

CINEMA WAHÉ

P R E S E N T S



SINBAD

and the Throne of the Falcon

MARUK

Překlad:  MAC

Graf. úprava:  Marcus (c) 1996

Zpracováno na počítači Commodore 64 programem GeoPublish



Poslouchejte. Slyšíte to? Volání sokola. Ozývá se síněmi Kalifova paláce, truchlivý křik příšery, zakleté do cizí podoby.

Princezna Sylphani objevila sokola dnes ráno na posteli svého otce. Byla prvním člověkem, který vstoupil do Kalifových komnat krátce po úsvitu pozdravit svého starého otce stejně jako každé ráno, když se sluneční paprsky dotknou paláce. Palácovní lékaři jí řekli o Kalifově nemoci a o pravděpodobnosti toho, že již brzy bude následovat její matku na věčnost. S tímto vědomím se princezna rozhodla zpříjemnit otcí jeho poslední dny na zemi. Lékaři se kolem něj hemží se svými neúčinnými léky a nápoji, ale ona jediná umí vykouzlit úsměv na jeho tváři.

Sylphani svolala lékaře do otcových komnat, aby v tento strašný den učinili své rozhodnutí. Ale ti i přes své znalosti nebyli schopni nic říct. Zůstali němí.

Kalif nebyl již nadále člověkem.

Někdy během noci se velký zákonodárce přeměnil na sokola. Lékaři nebyli schopni Sylphani říct, jak k něčemu takovému mohlo dojít; Vezír nebyl schopen říci proč.

Ale po prohlídce Kalifa se lékaři shodli na jednom: pokud bylo kouzelníkovo kouzlo schopno uskutečnit tuto přeměnu, mělo by být co nejdříve zrušeno. Jinak může Kalif zůstat uvězněn jako sokol. Navždy.

Sylphani, vyzbrojena svými znalostmi, povolala Mocného Sinbada. Ihned jsi opustil Damaron, vědom si nebezpečí, která hrozí království bez panovníka, a přísahy ochránit princeznu, kterou jsi složil v mládí před mnoha lety.

Tvá práce bude velice náročná. Musíš velet Kalifovým silám při obraně města, podniknout dlouhou cestu, aby ses dozvěděl, jak zachránit Kalifa, a především mít prince a princeznu neustále pod svou ochranou.

Čas

Svůj úkol začínáš s malým množstvím stop k tajemství, a s krátkým časovým limitem. Pokud se svou skupinou oputíš palác, vezmi si s sebou přístroj na měření času. Písek bude hrdlem procházet pomaleji, dokud budeš na cestě.

A pokud dopadne poslední zrnko písku na dno nádoby, Kalif bude odsouzen žít celý zbytek svého života jako sokol.

Svět

Tvá loď, Sabaralus, a jeho schopná posádka tě očekávají v přístavu. Můžeš se nalodit a putovat po mořích, nebo zůstat na pevné zemi a hledat v okolí Damaronu klíč ke Kalifovu prokletí. Najdi šamana a cikánku; oba ti mohou s tvým úkolem pomoci. Je zde rovněž žena - svůdnice - s velkým talentem včetně schopnosti dát ti velkou sílu. Pokud ovšem budeš chtít zaplatit.

Damaron - Použij zvětšovací sklo podle popisu v příloze, abys zjistil svou výchozí pozici na mapě. Najdi slovo Damaron. Je to hlavní město - sídlo vlády. Zde se nachází Kalifův palác. Jeho armády zůstaly loajální a budou město chránit i za cenu života. Budou však potřebovat rozkazy, jinak se obrana Damaronu zhroutí.

Cestování po zemi - pečlivě prohledej každý ostrov a každý kontinent, abys našel postavy a předměty, které hledáš. Velkou pozornost věnuj geografickým názvům na mapě; nepřehlédni ani jedno město nebo region, neboť právě tam se může nacházet důležitý klíč ke tvému pátrání. A pokud potkáš šamana, cikánku nebo jinou postavu, promluv si s nimi, aby ses dozvěděl něco o Kalifově prokletí.

