

# Commodore C64

## Návody ke hrám

# GAMESET COMMODORE

# A





## ŘADA C 64

**GAMESET C 64 I + joystick + hra v modulu**

**C 64 II**

**Magnetofon DR 1535**

**Disketová jednotka 1541**

**Barevné monitory**

**Joysticky**

**Plotter**

Domácí počítač, 64 KB paměti.

Disketová jednotka 5,25".

Commodore a Anitech

QS II Plus, QS Apache 1, Python 1

XY 1541 + kabel

**Zásuvné moduly**

velký výběr zásuvných modulů

**Superreset**

Reset tlačítko, studený start

**Propojení**

**Printerface**

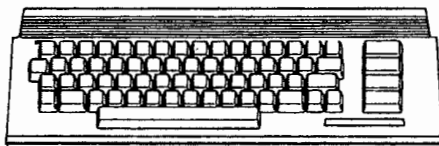
Emulátor rozhraní CENTRONICS (IBM a EPSON)

**AV kabel**

Propojení poč. a SCART konektoru TV

**Kryt na počítač**

**Kabel k disketové jednotce**



Kazeta i disketa, textová hra pro celou rodinu

**Herní programy**

**Kazeta her 1-12**

**Naftová pole**

**Diskety s herními programy 1 až 65**

**Programy výukové**

**LANDI**

Ucelený systém jazykových programů ve dvou jazykových mutacích (A, N), kazeta i disketa

**ABAK**

Výukový slovník, velká kapacita slov (A nebo N), možnost dopisování slov, kazeta i disketa

**CSL**

Procvičování českého jazyka (kazeta i disketa)

**Babychem**

Kazeta i disketa, výuka chemie pro ZŠ

**Babymat**

Kazeta i disketa, výuka matematiky pro 1.-4. třídu ZŠ

**Programy uživatelské**

**Domácí účetnictví**

Disketová verze

**VIDEOHELP**

Kazeta i disketa, databanka pro video a audio kazety

**Kondiciogram**

Kazeta i disketa

**Kazeta uživatelských programů**

cca 80 uživatelských programů

## TURBO JRC

Turbo je systém, umožňující uživatelům kazetových magnetofonů ukládat a načítat programy z magnetofonu 10x rychlejším způsobem než standartní příkazy LOAD a SAVE. Tento systém je mezi uživateli značně rozšířen v různých verzích. Každá verze má své klady i nedostatky. Proto jsme připravili naši originální verzi, čistě podle našich představ. Jmenuje se TURBO JRC a je plně kompatibilní s ostatními verzemi pokud jde o formát ukládání programů na pásek. Navíc umožňuje ukládání určitého úseku paměti a jeho opětné načtení od určité adresy, což se bude hodit pokročilejším programátorům, pracujícím se strojovým kódem. Navíc jsou výkonné rutiny TURBA JRC uloženy v nepoužívaných a těžko přístupných oblastech paměti, což snižuje riziko kolize s programy pracujícími přímo s paměti a umožňuje nahrávat i velice dlouhé programy.

Po spuštění TURBA JRC máte k dispozici několik nových příkazů BASICu. Všechny začínají znakem "<->" (šipka vlevo).

<- S "jméno" [ , počáteční adresa , koncová adresa ]

Tento příkaz slouží k uložení programu na kazetu. Za příkaz "<-S" musíte napsat jméno, pod kterým bude program uložen na kazetu. Jméno se skládá z jednoho až šestnácti znaků uzavřených do úvozovek. Pokud za "<-S" napíšete pouze jméno, uloží se program v BASICu. To, že se jedná o BASIC, bude také zaznamenáno a při opětném načtení se program uloží na správné místo v paměti, určené systémovými proměnnými (počátek programu v BASIC - \$2B) a bude také provedeno vše potřebné pro jeho funkci. Pokud za jméno napíšete čárku, pak desítkové adresu počátku, čárku a desítkové adresu konce bloku paměti plus jedna (tedy adresu prvního byte, který už do bloku nepatří), uloží se na kazetu tento blok paměti, bude poznamenáno že je to paměť a při zpětném načtení se data uloží na stejné místo v paměti, odkud byla uložena. Existuje i možnost načíst data jinak, viz níže. Obsluha magnetofonu je stejná jako u příkazu SAVE, tedy na výzvu stisknout zároveň PLAY a RECORD.

<- L [počáteční adresa]

Tento příkaz provede načtení programu uloženého příkazem "<-S". Pokud za příkaz nenapíšete nic, nahraje se program tam, kam má, tedy program v BASICu od počátku paměti pro BASIC určeného systémovými proměnnými a blok paměti na svou původní adresu. Pokud za příkaz "<-L" napíšete ještě dekadickou adresu, uloží se data od této adresy bez ohledu na jejich typ. Obsluha magnetofonu je stejná jako u příkazu LOAD, tedy na výzvu stisknout PLAY. Poté se na obrazovce objeví modré proužky a načítá se hlavička programu. Pokud je nalezena, vypíše se údaje o nalezeném programu, tedy jeho jméno, oblast paměti kam se uloží a jeho délka. Umístění je vypisováno hexadecimálně, protože je určeno pokročilým programátorům a pro ně je šestnáctková soustava daleko přehlednější. Naopak zadávání adres je desítkové, protože zadávání šestnáctkových čísel dělá problémy interpretu BASIC. Navíc je takto možné zadat adresu jako matematický výraz, včetně proměnných BASICu. Po vypsaní údajů o programu program čeká a vy máte dvě možnosti: Buďto je to program, který jste chtěli nahrát, stisknete tedy SPACE (mezeru) a program se nahraje. Pokud to není program který hledáte, stiskem STOP se nahrávání přeruší. Pokud chcete nahrávání přerušit, lze to provést stiskem RESTORE, ale příliš to nedoporučuji.

<- 0

Tento příkaz využijí asi jen pokročilejší programátoři. Příkaz obnoví ukazatele začátku a konce programu v BASICu na hodnoty, které měly před použitím "<-L". Typický příklad použití: Máte v počítači program v BASICu a potřebujete nahrát do paměti rutinu ve strojovém kódu, aniž byste o BASIC přišli. Použijete tedy v klidu "<-L" a po nahrání rutiny do paměti zadáte "<-0".

