordu, bude tento výkon spolu s vaším jménem zaznamenán na disketě. Přerušit hru a vrátit se do počátečního MENU můžete kdykoli stisknutím RUN/STOP + RESTORE.

WORLD GAMES

Mezinárodní sportovní disciplíny čekají na srdnaté atlety, kteří se chtějí postavit této výzvě.

Nezapomeňte: To nejsou "domácí hry!"

Nastoupíte v cizích zemích do tamějších národních sportovních disciplín.

Zjistěte, kdo je lepší - domácí nebo vy. 1 - 8 hráčů se může zúčastnit 8 disciplín:

Vzpírání v SSSR

Skok přes sudy v Německu

Skok z útesu v Mexiku

Slalom ve Francii

Zápas na kmeni v Kanadě

Jízda na býku v USA

Hod kmenem ve Skotsku

Zápas sumo v Japonsku

Každý světový rekord se uloží na disketu.

Natažení

Disketa:

Propojte počítač s disketovou jednotkou a zapněte jej.

Disketu se hrou vložte do d. j. stranou 1 nahoru.

1 hráč: připojte joystick do portu 2.

2 nebo více hráčů, připojte joysticky do obou portů.

Napište: LOAD "*"8,1 a stiskněte klávesu RETURN.

Kazeta:

Stiskněte současně klávesy SHIFT a RUN/STOP. Po odpovídajícím hlášení na obrazovce stiskněte tlačítko PLAY na datassette.

Nejprve se objeví titulní obrazovka, která se po hudbě automaticky přepne do obrazovky, kde si můžete vybrat z následujících bodů.

MENU:

- start ve všech disciplínách
- start v některých (vámi vybraných) disciplínách
- start jen v jedné (vámi vybrané) disciplíně
- trénink jedné (vámi vybrané) disciplíny
- výběr počtu joysticků
- pohled na tabuli světových rekordů
- oznámení zvoleného cíle cesty (před každou disciplínou) s informacemi o zemi a sportovní disciplíně

Po svém rozhodnutí zadejte jména a národnost, za kterou chcete nastoupit.

Těd se to může spustit!

Vzpírání

Dějištěm je Sovětský Svaz, země původu nejlepších olympijských vzpěračů. Rusové byli světovou špičkou od r. 1960, kdy 360 liber těžký Leonid Zhabotinský vzepřel ve 3 kolech 1262 liber. Vzpírání není pouze silový sport, ale i disciplína vyžadující jistou míru plánování a čistý styl. Během tréninku můžete druhý způsob vzpírání volit joystickem, v soutěži však musíte nejprve úspěšně absolvovat trh (SNATCH), dříve než můžete začít nadhoz (CLEAN AND JERK). Nejprve zvolíte váhu a pak stisknete spoušť. Rozhodčí zvýší váhu po každém úspěšně ukončeném kole o 5 kg (jestliže to sám neučiní žádný ze spoluhráčů).

Chcete-li začít, stiskněte spoušť

Každý účastník má 3 pokusy na každé kolo.

TRH: - Sehnutí a uchopení žerdě: stiskněte joystick dozadu.

- Zdvih: táhněte joystick dopředu.

Během zdvihu vraťte joystick zpět a pak ho opět stiskněte dopředu, abyste váhu (činku) "trhli" nad hlavu.

Když se rozsvítí dvě nebo více bílých světél, stiskněte joystick opět dozadu, abyste činku postavili.

NADHOZ - Uchopení a zdvih: viz výše

Během zdvihu vraťte joystick zpět a pak, když žerdě leží na prsou, ve dřepu opět vstaňte tak, že joystick táhněte dopředu.

- "Nadhození" žerdě nad hlavu: stiskněte joystick dozadu

- Kolena opět propnete a zdvih dokončíte stisknutím joysticku dopředu.

Hodnocení: viz výše.

Vítězem je ten, kdo postupně vzepře největší váhu. Při úspěšném pokusu musejí min. dva sudí rozsvítit bílé světlo. Hodnotí se také časomíra. "Váhové" bílé světlo je znamením nijak zvlášť dobrého času. Když se však rozsvítí naráz 3 bílá světla, byl čas perfektní. S rostoucí váhou bude přirozeně také správný čas těžší. Důležité je také správné sebehodnocení, protože je často lepší rychle vzepřít lehčí činku než příliš pomalu těžší činku.

Skok přes sudy

Přeskok sudů vás zavede do Německa, kde bruslaři soupeří o to, aby v jediném pokusu přeskočili co nejvíce sudů.

Tento druh sportu byl vymyšlen asi před 300 lety v těch evropských oblastech, kde bruslení patřilo k dalším celodenním způsobům pohybu.

Během spurtu dosahují sportovci nezdřídka špičkové rychlosti, více než 40 m/hod., přičemž ti, kteří nepřeskočí všechny sudy, riskují skutečně bolestivé dopady.

- Počet sudů zvolte joystickem.
- Objeví se bruslař.
- Odstartujte stiskem spouště.
- Bruslaře řiďte pohybem joysticku vpravo/vlevo.
- Zelená vlajka na zemi kousek před sudy celkem dobře označuje místo odrazu pro většinu skoků.
- Přistanete nakloněním joysticku dopředu.
- Každý hráč má 3 pokusy.

Vítězí ten, kdo přeskochí nejvíce sudů (přirozeně s úspěšným dopadem).

Jedte nejrychleji, jak můžete.

Délka skoku je určena rychlostí.