Sabaralus - Tvá loď je vážené plavidlo, a tvá posádka jej bude chránit s nasazením života. Ale během tvého pobytu na souši piráti rádi na loď zaútočili a obsadili ji. Každý útok stojí životy - a pokud zahyne poslední člen posádky, piráti určitě připojí Sabaraluse ke své flotile. Takže pokud budeš kotvit, pamatuj, že na rozsáhlých kontinentech se nachází několik přístavů. Pokud se budeš snažit prozkoumat celý kontinent z jednoho přístavu, cesta tě může stát mnoho životů.

Moudrý vůdce prozkoumá pouze krajinu v okolí přístavu. A stále si pamatuje, kde zanechal svou loď.

Putování oceány - Sabaralus tě dopraví do čtyř částí světa od Agoru po Cape of Tears (Mys slzí). Při cestách oceány a vyhledávání míst k přistání pamatuj na to, že přístavy se většinou nacházejí v zálivech. Mysli také na to, že každý ostrov může být prozkoumán, ale některé ostrovy budeš muset obeplout, abys našel vhodné místo pro přistání.

A na závěr varování: ve většině vod je navigace celkem bezpečná, ale můžeš se setkat s nebezpečími. Pamatuj si, která to jsou. Některá rizika se nacházejí na stále stejném místě, ale jiná se mohou vyskytovat na různých místech, pokud se staneš veteránem.

Vraky lodí - Během plavby se můžeš v nebezpečných vodách setkat s vraky lodí. Pokud se k vraku přiblížíš, můžeš se pokusit zachránit přeživší, ale pozor - skály, které způsobily tragédii mohou zničit i Sabalaruse.

* Kormidluj svou loď mezerami, vyhybej se skalám.

* Manévruj dostatečně blízko, abys nabral trosečníky, ale ne tak daleko, abys nenajel dnem na skály.

* Pamatuj si, že záchrana tvé lodi je prvořadá - nepodnikej příliš mnoho pokusů o záchranu mužů ve vířící vodě.

Kalif

Kalif Damaronský byl jako mladý muž silný vladař, ale s přibývajícím věkem začala jeho železná pěst ztrácet obvyklou sílu. Nyní je starý a slabý, jeho síla se začala ztrácet, byla rozdělena mezi nízké úředníky a uchazeče o trůn, kteří jí využili k dosažení vlastních sobeckých cílů. Nastal čas jmenovat následníka trůnu a Kalif se připravoval učinit rozhodnutí, když došlo k neštěstí. Dobrý princ Harun, bratr Sylphani, byl znám jako jeho oblíbenec, ale nyní může Kalif pouze krákat. Sylphani tě povolala - nadějí, že bys mohl najít způsob, jak mu navrátit lidskou podobu; jak bude schopen jmenovat prince Haruna za svého nástupce. Sylphani je nyní krásná mladá žena. Vypadá úplně jinak, než když jsi jí viděl naposledy před vyplutím na moře. Ty a Sylphani jste spolu vyrostli, její matka vás vychovala v paláci poté, co tví rodiče zahynuli během Velkého hladomoru. Je to již deset let od slibu, že se vrátíš. Slib jsi složil tu noc před tolika lety, kdy jsi odešel stát se námořníkem. Nyní ses vrátil splnit tento slib, a ihned sis všimnul, že Sylphani...vyrostla.

Město

Prozkoumej mapu nazvanou „The City“. Tuto mapu Damaronu a jeho okolí máš neustále k dispozici. Použij ji k zorganizování tvých sil na obranu města. Symbol paláce u zálivu označuje polohu samotného Damaronu; město je obklopeno různými druhy terénu od plání a hor po řeky a jezera. Rudí vojáci a lodě ukazují polohu tvých armád. Jednotky Černého prince Camarala se objeví podél okrajů mapy. Princ může zaútočit z libovolného směru, ale má pouze jediný cíl - dobýt Damaron a získat pro sebe trůn Kalifa.