<- Q

Tento příkaz nenávratně zruší TURBO JRC.

#### HLAVOSTAV

Hlavostav je program pro nastavení kolmosti hlavy magnetofonu podle nahrávky programu tak, aby ji počítač spolehlivě načelil.

#### POSTUP PŘI NASTAVOVÁNÍ HLAVY

Po spuštění programu se objeví obrazovka. V jejím levém horním rohu je okénko, ve kterém se graficky znázorňuje kvalita nahrávky. Vlože do magnetofonu kazetu s nahrávkou, podle které chcete nastavit hlavu magnetofonu a stisknete PLAY. Protože program pracuje na principu měření rozptylu délek impulsů signálu přicházejícího z magnetofonu, je bezpodmínečně nutné, aby z magnetofonu nějaký signál přicházel, tedy nestačí pouze stisknout PLAY, ale kazeta v magnetofonu musí být nastavena na nahrávku nějakého programu. Nejlépe se nastavuje podle programu nahraného systémem TURBO, protože tento systém je také na špatné nastavení hlavy magnetofonu nejcitlivější. Jak tedy při nastavování postupovat? Nejprve popíší postup nastavování podle nahrávky v TURBU, protože je nejpoužívanější.

V okénku vlevo nahoře se při přicházejícím signálu objevují malé tečky, které se pohybují směrem nahoru. Pokud je kolmost hlavy nastavena vyhovujícím způsobem, tvoří tečky dva tenké svislé pruhy oddělené širokou mezerou. Počet teček v pruzích je závislý na nahrávce programu, důležitý však není jejich počet, ale jejich umístění. Jakmile jsou nějaké tečky mimo oblastí pruhů, je to s kvalitou nahrávky na pováženou. Pokud chcete získat představu o tom, kde by měly tečky být, stačí si zapnout zobrazení žádoucích oblastí klávesou <F3>. Vypíná se klávesou <F1>. Pokud by vám ani to nestačilo a myslíte si, že nejste schopni posoudit kvalitu signálu, pomohou vám dvě žabičky po stranách obrazovky. Tím jak se tváří vám dají jasně najevo, jak to s nahrávkou je. Když nepřichází žádný signál z magnetofonu, mají očička zavřená a spí. V opačném případě by měly koukat přímo na vás. Pokud žabička občas obrátí oči v sloup, je to špatné. Pokud se zatváří vykulené, je to strašné! Teď tedy víte, jak poznáte kvalitu nastavení. Nyní k samotnému nastavování.

K tomu potřebujete tenký křížový šroubovák. Hlava se nastavuje otáčením malého stavecího šroubku, který se objeví pod dírkou umístěnou mezi dvířky magnetofonu a ovládacími klávesami po stisku PLAY. Tímto šroubkem pomalu otáčejte a sledujte kvalitu nahrávky. Nejlepší metodou je najít polohu, kdy se kvalita nahrávky začíná jevit uspokojivou a polohu, kdy už zase uspokojivou přestává být. Šroubek pak nastavte přesně doprostřed mezi tyto dvě polohy.

Pokud jde o nastavení kolmosti hlavy podle nahrávky ve STANDARTU, je postup stejný. Liší se však čáry - jsou jinde a jsou tři, z nichž ta vpravo je velmi nevýrazná. Tvar čar zjistíte po stisku <F5>. Nastavení podle standartu je obtížnější a nebývá tak kvalitní.

Pokud máte kazetu, která byla nahrávána na jiném magnetofonu, který má výrazně odlišnou rychlost posunu pásky, může dojít ke komplikacím - čáry budou mírně posunuty na některou stranu. V tomto případě se nemůžete spoléhat na žabičky ani na vyznačené čáry a musíte si hledět jediné toho, aby čáry byly co nejtěsněji a co nejdál od sebe. Pokud bude toto splněno, neměl by být problém ani takto špatnou kazetu načíst.

#### POZOR!

Při zastrčení šroubováku musí být mechanika magnetofonu stále vysunuta. Nesmíte s ní manipulovat, pokud máte zasunutý šroubovák. Nedoporučujeme nechat nastavovat hlavu malým dětem. (tedy hlavu magnetofonu)

720

Jste-li nadšeným fandou skateboardu, je hra 720 právě to, co potřebujete. Tato hra vám umožní se na vratkém prkénku s kolečky pohodlně vyřádit! Vaším úkolem je pomocí začínajícímu skateboardovému maniakovi získat mistrovství v této sportovní disciplíně, vítězství na závodech a veškeré potřebné vybavení profesionálního závodníka. Na začátku své kariéry se ocitnete uprostřed parku, pouze se svým starým otřískaným skateboardem, třemi vstupenkami na závody a stem dolarů v kapse. Jak velice rychle zjistíte, je tento park pravým rájem skateboardistů. Je plný spousty nádherných terénů a překážek, které jen čekají až je zdoláte na svém skateboardu a dokážete tím své mistrovství. Navíc na čtyřech stranách parku jsou specializované prodejny vybavení pro skateboardisty a občas se tu pořádají závody v několika disciplínách týkajících se skateboardu. Neztrácejte tedy čas, kariéra volá!