Místo odrazu je také důležité. Odrazíte-li se příliš brzy, je možné, že nepřeskočíte všechny sudy. Odrazíte-li se však příliš pozdě, spadnete dost rychle na nos!

Skok z útesu

Útesy slunného Acapulca v Mexiku jsou místem původu tohoto nebezpečného sportu.

Z vysokého útesu, nazývaného "La Quehrada" (zlom ve skalách), se nebojácí potápěči vrhají do hloubky. Aby skokani zabránili bolestivým střetům se skalami, udržují během svého 118 stop hlubokého seskoku od útesu bezpečnostní odstup, který činí 27 stop.

Paul Garcia provedl tento skok více než 35 tisíckrát.

- Výšku seskoku zvolte joystickem.
- Odstartujete stiskem spouště.
- Před pádem do vody musíte joystickem stisknout dozadu, aby byl skok správně proveden.
- Vynoříte se pohybem joysticku dopředu.
- Názazu na mořské dno zabráníte pohybem joysticku vlevo.
- Každý hráč má 3 pokusy.

Slalom

Dějištěm je Chamonix ve Francii, kde se také konala 1. zimní olympiáda v r. 1924. Lyžování vynalezli Norové již asi před tisíci lety. Předpokládá se, že také slalom má původ ve starých závodních jízdech a běžích přes překážky, které se odnepaměti konaly v severoevropských zemích. Slalomová jízda testuje reflexy, hbitost, přesnost a sebekontrolu. Rychlost je velmi důležitá, i když atleti dosáhnou zřídka více než 25 km/hod.

- Odstartujete stiskem spouště.
- Řídíte pohybem joysticku vlevo/vpravo.
- Rychlost jízdy zvýšíte spouští během řídicích manévrů.

Zároveň také rychleji projedete veškeré oblouky.

Cílem hry je projet všechny branky (1 branka = 2 vlnkové tyče stejné barvy). Vynechání branky je ohodnoceno 5 trestnými sekundami. Upadnete-li, budete diskvalifikováni.

Zápas na kmeni

Nášťeva v Kanadě nám ukáže zápas na kmeni, ve kterém se dva dřevorubci navzájem pokoušejí vyvést z rovnováhy během dopředu a dozadu na jednom kmeni, plovoucím ve vodě, aby se jeden z nich šel nedobrovolně koupat do ledové říční vody.

Není nutné říkat, že zápas na kmeni vyžaduje dobře vyvinutý smysl pro rovnováhu a dobrou pohyblivost.

Tento sport byl založen kolem r. 1840 v kanadských dřevorubeckých táborech.

Nováček vždy dostane od zkušených následující radu: Nikdy nespust z očí nohy svého protivníka.

Podle volby soutěžíte buď s počítačem nebo se spoluhráčem.

- Odstartujete spouští.
- Nohama pohybujete joystickem vpravo/vlevo.
- Rychlost otáčení kmene snížíte a stejně tak směr při běhu změníte spouští.

- Udržujte stále rychlost s kmenem!
- Každý hráč má 3 pokusy.

Vítězem je ten, kdo nakonec zbyde a jehož protivník kromě toho ještě nejrychleji spadne.

Jízda na býku

Jízda na býku je asi nejnebezpečnější soutěží při rodeu. Tento sport se zrodil před více než 100 lety na amer. západě, kde kovbojové spolu soutěžili pro zábavu publika v jízdě a chytání do lasa. Jezdec sedí bez sedla na hřbetě divokého býka, který často váží 2000 nebo více liber, a snaží se (pomocí lana, kterého se smí pevně držet) nenechat se shodit.

Pokud jezdec v soutěži spadne, jsou na místě ihned rodeo-klauni a odvádějí býka, dokud se kovboj nedostane do bezpečí.

- Výběr býků se provádí joystickem podle jména (první je nejlépeší, poslední nejtěžší): Ferdinand, Elmer, Bob, Tornádo a Earthquake.
- Odstartujete spouští.
- Pokud býk vyhazuje, pohybujte joystickem doleva nebo doprava ve směru pohybu býka.
- Pokud se býk točí, táhněte joystick dozadu tak dlouho, jak se býk točí kolem sebe.
- Pokud zůstane býk stát, držte joystick v opačném směru (např. když má býk hlavu vpravo, držte joystick vlevo).

Vítězem je ten, kdo se na býku udrží nejdéle s nejlepším stylem. Za těžší býky je přirozeně více bodů.

Reakce je vším!

Vypěstujte si odhad na to, co býka dále napadne. Pomoc existuje ještě během tréninku: jiný hráč může řídit býka, zatím co se učíte reagovat.

- "Trenér" zastrčí svůj joystick do jiného portu.
- Joystick dopředu - otočení o 360 stupňů.
- Joystick dopředu se stisknutou spouští - otočení o 540 stupňů.
- Joystick bez pohybu - býk vyhazuje a běží.
- Joystick dozadu - býk se okamžitě zastaví (a zaručeně vás shodí!).

Hod kmenem

Rodištěm tohoto starého druhu sportu jsou vřesovišti porostlé pahorky skotské vysočiny.

Atletéi zdvihají kmen, nezřídka vysoký jako malý telefonní sloup, a hází ho co možná nejdál od sebe. Hod mladými kmeny je velmi známý sport Vysočinských her.

Rozměry kmenů se sice obměňují, ale po úspěšném hodu se už nesmějí změnit.

Braeman Caber, jedna z největších skotských výzev, je 19 stop dlouhý a více než 120 liber těžký.