Zásobovací střediska - Šest svítících lokací (včetně paláců) jsou zásobovací střediska - jsou to klíče k obraně Damaronu. Pokud armáda obsadí toto středisko, doplní se jí síly až na maximální hodnotu. Obě armády - spojenecká i nepřátelská - mohou zásobovacích center využívat.

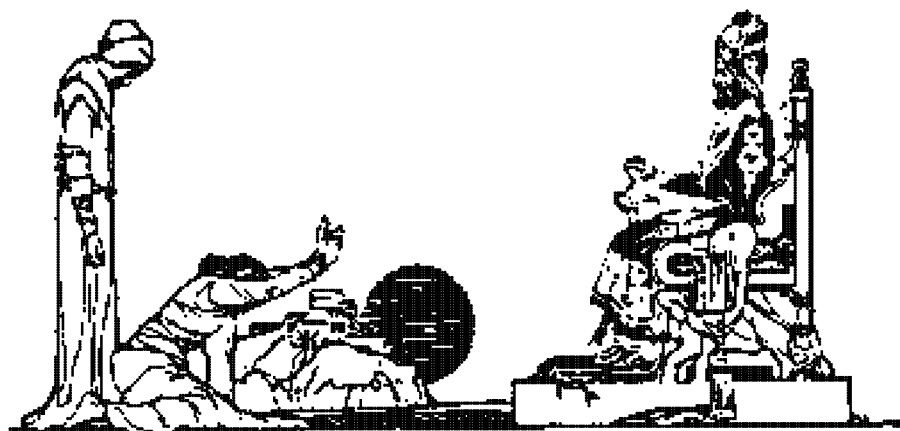
Pohyb - Armády se za jednotku času mohou pohnou o jeden šestiúhelník, můžeš jim přikázat pohyb do všech směrů. Pokud chceš vidět stávající příkazy libovolné armády nebo jí zadat příkazy nové, umístí nad ni kurzor. Jestliže armáda nemá žádný rozkaz, objeví se malý čtverec se znakem X, pokud na ni najedeš kurzorem. Jinak se zobrazí její povely. Pokud armádu přesuneš na jezero nebo řeku, změní se její symbol na lodičku, dokud nedosáhneš znovu pevniny. Další instrukce najdeš v příloze.

Pohyblivost - Pokud pohneš kurzorem na jednu ze svých armád, zobrazí se její síla a pohyblivost. Pohyblivost armády udává, jak rychle se armáda může pohybovat. Čas, který armádě zabere pohyb, závisí na terénu a jeho pozici - armády se pohybují pomaleji horami, mnohem větší pohyblivost mají při pohybu po vodní hladině.

Boj - S plynoucím časem armády vykonávají své povely. Čím více cest podnikneš, tím rychleji se armády budou pohybovat. Bitva se uskuteční tehdy, když se tvé jednotky a jednotky Černého prince postaví na stejný šestiúhelník. Každá bitva pokračuje, dokud není jedna z armád zničena nebo ze šestiúhelníku neustoupí.

Strategie - Síla na bitevním poli je klíčem k vítězství. Klíčem k síle na bitevním poli je obratné používání zásobovacích center. Zkušený stratég přesune své slabé jednotky do zásobovacích center pryč od nepřátel a nechá je tam, dokud nedosáhnou plné síly. Zároveň se musí ujistit, že silné jednotky brání tato centra před nepřátelskými silami.

Armády Černého prince porazíš nejjednodušeji, když bude slabá - pokud jim dovolíš dosáhnout zásobovací střediska, kde mohou zesílit, nemusíš svou chybu přežít. Musíš kontrolovat průběh bitvy tak často, jak jen to bude možné, obzvláště během dlouhých cest. Čas může ubíhat příliš rychle, pokud budeš podnikat dlouhé cesty, a pokud necháš bitvu dlouho bez dozoru, Černý princ může dobýt palác. Na druhé straně pečlivé vedení může způsobit úplné zničení nepřátelských sil, zakončené návratem prince do města jednou provždy.