Podívejme se nyní na ovládání hry. Po spuštění hry a odplácnutí úvodní hlavičky klávesou SPACE se ocitnete v menu, kde si můžete navolit nekonečný čas (infinite timer), neomezené množství vstupenek na závody (infinite tickets) a maximální vybavení (all equipment). Pokud chcete odpovídající podfuk aktivovat, odpovězte klávesou "Y", pokud ne, odpovězte "N". Tyto volby se hodí jen na nácvik hry, zkušený hráč, tzv. "pařan" se bez nich klidně obejde. Po odmačknutí poslední volby se objeví úvodní obrazovka hry. Tady je vidět tabulka sedmi nejlepších skateboardistů. Pokud stisknete fire (hra se ovládá joystickem v portu č. 2), ocitnete ve hře. V horní části obrazovky je okno, ve kterém vidíte svého hrdinu a nejbližší okolí kolem něj. Pomocí joysticku ovládáte směr a rychlost jeho pohybu, pokud navíc stisknete FIRE, provede skateboardista skok. Pokud podržíte joystick na některou stranu, bude skateboardista zrychlovat. Pokud zajedete na některý černý ovál s nápisem "MAP", objeví se mapa parku. Na ní si všimnete umístění prodejen s vybavením a míst kde se konají závody o peněžitě ceny. Jednotlivé disciplíny jsou: RAMP - závody v akrobacii na U-rampě, DOWNHILL - sjezd, SLALOM - projíždění branek a JUMP - skoky na speciálních rampách. Navíc je na mapě vaše momentální pozice v parku označena bílou šipkou a nápisem YOU ARE HERE. Z mapy se dostanete stiskem FIRE. Nyní se podívejme na údaje ve spodní čtvrtině obrazovky. Zejména důležité jsou tyto údaje: TIMER - ukazuje zbývající čas, CASH - tady je aktuální stav vašich financí, TICKETS - ukazuje kolik máte ještě vstupenek na závody, SCORE - ukazuje kolik máte bodů, NEXT TICKET AT - ukazuje, při kolika dosažených bodech dostanete další lístek na závody. Pokud si chcete vydělat nějaké peníze, musíte se umístit v některém závodě na prvním až třetím místě. Vyše finanční odměny závisí na vašem umístění. Za získané peníze můžete nakoupit lepší vybavení, což se projeví na lepších jízdních vlastnostech vašeho skateboardu. Pokud potřebujete novou vstupenku, potřebujete do-

sahovat vysokého skóre. K tomu můžete používat různé "fraje- řinky". Ty se provádí tak, že se provede výskok, nejlépe na nějaké rampě, a rychlým točením joystickem provedete otočku o 180 stupňů (nebo i víc, můj rekord je 8 otoček). Nejdůle- žitější je, aby borec byl při dopadu otočen ve správném smě- ru, jinak následuje tvrdé přistání. Pokud vás omrzí poněkud drásavá hudba, můžete ji vypnout klávesou F1. Klávesou SPACE se zapíná pauza. To je vše, příjemnou zábavu!

#### A.T.F.

Na naší planetě zuří celosvětová válka. Válčící strany jsou rozděleny na dva tábory, bojuje se na všech kontinentech. Počáteční úspěchy našich spojenců nám dávaly naději na ví- tězství, avšak nyní se situace obrací. V současné době jsou síly téměř vyrovnané, avšak situace našich jednotek se rychle horší. Vítězství se kloní na stranu nepřítelů, spoje- necké vrchní velení je zoufalé. Všechny rezervy jsou vy- čerpány, všechny zálohy jsou vrženy do boje. Zbývá poslední naděje - několik prototypů supermoderních bitevních letadel typu "A.T.F.". V tyto stroje vkládalo spojenecké taktické velení velké naděje, avšak ukázalo se, že nestihneme zavést jejich hromadnou výrobu dříve, než situace skončí rozdrčením našich jednotek a rychlým vítězstvím nepřítelů. Několik nejlepších pilotů spojeneckého letectva bylo staženo z bojů, aby se zúčastnili posledního pokusu o zvrácení válečné si- tuace. Pomocí počítačové analýzy bylo zjištěno, že jedinou naší nadějí je bleskový útok několika prototypy "A.T.F." na nejdůležitější pozemní a námořní objekty nepřítelů. Prototy- py "A.T.F." spojují rychlost a vysokou manévrovací schopnost stíhacích letadel s vysokým doletem a obrovskou palebnou sí- lou bitevních strojů. Navíc jsou vybaveny několika tajnými systémy pro automatické kopírování terénu, vyhledávání dosud nezjištěných nepřátelských objektů a pro ničení útočících raket odpálených z nepřátelských letadel a pozemních stano- višť. Navíc jsou vybaveny databází vlastních a nepřátelských objektů, která je v neustálém spojení s centrální databází letectva. Ta je doplňována o údaje získané průzkumem, což zvyšuje efektivitu útoku letadla a umožňuje likvidaci něko- lika cílů během jednoho náletu. Tím, kdo povede tyto proto- typy do boje jste VY.

Po spuštění hry se objeví úvodní menu:

START GAME	- spuštění hry
HALL OF FAME	- tabulka nejlepších pilotů
PILOT RATING	- nastavení obtížnosti
SOUND	- vypínání hudby a zvuků

Po zvolení START GAME počítač chvilku vymyslí rozmístění kontinentů a válečnou situaci. Potom se objeví mapa světa s rozmístěním spojeneckých a nepřátelských jednotek. Dále se po stisku fire objeví přehled o poměru spojeneckých a nepřá- telských jednotek a poté už můžete začít s vybavováním svého letadla palivem a výzbrojí. Pohybem joysticku nahoru a dolů se pohybujete po jednotlivých položkách, joystick doprava přidává a doleva ubírá množství na palubě:

CANNON MAGAZINES	- zásobníky do palubních kanónů
ASRAAM MISSILES	- protiletadlové rakety
MAVERICK MISSILES	- rakety proti pozemním cílům
FUEL	- palivo

Optimální kombinace je podle mého názoru: Plno paliva, mavericků kolik to unese a místo toho posledního mavericku nabrat náboje do kanónů. Rakety ASRAAM jsou podle mne zcela zbytečné, stačí kanóny a těch také nemusí být moc, protože skoro pokaždé se dá útokům nepřátelských stíhaček uhnout. Po zdárném naložení letounu vším potřebným stiskem FIRE už můžete startovat. Letadlo je při letu vidět ze zadu shora.

Nejprve popis ovládání z klávesnice:

- "Q" - přidává plyn
- "A" - ubírá plyn
- "U" - vyndává a zandává podvozek
- "T" - zapíná a vypíná autom. kopírování terénu
- "L" - zapíná a vypíná autom. přistávání
- "N" - přepínání mezi raketami ASRAAM a MAVERICK
- "F1" - změna typu zobrazování krajiny
- "J" - spuštění likvidátoru nepřátelských raket
- "C" - přepínání mezi mapou, databází, ukazatelem stavu zbraní a ukazatelem poškození
- "D" - přepínání mezi spojeneckými a nepřátelskými objekty
- "E" - přepínání druhu objektů v databázi
- "R" - přepínání mezi jednotlivými objekty stejného druhu

Postup při boji: V databázi vyhledat nejbližší nepřátelský objekt, vzlétnout, letět maximální rychlostí k cíli, když vzdálenost klesne pod 100 zpomalit a pražit mavericky dokud není cíl zničen. Pokud vás přepadne letadlo ze zadu, zatá-čte pořad směrem od něj a bidák se do vás netrefí. Konec briefingu, rozchod!