- Běh s kmenem a rychlost se řídí pohybem joysticku vpravo/vlevo.
- Zastavení a hod - stisk spouště.
- Ukončení hodu - uvolnění spouště.

Vítězem je ten, kdo hodí kmen nejdál (kmen se přitom musí 1x otočit).

Zápas SUMO

Sumo je starodávný japonský sport.

Dva masivní zápasníci se snaží navzájem shodit na zem nebo vystrčit z kruhu.

Na začátku se do kruhu vysype sůl, aby se symbolicky vyčistil. Japonští mladíci musí mít nejméně 13 let a vážit alespoň 160 liber, aby byli přijati učitelem-mistrem. Dnes váží profesionálové v této oblasti nezřídka 400 liber.

- Odstartujete spouští.
- Protivníkům opasek uchopíte stiskem a následným držením spouště.
- Puštění provedete uvolněním spouště.

POHYBY

(bez držení protivníkovy opasku).

```
předlokti
*
*
*
tlačení dozadu ***** tlačení dopředu
***
* * *
* * *
úder dozadu * úder dopředu
*
*
úder
```

POHYBY

(s držením protivníkovy opasku)

```
učari
*
*
*
táhnutí dozadu ***** chňapnutí dopředu
***
* * *
zakopnutí vlevo * * * zakopnutí vpravo
*
chytnutí
```

Vítězem je ten, kdo svého protivníka vyhodí z kruhu nebo ho libovolným způsobem donutí k nedobrovolnému kontaktu se zemí.

Udělování medailí, přehled medailí a světové rekordy

Také při Světových hrách se přirozeně vyhlašují vítězové, udělují medaile a rovněž se hraje národní hymna vítěze. Když jsou odehrány všechny disciplíny, je zjištěn celkový vítěz.

Ohodnocení medailí: zlatá - 5 bodů
stříbrná - 3 body
bronzová - 1 bod

Každý světový rekord se zvěční na disketě, dokud není vytvořen nový rekord.

Světové hry lze kdykoliv znovu spustit současným stiskem kláves RUN/STOP a RESTORE.

The Zak McKracken

(manuál)



LUCASFILM
GAMES

Zpracování: Radbal-Software
Praha
1990

Zak McKracken

"Zak McKracken" je další hra typu "adventure" od firmy "Lucasfilm Ltd." a je to obdoba hry "Maniac Mansion". Ustřední postava je Zachary Mc Kracken, novinář deníku "The National Inquisitor". Tento příběh začíná tím, že ho šéf posílá do Seattlu za reportáží o "dvouhlavé veverce", která tam má někde žít. Má se také podívat po stopě mimozemšťanů, kteří tam měli být spatřeni před 50ti lety. Pak dostane od šéfa letenku. Poté co se Zak probudí z hrůzostrašného snu, začíná vlastní hra.

Ve svém pokoji vezme Zak telefonní účet, který je v zásuvce pod akváriem, akvárium vezme též. U zásuvce u dalšího stolu je ladička, kterou bude také potřebovat. Pak utrhne kousek tapety (u dveří) a s její pomocí vytáhne kreditní kartu z poza stolu. U vedlejší místnosti vezme madraci, která je opená u zdi vedle televizoru. Za madrací se objeví připojný kabel od televize. Pod druhou madrací je zapadnuté dálkové ovládání od TV. To si vezme, zapojí kabel do sítě a použije ovladač. U televizi se objeví Annie, dívka z jeho snu, která žádá o pomoc při pátrání po "artefaktech". Pak se u televizi objeví Melissa a Leslie, kosmonautky z Marsu.

U ledničky vezme Zak vajíčko, otevře skříňku pod kuchyňskou linkou a vezme penál (je v něm pouze žlutá tužka). Rybu z akvária pustí do dřezu. U dveří vezme klíček od schránku na dopisy. Jakmile vyjde ven, jde do doleva k pekařství. Tam musí zvoukat tak dlouho, až se pekař rozčílí a hodí po něm tvrdý chléb. Ten vezme. Pak půjde do prava na roh 13. ulice. Ujde do obchodu, kde si koupí: klobouk, kytaru, oblek, masku s brvlemi, golfovou hůl a brašnu s nářadím. Uzdá u vedle obchodu je kadeřnický salón. Pomocí kleští z nářadí ucvakne velkou reklamní sponku do vlasů. Pak se vrátí ke svému domu. Vedle jeho domu je pobočka telefonní společnosti. Než vejde dovnitř, nasadí si klobouk a masku. Pak jde rovnou ke dveřím u pultu, otevře je a použije počítač k zaplacení telefonního účtu. Pak se dalšími dveřmi dostane do tajné místnosti. Zastaví se před mapou světa a obkreslí si jí žlutou tužkou na kousek tapety. Uratí se k sobě do buty, otevře nářadí a pomocí šroubováku otevře odpad umyvadla. Do dřezu vloží tvrdý chléb a stiskne tlačítko na zui.

Z chleba se udělá strouhanka a tu si vezme. U ložnici je pod telefonem záznamník hovorů, ve kterém najde vzkaz od své matky. Pak vyjde z domu a jde k autobusu. Ladičkou vzbudí řidiče autobusu a zaplatí jízdné. Autobusem se dostane na letiště. Na letišti koupí od Inda knihu a může letět do Seattlu.

