



COMMODORE
služby uživatelům
(Ivan Pavlíček & Pavel Škvrně)

HRY I

COMMODORE 64

Obsah:

ACE OF ACES
BOOTY
COLLAPSE
COLOSSUS 4
ELITE
GHOSTBUSTERS
GRANDMASTER 64
IMPOSSIBLE MISSION
KENNEDY APPROACH
PING PONG
PITSTOP II
POWER AT SEA
SPIKY HAROLD
SUMMER GAMES II
THE TRAIN
TWIN TORNADO
YIE AR KUNG FU

300 POKE nesmrteľnosti

ACE OF ACES

Program ACE OF ACES se skládá z pěti částí, které se postupně nahrávají. Program nahrajeme takto: LOAD"ACE OF ACES",8,1 nebo použijeme různých zkrácených variant nahrávání.

Za malou chvíli po spuštění nahrávání se nám objeví první obrazovka, kde se nám představí firma a autoři, kteří tuto hru vytvořili.

Chceme-li, aby se nahrávání urychlilo, tak stiskneme klávesu SPACE. Tento krok musíme učinit, abychom dále pokračovali.

Za několik vteřin se nám na obrazovce objeví zmatek, který je představován směsicí inverzních písmen. Toho se nemusíte bát, protože to je nahození grafické obrazovky, po které následuje obrázek, jenž představuje dvě stíhačky letící proti sobě. Vše je provázáno zvukovými efekty a ke konci hudbou. Zrušení této obrazovky provedeme stisknutím tlačítka na joysticku. Tento zákrok není podmínkou. Chvilku počkáme!

Objeví se hlavní menu, které tvoří důstojník s hůlčičkou nabízející možnosti hry. Díky jeho ochotě si můžeme vybrat ze dvou možností:

1. PRACTICE
2. MISSION(S)

1. PRACTICE - cvičný let

Zde se můžete naučit různé manipulace a varianty letu přímo v bojové akci. Při zapnutí této části hry jste už v bezprostřední blízkosti protivníka a z tohoto důvodu se let jeví obtížnější.

V této části hry nedostáváte v celkovém hodnocení body za přilet na mateřské letiště. Můžete si vybrat ze tří možností:

1. DGG FIGHT
2. TRAIN
3. U BOAT

Po zvolení jedné ze tří možností už máte automaticky načerpané pohonné hmoty a naloženou munici.

2. MISSION(S) - mise, válečná výprava

Zde jsou k volbě čtyři varianty:

1. V1-ROCKET
2. BOMBER
3. TRAIN
4. U BOAT
5. BEGIN GAME

V této části si zvolíte jednu ze čtyř možností a potvrdíte ji možností pět. Například si zvolím TRAIN, z volby vyplývá, že budu útočit na vlak, to ale neznamená, že cestou nepotkáme třeba stíhačky. Po zvolení a potvrzení vám bude dána informace o letu.

Na obrazovce se nám objeví tento text:

1) INTELLIGENCE V1 ROCKET

Cíl letu: Samonavaděcí rakety typu V-1 se základnou u Paříže.
Počasí: Bez bouřky.
Výzbroj: Naložit rakety a plnou zásobu nábojů pro kanon.
Bomby ne.
Rozkaz: Letět na jih ve výšce 5.000 stop, utkat se s V-1 a zničit je.

2) INTELLIGENCE BOMBER

Cíl letu: Junkers JU88 východně od Paříže a messerschmidt ME 109 letící od Beware.
Počasí: Bouřka nad kanálem.
Výzbroj: Omezené množství raket, maximum střeliva do kanonu.
Bomby ne.
Rozkaz: Let na jih ve výšce 5.000 stop. Najdi a znič JU88 a ME 109.

3) INTELLIGENCE TRAIN

Cíl letu: Vlák POW v Mnichově a vzdušná podpora ME109.
Počasí: Bouřkové mraky nad Paříží. Východně v 6 uzlech.
Výzbroj: Bomby/rakety/kanon.
Rozkaz: Najdi a znič vlak. Vyvaruj se POW (vagóny se světlým křížem). Vyřaď ME109.

4) INTELLIGENCE U-BOAT

Cíl letu: Nepřátelské ponorky severovýchodně od Berlína.
Počasí: Bouřka západně od Mnichova.
Výzbroj: Omezené množství raket, bomby, kanon.
Rozkaz: Let v mracích ve výšce 2.000 stop. Znič ponorky a vyvaruj se ME109.

Základy létání

Pro zcela základní létání se používají dva orgány řízení - knyplík a plynová páka. Knyplíkem se řídí výška letu a plynovou pákou rychlost. Knyplíkem se provádí zatáčky, stoupání nebo klesání. Vychýlením knyplíku doprava způsobíme vychýlení letadla také doprava. Když vrátíme knyplík do středu, zůstává letoun stále nakloněný a pokračuje v zatáčce.

Pro návrat do přímočarého letu je třeba knyplík vychýlit na opačnou stranu. Vychýlení knyplíku vpřed se letoun sklápí nosem dolů a bude klesat. Naopak vychýlením knyplíku k sobě se letoun zvedá nosem vzhůru.

Popis přístrojů v kabině

Na horní polovině obrazovky se zobrazuje pohled z pilotovy kabiny. Z tohoto pohledu můžeme spatřit svého

protivníkovo jak nám mizí a znovu se objevuje v mracích nebo v bouřce. Všeobecně se nám ukazuje pohled dopředu, ale s použitím příslušných povelů se můžeme dívat i do stran.

Spodní část obrazovky je věnována palubní desce s přístroji vašeho bojového letounu. Hodiny vpravo představují výškoměr. Každý dílek stupnice odpovídá asi výšce 1.000 stop, což je asi 300 metrů.

Hodiny vlevo představují rychloměr s rozsahem 0 až 350 uzlů (mil/hod). Mezi těmito přístroji se nachází horizont, který nám určuje polohu letadla. Vpravo dole je radar, který je tvořen kruhem s ručičkou. Vedle rychloměru je kompas, který je vybaven rýskou pro navigaci. Jestliže je rýska ve středu kompasu, tak letíme na nejbližší cíl. Pod kompasem je signalizační kříž, který nás upozorňuje na závady nebo na přítomnost protivníka. Když přepnete obrazovku na pohled do stran, tak se objeví další přístroje:

FUEL: ukazuje obsah paliva v nádrži. Každá nádrž funguje samostatně!!!

RPM: tač motoru

FLAPS: křídélka na křídlech

BOOS: zvyšuje otáčky motoru.

FIRE EXIT: poslední pomoc při hoření motoru letounu - vypne motor.

GEAR: podvozek.

TRIM: vyvážení.

TANK FUEL: nádrž na palivo 1.2.

CLOSE-OPEN: otevřít a zavřít dvířka.

GUN/ROCKET: náboje do kanonu/rakety.

Speciální povely:

- 1 pohled dopředu.
 - 2 -- do levé části kabiny.
 - 3 -- do pravé části kabiny.
 - 4 -- na mapu.
 - 5 -- do prostoru s municí.
 - 6 stejně jako 4.
- SPACE přepne ne status screen.
F1/F2 ukončí hru.
F3/F4 zapnutí a vypnutí hru.
F7/F8 jako space.
RESTORE jako F1/F2.

Rady-před-letem

Volba TRAIN / U-BOAT

Hned po nahrání hry ve volbě MISSION(S) musíme zjistit polohu vůči vlaku. To se provede přepnutím na mapu, kde zjistíme, jak jsme od vlaku odchyleni. Tato činnost má jen orientační charakter, proto provedeme navedení letadla pomocí kompasu. Potom přepneme na obrazovku s municí, kde otevřeme

dvířka páčkou OPEN-CLOSE. (Nad každým nadpisem, v našem případě open-close, je kolečko, které přesuneme na požadované místo pomocí joysticku. Pak stiskneme tlačítko, které držíme a uděláme joystickem pohyb doleva nebo doprava, tím dvířka otevřeme nebo zavřeme.)

Pokud máme správný směr a správnou výšku (asi 250 stop - 75 m), tak se nám za malou chvíli objeví koleje s vlakem a se zaměřovačem uprostřed. Pomocí joysticku můžeme hýbat dopředu a dozadu.

Bomby se hází automaticky stisknutím tlačítka na joysticku. Vagón a lokomotivu můžeme zasáhnout vícekrát, ale pozor, abychom získali body, tak musíme trefit vagón označený tmavým křížkem. Jakmile zmizí vlak s kolejemi, tak zavřete dvířka, přidejte rychlost na 6 a snažte se co nejdříve vystoupit nad mraky.

Je velice pravděpodobné, že po vašem úspěšném útoku na vlak vás napadne stíhačka. Máte pak dvě možnosti: buď ji sestřelit nebo ji uletět.

Jakmile se dostanete nad mraky, tak okamžitě lette na letiště. To se na mapě projevuje jako blikající kroužek v blízkosti Londýna. Jakmile jste doletěli domů, tak se objeví na obrazovce:

CONGRATULATIONS ON RETURNING ALIVE

Pak uvidíte svoje bodové ohodnocení.

Volba U BOAT se liší pouze tím, že neděláte nálet na vlak, ale na ponorky. Při shazování bomb je třeba házet bombu těsně před ponorku. Ponorky mají jednu nepříjemnou vlastnost, že se schovávají pod vodu, ale i v tomto momentě jsou zranitelné a je možno je zasáhnout.

Volba VI ROCKET / BOMBER

První, co provedeme, bude seřízení kompasu, který nás let namíří přímo k nejbližšímu cíli. Svého protivníka zjistíme pomocí radaru a signalizační růžice. Jakmile se vám jej podaří zjistit, tak srovnejte letadlo, vyletete nad mraky a snažte se zaútočit co nejdříve. To provedete tak, že objekt podletíte a hned, jak se stíhačka nebo VI raketa přiblíží k zaměřovači, tak spustíte palbu.

Stíhačka vám může způsobit poruchu altimetru, radaru, kompasu, flaps, motoru atd.

Celá akce stíhačky končí tím, že dostanete tři kulky do čelního skla a celou hru tím neslavně končíte.

Bodové ohodnocení:

VI raketa	150 bodů
Bombardér	100 --"
Stíhačka	500 --"
Vagón	320 --"
Ponorka	250 --"
Návrat	2000 --"
Bomba	50 --"
Raketa	30 --"
Nádrž paliva	10 -/-

BOOTY

Plavčík Jim musí na své cestě palubou posbírat různé předměty, které jsou po lodi roztroušeny. (Předměty automaticky sebere, když jimi projde). Když nashromáždí všechny předměty ze všech 20 prostor Černého Galleonu, má 45 sekund čas, aby vyhledal bronzový klíč, aby mohl prohledat další patro. Když je kořist podruhé a potřetí prohledána, nalezne se stříbrný a zlatý klíč, přičemž se hra stává rychlejší a nebezpečnější. Jim bude neodvratně zabit, když ho zasáhnou padací dveře, kousne ho krysa, dostane zobákem kapitánova papouška, probodne jej duch piráta, vyletí do vzduchu (některé části kořisti jsou výbušné) nebo použije dveři, které vedou do prázdna.