Libitina

V Damaronu nebo někde poblíž najdete ženu pověstnou svými temnými silami. Libitina je nebezpečná svůdnice, kterou můžeš přesvědčit, aby ti dala informaci, stejně dobře tě však může zaklít svým kouzlem. Síla, kterou od ní při setkání obdržíš, může být nezbytná při setkání s Černým princem. Lováček jí musí najít během svého prvního úkolu.

Něco o Libitině. Kalífova bývalá manželka, která má stejně ostrý jazyk, jako je krásná, si myslí, že její syn, mladý princ Jamoul, je plnoprávným dědicem trůnu. Libitina udělá cokoli pro uplatnění tohoto nároku, a její síly jsou hroznivé. Kalif se s ní rozvedl poté, co se dozvěděl o jejích pokusech s okultními vědami, včetně dlouho tajených testech se starými rasami. A nyní malá nápověda. Je to jediná nápověda, kterou od nás dostanete, proto ji použijte s rozvahou a zdravým rozumem: Libitina je jediným člověkem, který ti může říct, kde přesně se nacházejí idoly. Ťokus se zeptat se jí na tato místa, ale nerozzlob ji. Pokud ji rozzlobíš, může Libitina přivolat Jamoula, aby vykonal pomstu, a říká se, že v Norgoru je znám jako...Řezník.

Souboje s mečem

Pokud se na svých cestách potkáš s Černým princem Camaralem, nebo s jinou zápornou postavou, budeš nucen ochránit svou skupinu. Princ je proslaven především zuřivostí svých útoků. Protože Camaral svůj meč ovládá s velkou obratností a chladnou přesností, bude se tě snažit zabít. Pokud tvůj soupeř nad tebou získá převahu, můžeš se pokusit o ústup - ale výsledky mohou být katastrofické. Nepřítel ihned napadne zbytek tvé skupiny. Pokud jsi s sebou z lodi přivedl dostatek mužů, položí tito muži svůj život na ochranu svého vůdce před Camaralovým mečem. Pokud jsi však tento předpoklad nesplnil, pravděpodobně ztratíš většinu členů své skupiny.

Pruh síly - Dva svítící pruhy na obrazovce ukazují tvoji a soupeřovu sílu. Pokud tvůj pruh zčervená, pokus se ustoupit (ústup není možný při boji s Jamalem nebo při boji na život a na smrt s Camaralem).

Technika - Dobrá technika je podstatná pro úspěch v šermířském souboji. Musíš být rozhodný v pohybech a bojovat s odvahou. Pokud vybíráš taktiku, dobře si vše promysli, abys pak dosáhl touženého výsledku. Zbrklé akce zřídka kdy přinesou úspěch v boji.

Taktika - Při souboji máš k dispozici čtyři druhy taktiky: můžeš zvolit *vysoký úder*, útok *normálním výpadem*, položit meč a udělat *nízký náhlý výpad*, nebo *odrážet mečem* soupeřovy útoky. Další instrukce najdeš v příloze.

Vítězství v souboji - Pro vítězství v souboji je nutná zkušenost, bystré oko pro rozeznání nekrytých míst v soupeřově obraně a věnování pozornosti strategii. Nebuď úplně od začátku agresivní. Místo toho se braň mečem, dokud se soupeř nepřiblíží. Pak najdi nedostatek v obraně a přejdi do útoku.

Pamatuj, že existují tři útočné taktiky, které jsou stejně účinné. Pokud se budeš příliš spoléhat jen na jednu z nich, může to být tvůj konec. Zkoušej různé útoky, abys našel soupeřova slabá místa. Každý protivník je jiný, ať už člověk, nebo zvíře, takže zatímco vysoký útok může být v jedné situaci dobrá taktika, nízký výpad může být mnohem efektivnější v jiné situaci.