U letadle jde na WC. Toaletním papírem ucpě odtok umyvadla, pustí vodu a stiskem knoflíku přivolá letušku. Pak se rychle vrátí ke svému místu. Jen co letuška dojde na WC, Zak rychle dojde k mikrovlnné troubě, otevře ji a vloží do ní vajíčko. Zapne troubu a uratí se. Tím se mu podaří opět odolat pozornosti letušku. Uvezme polštář ze sedadla před svým místem. Ze sedadla uopadne zapalovač a ten vezme. Pak musí jít u

zavazadlových prostrnárh koslíkový přístroj. Uše musí dělat rychle, neboť nemá moc času.

U Seattlu vyjde z letiště a vydá se k jeskyni. Před jeskyní ulomí ze stromu větev. Jakmile se přiblíží k jeskyni, objeví se dvouhlavá veverka. Tá se zbaví tím, že jí dá oříšku, které dostal u letadle. Větví rozřízne otvor, a vejde do jeskyně. U jeskyni je lma, a proto musí rozdělát oheň. Hned na kraji jeskyně (nad jeho hlavou) je ptáci hnízdo. To pomocí větve sundá dolů a dá obě věci do ohně. Pak rozdělá oheň. Upravo je na stěně tajemný znak. Ten musí obšíhnout žlutou tužkou. Otevrou se tajné dveře. Zak vejde a použije dálkové ovládání na televizor. Teprve potom může vzít modrý krystal (artefakt). Uratí se zpět na letiště, a koupí si letenku do Miami.

Tam dá zehrákovu knihu, a za to dostane od něj láhev whisky. Koupí si letenku zpět do San Franciska. Tam jde ke dveřím vedle obchodu, a vhodí do schránky modrý krystal.

Po chvíli se objeví Annie a poučuje Zaku o artefakt. Od této chvíle jsou ve hře: Zak, Annie, Melissa a Leslie. Melissa a Leslie jsou na Marsu. Zak dá Annie láhev whisky. Annie si vezme svoji kreditní kartu, která je pod podložkou na stole. Pak se oba vydají na letiště. Zak opět probudí řidiče ladičkou. Do autobusu musí nejdříve Annie a pak teprve Zak, který zaplatí i za Annie. Na letišti si koupí u automatu letenku do Londýna. Letu mimo území Spojených států amerických jsou kódování. Kódy jsou přiloženy k manuálu. Z Londýna letí Zak do Nepálu. U Nepálu jde ke strážní u dveří, dá jí knihu a pak může jít dál do domu. Jde ke starci, který ho zasuvěti do ovládní modrého krystalu. S tímto krystalem může ovládat zvířata. Ujde ven z domu, a zapalovačem podpálí kupku sena. Tím vyláká místního policistu ze stanice, aby mu mohl vzápětí ukradnout prapor na zdi policejní stanice. Potom jde k yakovi, dá mu kreditní kartu a ten ho odveze na letiště. Oudů odletí do Zaire. U Zaire projde džunglí a dostane se do vesnice. Ujde do šamanovy chýše a daruje mu golfovou hůl. Ten mu zato ukáže starý tanec, který symbolizuje otvírání zavřených dveří. Zak si musí zapamatovat u jakém pořadí se domní udělí skřížku. Nyní mu šaman řekne, aby našel žlutý krystal a přinesl mu jej. Zak se uratí na letiště, a odletí do Mexika.

U Mexiku opět projde džunglí a vejde do Mayského puebla. Zapálí pomocí zapalovače pochodně na zidích. U labyrintu choděb musí najít místnost s mayskou sochou.

U lulo chvíli musí Leslie a Melissa ulézt do raketoplánu, vzít recorder, kreditní kartu (jsou u příruční schránce na palubní desce), pojistku a DAT-kazetu s radiopřevodáče. (Lehce se stane že jedna z kosmonautek odmítne vzít víc než druhé, proto se musí zkusit o které patří.) Pak jdou obě k základně. Leslie si koupí dvě jízdenky u monolithu, který je vedle základny. Jednu mince dá potomu Mellise. Pak obě vejdu do ~~základny~~ *základny* pomocí jízdenky-mince otevře ~~pojistku~~ *pojistku* ~~základny~~ *základny* vypínačem, vezme pojistku a vyběhne jí. *základny* ~~základny~~ *základny* ~~základny~~ *základny*

a opět značkové tlačítko. Otevřou se dveře do druhé místnosti. Leslie sundá lepicí pásku ze skříně a otevře ji. Z ní si vezme kapsení svítilnu. Odkryje peřinu, a vezme si koště. (Bude tvrdit, že to je nebezpečné, ale nakonec to udělá.) Nakonec vezme žebřík, a obě výjdu ven. Procedura s dveřmi se koná v obráceném pořadí. Jdou směrem k raketoplánu, až dojdou k velkým dveřím. Leslie postaví ke dveřím žebřík a začne tisknout knoflíky v pořadí, v jakém tancovali domovci u Zaire "taneč dveří". Poté co se dveře otevřou, vejdou obě kosmonautky dovnitř, do obrovského sálu. Leslie půjde k prvnímu obrovskému dveřím, vezme žebřík a postaví ho ke sloupu. Stiskne křídaovou kouli a otevřou se obrovské dveře.

Leslie si rozsvítí baterku a vejde do labyrintu. U labyrintu chodit musí najít nejprve místnost se strojem. Jakmile ho najde, zapne obě páky. Po chvíli si mohou kosmonautky sundat helmy. Leslie musí najít přístroj učas, jinak hrozí že se udusí pro nedostatek kyslíku. Fotom Leslie musí najít místnost se sfingou. Na zdi je tajemný nápis který si prohlédne a musí zapamatovat. Poté se vydá do velkého sálu za Mellisou.