Natažení programu

Stiskněte SHIFT a RUN/STOP Vašeho C 64
Zmáčkněte PLAY na Datasette.

Návod ke hře

Plavčíkem Jimem můžete pohybovat po Černém Galleonu buď joystickem nebo následujícími tlačítky:

Hodoru	všechny klávesy v O řadě
Dolů	všechny klávesy v A řadě
Vpravo, vlevo	všechny klávesy v Z řadě
Vzít předmět	mezerník (joystick spoušť)
Start	F1 nebo spoušť
Prerušeni	F5
Pokračování	mezerník
Hudba	F3

Prostory jsou nakresleny různými barvami a jsou přípustné pouze pomocí klíče stejné barvy. Příští prostora je přípustná, jen když Jim stojí přímo ve dveřích. Dveře se otevrou klávesou RETURN nebo spouští.

Je zde teţ k dispozici tréningový módus.

COLLAPSE

Na každé obrazovce se Vám objeví modely z šedých tyček a mřížek. Účelem je pomoci Zenovi překreslit všechny tyčky namodro a poté použít Zenova kouzla vyslat ROTEX do akce sklápět všechny tyčky jednu po druhé přes vrchol.

Když jsou všechny tyčky vymazány, přesunou se na novou obrazovku. Na každé obrazovce jsou dva cizinci, kteří když se Vás dotknou, odčerpají 100 jednotek času z hodin. Když Vám vyprší čas, ztratíte jeden ze tří životů.

Jak hrát

COLLAPSE můžete hrát joystickem napojeným na port 2 Vašeho C 64.

Rízení je docela složité, snadnější ovládní docílíte trochou praxe. Jsou pouze dva způsoby řízení - když Zen má kouzlo a když ho nemá.

1. Řízení bez kouzla - Zen je žlutý

Joystickem budete pohybovat Zenem v požadovaném směru, když přejdete přes šedou tyčku, tyčka zmodrá. Když stisknete spoušť, Zen rozhýbá své kouzlo.

2. Řízení s kouzlem - Zen je červený

Joystick: vlevo - pohybuje vlevo
vpravo - pohybuje vpravo
nahoru - zastavuje kouzlo
dolů - rozprašuje kouzelný prach

Když stisknete spoušť a Zen je kouzelný, může být postaven mřížek v požadovaném směru, nebo když existuje v tomto směru modrá tyčinka, ROTEX se dá do pohybu.

Kouzelný prach dočasně zmrazí cizince, když se ho dotknou a může být využit pro tvorbu extra bodů. Extra body jsou získány, když celá obrazovka zkolapsuje najednou. To je možné u všech 96 obrazovek.

Blýskající se diamant se občas objeví a může ukořistit čas na víc.

Ovládací prvky

- F1 - start
- F3 - počet hráčů - (1-4)
- F5 - obtížnost

COLOSSUS 4

Jedná se o jeden z nejlepších šachových programů na počítačích Commodore. Jeho hrací síla byla odhadnuta na 1750 ELO bodů, což se blíží 2. výkonnostní třídě hráče šachu.

Program umožňuje hru v několika typech časových kontrol (od klasické turnajové rychlosti až po bleskové partie na několik minut) i řešení šachových úloh (vč. samomatů a pomocných matů). Program ovládá rošádu (uvádí se jako tah králem), brání mimochodem (en passant - uvádí se jako normální braní) a na rozdíl od většiny ostatních šachových programů umožňuje i tzv. slabé proměny (proměna pěšce v jinou figuru než v dámu). Program dále rozpozná remízu (DRAWN) trojím opakováním pozice i remízu pravidlem padesáti tahů (partie skončí remízou, není-li v padesáti po sobě jdoucích tazích brán žádný kámen ani není taženo žádným pěšcem), samozřejmě ohlašuje mat (CHECKMATE) i pat (STALEMATE).

Program "přemýšlí" i v době, kdy je na tahu soupeř, a to rychlostí 520 pozic za sekundu.

Tahy je možno provádět třemi způsoby:

1. Přímým zápisem z klávesnice. Zapište např. C2 (kurzor skočí na toto pole) a stiskněte RETURN. Nyní napište, do kterého pole má pěšec přejít (např. C4) a po dalším stisknutí RETURN se tah provede. Tento způsob nelze použít při vytváření pozice (viz volba SHIFT/A).
2. Kurzorovými klávesami. Najedte kurzorem na pole C2, stiskněte RETURN, přejedte na pole C4 a opět stiskněte RETURN. Tah se provede.
3. Pomocí joysticku (port 2). Najedte kurzorem na figuru, kterou chcete táhnout, a stiskněte spoušť. Posuňte kurzor na pole, kam chcete figuru umístit, a znovu stiskněte spoušť.

Zakázaný tah je indikován hlášením a zvukovým signálem. Při tahu pěšce na řadu proměny se program zeptá na figuru, ve kterou se pěšec proměňuje: Q = dáma, R = věž, B = střelec, N = jezdec.

Všechny další funkce se aktivují současným stisknutím SHIFT a příslušné klávesy. Pokud jsou ve funkci použity proměnné hodnoty, lze je měnit kurzorovými klávesami a nebo joystickem nahoru a dolů. Pro provedení funkce stiskněte RETURN nebo spoušť.

Seznam jednotlivých funkcí

SHIFT/A - Nastavení pozice (Alter position). Vhodné pro řešení matových koncovek apod. Jednotlivé podfunkce se volí stisknutím klávesy (bez SHIFT). Barva stavěných figur je určena nápisem pod šachovnicí.

- S - Změna hráče, který bude provádět zásah (bílý j4 černý).
- W - Smazání celé šachovnice.
- G - Návrat figur na šachovnici, jak byly před použitím W.
- C - Smaže figuru na zvoleném poli.
- E - Ukončí změny a odstartuje hru. Na tahu je ten, jehož barva zůstala zapsána pod šachovnicí.
Navedte kurzor na pole, do něhož chcete umístit figuru, a stisknutím klávesy figuru usadíte: K = král, Q = dáma, R = věž, B = střelec, N = jezdec, P = pěšec, C = maže figuru.
- SHIFT/B - Vrácení posledního tahu (Back).
- SHIFT/C - Nastavení barev (Colour). Postupně nastavte číslo barvy písma, pozadí a rámu.
- SHIFT/D - Load/save průběhu partie na pásku.
- SHIFT/E - Udává hrací čas pro bílého a černého.
- SHIFT/F - Opětovné provedení tahu vráceného SHIFT/B (Forward).
- SHIFT/G - Počítač provede jeden tah (Go). Používá se hlavně po obrácení šachovnice, když máte černé figury a počítač zahajuje hru. Při použití v průběhu hry provede počítač tah za vás a zároveň se otočí šachovnice.
- SHIFT/I - Hra naslepo (Invisibility). 0 = vše vidět, 1 = skryty černé figury, 2 = skryty bílé figury, 3 = skryty bílé i černé figury.
- SHIFT/J - Zapíná/vypíná ovládání joystickem (ON/OFF).
- SHIFT/L - Zobrazení legálních tahů (Legal) té figury, na níž je kurzor. Figura musí být té barvy, která je na tahu.
- SHIFT/N - Ukončení probíhající partie, začátek nové hry (New game).
- SHIFT/O - Otočení šachovnice (Opposite). Pokud má počítač začít hrát bílými, je nutné použít funkci SHIFT/G.
- SHIFT/P - Automatická hra (Program game). Je možná jen do typu hry číslo 4. Počítač hraje sám proti sobě, režim je možno ukončit klávesou .
- SHIFT/Q - Nastavení režimů hry.
Book - 0/1 = zákaz/povolení užití knihovny zahájení.
Prediction - 0/1 = zákaz/povolení přemýšlení počítače v době přemýšlení hráče.
Line depth - 1 až 15 = hloubka propočítávání.
Dimension - 2/3 = dvou/trojrozměrné zobrazení šachovnice.
Draw score - Mtrl -9 až 9 (materiál), Psnl -60 až 60 (poziční prvky) - temperament hry (nastavené hodnoty považuje počítač za vyrovnanou pozici).
- SHIFT/R - Přehrání celé partie (Replay). Ve skutečnosti si počítač pamatuje "pouze" posledních 120 tahů, což ve většině případů bohatě stačí. Lze zvolit rychlost provádění tahů (0 - 20 sekund). Přehrát můžete i partii uloženou na kazetě.
- SHIFT/S - Hra dvou hráčů - lidí.

SHIFT/T - Volba typu hry (Type).

- 1 = turnajový režim (první a pak další časové kontroly)(
- 2 = počítač hraje s průměrnou dobou tahu (čas. kontrola po 60. tahu)(
- 3 = bleskový či aktivní šach (časový limit na celou partii)(
- 4 = hra s rovným časem (počítač dělá tahy stejně rychle jako hráč)(
- 5 = hra s neomezeným časem (pro korespondenční šach) - prohlíží až do hloubky 14 tahů(
- 6 = problémový mód (řešení úloh až do 7. tahu) - Typ problému: 1 = přímé maty, 2 = samomaty, 3 = pomocné maty.

Hodnoty všech časových kontrol lze libovolně nastavit, za jejich nedodržení však (kromě bleskové hry) není hráč postihován. Počítač limity přísně dodržuje.

SHIFT/U - Vracení a změna tahu (Undo). Počítač vrátí svůj poslední tah a zahraje jiný.

SHIFT/V - Nastavení hlasitosti (Volume) pro zvukové signály (0 - 15).

- Má dvě pomocné funkce:

1. Ukončení probíhající automatické hry(
2. Ukončí přemýšlení počítače v průběhu normální hry a provede tah.

SPACE - přepíná ze šachovnice do stránky se zápisem hrané partie a zpět. V horní části je uveden čas obou hráčů od počátku hry. Pod ním je zápis všech tahů, včetně označení brání figury, ohrožení dámy nebo šachu. Ve spodní části pod vodorovnou čarou jsou další důležité údaje:

ASSUMED - tah, o kterém počítač předpokládá, že provedete (viz SHIFT/Q oddíl b) prediction)(

CURRENT LINE - oznamuje tahy obou hráčů, které jsou v dané chvíli nejlepší pro vývoj situace(

BEST LINE - je volně pokračování CURRENT LINE. Zde jsou uvedeny další tahy vhodné pro rozvoj partie.

POSITIONS - zobrazuje čas od počátku tahu v základních hodnotách inter času TI.

Na této stránce je možné provést tah pomocí klávesnice. Pozor však, při provádění zápisu není nic vidět a teprve po konečném odeslání se tah запиše do tabulky.

ELITE

1. Úvod

Elite je hra, spojující prvky takticko-strategické s prvky akčními. Stanete se kapitánem vesmírné lodi. Cílem je zbohatnout, ať již počestným obchodem se zbožím, pašováním drog, otroků nebo zbraní, či jako pirát přepadající ostatní obchodníky, a zařadit se tak mezi ELITU.

Po natažení a spuštění programu uvidíte rotující vesmírnou loď KOBRA Mk3. S touto lodí začnete cestu prostorem. Stisknete klávesu N, protože ještě není uložen žádný herní stav. Ve druhém titulním obrázku stisknete mezerník nebo spoušť na joysticku. Na obrazovce se objeví informace o stavu hry. Tuto informaci lze vyvolat během hry stisknutím klávesy 8.