Černý princ

Největším nebezpečím, se kterým se setkáš, je rychlý meč Camarala, Černého prince. Během celého nátrání bude slídit po tvých stopách ve snaze utkat se s tebou a tvými společníky, kdykoliv tě potká.

Ačkoliv se Kalif snažil na tuto nejnešť. stnější skutečnost svého života zapomenout, Černý princ je jedním z jeho synů. To z něj činí potenciálního dědice trůnu Damaronu. Vědom si toho, že jej Kalif nikdy nejmenuje svým následovníkem, prc-sazuje Camaral své nároky na trůn snahou o odstranění opozice a o i bsazení paláce silou. Pokud by mohl zabít princeznu Sylphani a jejího bratra, prince Haruna, a pokud by jeho síly uspěly při dobývání Damaronu, pak by se Černý princ Camaral stal novým Kalifem.

Postavy

Pro tvůj úspěch jsou nutné čtyři postavy: Libitina, Cikánka, Genie a Šaman. Rozhovor s každým z nich si vyžaduje jiný přístup. Své odpovědi vybírej opatrně a mazaně. Mysli na to, čeho chceš dosáhnout, a vyhni se zmatkům. Každá postava nabízí různé informace - má jinou roli - a každá z nich je schopná odvést pozornost od cíle tvé návštěvy.

Libitina, Cikánka, princ Harun a princezna Sylphani jsou lidé, kteří tě dobře znají a jsou popsáni někde na těchto stránkách. Někteří z nich jsou členy tvé skupiny, jiné budeš muset najít, než si s nimi budeš moci promluvit.

Genie - Je schopen pomoci ti v mnoha nepříjemných situacích, než se staneš velkým dobrodruhem, mnohokrát ti zachrání kůži. Poté, co ho najdeš, zůstane po ruce, aby ti pomohl v nejrůznějších vzniklých situacích. Pokud jej ztratíš, snaž se ho najít, možná se ti to podaří. Pamatuj si, že přání, která nabízí, závisejí na okolnostech - takže pokud dojde k neštěstí, zjisti si, jestli ti Genie může pomoci.

Šaman - Šaman je jedním z prvních, které musíš najít. Jedině on ví, jak zrušit prokletí, které postihlo Kalifa. Šaman je legendární postava - mnoho lidí nevěří, že existuje. Je znám schopností vidět vše, vědět neznámé, rovněž je alchymistou.

Když ho najdeš, pozorně vnímej jeho slova. Pamatuj si jeho slova. Oddej se bezuzdné radosti z kontaktu s dokonalou duší. A nezapomeň, kde jsi ho našel.

Cikánka

Když jsi byl sotva jinoch, poprvé jsi se znal cikánku Iris. Iris žila sama sužována narůstajícím věkem, mnozí se jí vyhýbali kvůli její zvláštní a tajemné povaze. Sama nikdy nenašla nikoho, kdo by jí naslouchal, lidé vždy příliš spěchali, než aby ztráceli čas s patetickou starou ženou.

Ale ty sis našel čas, abys jí vyslechl. Ukázal jsi jí přátelství, navštěvoval jsi ji, kdykoliv jsi mohl. Byla potěšená vždy, když viděla svého mladého přítele, nabízela ti jablka a cetky, a vykládala ti úžasné historky z dalekých zemí. Její vědci mostí ti mohou nezměrně pomoci. Ale nezapomeň na trpělivost, kterou jsi ukázal jako dítě - pokud jsi soucítil s jejími bolestmi, občas ti vyprávěla nejneuvěřitelnější příběhy ze všech.

Tvá posádka - Své pátrání začínáš s výbornou lodí a statečnou posádkou. Pokaždé, když Sabaralus podnikne pozemní útok, se musíš rozhodnout, kolik mužů vezmeš s sebou na přistání a kolik mužů necháš chránit loď. O posádku tě mohou připravit piráti, Černý princ nebo jiná rizika, která podstoupíš, ale během cesty můžeš přibrat nové členy.