#### ARENA 3000

Do arény se s rachotem vrátilo několik nablýskaných a nasupených robotů. Cyborg v roli toreadora s laserem v ruce střílí okolo sebe jako šílený. První zasažený robot padá k zemi.....teď druhý, tře ..., nadšený halas diváků se změnil v souvislý řev. Do krajnosti rozrušený robot trhá cyborga na kusy a hází je mezi diváky.....

Tak takhle nějak vypadají býčí zápasy v daleké budoucnosti. Hra ARENA 3000 Vám umožní stát se jedním z toreadorů-cyborgů. Stačí jen uchopit joystick (v portu 1) a můžete začít bojovat s roboty o své 3 životy.

Po úvodním textu a stisknutí space, zvolíte klávesami 1 nebo 2 počet hráčů. Poté začíná vlastní hra. Zlikvidujte všechny roboty a postoupíte o úroveň výš. S každou další úrovní se zvyšuje počet robotů. Některým stačí jeden zásah, ale jsou i jiní co nezdolají ani dva nebo tři výstřely. Idea hry spočívá v prokousávání se stále těžšími a těžšími úrovněmi, až do Vašeho úplného vyčerpání.

#### ARTILLERY DUEL

V dálce vidět tmavé hory...  
obláčky nesměle plující oblohou...  
les jehož větvemi ševelí vítr...  
Protí sobě stojící dva tanky.

Artillery duel je klasická hra typu "úhel, síla". Je určena pro dva hráče, kteří mají v oblibě balistiku. Player 1 (joystick v portu 1), Player 2 (joystick v portu 2). V úvodním menu si navolte obtížnost

(Private, Capitain, General), což v praxi znamená sílu větru, který zanáší Vaši střelu. Pak se oběví výše popsaná obrazovka. Pohyby joysticku vlevo a vpravo si volíte mezi BARREL (úhel), POWDER (síla) a FIRE (pal!). Joystickem nahoru a dolů nastavujete hodnoty - BARREL a POWDER. Mějte vždy na paměti sílu větru (vpravo nahore), neb ten jest zrádný.

Váš úkol je jednoduchý i když ne snadný. Nastavit rychle úhel a sílu (pozor musíte pracovat svižně, neboť Vám ubíhá čas - na řídicím panelu dole uprostřed). Nastavit FIRE, pak jen stisknout tlačítko a pal! Každý zásah je vyobrazen v procentech. 100 % znamená že jste vašeho kamaráda rozstříleli na mraky, tedy jeho tank a stal jste se vítězem.

I když podobných her jsou desítky, věřím že právě tato Vám zpríjemní alespoň pár chvil. Pevnou mušku!

### BEACH HEAD

Máte náladu proniknout s vlastní flotilou na nepřátelské území, proplovat skalní soutěskou plnou torpéd a lodních min, sestřelovat protivníkovy letadla a bombardovat jeho lodě nebo jako velitel tanku se prostřílet až k nepřítelovu hlavnímu stanu? Při hře Beach Head můžete toto válečné dobrodružství prožít na vlastní kůži. Stačí jen uchopit joystick a nechat se vtáhnout do děje hry. Po úvodním obrázku se zobrazí menu obtížnosti pro jednoho (klávesy 1 - 4) nebo dva hráče (klávesy 5 - 8). Stisknete příslušnou klávesu a jedem....

Objeví se mapa zálivu. Ty čtyři tečky nahore v pravo je vaše flotila. Pět teček blízko u sebe je nepřátelská flotila. Uprostřed na severním okraji poloostrova bliká černý bod, to je malý průliv mezi skalami. A nakonec ještě černý čtvereček vlevo dole ve vnitrozemí to je nepřítelův hlavní stan.

Pomocí joysticku v portu 2 (pokud máte navoleny dva hráče, pak se musíte o joystick podělit se svým kamarádem) plujte se svojí flotilou směrem k průlivu mezi skalami (blikající černý bod uprostřed severního okraje poloostrova). Až se dotknete okraje poloostrova dostanete se do průlivu. (POZOR! pokud nechcete podniknout namáhavou cestu soutěskou vplujte zvesela do zálivu a rovnou napadněte nepřátelskou flotilu) Na obrazovce teď vidíte moře mezi skalami plné torpéd a námořních min. Jedna z vašich lodí je vpravo dole. Proplyjte s pomocí boží až doleva nahoru a vyplujte z obrazovky. Tím jste dostali jeden váš bojový křižník do zálivu. Takto pokračujte až provedete celou flotilu. Dole na obrazovce je deset teček. Ty tmavé jsou vaše lodě, bílé jsou lodě proplyvší do zálivu.

Pokračujeme dál až k nepřátelské flotile. Té se už vyhnout nemůžete neboť hned jak se přiblížíte vyrazí Vám v ústrety a zbavit se jí už nelze. Po kontaktu se obrazovka změní na odsílovací stanoviště. Z letadlové lodě uprostřed obrazovky na Vás začnou útočit nepřátelská letadla. Joystickem nahoru a dolů nastavujeme úhel, doleva doprava směr střelby z protiletadlového kulometu. Protivníkovy bojové letouny vždy na vás vystřelí jednu dávku a klidí se pryč z dosahu Vašeho kulometu (pokud je dříve nesestřelíte). Každý vám udělený zásah se ukáže dole na panelu v číslech (DAMAGE). Pokud dosáhne hodnoty 20 jedna vaše loď to odnese potopením. Nebraňte se příliš horlivě neboť kulomet se musí dobíjet (AMMUNITION). U malé obtížnosti můžete střílet jak je vám libo, ale u vyšších obtížností trvá dobíjení déle.