Present system je název planetárního systému, ve kterém se loď právě nachází.

Hyperspace system je cílový planetární systém pro skok hyperprostorem, na který je nastaven navigační počítač.

Condition jsou informace o stavu lodi a okolí:

- Docked - loď v doku kosmické stanice
- Green - loď ve volném prostoru
- Yellow - jiné kosmické lodi v okolí
- Red - loď pod palbou

Fuel udává, na jakou vzdálenost stačí zásoba paliva.

Cash je množství peněz na hotovosti.

Legal status je policejní zařazení

- Clean - čistý
- Offender - provinilec, pronásledován policejními loděmi
- Fugitive - uprchlík, pronásledován všemi

Rating je úroveň:

- | | | | |
|-----------------|---------------------|-----------|--------------|
| Harmless | - neškodný | Competent | - zkušený |
| Mostly harmless | - většinou neškodný | Dangerous | - nebezpečný |
| Poor | - chudý | Deadly | - smrtící |
| Average | - průměrný | Elite | - elita |
| Above average | - nadprůměrný | | |

Equipment je vybavení lodi doplňkovým zařízením.

2. Navigace

Na 2000 planet v osmi galaxiích je sdruženo do Galaktické společnosti.

Galaktická mapa - klávesou 4 s vyznačenou pozicí lodi a maximálním doletem. Kurzor lze nastavit na libovolnou planetu.

Data planety - klávesou 6 informace o: vzdálenosti - Distance; ekonomickém - Economy a politickém - Government zřízení; technické úrovni - Tech. Level; populaci - Population; celkové produkci Gross productivity v miliónech korun a o průměru planety - Average Radius.

Lokální mapa - klávesou 5. O posune kurzor do centra, D zobrazí vzdálenost mezi lodí a planetou, na kterou je nastaven kurzor. F1 start lodi ze stanice. V prostoru F1 pohled

dopředu, f2 dozadu, f3,f4 vlevo a vpravo. Pro řízení lodi v prostoru slouží joystick nebo klávesy . . X S. Mezerník zvyšuje a / snižuje rychlost. Byl-li na mapě nastaven cíl, stiskem H provedete prostorový skok do blízkosti zvolené planety. J umožní krátké skoky v prostoru. Nelze použít v blízkosti planety nebo jiné lodi. Mezi galaxiemi lze skákat hypergalaktickým přenašedlem, aktivace CTRL H.

3. Přistání

Přistávací tunel stanice ústí proti planetě. Přiblížíte se ke stanici a pak letíte k planetě; v dostatečné vzdálenosti obrátíte loď a letíte na přistávací tunel. Pozor na výšku nad planetou, abyste do ní nenarazili. Těsně před stanicí vypnete motory a vyrovnáváte rotaci vaší lodi s rotací stanice. Přistávací zařízení vás vtáhne do útrobu přistávacího tunelu. Na planetách s vysokou tech. úrovní lze koupit Docking computer, který umožňuje přistání automaticky (aktivuje se stisknutím C před stanicí).

4. Vyzbroj

Ofenzivní zbraně

Pulse laser - pulsní laser;

Beam laser - paprskový laser;

Military laser - vojenský laser;

Missiles - raketové střely (max. čtyři), ovládají se: aktivace klávesou T, deaktivace U, po aktivaci zaměřit cíl záměrným křížem laseru, naváděcí počítač potvrdí pipnutím zaměření cíle a raketu odstartovat klávesou M a počítač automaticky navede raketu na cíl;

Energy bomb - energetická bomba, po stisknutí CBM ničí všechna tělesa v okolí lodi.

Pasivní obrana

U stanice jste pod ochranou policejních lodí (signalizuje to S v pravém dolním rohu radaru);

Extra Energy bank - urychluje regenerační schopnosti energetických štítů;

ECM - antiraketový systém, stisk klávesy E ničí všechny raketové střely v okolí (i vlastní). Je-li tento systém aktivován v levém rohu radaru svítí E;

Escape capsule - záchranný člun, šipkou vlevo opustí loď a dostane se na nejbližší stanici, zůstane peněžní hotovost, pojišťovna vybaví novou loď, přijdete o náklad, zmizí záznamy o legálním statusu a jste opět CLEAN.

Zvláštní vyzbroj

Fuel - palivo;

Fuel Scoops - lze čerpat palivo ze slunce, jste-li u něj blízko;

Cargo bay extension - rozšiřuje tonáž z 20 na 35 tun;

Intergalactic Hyperdrive - mezigalaktické skákadlo, aktivuje se CTRL H.;

Mining Laser - rozbíjí asteroidy, úlomky je pak třeba udržovat v dolní polovině obrazovky a tak je přitáhnout. Tímto způsobem rovněž přitahujete Cargo z rozbité lodi.

5. Podnikání

Legálně lze přepravovat:

Food - potraviny	Alloys - slitiny,
Textiles - textil	Furs - kožešiny,
Radioactives - radioaktivní látky	Minerals - minerály
Liquor/Wines - likéry a vína	Gold - zlato,
Luxuries - luxusní zboží	Platinum - platinu,
Gem-stones - drahé kameny	Computers - počítače
Alien Items - mimozemské zboží	Machinery - stroje

Jedná se o menší zisky, ale bez nebezpečí zvýšeného zájmu policejních lodí o nás. Při nákupu je nutno brát v úvahu tech. vyspělost cílové planety, způsob výroby (agricultural - zemědělský, industrial - průmyslový), politické zřízení atd. Pašování zakázaných věcí jako Slaves - otroků, Narcotics - drog a Firearms - zbraní přináší větší zisky, ale i větší rizika stíhání.

Zkušenější mohou lovit piráty (za pirátskou loď je odměna), nebo sami loupit a prodávat ukradené zboží. Také lze rozbíjet asteroidy a sbírat je. To je však minimální zisk.

Klávesy:

- 1 - nákupní mód
- 2 - prodejní mód
- 9 - seznam zboží na palubě
- 7 - seznam, množství a ceny zboží na planetě

Chcete-li se dostat z prodejního či kupního módu, užití klávesu INST/DEL.

6. Ovládací panel

Navigace:

CT	- teplota kabiny
AL	- výška nad planetou
SP	- rychlost
RL DL	- signalizace směru pohybu lodi
S	- v pravém rohu radaru je ochranná zóna stanice
3D RADAR	- okolí lodě, tmavé body jsou asteroidy, světlé body jsou nákladní lodě a blikající lodě pirátů
KOMPAS	- je-li bod v kompasu tučný, letíte směrem ke stanici, je-li slabý letíte od stanice (bod se snažte držet uprostřed kříže)
Fuel	- palivo

Bojové informace:

FS AS - energie předního a zadního ochranného štítu
STATUS - stav raketových šachet, fialová = žádná raketa,
zelená = raketa v šachtě, červená = aktivovaná
raketa
1 až 4 - banka energie. Doplnuje se z kosmického prachu
LT - teplota laseru

Souhrn řídicích povelů

Letové řízení: . . X S nebo joystick - ovládání směru letu;
Mezerník - zvyšování a / snižování rychlosti.

Bojové řízení: A nebo joystick - střelba z laseru; T - aktivace,
M - start, U - deaktivace raketové střely; E - aktivace ECM;
CBM - energetická bomba; šipka doleva - start záchranného
člunu; přístávací počítač C - zapnut, P - vypnut.

Navigační řízení: H - hyperprostorový skok; J - prostorový skok;
CTRL H - mezigalaktický skok; 4 - galaktická mapa; 5 -
lokální mapa; D - měření vzdáleností; 0 - kurzor na mapě do
centra; F - vyhledání planety; 6 - data o planetě.

Celkové řízení: INST/DEL - přerušení, CLR/HOME - pokračování hry;
zavináč - uložení stavu hry na disketu nebo kazetu (jen ve
stanici).

Obchod: 1 - nákupní mód; 2 - prodejní mód; 3 - vybavení lodi (vše
jen ve stanici); 7 - ceny zboží na planetě; 8 - stav; 9 -
inventář.

Ostatní řízení: Tyto kontroly lze použít jen při přerušení hry
INST/DEL. K - přepínání ovládání klávesnice - joystick; Y -
reverzace jednoho kanálu joysticku; J - reverzace obou
kanálů; Q - zvukové efekty vypnuty a S - zapnuty; F -
zdůraznění červené a žluté barvy blikáním (pro černobílé TV);
P - plastické znázornění planety; šipka doleva - start nové
hry.

GHOSTBUSTERS

Nejprve se na obrazovce objeví nápis GHOSTBUSTERS. Stiskněte RETURN a máte možnost vybrat si některá zařízení, která se Vám mohou hodit na Vaší cestě. Na první výzvu počítače napište své jméno a přijmení a stiskněte RETURN. Druhou otázkou se Vás počítač táže zdali máte založeno konto v bance. Hrajete-li poprvé nebo novou hru od začátku odpovězte stisknutím klávesy N (no) a RETURN. Počítač Vám do začátku daruje 10 000 \$. Máte-li konto založeno stiskněte Y (yes) a RETURN. Poté udejte počítači číslo Vašeho konta.

Nyní si vyberete vozidlo, se kterým budete jezdit. Vozidla si můžete prohlédnout opakovaným stisknutím klávesy SPACE.

Nabídka vozidel

1. Malé auto. Nejvyšší rychlost 75 mil/hod. Uveze 5 pastí na duchy. Kupní cena 2 000 \$.
 2. Pohřební vůz z roku 1963. Max. rychlost 90 mil/hod. Uveze 9 pastí. Cena 4 800 \$.
 3. Dodávka. Max. rychlost 110 mil/hod. Uveze 11 pastí na duchy. Cena 6 000 \$.
 4. Výkonný vůz. Max. rychlost 160 mil/hod. Uveze 7 pastí. Cena 15 000 \$.
- Auto koupíte tak, že stisknete číslo příslušného auta a RETURN.

Další-zařízení

1. Hlídací zařízení: PK ENERGY DETECTOR - varuje před přicházejícím duchem (nazývaným SLIMER) tím, že budova zrudne, když ji mjíte. IMAGE INTENSIFIER (zesilovač obrazu) - dělá duchy lépe viditelné, když se je snažíte chytit. MARSHMALLOW SENZOR - varuje před příchodem ibiškového muže (MARSHMALLOW MAN). Budova u které se nacházíte se stane bílou.

U každého přístroje je vpravo napsaná cena. Joystickem lze ovládat nakládací vozík a koupená zařízení ukládat do svého auta. Chcete-li přejít do další části nákupu stiskněte 2.

2. Chytací zařízení: GHOST BAIT - vnaidlo na duchy (zvané ROMERS), kteří se shlukují, aby vytvořili MARSHMALLOW MANA. Bez vnaidla ho nemůžete zastavit. GHOST TRAPS - používají se na chytání a ukládání duchů (SLIMER). Do pastí se vejde jen jeden SLIMER. Bez pastí nemůžete získat peníze a proto je nezbytné koupit alespoň jednu. GHOST VACUUM - nasává potulné duchy (ROMERS) při Vaší cestě ulicemi. Způsob nákupu je stejný jako u hlídacích zařízení. Poté stiskněte 3 a RETURN. PORTABLE LASER
3. Ukládací zařízení: - uvězní 10 duchů ve vozidle, aniž byste se museli vracet do GHO.