Skupina na přistání - Velikost skupiny, se kterou přistaneš, určuje bezpečnost tvých společníků, pokud nastanou problémy a budeš nucen ustoupit. Časem získáš zkušenosti, kolik mužů musíš vzít s sebou, abys ochránil pátrající skupinu. Zároveň musíš nechat na palubě dostatek mužů, aby ochránili tvou loď, Sabaraluse, před útoky pirátů.

Rekrutování - Pokaždé, když se vrátíš na Sabaraluse, aby ses vydal na další cestu, můžeš poslat skupinu verbířů, aby shromáždili dobrovolníky do tvé posádky. Skupina verbířů proslídí přístav, kde kotvíš, a vrátí se s novými členy posádky - pokud bude nějaký nalezen a přesvědčen ke službě. Nejlepšími místy pro rekrutování jsou velké přístavy, protože jsou u nich největší města a nejvíce lidí. A největší města se obvykle nacházejí na rozsáhlých kontinentech.



Pteranoxos

Černý princ má mnoho spojenců ve své snaze sesadit Kalifa, v neposlední řadě mezi ně patří odporný Pteranoxos. Pokud se člen těchto jednotek objeví na obloze, je pouze jedna věc, kterou můžeš udělat - a než tento čin vykonáš, nemůžeš dělat nic jiného. Musíš ptáka zabít dříve, než unikne podat zprávu svému veliteli.

Tyto zárodky dlouho zapomenutých démonů z jiné doby slouží každému, kdo se s nimi v zoufalství spřátelí. Toto skutečné ztělesnění zla, tyto příšerné nestvůry byly donuceny sloužit Černému princovi, aby špehovali jeho nepřátele. Pokud tě jeden z těchto ptáků najde a unikne, může to pro tebe i tvou skupinu znamenat katastrofu (pokud si vzpomene, kde tě viděl - pteranoxos má mozek velikosti Torquarianské blechy).

Odstřel pteranoxů - tvůj luk střílí šípy rovně a přesně; musíš však správně zamířit. Tato smrtící zbraň je schopna sestřelit pteranoxa i na velkou vzdálenost - na druhou stranu každý cíl lépe trefíš, pokud je blízko.

- * Tři páry čar nad lukem znázorňují výšku, do které míříš.
- * Po výstřelu se pteranoxos pokusí tvému šípu vyhnout, ale jeho pohyby se můžeš naučit předvídat.
- * Miř na svůj cíl, ve správný čas vystřel šíp, abys zasáhl ptáka v letu.
- * Máš velkou zásobu šípů, ale omezenou možnost zastřelit ptáka dříve, než odletí podat správu svému pánovi.



Kyklopové

Mezi příšery, se kterými se setkáš, patří i legendární Kyklopové. Pokud jedna z těchto nestvůr přepadne tvůj tábor, musíš se s ním utkat kdekoliv, kromě jeho podzemního brlohu, aby vrátil to, co ukradl.

Pokud budeš spěchat za tímto hřmotným obrem, najdeš cestu do jeho jeskyně. Zevnitř uslyšíš křik mučených duší, které Kyklop vězní. Pak ho uvidíš. Pokud se svým strašlivým okem podívá na tebe a hrůza zachvátí tvé třesoucí se tělo, pamatuj, že nemáš žádné zbraně. Kyklop ti je vzal. Vytvoř si prak a modli se k bohům, aby vydržel pohromadě dostatečně dlouho na to, abys mohl tu odpornou příšeru zabít.

* Pohybuj prakem doleva nebo doprava tak, abys namířil na Kyklopa.

* Kámen vypusť tehdy, když si myslíš, že máš správně zaměřeno.

* Kyklopové po tobě budou házet balvany; těm se musíš vyhnout, pokud chceš přežít.

Legenda o idolech

V dávné minulosti rod zvaný Ishtiki osídlil země na západě. Podle legendy uctívali staří Ishtikové jako bohyně tři sestry. O tradicích tohoto zapomenutého náboženství se ví v líce málo, ale existují pověsti o temných obětováních, jež prováděli vysocí kněží, kteří shromáždili moc Tří Sester přeměnit člověka ve zvíře a zase zpět.