Annie mezitím odletí do Londýna. U Londýna vyjde ven z letiště. Zak nakreslí žlutou tužkou na tajemný nápis znak, který je na Marsu u místnosti se sfingou. Jakmile tak učiní socha vydá část žlutého krystalu. Zak ji vezme a vydá se na letiště, odkud poletí do Peru. U Peru projde pralesem a dostane se na planinu. Tam nasype strouhanek do kmitka. Jakmile tam přiletí pták, Zak na něj použije modrý krystal a tím začne ovládat toho ptáka. S ním vletí směrem k obrovské soše za rekou. Vletí do do levého oka, kde vezme papirusový svitek. Přiletí nazpět k Zakovi, dá mu svitek a musí se proměnit u Zaka. Zak pak rychle odejde z planiny, protože za chvíli se tam objeví mimozemšťan a ten by ho zajmul. Urátí se na letiště a poletí do Londýna za Annie.

Annie dá hlídačícímu vojákovi láhev whisky. Uoják se po ní opíše a usne. Zak může pak vypnout elektrický proud, pod kterým je jižštěn plot. Ten přestřihne kleštěmi z nářadí. Pak se Zak i Annie vydají dírou v plotě k balvanům. Jakmile tam dojdou, Zak vloží vložku na kamenou desku a oba kusy žlutého krystalu. (Jeden dostal od šamanů a druhý je z Peru.) Pak dá Annie papirusový svitek a ta ho přečte. Tím se jim podařilo spojit oba kusy krystalu. Uba se pak vrátí na letiště.

Zak odstartuje poletí zpět do Zaire, aby mohl dát šamanovi žlutý krystal. Ten ho naučí s pomocí žlutého krystalu telepaticky cestování. Použije žlutý krystal a na mapě ukáže Peru. Tím se tam přemístí. Objeví se u levém oku sochy, kde předtím uzal papirusový svitek.

Je tam ještě «kandelaber», držák na krystalu. Ten vezme. Odstartuje se přemístí do Seattle. Objeví se v jeskyni kde uzal předtím modrý krystal. Dojde na letiště a poletí do Bermund. (Ne všechny lety jsou přímé, je třeba přestupovat a hlavně kombinovat lety tak aby se Zak a Annie finančně nepoložili. Tabulka letů, kde je vyznačeno odkud kam se dá letět a hlavně za

kolik, je na konci manuálu. Jelikož teď natom z peněží nebudou slavná oba dva, Zak letí do Bermund, aby vylepšil finanční situaci. Mělo by se totiž stát, že třeba Annie bude muset někam letět, a nebude na to mít !!) Na Bermund letí dvouplošníkem. Cestou se stane že začne vynechávat motor, a letadlo se dostane do husté mlhy. Po chvíli je začne přitahovat kosmický koráb mimozemšťanů. Zak rychle dojde ke dveřím a pilot letadla odletí prof. Zak zavazní na zemek u dveří. Otevře jeden z mimozemšťanů, a ten ho uvede ke králi. Zak mu věnuje kytaru. Za to mu král poděkuje a řekne, že ho může kdykoliv navštívit. Pak ho jeden z mimozemšťanů zavede ven a ukáže mu jak se odstartuje dostane ven. Zak si musí zapamatovat .. jakém pořadí a které tlačítka mimozemšťanů mačka. Pak se Zak vrátí dovnitř, dojde k (Lotto)-Mat automatu a přečte si jaká čísla vyjdou u lotto. Pak se vrátí ven, namačka svou kombinaci a přeneše se tam domů. Odstartuje vyjde ven a jde do obchodu. Tam usadí Lotto. (povel "kup" ukáže se na nápis LOTTO). Uvídí ven a musí čekat.

Mezitím Mellisa nebo Leslie vezme lepicí pásku a použije ji na DHT- kazetu. Uloží ji do recorderu a zapne nahrávání. Jedna z kosmonautek vyleze po žebříku na sloup a opět stiskne křídaovou kouli. Tam se nahrává zvuk kterým se odvarají dveře. Recorder se pak musí vypnout. Pokud se při nahrávání dveře zavrou, musíte je opět otevřít. Mellisa pak dojde k druhé velké soše a prohlédne si další tajemný nápis. Ten si musí zapamatovat.

Zak pak vejde opět do obchodu, kde obdrží hlavní výhru u lotto, tj. 10000 \$. Potom odletí do Miami a odstartuje znovu do Bermund. Nedoletí však do konce, ale použije padák během letu. Jen co přistane ve vodě, použije lodičku. Po chvíli se tam objeví delfín. Zak na něj použije modrý krystal. Pak poplave jako delfín na dno moře, kde je potopené město. Upravo jsou v prohlubni řasy, která odstraní. Za nimi se objeví blýskající se předmět. Ten vezme a dá ho Zakovi. Pak se přemění u Zaka a ten rychle použije žlutý krystal. Pomocí něho se rychle přemístí do Egypta. U místnosti kde se objeví, položí na podstavec blýskající se předmět a na něj dá «kandelaber». Pak přijde úplně ulevo k vypínči. Když ho stiskne, objeví se schody. Po nich se dostane do podzemního labyrintu. Musí jít stále upravo (pokud to jde jednou půjde ulevo). Tím se dostane z labyrintu ven. Pak se vydá na letiště a odstartuje do Londýna za Annie.