Jestliže jste koupili vše potřebné stiskněte RETURN a objeví se Vám úsek mapy města.

Mapa

Na obrazovce se objeví mapa města se strašidelným zámekem ZUULU uprostřed a Vaše stanoviště GHO je dole. Rudé blikající budovy ukazují přítomnost ducha (SLIMER) v této budově. Svě vozidlo řiďte co nejkratší cestou k jakékoli blikající budově. Cestou se pokuste zmrazit co nejvíce ROMERS, kteří se pohybují k ZUULU tak, že se jich dotknete za jízdy autem.

Chcete-li se dostat do budovy, pohněte joystickem do daného směru a stiskněte spoušť.

Jízda-ulicemi

Navádějte vozidlo na ROMERS, které jste při cestě mapou zmrazili. Stisknutím spouště je můžete vsát.

Chytání- duchů

Po příjezdu na místo uděláte toto:

- a) Nasměrujte svého prvního muže směrem ke středu budovy a stisknutím spouště položte past na zem. Pak muže odveďte vlevo a znovu stiskněte spoušť.
 - b) Objeví se druhý muž. Zaveďte ho doprava a otočte čelem k-pasti. Stiskněte spoušť a oba chytači zapnou své ionizátory.
 - c) Přibližujte své muže k sobě, aby se Vám podařilo dostat ducha mezi proudy paprsků. POZOR, paprsky se nesmí zkrřížit!!
 - d) Když je duch nad pastí, opět stiskněte spoušť. Jestliže past stáhne ducha je vše v pořádku, jestliže ho však nezasažne, duch zabije jednoho muže.
- Každý chycený SLIMER zvyšuje částku na Vašem účtu. Množství vydělaných peněz závisí na rychlosti Vaší reakce.

Důležité-bezpečnostní-rady

Stisknutím klávesy SPACE dostanete zprávu o Vašem stavu.

Když začne v dolní části obrazovky blikat nápis MARSHALLOW ALERT, ROMERS se začnou rychle sbíhat, aby vytvořili MARSHALLOW MANA. Stiskněte klávesu B (odhodíte kus vnařidla) dříve, než MAN zničí kteroukoli budovu.

Konec-hry-!-Svatyně-Zuulu

Hra končí jedním ze tří způsobů:

- 1) Dveřník a klíčník se spojí u svatyně Zuulu. Nevydělali jste více peněz než jste měli na začátku.
- 2) Dveřník a klíčník se spojí u Zuulu. Máte dostatek peněz, ale nedostanete dva ze svých mužů do vchodu Zuulu.
- 3) Provedl jste dva svoje muže vchodem a dosáhl vrcholu svatyně Zuulu.

GRANDMASTER 64

Tento starší šachový program firmy KINGSOFT z roku 1982 je dosti rozšířen, přestože již existuje mnoho novějších a schopnějších programů (viz například COLOSSUS 4). Mezi hlavní výhody GRANDMASTER 64 patří především snadné ovládní a názorné zobrazení. Program je určen pouze pro hru partie, nikoliv pro problémový šach (nelze stavět pozici). Hrát lze s deseti stupni obtížnosti.

Obrazovka obsahuje kromě šachovnice s pozicí a firemních textů také další údaje: promyšlený pultah počítače, resp. jeho poslední pultah, čas obou hráčů, za písmenem M trojčíslí zobrazující číslo tahu a indikátor Lx Py, kde x je číslice určující stupeň obtížnosti a y je hloubka v pultazích, do které program počítá.

Tahy se zadávají na vyzývací znak jako dvojice polí, např. E2E4 a RETURN. Rošáda se zadává jako tah krále, brání mimochodem (en passant) jako obyčejné brání, proměna pěšce je automaticky v dámu (nejsou možné tzv. slabé proměny). Chybné stisknutou klávesu lze zrušit pomocí DEL, nemožné tahy jsou samozřejmě ignorovány. Program rozeznává (a případně předem hlásí) mat a pat, nepozná však remizu trojím opakováním pozice či pravidlem padesáti tahů šach je samozřejmě indikován.

Speciální-funkce-programu:

- CTRL 0 - zahájení nové partie s opačnými barvami figur.
- F2 - automatická hra - počítač hraje sám proti sobě.
- F3 - změna barvy textu a zobrazení pozice.
- F5 - změna barvy pozadí.
- F7 - změna barvy rámu.
 - vrácení jednoho tahu (dvou pultahů) - nelze vrátit více tahů.
- ? - nápověda - počítač napoví podle svých výpočtů nejlepší fah. Ten lze buď potvrdit a zahrát (return) anebo přepsat jiným tahem.
- L - stupeň obtížnosti - následně je třeba stisknout některou číselnou klávesu 1, 2, ..., 9, 0. Nejlehčí stupeň je 1 (čím těžší stupeň, tím delší je průměrná doba přemýšlení počítače (stupeň=čas: 1=5 sek, 2=15 sek, 3=30 sek, 4=50 sek, 5=1,5 min, 6=3 min, 7=5 min, 8=30 min, 9=2 hod, 0=hodiny/dny). V koncovce si program automaticky nastavuje vyšší stupeň hry.
- STOP - ukončení přemýšlení počítače - provede se tah, který do té doby považoval program za nejlepší. Rovněž ukončení automatické hry.

Pozn.: V německé verzi programu je místo indikátoru Lx zobrazeno Sx a zároveň se místo klávesy L používá ke změně stupně obtížnosti hry klávesa S.

IMPOSSIBLE MISSION

Cílem této hry je nalezení útržků děrných štítků a jejich následné složení. Tyto části děrných štítků jsou uschovány v jednotlivých místnostech, které jsou propojeny chodbami a výtahy.

Orientace v místnosti:

V každé místnosti se nachází jeden nebo dva terminály pomocných funkcí a další kusy nábytku (knihovny, skříňky, postele, lampy, vany, WC, odpadkové koše, TV, psací stroje atd.). Ve všech těchto věcech je nutno hledat děrné štítky. Pohyb v místnosti nám ztěžují roboti, kteří nás při střetu spálí. Roboty je možné na chvíli zmrazit pomocí spreje.

Prohledávání nábytku:

Zastavíte před nábytkem a naklopením joysticku dopředu (od sebe) začíná hledání. Vedle příslušného kusu nábytku se objeví okénko s nápisem SEARCHING - hledám a s grafickým udáním doby potřebné k nalezení něčeho. Po uplynutí této doby se v okénku ukáže co jste našli. Můžete nalézt útržek děrného štítku, sprej na roboty, uvaděč zdvižných desek do původního stavu nebo nic - Nothing here.

Orientace na obrazovce:

Vždy když se nacházíte ve výtahu nebo v chodbě je v dolní části obrazovky ovládací panel. Vpravo části panelu je 9 ovládacích tlačítek, vlevo 3 tlačítka a ve střední části je zobrazen labyrint chodeb a místností. Zobrazeny jsou jen ty chodby a místnosti ve kterých jste již byli.

V případě, že se nacházíte ve výtahu nebo v chodbě můžete stisknout spoušť. Tímto se změní střední část ovládacího panelu a na tlačítku OFF v pravé části obrazovky se objeví ruka, touto rukou se potom ovládají veškerá funkční tlačítka. Na střední části panelu jsou nyní následující údaje:

Vlevo nahoře - zásobník útržků děrných štítků
Vpravo nahoře - volná plocha pro skládání děrných štítků
Vlevo dole - SNOOZES + číslo - počet sprejů na roboty
PSW: na tomto místě slouží se složí heslo hry
Vpravo dole - LIFT INITS + číslo - počet jednotek, které
uvádí zdvižné desky do původního stavu
Uběhlý čas

Návrat do labyrintu chodeb se provede nastavením ruky na tlačítko OFF a stisknutím spouště.

Používání pomocných terminálů v místnostech:

Každý terminál má dvě funkce: 1) zmrazování robotů
2) návrat zdvižných desek na původní místo

Postup:

Chcete-li použít některou z těchto funkcí zastavíte před terminálem. Joystick naklopite od sebe se terminál rozsvítí a udává:

SECURITY TERMINAL + číslo	- bezpečnostní terminál
SELECT FUNCTION	- výběr funkcí
RESET LIFTING PLATFORMS	- návrat zdvižných desk na původní místo
TEMPORARY DISABLE ROBOTS	- dočasné zmrazení robotů na místě

Vlevo dole se nachází šipka u symbolu LOG OFF, opust terminál.

Pohybem joysticku nastavíte požadovanou funkci a stisknete spoušť. Pokud je náš požadavek možný (máte-li kartu se sprejem či se zdvižnou deskou v zásobě) terminál úkol provede a oznámí PASSWORD ACCEPTED - požadavek splněn. Nemáte-li k dispozici potřebnou kartu terminál oznámí PASSWORD REQUIRED - požadavek nesplněn. Poté vrátíte šipku na LOG OFF a stisknete spoušť.

Místnost s šachovnicí:

Tato šachovnice nám pomáhá k dalšímu získání karet sprejů a zdvižných desk.

Zastavíte před klávesnicí, která je uprostřed pod šachovnicí. Dáte joystick od sebe a na šachovnici se začnou rozsvěcovat některá pole doprovázená zvukovým signálem. Po odeznění všech tónů musíte seřadit pomocí pohyblivé ruky tóny do správného pořadí vzestupně do oktávy.

Postup: rukou najedete na pole stisknete spoušť, zazní tón, přejedete rukou na další pole atd.

Když tóny sestavíte správně šachovnice se rozblíká a hádání tónů se ukončí. Za každé správné uhodnutí skupiny tónů získáme jednu kartu se sprejem nebo zdvižnou deskou.

při prvním vstupu zazní tři tóny, po každém dalším se jeden tón přidá. Pokud si již nevíte rady najedete na červený pruh pod šachovnicí a hádání se ukončí. Po každém zakončení hádání můžete z místnosti odejít.

Když jste proběhli všechny místnosti a posbírali všechny děrné štítky můžete přistoupit k jejich skládání.

Skládání děrných štítků:

Zastavíte ve výtahu a stisknete spoušť, tím se opět změní střední část panelu, jak je výše uvedeno. Nyní provádíte různé úkoly pomocí ruky, kterou na daný úkol nastavíte a aktivujete stisknutím spouště.

Funkce levých tlačítek:

Pomocí dvou šipek se projíždí zásobník útržků v levé části střední plochy. Dolní tlačítko má další pomocné funkce. Po jeho stlačení se změní střední část panelu a objeví se další tři tlačítka. Horní tlačítko otáčí útržkem, který se nachází v horním okénku zásobníku do správné polohy.

Střední tlačítko nám oznámí zdali k tomuto útržku máte ještě tři zbývající útržky. Každý děrný štítek se totiž skládá ze čtyř útržků!

Dolní tlačítko tyto dvě funkce vypne a vrací zpět na skládání.