Protivíkova flotila se nedá jen tak. Až jí dojdou letadla, začne bombardovat Vaši flotilu ze svých křižníků. Stejně jako u letadel nastavíte úhel (jeho hodnota se zobrazuje v pravo na panelu - DEG ELEV) a směr. Pokud střelíte příliš blízko napíše vám počítač hlášení - XXXXX SHORT. Pokud střelíte příliš daleko, podá hlášení XXXXX LONG. Toto číslo ve skutečnosti znamená počet polovin stupně, o které musíte úhel upravit. Popte všechny nepřátelské lodě a dostanete se zpět na mapu zálivu.

Dopluje na pláž před hlavním stanem (blikající černý čtvereček) a dostáváte se do předposlední fáze hry. Tankem musíte projet nepřátelské území až k hlavnímu stanu. Pokud narazíte cestou do jedné z mnoha bariér, najedete na minu, nebo dostanete zásah od nepřítele - ztratíte tank. Zatněte zuby a dojdete až k hlavnímu stanu. Na obrazovce uvidíte bunkr protivíkova velitelství. Když se otevře jedno z okének, co nejrychleji do něj střelte. Nad bunkrem je umístěno obrovské dělo jehož hlaveň se na Vás natáčí a natáčí a BUM! tank je v pr... Nevadí, můžete se probojovat s dalším tankem k bunkru a střelíte do okének o stošest, až se objeví bílá vlajka, což jak jistě víte znamená, že se nepřítel vzdává. Inu dejte mu tedy milost a další náročný boj je šťastně za Vámi.

#### BRUCE LEE

Tato hra je příběhem známého mistra KUNG-FU Bruce Leeho. Tentokrát se náš milý kungfista rozhodl vylepšit si finanční situaci tím, že porazí v boji zlého démona, který sedí ve svém paláci v horách na hromadě zlata. Vyšel tedy do hor a po delším hledání démonův palác našel, protože ten byl plný svítících lampiónů. Aby nebyl, když démon by se bez svítících lampiónů rozplynul! A co takhle démonovi všechny lampiónky pohášet? To je ono! A náš Bruce Lee začal pobíhat po paláci a zhášet lampiónky. Brzy se však ukázalo, že to nebude tak jednoduché, protože se za jeho zády zjevil přízrak černého ninji a začal ho ohrožovat svým nesporně vysoce kvalitním mečem. Cha chá, zasmál se Bruce Lee a poslal ninju několika přesnými údery kung-fu do věčných bažin. Úsměv mu však záhy ztuhl, když se po několika minutách ninja objevil znovu a s neztencným zájmem pokračoval ve své, jistě nad jiné oblíbené, činnosti. Navíc se zjevil ještě ně- jaký zelený, pochybně vypadající tlustoch a začal si na ne- bohém hrdinovi zkoušet údery karate. No, to teda bude fuška, řekl si Bruce Lee, a dal se do práce...

Po spuštění hry si můžete vybrat, zda budou hrát jeden nebo dva hráči, pomocí klávesy "F3". Navíc si můžete vybrat, jestli zeleného tlustocha znepřijemňujícího hráči život bude ovládat počítač nebo druhý hráč, a to klávesou "F5". Potom se hra spustí klávesou "F7". Bruce Lee se ovládá joystickem v portu 1 pro hráče 1 a v portu 2 pro hráče 2. Pokud je zvo- len oponent ovládaný druhým hráčem, ovládá se druhým joystickem. Pokud se oponent představovaný druhým hráčem delší dobu nehybe, přejde automaticky pod kontrolu počítače a druhý hráč ho už nebude moci ovládat.

Palác je plný pastí a tajných dveří, které se otevírají zhasnutím určitého lampiónku. Pokud lampiónek bliká, musíte ho sebrat ve chvíli, když svítí. Na jednom místě paláce se dají sebrat životy navíc, mají podobu dvou symbolů jin-jang nad sebou. Pozor - finta! Když se pak do místnosti vrátíte, životy tam ještě několikrát budou! Brzy je budete potřebo- vat...

## COBRA STALLONE

Je klasická arkade na motiv filmu "Cobra" se Silvestrem Stallonem v hlavní roli. Šílení, psychicky vyšínutí zabijáci co ohrožují životy zpousty nevinných lidí, ale i život sličné dívky, kterou vezní, budou pro Vás těžkou překážkou. Ovšem s propůjčenou postavou chrabrého poručíka Cobratti to půjde o něco lépe.

Na počátku jste vysazen z automobilu beze zbraně a s holýma rukama. Při bloudění po opuštěné továrně nacházíte různé zbraně, které se hodí k boji s všudypřítomnými šílenci. Předměty co vypadají jako hamburgery přidávají našemu hrdinovi tolik potřebnou energii. Zbraně lze používat tak dlouho, dokud jsou dole na obrazovce zobrazeny.

K dokončení se musíte probojovat čtyřmi úrovněmi, které brání tři bandy cvoků nadřazených na vaši krev. Postfilejte je a zachraňte dívku. Dávejte, ale pozor na nevinné lidi co se občas připletou do cesty. Nic vám neudělali a potom je to nehumánní.

Pěkná grafika a animace Vás jistě přitáhnou na dlouhé hodiny k počítači.

## DIZZY

Ticho všude jen ticho a tma. Občas zafíčí vítr, nebo zašumí křídla netopýra. Už dlouho svírá zlé kouzlo obyvatele tohoto kraje. Příčinou je zlý čaroděj ARXX, který uzurpuje kraj i lidi. Ale kdo jiný než Vy jim může pomoci? Kouzelník má tuhou kořínek, ale speciální jed, který mu navafíte ze tří indicií mu zlomí život.

Po kraji se pohybujete pomocí jousticku v portu 2. Joystickem doleva a doprava - chůze tamtéž, nahoru - výskok. Předměty sbíráte a používáte pomocí FIRE. Jakákoli věc která se pohybuje je smrtelně nebezpečná už při dotyku.