Říká se, že Ishtikové měli tři idoly - jeden za každou ze Tří Sester - a každý idol spojen s velkými silami, které mohly být vyvolány pouze obětními rituály legendárních zvířat, které žádný živý člověk nikdy neviděl.

Podle legendy má každý idol pár očí z drahokamů, a podle legendy každý, kdo získá oko z každého ze tří idolů, obdrží obrovskou sílu. Cikánky vyprávějí příběh o dobrodruhovi, který se pokusil tyto drahokamy odloupnout - po získání prvního z nich se pod jeho nohama otevřela země a pohltila ho. Kdo však věří historkám cikánek?

Idoly se již dávno staly legendou, ale říká se, že stále žijí kouzelníci, kteří znají okultní tajemství dávných Ishtiků.

DODATEK PRO C64/128

Ponámka: Tvůj herní manuál je psán pro verzi na Amigu. Ignoruj, prosím, tyto informace a dodržuj informace v tomto dodatku.

Na úvod

Vytáhni všechny cartridge z počítače. Zasuň joystick do **portu 1** nebo **2**. Zapni počítač a disk drive. Vlož disketu s nápisem REEL 1 nahoře.

Napiš LOAD "*"8,1 a stiskni RETURN. (Intro přeskočíš klávesou **F7**).

Jak hrát

Hra začíná v okamžiku, kdy Sylphani povolává Sinbada do zlatého města Damaronu. Odtud začne svou fantastickou pouť na záchranu kalifa. Když se na obrazovce objeví crossroads nebo Sinbads cabin, pohni joystickem, abys přesunul kurzorovou šipku na jeden z následujících nápisů a klikni:

* A SIGN ON THE SIGNPOST

V každém městě nebo přístavu musí Sinbad vybrat nový cíl. Klikni na název města. (Ze souše se na Sabaraluse vrátíš zvolením přístavu za předpokladu, že jsi ve městě, kde jsi opustil svou loď.)

* THE MAP

Když se objeví mapa, všimni si svítící ikony; to je místo, kde se Sinbad právě nachází. Pro návrat do hry stiskni fire.

* THE CRYSTAL

Při pohledu do magického krystalu cikánky může Sinbad vidět objekty. Klikni na jeden z následujících:

Sylphani.....rozhovor se Sylphani

voják.....viz BOJ

hodiny.....ukazují zbývající čas

Poznámka: Krystal rovněž zobrazí předměty, které Sinbad cestou shromáždil.

* GENIOVA LAHEV (Pokud ji najdeš)

Pohybuj joystickem nahoru a dolů pro výběr přání, potom stiskni fire. Pamatuj, že máš pouze tři!

Pohyby

Sinbadovo hledání zabere mnoho měsíců náročného a nebezpečného cestování (ačkoliv úspěšné dokončení hry zabere minimálně hodinu). Démoni, kteří pomáhají Černému princi, mohou vykouzlit jedovaté pavouky a dravé ptáky ve

snaze znepríjemnit Sinbadovi cestu. Aby ses těmto příšerám vyhnul, pohni joystickem dolů (skrčíš se), nebo stiskni fire (vyskočíš do vzduchu).

Boj

Když začnou loupeživé jednotky Černého prince vést válku o kontrolu nad Damaronem, musí Sinbad velet svým silám za pomoci magického krystalu od cikánky. Pokud dovolí silám Černého prince zaútočit na Damaron, bude Sinbad povolán zpět domů bojovat s ním na život a na smrt!