Funkce pravých tlačítek:

V horní řadě jsou dvě tlačítka pro otáčení děrného štítku na ploše pro skládání, jedno tlačítko pro odeslání útržku z plochy zpět do zásobníku. Uprostřed tlačítko OFF pro opuštění panelu, tlačítko s vykřičníkem vrátí na plochu útržek, který byl jako poslední vrácen do zásobníku.

Tři klávesy dole slouží pro změnu barvy útržku.

Skládání děrného štítku:

Rukou najedete do zásobníku a přenesete jeden útržek na plochu pro skládání. Ze zásobníku pak odeberete další útržek, který položíte na předcházející. Buď se tyto spojí nebo nám počítač oznámí, že k sobě nepatří. Musíte proto zkusit tento útržek otočit a znovu přiložit, nebo jej vrátit zpět do zásobníku. Ze zásobníku poté odeberete jiný a postup opakujete.

Když se nám podaří složit děrný štítek, musíte jej ještě celý otočit do správné polohy. Poté se štítek aktivuje a my získáte jednopísmeno z hesla hry.

Když takto složíte všechny štítky získáte heslo hry.

Nyní opět vstoupíte do labyrintu chodeb a místností, kde naleznete místnost v jejíž spodní části je velké okno, které bylo po celou dobu zavřené a nyní nám otevřelo cestu k vítěznému konci.

Několik rad závěrem:

1. V místnosti se pohybujte opatrně, dávejte si pozor na roboty
2. Spraye používejte s rozvahou, není jich mnoho
3. Karta se zdvižnými deskami také šetří
4. Ponechte si jeden sprej na závěr hry, jinak se vám může stát, že se nedostanete k oknu
5. Koule, která je v některých místnostech nejde zmrazit
6. Při vchodu do místnosti dobře sledujete jak rychle a kam se roboti pohybují

KENNEDY APPROACH

Tato hra simuluje řízení letového provozu v oblasti velkých amerických měst. Ve funkci letového dispečera řídíte vzlety a přistávání tří typů letadel na zvoleném letišti. Účelem hry je umožnit co nejvíce letounům start, přistání nebo průlet oblasti bez kolize.

Program se natáhne a spustí příkazem LOAD""8,1. Stisknutím čísla zvolte obtížnost (1-5) a joystickem vyberte jedno letiště. Pro začátek zvolte obtížnost 1 a letiště Atlanta.

Dále počítač požaduje vložení kódu (ENTER COMPUTER ACCESS CODE x), kde x je číslo od 1 do 16. Podle jeho hodnoty zadejte počítači kód: 1=FAF, 2=ADF, 3=INS, 4=MSL, 5=VHS, 6=TCA, 7=AGL, 8=SST, 9=ISL, 10=CDI, 11=VPR, 12=HSI, 13=DCA, 14=MDA, 15=ASR, 16=IAF.

Obrazovka

Největší část obrazovky zabírá mapa řízené oblasti. Je tvořena vytečkovanou sítí, kde kolmá i úhlopříčná vzdálenost teček je pro počítač 1 míle. Na okrajích jsou písmeny označeny vstupní a výstupní body (místa, kde letadla normálně vstupují a opouštějí vaši oblast). Písmena jsou vždy zkratkou názvu sousedního letiště. Na přibližovací straně každého letiště je věž VOR, kolem které přilétávající letadla krouží, než dostanou povolení k přistání. Na mapě jsou rovněž zakreslena pohoří, oblasti špatného počasí a zakázané zóny. Nad mapou je umístěna příkazová řádka, která slouží vaší komunikaci s letadly. Vlevo nahoře se zobrazuje čas. Vaše směna končí v celou hodinu. Simulace probíhá v reálném čase.

Mezi hodinami a příkazovou řádkou se nachází poplachová signalizace. Zde jsou ohlašovány všechny nebezpečné situace (nesprávné výšky vstupu a výstupu, srážky, kolize atd.).

Vpravo nahoře jsou zobrazeny letové plány letadel nacházejících se ve vaší oblasti:

A - označení letu (odpovídá znaku na mapě)

A - označuje místo výchozího letiště

T - značí místo cílového letiště

X - číslo udávající výšku v tisících stop.

Pro letadla čekající na povolení ke startu je místo číslice *.

Letouny, které jsou ve hře, jsou vyznačeny tmavě, letouny, které se připravují, světle.

Letadla

Existují 3 typy letadel:

- 1) Malá sportovní letadla (nejmenší silueta) - provádějí pouze místní lety a pohybují se rychlostí 2 míle za minutu.

- 2) Dopravní a proudová letadla (větší siluety) - vytvářejí hlavní součást herní situace (rychlost 4 míle za minutu).
- 3) Supersonická letadla (siluety se sklopenou přídi a delta křídly) - pohybují se pouze v okolí Washingtonu a New Yorku. Rychlost je 8 mil za minutu.

Stoupavost všech letadel je 1000 stop na 1 míli, poloměr obratu 1,5 míle, efektivní úhel obratu 45 na 1 bod (míli). Celý obrat lze tudíž provést 8 otáčkami kurzu o 45 v kruhu o průměru 3 míle.

V herním plánu je každé letadlo znázorněno siluetou, která se mění v závislosti na směru letu. Pod obrysem jsou čárky udávající výšku letadla v tisících stop. Vedle obrysu je písmeno, pod kterým najdete letadlo v letovém plánu.

Řízení letového provozu

Ze sousedních oblastí vstupují do vaší zóny přilétávající letadla. Jejich letový plán se zobrazí minutu před vstupem do vaší oblasti. Po vstupu změní letový plán barvu ze světlé na tmavou a na obrazovce se objeví silueta letadla. Výška je 5000 stop. Letadlo směřující k letišti navedte na přistávací dráhu a dejte povel k přistání. Stiskněte na klávesnici kód letadla (místo siluety letadla se objeví šipka) a joystickem nastavte požadovaný směr a výšku. Při přistávání nastavte výšku 0 a v komunikačním řádku se objeví LAND. Po nastavení směru a výšky stiskněte spoušť a letadlo provede požadované manévry. Přistát lze pouze z příletové strany (od věže VOR). Přistávací dráhu může používat v jednom okamžiku jen jedno letadlo, a proto případné další musíte umístit do čekací pozice (kroužení kolem věže VOR).

Letadlo startující z letiště ve vaší oblasti vytiskne svůj letový plán rovněž jednu minutu před připravením ke startu. Místo údaje o výšce je znak *. V okamžiku startu letový plán ztmavne, stiskněte na klávesnici identifikační kód startujícího letadla a pomocí joysticku předejte informace k přechodu na požadovanou výšku a směr. Po stisknutí spouště se objeví letadlo, které odstartuje. Na jedné dráze nelze současně startovat a přistávat!

Komunikace s letadly

Každému pilotovi musíte předávat přesné příkazy ke změnám směru a výšky. Spojit se můžete s každým letadlem ve vaší oblasti. Spojení lze navázat dvěma způsoby: stisknutím klávesy, která odpovídá identifikačnímu znaku uvedenému na mapě nebo přesunutím kurzoru pomocí joysticku nad siluetu letadla a stisknutím spouště. Po nastavení směru (vpravo, vlevo) a výšky (nahoru, dolů) opět stiskněte spoušť. Pilot oznámí ROGER (rozuměl).

Pokud nastavíte kurzor na letadlo a dlouze stisknete spoušť, obdržíte vizuální a akustické hlášení pilota o poloze, výšce a směru letu. Při hlášení EMERGENCY, které je způsobeno nedostatkem paliva, je udána doba, do které musí letadlo přistát bez ohledu na cíl letu.

Důležitá letová omezení

- 1) Ve stejné výšce se letadla nesmí přiblížit více než na 3 míle.
- 2) Minimální výškový rozestup je 1000 stop. Nedodržíte-li body 1) a 2), objeví se hlášení "konflikt", které se nepříznivě projeví na vašem hodnocení.
- 3) Oblast lze opustit pouze ve výšce 4000 stop v určeném koridoru. Při dodržení směru a výšky zmizí letadlo po opuštění oblasti z mapy a letového plánu. V opačném případě se objeví hlášení WRONG EXIT.
- 4) Nad oblačností (Denver) je nutno letět nejméně ve výšce 4000 stop.
- 5) Pokud se vyskytne bouřka, zásadně se jí vyhněte. Jinak hrozí havárie (CRASH).
- 6) Letadlo přiletí vždy ve výšce 5000 stop.
- 7) Stejná letadla letí stejně rychle po diagonále i po kolmici.
- 8) V oblasti WSH je třeba se vyhnout Bílému domu.
- 9) V okamžiku vstupu má letadlo palivo na 15 minut. Když čas klesne pod 8 minut, je nutno provést nouzové přistání na nejbližším letišti.
- 10) Nad horami musí letadla létat nejméně ve výšce 4000 stop.
- 11) Hru urychlíte pomocí mezerníku.

Hodnocení

- 1) Je-li doba konfliktů delší než 2 minuty (u NY 1 minutu), obdržíte nevyhovující hodnocení.
- 2) Doba zpoždění a počet odbavených letadel ovlivní výši vašeho platu.
- 3) CRASH a WRONG EXIT jsou vždy důvodem propuštění funkce dispečera.

PING - PONG

Hru můžete hrát na pět různých obtížností proti počítači, nebo druhému hráči.

Rízení

Hra se řídí joystickem v portu 1 nebo 2. Vašeho C 64.

Joystick: nahoru - Lift, Topspin, Servis
dolů - Chop, Točený úder
vlevo - Backhand
vpravo - Forehand
fire - úder

Servis

Vyhodte míček pomocí pozice "servis". Zvolte Forehand nebo Backhand pohybem joysticku buď doleva nebo doprava. K úderu použijte pozici "točený úder" nebo stiskněte spoušť.

Pokyny a tipy

Smash - Velmi rychlý úder používaný proti returnu.
Drive - Rychlý úder používaný při returnu míčku.
Cut - Pomalý úder, který můžete různě točit a umisťovat Vašeho protihráče kam chcete.
Forehand nebo Backhand - Přecházení z backhandu na forehand a opačně je účinné jen když je míček na straně Vašeho protihráče, nebo když ho potřebujete přinutit hrát na stranu na jakou chcete.

Terminologie PING - PONGu

In - Podání nebo return jsou dobré.
Out - Podání nebo return jsou špatné.
Net - Podaný míček zasáhne síť a je out.
Duce - Nerozhodné skóre na 10-10 a výše.
Love all - Skóre je 0-0 na začátku zápasu (hry).

PITSTOP II

PITSTOP II je hra simulující závody Formule 1. Je určena pro jednoho nebo dva hráče, kteří ovládají svá vozidla pomocí joysticků.

Po nahrání hry do počítače (LOAD "*",8,1) se na obrazovce objeví hlavní menu. Pohybem joysticku nahoru a dolů volíte příslušný řádek (označený šipkami) a pohybem vlevo a vpravo pak vybíráte jednotlivé nabízené možnosti.