Hru začínáte v místnosti č.1. Zde si můžete všimnout kotle na přípravu jedu. V místnosti č.2 vezmete hořící pochodeň (A BURNING TORCH) a zapalte s ní oheň pod kotlem v místnosti č.1. Jděte do čísla 19 a seberte mazací pistoli (A MUCKY GREASE GUN). Pokračujte v cestě dále a použijte ji k promazání vozíku v č.21. Nyní můžete jít do dolu (č.23). V místnosti č.24 vezměte laser na duchy (A GHOST HUNTERS LASER) a v č.25 zabilte ducha. Zde seberte plášť do deště (A PLASTIC RAINCOAT) a v č.22 přejděte padající kapky, čímž je zničíte na vždy. U pavouka zahodte plášť jděte do č.36. Tam vezměte pácidlo (A STRONG CROWBAR). Jděte zpět do č.22 a pácidlem otevřte kanál pod pavoukem. Zahodte pácidlo a seberte znovu pláštěnku načež skočte do kanálu. Přejděte pod kapkami a v č.39 plášť vyměňte za stroužek česneku (A GLOVE CLOVE OF GARLIC). S ním můžete ničít míši díry. Vraťte se do dolu a tam vezměte klíč od hřbitova (THE GRAVEYARD KEY) a sním jděte k hrubu č.10. Ale pozor! Mst v č.3 musíte přeskákat jinak se propadne a vám nezbeide než klávesa "Q" - Quit návrat na začátek hry. Na hrobě otevřete dveře. V čísle 12 je konec s insekticidem (a can of insecticide). Kterou lze ničít pavouky. V č.13 najdete první indicii - Upíří pero (VAMPIRE DUX FEATHER). Zaneste ho do kotle v č.1 a opět jděte do dolu. V č.30 seberte truhlu zlata (A PURSE OF GOLD). V č.8 s ním zaplatíte pokoj s výhledem. Skočte si do č.9 a tam získate druhý komponent - stříbrnou obrubu oblaků (CLOUDES SILVER LINE) odneste ji do kotle. V č.28 skočte z vyvýšeniny - spustí se deska. Seberte olejničku (A CAN OF 3 IN OIL). Tu použijte v č.13. Nyní můžete odejít na hrad. V č.15 seberte další indicii - lahev odvaru (FLASK OF TROLL BREW) a hodte ji také do kotle.

Jděte zpět na hrad. Seberte zlomené srdce a dejte je děvčeti ( A BROKEN HEARD ), děvče ti za odměnu otevře tajné dveře. V č.40 vezmete diamant ( A SHARP DIAMOND ). S jeho pomocí rozbijte sklo v č.33. V č.38 seberte smaragd ( A CLEMING EMERALD ) a odnesete ho žlutému bohovi do č.11. V č.7 seberte motýku ( THE GARDENES SPADE ) použijte ji v č.5 a jděte do č.32. Kleštěmi odštipněte řetěz a skočte na jakýsi vor. V č. 46 se nachází poslední indicie - čarovné pírkó ( LARRECHAUNS WING ) a šup s ním do kotle. Jděte do č.3 a seberte lahvičku. Naplňte ji obsahem kotle. Tím získáte plnou lahev ( FULL BOTTLE ). Ke kouzelníkovi se dostat nemůžete, neboť se brání kouzly. Odložte si tedy lahev a v č.35 vezmete lahev ledu ( A BOTTLE DRY ICE ). V č.46 vyměňte vodu za led a v č.47 seberte Amulet jako ochranu proti kouzlům ( PROTECTING AMULET ). S ním znič čaroděje v c.18 a vraťte se pro plnou lahev. Postavte ji před hlavu černokněžníka. Ten se propadne do země a Vy jste vyhrál.

#### Mapa DIZZI

38-37			
36-35		07-09	17-18
48-49-34-33-22-21-20-19-01-02-03-04-05-06-08-10-11-12-13-14-15			
47-46-39-32-31-23-24	52-51-50-44-43-45	53-42-40	16
	25-26-27-28-29		41
	30		

#### DRUID

Je to hra, která si svým zajímavým dobrodružným pohádkovým námětem získá mnohého hráče. V podstatě se jedná o boj dobra a zla a zničení pekelných démonů, včetně jejich 4 knížat. Grafika a hudba je dobrá. V horní části obrazovky jsou údaje o životech, kouzlech a dosaženém skóre. Hra má i tabuli cti, ale až od "učně" výše. Ovládání přes JS i klávesnici. Hra pro 1 - 2 hráče.

Na pohádkové planetě Belorn byla pohoda, klid a mír. Teprve příchodem 4 pekelných knížat, která pronikla branou a usadila se na hradě zloduha ACAMONTORA se situace změnila.

Cílem vašeho snažení je prostřednictvím sympatického fousatého Druida a za pomoci kouzel zničit knížata, uzavřít bránu, získat titul Mistra a obnovit mír na planetě BELORN. Při hledání knížat ukrytých ve sklepeních hradu vám v tom budou bránit pekelná monstra. Najdete tam také truhlice obsahující kouzla, která vám pomohou dosáhnout cíle. Jsou zde kouzla působící na dálku voda, oheň, blesk a dále klíč, golém, chaos a neviditelnost. Energií pro svůj i golémův život můžete dočerpávat v rotující pěticípé hvězdici.

Druid se ovládá JS v portu 1, klíč klávesou 1, neviditelnost klávesou 2, golém klávesou 3 nebo JS v portu 2, chaos klávesou 4. Hra se zastavuje klávesou 4.

Vlevo nahoře pod délkami životů je dosažené skóre. Vpravo kouzlo, které je k dispozici.

Dojdete-li k cíli, dosáhnete nejvyšší hodnoty druidských hodnotí. V opačném případě bude vaše duše bloudit ve sklepení hradu a musíte to zkusit znovu a lépe.

#### THE DUEL

Ten pohled znal. Ostatně znal ho každý, kdo v téhle drsné zemi žil od narození. Ten pohled věstil jen smrt. Souboji už se asi nevyhne. Jack Horká Střela odstoupil o něco dozadu, aby mohl lépe mířit. Cizinec jen přimhouřil obočí a uvolnil přezku na pouzdře koltu.