Koupí si letenku a letí spolu do Egypta. (Musí 1x přestupovat). Pak u Egyptu půjdou oba ke Sfingě, k levé noze Zak nakreslí žlutou tužkou na tajemný nápis obrazec z Marsu na obrovské soše. Objeví se tajný uchod a Zak i Annie vejdou do labyrintu. Musí najít místnost kde jsou nad dveřmi nakresleny oči. Nejdříve se dají do labyrintu a musí najít nad dveřmi obraz se symboly postavy a slunce. Tak se dostanou do místnosti s očima. Když budou procházet zpět, jsou to symboly tří postav. Těsně před vstupem do chodby která vede ven, je to symbol lodě.) U této místnosti musí Annie přečíst nejdříve hieroglyfy, aby se dozvěděla u jakém pořadí Zak

bude tisknout tlačítka. Objeví se mapa Marsu a tu si Zak nakreslí na mapu. Tímto může začít cestovat i na Mars. Annie vyjde ven, a půjde do místnosti u pyramidé, kam Zak postavil na podstavec »kandelaber«. (Půjde nejprve vlevo, kam to půjde - jednou vpravo - pak stále vlevo a pak po schodech do té místnosti.)

Zak se pomocí žlutého krystalu přemístí na Mars. Objeví se v labyrintu, kde předtím byla Leslie. Musí se dostat do velkého sálu. Potom co se sejde s Mellisou a Leslie, půjdou k druhým obrovským dveřím. Tam jedna z kosmonautek zapne recorder. Jakmile se spustí melodie, kterou nahráli u prvních dveří, druhé dveře se otevřou. Leslie vejde dovnitř. Na konci chodby je místnost se sochou, kde vezme klíč. Uráží se ven a pak jdou všichni k poslednímu obrovským dveřím. Ty otevřou stejným způsobem. Leslie se vydá opět na konec chodby do místnosti s klíči. Leslie vloží klíč do zamku. Im uvolní přístup ke klíčom na zdi. Uvezme malý zlatý klíč, který pak dá Zakovi. Na stole je přístroj a ten spustí kroflíkem. Je to holografické video. Z něj se dozví hodně zajímavého (smysl hry). Až si vše prohlédne, vrátí se do velkého sálu.

Terf si Zak oblékne oblek, který zakoupil u obchodě v San Francisku. Nasadí si kyslíkovou masku z letadla a zapne ji. Nasadí si také průzračné akvárium na hlavu, které musí utěsnit sadou těsnění z brašny na nařadí.

Pak se všichni vydají ven k základně. Leslie očistí koštětem »bessen-wessen« solární články před základnou. Pak si Zak koupí u monolitu jízdenku, každá z osob musí mít vlastní jízdenku !! Pak všichni nastoupí do vlaku a zaplatí. Je na to asi 15 sekund a je důležité, aby odjeli všichni !! Vlak je odevze k pyramidě. Leslie koštětem odmete písek. Zak otevře dveře velkou reklamní vlásenkou. Pak vstoupí všichni do pyramidy. Bludiště je stejné jako na Zemi. Až budou všichni v místnosti se sarkofágem, Mellisa stiskne nohu sarkofágu. Vlevo se objeví schody. (Jelikož je tam tma, je lepší když má baterku Zak.) Zak a Leslie vejdu po schodech nahoru. Pak musí Mellisa odstoupit od sarkofágu, aby schody zmizeli a Zak mohl otevřít zlatým klíčkem schránku. Pak se postaví před bílý krystal. Leslie stiskne tlačítko ve schránce a Zak musí rychle vzít bílý krysral. (Je na to asi 5-7 sekund !! ,pak by musela Leslie stisknout tlačítko znovu - je nejlepší a nejrychlejší přepínat osoby F - tlačítkany a pausou (mezerník) zastavit děj, najet na příslušný povel a pak pokračovat). Jakmile Zak získá bílý krystal, přenesse se telepaticky do Egypta za Annie. Annie musí vypnout schodiště vypínačem úplně vlevo. Pak se postaví k levé páce. Zak si rychle sundá akvárium a masku, jinak by mu došel kyslík !! Pak vloží všechny tři krystaly do »kandelabru«. Zapne pravou páku a Annie levu. A dál?...

HAPPY END

Přehled letů a ceny letenek

San Francisco, California-U.S.A.

<u>Lima-Peru</u>	937\$
<u>London-England</u>	808\$
<u>Mexico City-Mexico</u>	295\$
Miami, Florida-U.S.A.	305\$
Seattle, Washington-U.S.A.	260\$

Seattle, Washington-U.S.A.

Miami, Florida-U.S.A.	407\$
San Francisco, California-U.S.A.	260\$

Miami, Florida-U.S.A.

<u>Cairo-Egypt</u>	1316\$
<u>London-England</u>	511\$
<u>Mexico City-Mexico</u>	271\$
San Francisco, California-U.S.A.	305\$
<u>Bermuda triangle-U.S.A.</u>	99\$

Cairo-Egypt

Kathamandu-Nepal	1033\$
Kinhasa-Zaire	644\$
London-England	795\$
Miami, Florida-U.S.A.	1316\$

Kathamandu-Nepal

Cairo-Egypt	1033
Kinhasa-Zaire	1399\$
London-England	1589\$

Kinhasa-Zaire

Cairo-Egypt	644\$
Kathamandu-Nepal	1399\$

London-England

Cairo-Egypt	795\$
Kathamandu-Nepal	1589\$
Mexico City-Mexico	779\$
Miami, Florida-U.S.A.	511\$
San Francisco, California-U.S.A.	808\$

Mexico City-Mexico

Lima-Peru	691t
London-England	779\$
Miami, Florida-U.S.A.	271\$
San Francisco, California-U.S.A.	295\$

Lima-Peru

Mexico City-Mexico	691\$
San Francisco, California-U.S.A.	937\$

Upozornění:

Podtržené lety jsou kódovány tabulkami "ZAP'EM II Exit Visa Security System" a jsou součástí tohoto manuálu. Pokud máte kódů máte tři pokusy.