Tímto způsobem zvolíte na prvním řádku počet hráčů (1, 2). Na dalším řádku je možno si zvolit jeden z následujících okruhů:

1. Brands Hatch, Farmingham, Anglie, 2.65 mile
2. Hockenheim, NSR, 4.80 mile
3. Sebring, Florida, USA, 5.20 mile
4. Watkins Glen, New York, USA, 3.38 mile
5. Rouen-les-Essarts, Elbeuf, Francie, 4.36 mile
6. Vallelunga, Roma, Itálie, 1.65 mile
7. GRAND PRIX - závod na všech okruzích

Dále můžete nastavit délku závodu (3, 6 nebo 9 okruhů) a jeden ze tří stupňů obtížnosti. Máte-li nastaveny všechny podmínky závodu, odstartujte hru tak, že přesunete šipky na řádek START THE RACE a stisknete spoušť.

Na obrazovce se objeví vůz. První závodník zadá svoje jméno a stiskne spoušť. Podobně zadá jméno i druhý závodník. Je-li hra určena pouze pro jednoho hráče, je druhý vůz ovládán počítačem.

Ovládání vozu

Směr jízdy ovládáte pohybem joysticku vlevo a vpravo. Rychlost je možno měnit pohybem joysticku vpřed (zrychlení) a vzad (brzdění). Chcete-li dosáhnout maximální akcelerace, posuňte joystick vpřed a stisknete spoušť.

Na obou polovinách obrazovky je v pravé části výhledu zobrazen plánek okruhu s označením startu, cíle a s indikací okamžité polohy vašeho vozu. Kromě toho je na obou polovinách obrazovky uveden průběžný čas, okamžitá rychlost vozu a stav paliva.

Vaším úkolem je co nejrychleji absolvovat předepsaný počet kol. Vyjedete-li mimo trať nebo narazíte-li do soupeřova vozu, ztratíte rychlost a poškodí se příslušná pneumatika. Opotřebení pneumatik je indikováno změnou jejich barvy. Barva pneumatik se postupně mění od černé až po bílou. Je-li pneumatika zcela zničená, exploduje a pro jezdce závod končí. Lze tomu předejít včasnou výměnou pneumatik v depu.

Práce v depu

V prostoru startu a cíle se dráha rozšiřuje na tři jízdní pruhy. Zajedete-li do levého krajního pruhu, ocitnete se v depu. Zde je možno doplnit palivo a vyměnit poškozené pneumatiky.

Kursorem (volantem) najedete na příslušného mechanika a stisknete spoušť. Posunete mechanika ke kolu s opotřebenou pneumatikou, mechanik je uchopí. Pneumatiku vyměníte za novou a kolo opět nasadíte. Po stisknutí spouště se opět objeví kurzor. Podobným způsobem doplňujete i zásobu paliva.

Chcete-li opustit depo, přesuňte kurzor na řidiče v kokpitu a po stisknutí spouště se ocitnete opět na trati.

Závěr

Dosáhnete-li cíle, zastaví se vám čas a vůz automaticky zajede do depa. Na závěr počítač zobrazí výsledkovou listinu.

Závod lze kdykoliv přerušit stisknutím klávesy RESTORE.

POWER AT SEA

Vžijte se do roku 1944, kdy začalo námořnictvo USA rozsáhlé akce v Tichém oceánu a Japonské loďstvo utrpělo obrovské ztráty. Máte za úkol ovládat konvoj složený ze tří lodí a ubránit ho proti nepřátelskému útoku ze země, z moře a ze vzduchu.

1. Nalodění

Po natažení se na obrazovce nakreslí okénko nalodění (všechny hodnoty jsou optimálně nastaveny): 5000 - vojáků (TROOPS), 50% - paliva (FUEL), 12 - stíhaček (FIGHTER), 3 - bombardéry (BOMBERS). Po nastavení všech hodnot zvolte DONE a hra se rozběhne. Zobrazí se zpráva v podobě novinového článku z 23. listopadu 1944. Pojednává o bojích v Tichomoří.

2. Kapitánský můstek

Po natažení této části se ocitnete na kapitánském můstku se svými podřízenými. Zleva sedí radista, navigátor, dangerman a stratég. Joystickem nebo funkčními klávesami zvolte jednoho z nich. Zpět na kapitánský můstek se můžete vrátit pomocí SPACE.

3. Radista

Radista podává informace o průběhu plavby.

4. Navigátor

Na mapě vidíte pozici vaší flotily a kurzor. Joystickem zvolte místo, na které chcete plout, a stisknutím spouště bod vyznačte. Maximálně můžete určit 3 body. Dále máte k dispozici tyto funkce: S - rychlost, D - vymazání posledního bodu, R - kurzor zpět na pozici lodí, X - konec hry a P - pauza.

5. Dangerman

Informuje o poškození flotily. Joystickem volíte loď: 1 - bojový křižník, 2 - letadlová loď a 3 - výsadková loď.

6. Stratég

Tento muž vám doporučuje taktiku boje:

1. Launch planes - boj lodě proti lodi
2. Man large guns - bombardování nepřátelské flotily
3. Man anti aircraft - protiletadlová obrana
4. Assault base - pozemní bitva
5. Return to bridge - návrat na můstek.

7. Rady pro Kapitána I. a třídy

Praporek s číslem (na mapě) představuje nepřátelskou základnu.

Jestliže se na vás některý z podřízených otočí, má pro vás zprávu.

Launch planes: Klávesou F1 přepínáte ovládání lodě a 120 mm kanónu.

Man large guns: Zvolte počet stíhaček a bombardérů. Počítač natáhne simulátor bojového letadla: stíhačky (FIGHTERS) nebo bombardéru (BOMBERS). U stíhačky navedte loď do zaměřovače a spouští vystřelíte salvu. V bombardéru se přibližte v minimální výšce k lodi. Jakmile zaměřovací kříž zbělá, stisknete spoušť, uvidíte výsledek vašeho náletu.

Man anti aircraft: Palte rychlopalným protiletadlovým kanónem na nalétávající nepřátelská letadla.

Assault base: Útok na pozemní základny. Nejprve zaútočíte lodním dělostřelectvem. Joystick nahoru a dolů určuje úhel výstřelu, vpravo a vlevo řídíte rychlost lodě. Po ostřelování zvolte, kolik vojáků chcete vyslat do akce (max 1200). Nyní vám nezbývá než čekat na výsledek akce.

Hra končí když:

- 1) se loď potopí a vy bídně zahynete
- 2) se loď potopí a jste postaven před válečný soud
- 3) jste povýšen!!

SPIKY HAROLD

Musíte pomoci Ježkovi Spikyemu Haroldovi při jeho přípravách na zimní spánek. Každá z 57 komor pod křovím obsahuje něco k jídlu pro Harolda. Musí však všechny možné bytosti a věci jako kaštiny, mraky síry, skákající míče a jiné odstranit z cesty.

Na své cestě nalezne Harold eventuálně pár mincí, které zlepší jeho šance a sklenici vína po které se opije. Když jste Haroldovi pomohli při shromáždění všech 57 potravin, musíte ho přinést do jeho domovské jeskyně, kde se má uložit k zimnímu spánku. **POZOR:** je předpovězen krutý mráz, takže Harold musí usnout během 24 hodin, které budou ukázány na hodinách.

Jak hrát

Můžete použít joystick nebo klávesnici, abyste Spikyemu Haroldovi pomohli na jeho okružní cestě. Pokud chcete použít joystick, musíte ho zapojit do Portu 2 Vašeho C 64. Pokud chcete použít klávesnici, můžete si nadefinovat klávesy podle svého přání nebo použít následující naprogramované klávesy:

Z	vlevo
X	vpravo
mezerník	skok

Následující příkazy platí jak pro joystick, tak pro klávesnici:

<CTRL> + <H>	přerušení hry
<CTRL> + <S>	pokračování hry
<RETURN>	hudba zapnuta/vypnuta
<RUN/STOP>+<RESTORE>	skončení hry

Summer Games II

Tento program obsahuje několik her sportovního typu a umožňuje tak 1-8 hráčům soupeřit v osmi sportovních disciplínách. Program zároveň uchovává nejlepší dosažené výkony v každé disciplíně.

Napište:

```
LOAD"" ,8,1 RETURN
RUN RETURN
```

Po zahajovacím ceremoniálu (pokud se vám nelíbí, stiskněte spoušť) si vyberete z následující nabídky:

- 1) COMPETE IN ALL EVENTS = Soutěžení ve všech disciplínách
Umožní soutěžit v 8 nebo 16 (viz volba 6) disciplínách. Zadejte svoje jméno a vyberte zemi, kterou chcete reprezentovat. Opakujte tato zadání pro každého hráče. Po posledním stiskněte RETURN beze jména.
- 2) COMPETE IN SOME EVENTS = Soutěžení v některých disciplínách
Postup je stejný jako v bodě 1 s tím rozdílem, že můžete soutěžit v disciplínách, které si vyberete (joystickem nebo klávesnicí). Když výběr ukončíte, nastavte kurzor na DONE a stiskněte spoušť.
- 3) COMPETE IN ONE EVENT = Soutěžení v jedné disciplíně
Postup stejný jako v bodě 1 a 2. Soutěžíte však pouze v jednom sportu.
- 4) PRACTICE ONE EVENT = Trénink jedné disciplíny
Vyberte sport, který chcete trénovat. Případné světové rekordy nebudou registrovány.
- 5) NUMBER OF JOYSTICKS = Počet joysticků
Spouští nebo klávesnicí vyberte 1 či 2. Používáte-li jeden joystick, musí být připojen do portu 2.
- 6) SUMMER GAMES I EVENTS (YES or NO) = Disciplíny Summer Games I
Pokud máte i Letní hry I (SUMMER GAMES), vyberte YES. Nyní můžete soutěžit v 16 disciplínách Letní olympiády.
- 7) SEE WORLD RECORDS = Přehled světových rekordů
Zobrazí přehled nejlepších výkonů ve všech disciplínách.
- 8) OPENING CEREMONIES = Zahajovací ceremoniál
- 9) CLOSING CEREMONIES = Závěrečný ceremoniál

Dále následuje popis ovládání jednotlivých sportů.

Trojskok (Triple Jump)

Rozběh zahájíte stisknutím spouště a dále ho nemusíte řídít. Na odrazové čáře pohněte joystickem VPRAVO, při druhém odrazu opět VPRAVO a při třetím VLEVO. Během letu dejte páku VPRED. Pohyby joystickem musí odpovídat krokům atleta. Máte 3 pokusy, započítává se nejdelší.

Veslování (Rowing)

Závodíte na skifu buď proti jinému hráči nebo proti počítači. Obrazovka je rozdělena na horní a dolní polovinu. V jedné z nich se objeví váš veslař, pod ním vaše jméno. Jestliže váš závodník bliká, stiskněte spoušť. Jakmile totéž učiní i druhý hráč, začne odpočítávání. Na signál GO začnete pohybovat joystickem VLEVO a VPRAVO (začněte vlevo). Rychlost jízdy závisí na perfektním rytmu pohybu joystickem. O vítězi rozhoduje čas.