Dlouhé minuty stály za příšerného ticha a hleděli na sebe s těmi nejhorsšími myšlenkami. Jack se odhodlal. Cizinec zareagoval o setinu sekundy později. Na horkém slunci se zableskly dva kolty a zahřměly dva výstřely. Jack věděl, že trefil. Cizinec ucítil na levé straně hrudi ostrou bolest. Ještě stačil pomyslet na nedopitou láhev Whisky, co měl ve vaku připraveném na sedle a zemřel. Jack dlouhou chvíli stál a pozoroval mrtvé tělo cizince. Tentokrát to přežil, ale nemůže to takhle jít do nekonečna, jak dlouho ještě, "proklatě jak dlouho ještě", zaklel, vyskočil na koně a uháněl k šedavým horám, rozrážeje k nesnesení horký, tetelící-se vzduch.....

Koho lákají povídky o nepřemožitelných cowbojích z divokého západu přijde si u této hry určitě na své. Po odklepnutí úvodního scrollu (space) počítač zablekotá něco ve smyslu že půjde o život a už stojíte na rozpáleném písku tváří v tvář svému protivníkovi. Než začnete střílet musíte si nabit kolt. To provedete opakovaným stisknutím FIRE. Máte-li všech šest komor plyných můžete začít střílet. Platí jen čistý zásah do těla. Budete-li střílet do nohou, zemřete podle pravidel divokého západu. Ve střelbě Vám brání kaktusy a projíždějící vůz. Pokud budete vytrvale střílet do kaktusů, tyto nejdřív zežloutnou, pak zbělají a zmizí. Hned jak vysřílíte všech šest nábojů, musíte nabíjet znova. Po smrti jednoho z hráčů počítač opět zablekotá pár slov a můžete začít nový souboj. Dole na obrazovce je bílými písmeny napsáno score. Pokud se stane, že padnou oba pistolníci najednou score se vynuluje.

#### FLASCHBIER

Neznámá země, všude kolem kameny, zdi a ještě ke všemu cizinci kteří vám usilují o život. Ne nenechám se odradit. Běžím do prava, za mnou padají s příšerným třeskotem obrovské balvany. Další překážka- spousta zločinců. Jak jim člověk uvolní východ, okamžitě po něm jdou. Sláva vyhnul jsem se. Už je to blízko, podrážím poslední balvan a východ je na dosah ruky. Ale neeee!, došel mi čas. Už jsem byl tak blízko, tak blízko.....

Podobné zážitky můžete mít i vy pokud si propůjčíte potavu Růžového pantera převlečeného za inspektora Clouzota. Neznámý kraj má své zákonitosti a aby jste se v něm mohli úspěšně pohybovat, dám Vám pár rad. Tak zaprvé vašim úkolem je se z místa kde začínáte, dostat do únikových dveří. Tyto však vedou do dalšího nebezpečí a tak dále, až vyčerpáte fantazii tvůrce hry. Kameny můžete podpírat, ale nesmějí na vás spadnout z jakékoliv výšky. Zločinci vždy bezcílně kolují v prostoru, který jim můžete rozšířit. Pozor zločinci jsou na dotyk nebezpeční. Zdi nelze nijak překonat tēm se musíte vyhnout at se Vám to líbí nebo ne. Nějaký obsáhlý návod zde nemá smysl. Záleží na Vašem důvtipu jak daleko se se svými deseti životy dostanete. Ukažte že jste stateční bojovníci za práva slušných občanů a vydejte se za dobrodružstvím. Příjemnou zábavu!

#### ARCHON

Věčný souboj dobra a zla dal zřejmě podnět k napsání této hry. Koho už omrzely obyčejné šachy, může si zkusit podobnou hru, ve jménu dobra či zla podle toho na jakou stranu se přidá. Úkolem jest zlikvidovat všechny nepřátelské figury, které stejně jako Vaše mají různou sílu, i bojové schopnosti. Nebo zvolit jinou taktiku a obsadit všech 5 magických polí na šachovnici.

Úvodní menu: F3 - 1/2 hráči  
F5 - strana počítače (světlá, tmavá)  
F7 - START

Dobro ovládá figurky: 1 Kouzelníka  
1 Džína  
1 Fenixe  
2 Jednorozce  
2 Lučištníka  
2 golemy  
2 velkry  
7 rytířů

Zlo ovládá figurky: 1 čaroděje  
1 Vikodlaka  
1 Draka  
2 Bazilišky  
2 Troly  
2 Manticory  
2 Hasky  
7 Skřetů

#### Pravidla:

Pohyb figurkou po hrací ploše je omezen. Pokud jakoukoli svoji figurkou obsadíte políčko, na kterém už stojí Váš protivník, dostanete se do arény, kde si je musíte poctivě vybojovat. Při boji se po stranách obrazovky objeví dva sloupce, které ukazují velikost síly obou bojujících figur. Pokud jeden z nich klesne na nulu, znamená to smrt figurky a její ztrátu. Figurky ovládají podle jejich druhu silová pole kouzla, ale i obyčejné střely jako jsou šípy nebo kameny.

Nejsilnější figurky jsou kouzelník a čaroděj, kteří ovládají mocná kouzla která se určitě budou hodit. Jejich pomocí můžete zpět na hrací plochu vrátit ztracené figurky nebo speciální potvory ze zálohy, teleportovat figurky i za hranici jejich dosahu a další kouzla, na která jistě přijdete sami. Každé kouzlo jde použít pouze jednou proto je důležité odhadnout okamžik na jejich vyvolání. Při boji se mění barvy zábran a pozadí podle nichž je ve výhodě jedna ze stran.

Na šachovnici se pohybujete pomocí joysticku a stisknutím FIRE vyberete figuru. Dole na obrazovce se objeví jméno postavy a počet polí, o která může postoupit. Pokud se figurka nemůže pohybovat na obrazovce se vypíše YOU HAVE MOVED YOUR LIMIT. Zvolíte-li čaroděje nebo kouzelníka, objeví se vedle jména i nápis TELEPORT. Zvolte místo kam se má figura teleportovat, nebo stisknete FIRE a bude Vám nabídnuto něco kouzel:

**TELEPORT:** Stiskem FIRE označíme figurku a místo kam se má teleportovat

**HEAL:** Doplnění energie ztracené figurce

**SHIFT TIME:** Přenecháte svůj tah soupeři

**EXCHANGE:** Rošáda

**SUMMON ELEMENTAL:** Speciální potvora na soupeřovy nejsilnější figury

**REVIVE:** Vrácení ztracené figury zpět do hry. Je proveditelné pouze tehdy, pokud máte jedno volné políčko vedle magického pole na Vaší straně.