Pro zahájení boje stačí kliknout na ikonu vojáka v krystalu. Když se objeví mapa, můžeš prozkoumat sílu jednotek a povely k přesunům pohybem žlutého kurzoru nad nepřátelskými černými jednotkami, nebo nad Sinbadovými bílými. Zadání nového povelu k pohybu provedeš podržením joysticku dolů, pak pohybem doleva nebo doprava pro změnu směrové šipky. (V dalším průběhu hry půjde jednotka zadaným směrem, dokud nedosáhne neschůdného terénu nebo konce obrazovky.) Pokud se nepřátelské jednotky ocitnou na stejném políčku, začnou bojovat, zvítězí strana s vyšší silou. Jednotky v boji jsou reprezentovány červenou ikonou. Pokud síla jednotky dosáhne nuly, Všichni muži jsou zabiti nebo poraženi. Na mapě jsou rozmístěna zásobovací centra; pokud libovolná jednotka (Sinbadova nebo Černého prince) stojí na tomto políčku, její síly se vrátí zpět na normální stav.

Sošky

Legendární idoly Ishtiků jsou roztroušené po mapě. Pokud tyto mystické sošky objevíš, musíš pohnout joystickem na jedno oko a vyloupnout ho z důlku. Ale vybírej opatrně, následky by se ti nemusely líbit!

Pteranoxové

Černý princ používá tyto prokleté příšery jako špióny, a Sinbad je musí sestřelit lukem dříve, než se vrátí zpět podat zprávu svému zlému pánovi. Pohybuj joystickem doprava nebo doleva, abys ptáka zamířil horizontálně, a nahoru nebo dolů, abys ho zaměřil vertikálně. Pak stiskni fire. (Podle legendy ten, kdo má srdce na správném místě může ptáky sestřelit. Ovšem je to pouze legenda...)

Kyklopové

Kyklopové jsou zlé příšery, lidožrouti, kteří se živí masem nevinných lidí, které si zatáhnou do svých jeskyní. Abys usmrtil kyklopa, pohybuj svým prakem pomocí joysticku doprava nebo doleva. Pokud si myslíš, že máš přesně zaměřeno, stiskni fire, a buď si jist, že po tobě bude házet balvany. Pokud jeden z nich zasáhne tvůj prak, bude mít Sinbad **velké** bolesti hlavy.

Zemětřesení

Černý princ ovládá mnoho kouzel, ale žádné není tak silné, jako jeho schopnost hýbat zemí. Pokud se otevře země, má Sinbad omezenou dobu na návrat na povrch. Vyhybej se padajícím kamenům pohybem Sinbada doleva a doprava pomocí joysticku. Stiskni tlačítko pro skok na sousední výběžek, nebo drž joystick nahoru a mačkej tlačítko pro skoky do vyšší úrovně, nebo vylez nahoru po kořenech. Pokud spadneš do vody, nenech Sinbada odplout z obrazovky. Pohni joystickem nahoru, aby přešel zelený břechťan a vrátil se zpět dolů.

Souboj s mečem

Sinbad na své cestě potká mnoho nebezpečných protivníků... Pohybuj joystickem doleva a doprava, abys pohyboval Sinbadovým mečem. Výpady protivníků zablokuj pohybem joysticku uprostřed doprava nebo doleva podle toho, na které straně šermuje tvůj soupeř. Proveď výpad stisknutím tlačítka nebo udělej dlouhý sek tím, že mečem pohneš vzad vlevo nebo vpravo a pak švihneš na druhou stranu. Stále pozoruj svou sílu v horní části obrazovky. Pokud se rozhodneš ustoupit, drž joystick dole, dokud meč nezmizí z dolní části obrazovky.

Vrak lodi

Při Sinbadových plavbách z přístavu do přístavu podnikneš mnoho divokých útoků, útoků příliš prudkých na nezkušeného kapitána, na palubách horších lodí, než je Sabaralus. Pokud se setkáš s vrakem lodi, veď Sabaraluse joystickem. Pohybuj s ním nahoru, dolů, doleva, doprava. Buď si jistý, že se vyhneš skalám a balvanům. Pokud na něco z toho najedeš, půjdeš okamžitě ke dnu. Hledej trosečníky ve vodě. Pokud nějakého uvidíš, pluj ho se Sabaralusem zachránit. Muži, které takto zachráníš, se přidají k Sinbadově posádce.