Hod oštěpem (Javelin)

Hod oštěpem je jednou z nejlepších a nejzajímavějších disciplín Letních her. Spouští odstartujte rozběh atleta po dráze. Během celého rozběhu mačkejte rychle spoušť. Před odhodovou čarou dejte joystick VLEVO, atlet se začne napřahovat. Cílní tak stále, dokud držíte joystick vlevo. V okamžiku, kdy páku pustíte, odhodí oštěp v úhlu, do kterého jste ho nechali napráhnout. Pozor na přešlap. O délce hodu rozhoduje rychlý rozběh, místo a úhel hodu. Máte 3 pokusy, z nichž se započítává nejdelší.

Parkur (Equestrian)

Jedna z nejtěžších disciplín těchto her. Vyžaduje značnou zručnost a soustředění. Stiskněte spoušť, sledujte odpočítávání a jakmile se objeví GO, dejte joystick VPRED. Přesně před překážkou pohněte joystickem VPRAVO. Při přistání dejte joystick VLEVO, jinak kůň upadne. V případě, že se kůň před překážkou zastaví, dejte joystick VZAD. Nechte koně trochu vrátit a pak pohněte opět joystickem VPRED. Když spadnete, stiskněte 2x spoušť. Za každou chybu se vám započítávají trestné body. Stejně tak za překročení časového limitu. Za každý pád - 6 bodů, za opakování skoku - 20 b. a za každou sekundu nad 50 s - 1 b. Když počet trestných bodů přesáhne 99 nebo celkový čas překročí 100 s, jste diskvalifikováni. Vítězí hráč s nejnižším skóre.

Skok vysoký (High Jump)

Na počátku je latka nastavena na minimální výšku. Chcete-li na ní skákat, pohněte VPRAVO. Když ji chcete vynechat, dejte joystick VLEVO. Poté, co se rozhodnete skákat, ovládejte joystickem rychlost a směr rozběhu: VPRAVO - rychlejší rozběh, VPRED - naběhnutí blíže k latce, VZAD - naběhnutí na latku pod širším úhlem. Stisknutím spouště se odrazíte ke skoku. Pokud spoušť nezmačknete, můžete skok opakovat. Po odrazu dejte joystick VPRED, abyste se přenesli přes latku. Po třech nezdarech na jedné výšce pro vás soutěž končí. Po neúspěšném pokusu si můžete zbývající pokusy schovat na další výšku.

Serm (Fencing)

Soutěž je uspořádána formou turnaje. Jména dvou soutěžících se zobrazí na výsledkové tabuli. Levý hráč má své jméno nahoře, pravý pod ním. Stiskněte spoušť a můžete se bránit soupeřovým výpadům nebo útočit. **Obrana:** Pohybem joysticku VPRED a VZAD nastavte čepel do stejné výše jako soupeř. Pohybem VPRAVO nebo VLEVO nastavte čepel do jedné z krajních poloh a důrazně máchněte kordem na druhou stranu. Při správném nastavení jste zablokovali soupeřův výpad a můžete ihned zaútočit. **Útok:** Všechny pohyby při útoku provádějte při stisknutí spoušti. VPRED - provede výpad a vrátí se do obranného postoje, VZAD - provede výpad a postupuje vpřed, VLEVO - postupuje vlevo, VPRAVO - postupuje vpravo. Dříve než stisknete spoušť, dejte joystick do střední polohy. Výsledková tabule ukazuje počet zásahů, které ušetrčili oba soupeři. Vítězem se stává ten, který soupeře vícekrát zasáhl. Souboj je ukončen po uplynutí 3 minut nebo po pátém zásahu jednoho ze šermířů. Pokud je po uplynutí časového limitu stav nerozhodný, pokračuje souboj 1 minutu systémem náhle smrti. Po ukončení stiskněte spoušť joysticku č. 2. Celkový počet bodů se vypočítá: (vítězství-porážky)*10000 + (vlastní zásahy-zásahy soupeře)*1000 .

Cyklistika (Cycling)

Když se objeví nápis PRESS YOUR BUTTON, stiskne hráč, jehož jméno je na dané polovině obrazovky, svoji spoušť. Totéž učiní i druhý hráč a začne odpočítávání. Na signál GO začnete šlapat, tj. točit joystickem ve směru hodinových ručiček. Sledujte šlapky svého kola nebo šipku a otáčejte joystickem ve stejném rytmu. Vítězí hráč s nejlepším časem.

Vodní slalom (Kayaking)

Stiskněte spoušť. Při každém pohybu joysticku zabere kajakář jedenkrát pádlem v daném směru. Např. pokud chcete jet vpřed, pohybujte joystickem opakovaně VPRED. Cílem je projet všechny branky, pokud možno bez trestných bodů. Při správném projetí máte červenou tyčku vždy po levé ruce. Existují 3 typy branek: Poproudu normální - projíždí se popředu a je označena červenou vlevo a modrou vpravo, po proudu reversní - (žlutá vlevo, červená vpravo) otočte kajak proti proudu a projedte ji pozadu, proti proudu - (modrá vlevo, červená vpravo) branku objeďte a projíždějte ji z opačné strany, poté kajak otočte a pokračujte po proudu. Neprojíždějte branku opakovaně! Při projíždění branky proti proudu nepádlujte dozadu! Za každou neprojetou nebo špatně projetou branku dostanete 20 trestných sekund. Po projetí cílem se zobrazí vyhodnocení celé jízdy a celkový čas. Vítězí hráč s nejkratším celkovým časem.

The TRAIN

Hra vás zavede do Francie v době hitlerovské okupace. Prakticky celou zemi ovládají německá vojska. Vy sami se stáváte členem odboje a zúčastníte se dobytí obrněného vlaku.

Začínáte útokem na železniční stanici METZ. Přítel Pierre musí přehodit výhybku a vaším úkolem je chránit ho před palbou nepřátel z oken stanice. Jste vyzbrojeni kulometem. Jakmile Pierre přehodí výhybku, můžete volit obtížnost hry. Braňte kolegu, dokud se ve zdraví nevrátí. Vaše problémy však teprve začínají. Po vstupu do lokomotivy před sebou uvidíte množství pák, prepínačů a budíků. Těžko se domýšlet, co k čemu slouží. Jednotlivá zařízení se volí joystickem a ovládají při stisknutí spoušti:

- 1) TROTTLER (=tah) - nachází se vlevo nahoře a slouží k regulaci rychlosti. Od sebe nulová, k sobě maximální. Přímou úměrně dochází k poklesu tlaku páry.
- 2) FURNACE DOOR (=dveře od kotle) - pod pákou tahu. Joystickem k sobě se dveře otevrou, vpravo se přikládá, od sebe se dveře opět zavřou.
- 3) FORWARD REVERSE LEVER (=skříň řazení) - umístěna v pravém dolním rohu. Volíte pouze dvě rychlosti, vpřed a vzad.
- 4) STEAM BLOWOFF (=vypouštění páry) - leží vedle řazení. Slouží ke snižování tlaku páry.
- 5) BRAKE (=brzda) - vpravo od dveří kotle. Brzdí se joystickem k sobě.
- 6) WHISTLE (=píšťala) - zcela vpravo nahoře.

Vlevo vedle píšťaly je ukazatel množství vody a signalizace nastavení výhybky. O něco níže jsou měřicí přístroje: PSI (=tlak páry), MPH (rychlost) a TEMP (=teplota kotle). Pamatujte na následující rady:

- brzda má omezenou životnost, je třeba zacházet s ní šetrně. Brzdíte přerušovaně a pouze při nulovém tahu;
- je zakázáno řadit během jízdy, jinak způsobíte zablokování skříňového řazení (GEAR STRIPPED);
- nezapomeňte, že při rozjíždění musíte mít páru, potom odbrzdíte a přidejte tah;
- výhybka (SWITCH) se přehazuje použitím píšťaly (WHISTLE).

V průběhu cesty vás potkají další potíže: útok nepřátelských letadel, nepřítel obsazený most nebo železniční stanice. Pečlivě sledujte zprávy na spodním okraji obrazovky:

STATION - blížíte se ke stanici. Zároveň je uveden údaj o vzdálenosti. Chcete-li na stanici zastavit, nastavte nulový tah a zabrzdíte v okamžiku, kdy je vzdálenost 0 km. Jakmile stanici dobudete, získáte přístup k telegrafu a můžete vyslat následující zprávy:

TAKE STATION - žádost o bombardování následující stanice;

TAKE BRIDGE - žádost o bombardování následujícího mostu;

NEED REPAIR - žádost o opravu vlaku;

NO MESSAGE - žádná zpráva.

Obratem obdržíte odpověď s udáním času, kdy bude požadovaná akce vykonána. Zbombardovanou stanicí nebo most obsadíte bez boje. Při zastavení ve stanici se v lokomotivě automaticky doplní voda.

ENEMY BRIDGE BETTER STOP - blížíte se k nepřátelskému mostu, bude lépe, když zastavíte. Bojujete se čtyřmi nepřátelskými loděmi. Střílejte vždy po té, která pálí na vás.

BRIDGE - s údajem o vzdálenosti signalizuje blížící se most.

FIGHTERS ATTACKING FRONT - zepředu na vás útočí stíhačky.

Stiskněte 1 a braňte se střelbou z protiletadlového kanónu.

FIGHTERS ATTACKING REAR - útok stíhaček zezadu. Stiskněte 2 a braňte se jako při útoku zepředu.

FURNACE TEMP LOW - nízká teplota. (ADD COAL=) přiložte do kotle.

STEAM PRESSURE LOW - nízký tlak páry. (CLOSE TROTTLE=) uberte tah.

STEAM PRESSURE HIGH - příliš vysoký tlak páry, hrozí poškození kotle. Zvyšte tah nebo (BLOW OF STEAM=) vypustte trochu páry (STEAM BLOWOFF).

Další řídicí klávesy:

1 - pohled vpřed

2 - pohled vzad

3 - strojovna

4 - mapa

F1 - zastaví hru a umožní její přerušeni

F3 - zapnout/vypnout zvuk

F7 - informace o skóre, poškození apod.

Hra končí po příjezdu do stanice Riviere nebo předčasně, pokud zahyne jeden z vašich lidí, při značném poškození vlaku nebo po dlouhém stání na kolejích.

TWIN TORNADO

Tento program může být použit v jednoduchém režimu (jeden počítač) nebo ve zdvojeném (dva počítače). V druhém případě je nutno aplikovat speciální kabel, který lze, dle komentáře ke hře, zakoupit na adrese P.O.BOX 66, EAST PRESTON, WEST SUSSEX, BN16 2TX.