Překlad povelů

Anglická verze

Push	stiskni
Pull	odsuň
Give	dej
Open	otevři
Close	zavři
Read	přečti
Walk to	jdi
Pick up	vezmi
What is	co je...
Put on	zapni
Take off	vypni
Use	použij
Turn on	oblékni
Turn off	sulékni
Sell	prodej
Buy	kup
Person	osoby

Německá verze

Druck	stiskni
Zieh	odsuň
Gebe	dej
Offne	otevři
Schliesse	zavři
Lies	přečti
Gehe zu	jdi
Nimm	vezmi
Was is	co je...
Schalt ein	zapni
Schalt aus	vypni
Benutze	použij
Zieh an	oblékni
Nimm ab	sulékni
Verkauf	prodej
Kauf	kup
Wechsle	osoby

Funkce F-kláves

F 1	Zak
F 3	Annie
F 5	Mellisa
F 7	Leslie
F 2	Save, Load
F 8	Nová hra

Section 1

	A	B	C	D	E	F	G
1	□□□■	■■■+	■%□+	□□□%	□■+□	■□□□	++%■
2	■□□■	□□%□	■□□□	□□%□	+□□■	□+□■	□□□□
3	□□□□	□□□□	□%□□	□%□■	□%□□	□□□■	%■□+
4	%■□■	□□□□	□□□□	□□□■	□□++	□□□%	□□%□
5	□□□%	□□□□	■%□□	■□□□	■□+■	□□□□	□%□■
6	□□□□	□+%■	□□□■	■□%□	■□□■	□□□■	□□□+
7	□+□■	■□□□	□□□□	■%□■	■%□+	□%□%	□□□□
8	□□□%	□□□□	□□□□	□□□□	■++■	%□□□	■□%■
9	■□□■	□□%■	□□□■	□□%□	□□□□	□□□□	□□□+
10	□□□■	□□□□	□+□□	□□□■	■□□+	□□□%	□□□□
11	■□□■	□□□+	■□□+	□□□%	□□+□	□□□□	□□%■
12	□□□%	□□%□	■□□□	□□%□	+□□■	■□□■	□□□□
13	□□□□	□□□□	+□□□	□+□■	□□□□	□%□■	□□□+
14	□+□■	%□□□	■%□□	□□□■	■+++	□□□%	□□%□
15	■□□■	■□%+	+□■+	%□%□	□□□□	□+□□	■+□□
16	□□□+	■□□%	□+□%	□□□□	□□□□	□□□■	■□□■
17	□□□□	□□□□	■□□□	■□□■	□□+□	□□□■	□□%+
18	□□□■	■□%□	□□□□	■□%■	■□□+	□□□+	□□□%
19	%+□□	□□□%	□□□■	+□□+	■□□%	□%□□	□□□□
20	%□□+	□□□%	□%□%	□□□□	■□+□	■□□■	□□%□
21	■□□□	■□%□	□□□□	□□%■	□□□□	■%□□	□+□■
22	□□□□	□+□■	■+□■	□+□□	■□□■	□□□+	□□□%
23	■%□□	□□□■	■□□■	□□□+	□□+%	□□□□	□□%□
24	□□□+	■□%□	■□□%	□□%□	□□□□	□□□□	□□□■
25	□+□%	□□□□	□□□□	+□□□	%□□■	□□□□	□□□■
26	□□□□	□□□■	□%□■	■□□□	■□+■	■□□+	■□%□
27	□□□□	□□%■	□□□■	□□%+	■□□%	□%□%	■+□□
28	□□□■	□□□+	□+□+	□+□%	□□□□	■□□□	□□□■
29	■%□%	□□□□	■□□□	□□□□	+□+■	■□□□	■□□■
30	+□□□	%□%■	■+□■	□□%□	□□□■	■□□■	■□□+

Section 2

	A	B	C	D	E	F	G
1	□□□□	□+□□	□□□□	□□□□	□□□+	□□□%	□%□□
2	□%□□	□%□+	□□□+	□□□%	□□□□	□□+□	□□□□
3	□□+%	□□□□	□□+□	□□□□	□+%□	□□□□	□□□□
4	□□□□	□%□□	□□□□	□+□□	□□□□	□□□□	□□□+
5	+□□+	□+□+	□□□%	□□□%	□□□□	□□□□	□□□□
6	□□□%	□%□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□+□	□□□□
7	□□+□	□□□□	□□+□	□□□□	□□□□	□□□+	□□□+
8	□□□+	+□□+	□□□%	□%□%	□+□□	□□□□	+□□□
9	□□□%	□□□□	□□□□	+□□□	□□□□	□□+□	□□□□
10	□□+□	□□□□	□+□□	□□□□	□□□%	□□□+	+□□+
11	□□□□	□□□□	□□□□	□□□%	□□□+	□□□%	□□□□
12	□□□□	□□□+	□□□+	□□□%	□□□□	□□+□	□+□□
13	□□+%	□□□□	□□+□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
14	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□+
15	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	+□□+	□□+%	□□□□
16	□□+□	□□□+	□□+□	□□□%	□□□□	□□□□	+□□□
17	□□□%	□□□%	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
18	□□□□	□□□□	□□□□	+□□□	□□□□	□□+□	□□□+
19	+□□□	□□□□	□□+□	□□□□	□□□+	□□□%	□□□%
20	□□□□	□□□□	□□□+	+□□+	□□□%	□□□□	□□□□
21	□□□+	□□□%	□□□%	□□□□	+□□□	□□+□	□□□□
22	□□+□	□□□□	□□+□	+□□□	□□□□	□□□□	□+□□
23	□□□□	□□□□	□□□□	□+□□	□□□□	□□□+	□□□%
24	□□□□	□□□□	□□□□	□□□+	□□□%	□□+□	□□□□
25	□□□+	□□□%	□□+%	□□□□	□□□□	+□□□	□□□□
26	□□□□	□□□□	□□□□	+□□□	□+□□	□□□□	□□□□
27	□□□□	□+□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□+□	□□+%
28	□□+□	□□□□	□□□□	+□□+	□□□%	□□□□	□+□□
29	+□□+	□□□+	□□□%	□+□%	□□□□	□□□□	□□□□
30	□□□%	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□+□	□□□□