**IMPRISION:** Způsobí že zvolená figurka "zatumne" a nelze s ní pohybovat po dobu platnosti kouzla.

## NINJA

Vždycky jsou v tom prachy nebo ženský. Tak by se dala charakterizovat ve stručnosti většina her pro počítače. Ani chrabří NINJA se tomu nevyhnu. Teď stojí před palácem někde v orientu a přemýšlí jak dostat vězněnou princeznu na svobodu a do své náruče. Pokud ho povedete Vy pak se mu to určitě podaří.

Nebude to však lehké. Sami se přesvědčíte. Cesta za priceznu je plná tvrdých bojovníků. Všude se válí plno dýk a hvězdic, které se budou hodit při boji. Házejí se - Joystick proti směru chůze a FIRE. Pohyb - joystickem doleva a doprava, sbírání předmětů - joy k sobě.

Ovládání při boji (stisknuto fire)

### skok-úder

vysoké kopnutí - sek mečem		vysoké kopnutí - sek mečem
vodorovný kop	—	vodorovný kop
nízký kop		nízký kop

nízký výpad

Cestou ještě musíte posbírat všechny medly (IDOLS) a dílo je dokonáno.

Pro výbornou grafiku a animaci si hra jistě získá i vás.

## ONE MAN AND HIS DROID

Vypravil jste se k planetě Andromed, kde žijí bytosti jménem Ramboidé, abyste jich několik dopravil na Zemi. Tyto bytosti mohou aktivně žít pouze dvacet minut. Pokud je chcete pochytat v dobrém stavu a dostat je na zem, musíte jednat rychle. Vaším pomocníkem je váš Droid - speciální robot ovládaný na dálku. Zatím co běží čas, musíte provést Droida mezi stovka- mi volně plujícími Ramboidů a dostat se ke vchodu do jesky- ně. V jeskyni je systém vodorovných i svislých chodeb, ve kterých Ramboidé žijí. V jedné koncové chodbě je umístěn te- leport, do kterého musíte Ramboidy dostrkat. Tabule vlevo ukazuje, v jakém pořadí musí být Ramboidi do teleportu natlačeni. Stačí 4 Ramboidé správně srovnání a můžete do další jeskyně. Ramboidé jsou hloupí a pohybují se jen dvěma způsoby (vzhůru, vpravo - bummss, nebo dolů, vlevo - bummss). Droid má tři možnosti, které jsou ukázány dole na kontrolním listu. Krátký stisk spouště mění způsob pohybu od letu na ponoření a tunelování. Pokračování přerušené hry vám umožní systém hesel.

1: NONE	2: BUBBLE	3: COMMODORE	4: FINDERS
5: GENETIC	6: ZAPPED	7: MEGASONIC	8: TIMEWARP
9: ECTOPLASM	10: GORGEOUS	11: SEASIDE	12: GIZMO
13: KINGKONG	14: HOLOGRAM	15: CURRYRICE	16: COFFEE
17: CASSETTE	18: TELESCOPE	19: COMPUTER	20: EDACREADA

## XENO

A máme tu nový sport. XENO je hra pro dva hráče, něco mezi carlingem a bowlingem. Po nahrání při úvodním obrázku stiskněte "SPACE" nebo "G". Při volbě "G" se dostanete do menu které ovládáte Joystickem v portu 1.

Počet hráčů (1/2)

Ovládní hráč 1 (joystick/ klávesnice)

Ovládní hráč 2 (klávesnice/ počítač)

TIME OUT

Délka jednoho kola

Handycap počítače (0 - nejdementnější)

Stiskněte FIRE nebo mezerník a dostanete se do hry. Cílem jest dostat puk do protivíkovy branky. Brána červeného je vlevo a modrého vpravo. Nastavte blikající šipičku směrem, kterým chcete aby klouzala a pokud narazíte do puku, tento letí směrem podle zákona - úhel dopadu se rovná úhlu odrazu. Pokud se strefíte do soupeřovy branky, vypíše se na obrazovku nápis "goal" a dostanete bod. Pokud se strefíte do vlastní branky získává bod a slávu Váš soupeř. Takto se hraje celkem 4 kola. Po čtvrtém kole už jen ovace a hra se vrátí zase na začátek. Přerušení hry provedete stiskem "F" návrat z přerušení stisknutím téhož. Pokud si v menu nastavíte pro ovládní klávesnici, dlužím Vám ještě popis funkcí jednotlivých kláves.

Hráč 1: Q - nahoru, A - dolů, Z - doleva, X - doprava

Hráč 2: \* - nahoru, ; - dolů, . - doleva, / - doprava

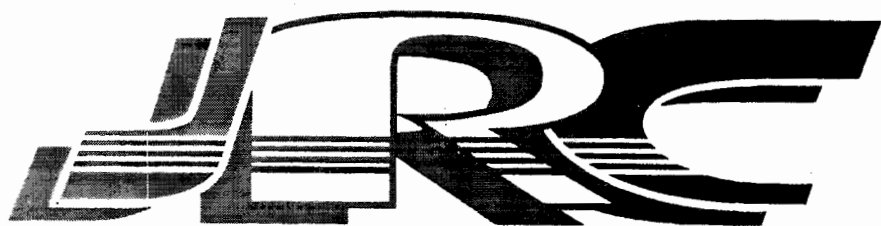
Klávesou RUNSTOP zrušíme souboj a vrátíme se zpět na začátek.

Až Vás omrzí všechny střilečky a boje, věřím že si rádi odpočinete právě u této hry.

OBSAH:

TURBO JRC.....	1
H LAVOSTAV.....	2
720.....	3
A. T. F.....	4
ARENA 3000.....	5
ARTILLERI DUEL.....	5
BEACH HEAD.....	6
BRUCE LEE.....	7
COBRA STALLONE.....	8
DIZZY.....	8
Mapa DIZZI.....	9
DRUID.....	9
THE DUEL.....	9
FLASCHBIER.....	10
ARCHON.....	10
NINJA.....	12
ONE MAN AND HIS DROID.....	12
XENO.....	13





Chaloupeckého 1913, Praha 6

PSČ 169 00, Tel.: 354 979