Section 3

	A	B	C	D	E	F	G
1	□□□□	田++++	□□□□	□□+□	□□□□	□□%+	□□□□
2	□□□□	□□□□	□□□□	□□□+	□+□+	□+□□	□□□□
3	□□□□	□□□+	□□□+	□□□□	□□□□	□□□□	□□+□
4	□□□□	□□+□	□□□□	□□+□	□□□□	□□□□	□□□□
5	□□□□	□□+□	□□□□	□□+□	□□+□	□□□□	+□□□
6	□□□+	□□□□	□□□□	□□□□	□+□□	□+□□	□+□□
7	□+□□	□□□□	□□□□	□□□□	+□□□	□□□□	□□+□
8	□□□□	□□+□	□□□□	□□+□	□□□□	□□□□	□□□□
9	□□□+	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
10	□□□□	□□□□	□+□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□+□
11	□□□□	□□+□	□□□□	□□+□	□□□□	+□□+	□□□□
12	□□□□	□□□□	□□□□	□□□+	□□□+	□□□□	□□□□
13	□+□□	□□□+	+□□+	□□□□	□□□□	□□□□	□□+□
14	□□□□	□□+□	□□□□	+□+□	□□□□	□□□□	□□□□
15	□□□□	□□□□	□+□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□+
16	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□+□
17	□□□□	□□+□	□□□+	□□+□	□□□□	+□□□	+□□□
18	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
19	□+□□	□□□□	+□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□+□
20	□□□□	□□+□	□□□□	□□+□	□□□□	□□□□	□□□□
21	□□□□	□□□+	□□□+	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
22	□□□+	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□+□
23	□□□□	□□+□	□□□□	□+□□	□□□□	□□□□	□□□+
24	□+□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□+	□□□□
25	□□□□	□□□□	□□□□	□□□+	□□□□	□□□□	□□+□
26	□□□+	□□+□	□□□□	□□+□	□□□□	□□□□	□□□□
27	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
28	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	+□□+	□□+□
29	□□□□	□□+□	□□□□	□□+□	□□□□	□□□□	□□□□
30	+□□+	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□

Section 4

	A	B	C	D	E	F	G
1	0%0%	0+00	0000	0000	0000	0000	0000
2	0000	%000	0000	0000	00+0	0000	000%
3	0000	00%0	00+0	00%+	000%	000%	0000
4	0000	000+	0+0+	0+0%	0000	0000	0000
5	0%00	0%00	+000	0000	0000	%00+	000%
6	0000	0000	0000	000+	000+	0000	0000
7	%000	000%	000%	0000	0000	0000	0000
8	0000	0000	%000	0000	0%00	%00+	000%
9	0%00	0000	0000	000+	00+%	0000	0000
10	0000	000%	000%	0000	+000	0%00	0%00
11	%000	0000	0+00	0+00	0+00	%000	0000
12	0000	0+00	0000	0000	00+0	0000	000%
13	0000	000%	0000	000+	000%	0000	0000
14	0+00	0+0+	0000	000%	0000	0000	0000
15	0000	0000	0%00	0000	00+0	0000	000%
16	0000	000%	0000	0000	0000	0%00	0%0+
17	0000	0000	0%00	0+00	%00+	000%	0000
18	0%00	000+	000+	000%	00+0	0000	000%
19	%000	0000	0000	000%	0000	0+00	0000
20	0+00	0+00	0000	0000	0000	0000	%00+
21	0000	0000	%000	0000	00+0	0000	0000
22	0000	00%+	0000	000%	0000	0%00	+000
23	0000	000%	000%	0+00	0000	0000	0000
24	0%00	0000	0000	0000	00+0	0000	+00+
25	0000	0000	0000	000%	000+	000+	000%
26	0%00	0+00	0000	+00+	000%	0000	0000
27	%000	000%	000%	0000	+0+0	%000	0000
28	0000	000%	0000	%+00	0000	0000	0000
29	0000	0000	%000	0%00	0000	000+	000%
30	0000	0000	0000	000+	000%	0000	+00%

Section 5

	A	B	C	D	E	F	G
1	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000
2	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000
3	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000
4	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000
5	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000
6	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000
7	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000
8	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000
9	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000
10	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000
11	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000
12	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000
13	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000
14	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000
15	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000
16	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000
17	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000
18	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000
19	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000
20	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000
21	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000
22	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000
23	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000
24	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000
25	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000
26	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000
27	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000
28	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000
29	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000
30	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000