Letové přístroje na palubní desce (zleva doprava)

- RPM - otáčky motoru. Po zažehnutí stupnice zčervená.
HDG - kompas od 0 do 360 stupňů ve směru hodinových ručiček. 0 = sever.
RMI - směr k přistávací dráze nebo k letadlu nepřítele. Když ukazuje dolů a vpravo, objekt se nachází vpravo za vámi.
BRG - směr k cíli.
SERNO - číslo vašeho letadla. Když jej zničíte, dostanete nové.
ASI - velikost tlaku (odporu) vzduchu na letadlo způsobenou jeho rychlostí. Jakmile bude letadlo nabírat výšku, ASI bude ukazovat stále méně, neboť hustota vzduchu klesá. (IAS=indikátor rychlosti vzduchu.)
MACH - rychlost letadla v poměru k rychlosti zvuku. 1 MACH = rychlost zvuku.
HORZ - umělý horizont. Nachází se ve středu panelu uprostřed přístrojů a ukazuje pilotovi postavení a náklon letadla. Menší čára ve středu reprezentuje letadlo viděné od ocasu dopředu a je vždy fixována na ostatní ukazatele. Větší čára představuje horizont a sleduje polohu reálného horizontu vzhledem k letadlu. Jestliže letadlo stoupá v pravé zatáčce, malý symbol bude nad linkou s pravým křídlem blíže k ní.
ILS - přistávací zařízení pro příjem signálu z runway. G/S (displej radiolokátoru) je vlevo od umělého horizontu a slouží pro vertikální navádění na runway. Rádiový maják je nad umělým horizontem a slouží pro horizontální navádění na runway.
DIST - vzdálenost k runway nebo k nepříteli (v námořních mílích). Při přibližování k runwayi by měla být výška letadla 300 stop na každou zbývající míli (300 FT/NM). Např. 900 FT na vzdálenost 3 NM.
VSI - indikátor rychlosti stoupání nebo klesání. Je vlevo od horizontu.
ALT - výška letadla ve stopách. Digitální část displeje ukazuje tisíce stop, za čárkou jsou stovky. Jedno otočení ručičky je 1000 stop.
E/ALT - výška nepřítele zachyceného RMI.
FUEL - množství paliva v nádrži. Dosáhne-li 0, motory zhasnou. Pak může být rychlost udržována přechodem na klouzavý let a je možné nouzově přistát.
AMUN - stav munice.
FLAP - pozice brzdících klapek pro pomalý let.

GEAR - dává informaci o poloze podvozku. Maximální rychlost s vysunutým podvozkiem je 300 uzlů.
 WING - úhel křidel ve stupních. Pro rychlý let je nutné maximální sklopení dozadu.
 BRAKE - brzdy. Dvojitý indikátor ukazuje A pro vzduchovou brzdu a W pro brzdu kol. Obojí může být použito současně a nezávisle kontrolováno.

Letová kontrola

JOYPORT 2 ... řídicí knipl a střelba JOYPORT 1 ... plyn nebo tlačítka "." a "/".
 mezera..... kolová brzda OFF W..... vzduchová brzda OFF
 B..... kolová brzda ON S..... vzduchová brzda ON
 R..... klapky OFF T (za letu) podvozek zatažen
 F..... klapky ON G..... podvozek vytažen
 Q..... střelba vypnuta H..... zatažení křidel
 A (za letu). střelba zapnuta Y..... roztažení křidel
 E..... ruční škrtící klapka
 D..... automatická škrtící klapka
 RETURN..... katapult

Kontrola simulátoru

1..... daleká viditelnost	2..... krátká viditelnost
3..... denní viditelnost	4..... noční viditelnost
6 (na zemi) pokles ohřevu	7.(na zemi) vzestup ohřevu
0..... pozemní navigáční	+..... oblast runwaye
stanice mimo provoz	jen pro DB
F1(na zemi) nastavení módu	-..... není vidět zem
F3..... revers kniplu	

Nastavení módu

K dispozici jsou 3 módy a 17 stupňů obtížnosti, které jsou vybírány příslušným nastavením (F1) na titulní stránce a dle předložených instrukcí.

Tréninkový mód:

F5 ... Přiblížení letadla ke středové čáře runwaye. Nastavena automatika přistání.
 F7 ... Přiblížení letadla do blízkosti letiště.
 RETURN ... Nastavení letadla na runway.

Módy vzdušného souboje :

P ... Povoluje se přistání.

Módy zdvojené hry (2 počítače) :

RESTORE ... Resetování simulátoru a nastavení na začátek.

Sklon-křidel

Letadlo TORNADO může měnit úhel rozevření křidel od 25 do 68 stupňů. Pro přistání a hlídkování při malých rychlostech je křídlo nastaveno dopředu k dosažení maximálního vztlaku. Při vysokých rychlostech je staženo dozadu k omezení odporu. Při rychlostech pod 220 uzlů by měla být křídla maximálně roztažena a nad 0.6 MACH je třeba je stáhnout. Křídla musí být nastavena dopředu před použitím klapek a klapky musí být zataženy před sklopením dozadu. Křídla nemají být posunuta vpřed při rychlostech větších jak 350 uzlů.

IAS v uzlech dle rozevření křidel

minimální rychlost a plné klapky - min.120, max.250, norm.150
minimální rychlost a plné klapky - min.150, max.250, norm.200
maximální rychlost a bez klapek - min.220, max.730

Příprava ke startu

Pro svůj první let zůstatně v tréninkovém módu a procvičte si přistání. Nejdříve použijte přiblížení ke středové čáře runwaye, potom přiblížení k prostoru letiště. Zkuste se zorientovat podle údajů na přístrojové desce. Automatickou škrťací klapku používejte pokud možno co nejčastěji.

Poznámky pro pilota

Pojíždění: Uvolněte kolovou brzdu, zapněte škrťací klapku a udržujte rychlost pod 50 uzlů.

Vzlet: Změřte si délku runwaye, zabrzděte kola, zrušte vzduchovou brzdu, klapky vytáhněte naplno a křídla nastavte dopředu. Motory dejte na plný výkon a pak odbrzděte podvozek. Při dosažení rychlosti 130 uzlů se zvednutím nosu odlepte od země, zasaňte podvozek a berte v úvahu větrné podmínky. Dejte knipl dopředu, abyste zvětšili rychlost stoupání (VSI). Při 190 uzlech IAS zatáhněte klapky a akcelerujte na 0.6 MACH. Při 0.4 MACH však musíte nastavit křídla dozadu. Potom skloňte knipl k sobě a vystoupejte na svou letovou hladinu.

Letová hladina: Zmenšete tah motorů a skloňte nos letadla, čímž omezíte stoupání. Pro udržení roviny letu použijte přístroje ALT a VSI. Zorientujte se podle vnějšího a umělého horizontu.

Přiblížování se k runwayi: Jakmile bylo dáno povolení k přistání, simulátor bude přizpůsobovat letadlo, aby bylo schopné přiblížit se k začátku osy dráhy. Během přistávacího manévru musí pilot navádět letoun do středu ILS rádiového signálu a klesat k runwayi na rychlost 160 uzlů. Přitom je nutné mít křídla nastavena dopředu, vysunuty brzdící klapky a vysunutý podvozek. Klesejte rychlostí 300 FT/NM.

Přistání: Poblíž runway zrušte automatickou škrticí klapku a snižte rychlost na 130 uzlů. Ujistěte se, zda je podvozek vysunut a zda je uvolněna kolová brzda. Jakmile se dotknete země, posuňte knipl dopředu a dosedněte též přídovými koly. Stále se držte středové čáry na runwayi. Zkontrolujte, zda je vypojena automatická škrticí klapka, aktivujte kolovou brzdu a vypněte tah motorů.

Oblet: Po vzletnutí zasuňte podvozek, nastavte klapky dolů, zapněte automatickou škrticí klapku a stabilizujte let ve výšce 1000 stop při rychlosti 130 uzlů. Nahněte se jemně doleva a otočte se o 180 stupňů. Runway budete vidět vlevo od letadla. Udržujte směr a výšku, dokud vzdálenost na DME nepřekročí 4.0 NM. Nyní je čas se otočit nazpátek k runwayi. Pokud se manévr povedl, bude runway ležet vedle nosu letadla a musíte se ještě otočit, abyste se dostali do směru osy. Jakmile se vzdálenost ještě zmenší, sestupujte tak, abyste v 3.0 NM měli výšku 900 stop, ve 2.0 NM 600 stop, v 1.0 NM 300 stop. Použití ILS bude podstatnou částí v této přistávací fázi.

Soubor instrukcí pro případ nebezpečí

Ve všech případech poškození stroje v bitvě zkuste přerušit soubor a přistát na místě určeném pro opravy.

Poškození přístrojů:

Jste-li dezorientováni v nízké výšce, katapultujte se.

Poškození kontroly:

Pokud není bezpečné přistát - katapultujte se.

Selhání motoru:

Křídla vysuňte dopředu poněkud dříve a zasuňte podvozek a klapky, aby se minimalizoval odpor. Lette ve větším úhlu než normálně. Jestliže jste přehlédli přistávací dráhu můžete se pokusit o další oblet. Pokud přistání není možné - katapultujte se.

Porucha klapek:

Přibližujte se rychlostí 200 uzlů a ihned po dosednutí použijte kolovou a vzduchovou brzdu.

Přistání se zataženým podvozkem:

Vzhledem k vysoké přistávací rychlosti není možné bez podvozku přistát a katapultáže se v malých výškách vyvarujte. Také při náklonu pod 90 stupňů je katapultáž mimo mez bezpečnosti.

YIE AR KUNG FU

YIE AR KUNG FU je testem síkvnosti v dálné-východní bojové hře. Hrdinou je Oolong, který se pokouší být Velmistrem v této staré tradiční hře, jako jeho otec, který se již před ním stal mistrem KUNG-FU.

Nejvyšším cílem hry je stát se Velmistrem. Abyste toto dosáhli, musíte porazit řadu protivníků, z nichž každý je ještě nebezpečnější než jeho předchůdce. Tito protivníci vlastní různé zbraně a ovládají různou techniku boje. Musíte bojovat s kombinací 16 různých forem napadení. Hra se řídí joystickem a může ji hrát jeden nebo dva hráči. Hra začíná, když se představíte svému protivníkovi. Vašimi protivníky jsou:

- BUCHU** - obrovský zápasník, který řídí své útoky vzduchem
- STAR** - překrásná bojovnice, která se specializuje na vrhání smrticích hvězd neboli SHURKEN
- NUNCHA** - mistr **NUNCHAKA** - nechodte do jeho blízkosti
- POLE** - bojuje tradiční tyčí neboli BO
- CHAIN** - je obzvlášť vycvičený v boji se smrticím řetězem
- CLUB** - tento bojovník je vyzbrojen štítem, který odvrací Vaše údery a jedním kylem, s kterým může vrátit úder
- FAN** - ještě jednou ženský protivník, kterým je expertka s NINJAFAN
- SWORD** - protivník nosící meč, který je strašný a smrtící
- TONFUN** - vycvičený v boji s údernou tyčí neboli TUNFUN
- BLUES** - sám mistr KUNG-FU ovládající všechny umělé chvaty a pohyby Oolonga, je však přitom mnohem rychlejší. Pokud byste porazili tohoto protivníka a vyhráli poslední boj, potom se také stanete Velmistrem.

Stav a počítání bodů

Počítadlo bodů na obrazovce Vám ukazuje současný bodový stav, nejvyšše dosažený počet bodů a kolik životů Vám ještě zbývá. Život k dobru dostanete při 20 000 bodech.

Body za jednotlivé pohyby:

Kopnutí při skoku	Fling Kick	2 000
Kopnutí s otočkou	Round House Kick	500
Kop nohou	Leg Sweep	500
Kopnutí vleze	Ground Kick	1 000

Skok ve skoku	Leaping Punch	1 500
Kára pěsti	Lunge Punch	500
Běh do obličej	Face punch	1 000
Vysoké kopnutí	High Kick	1 000
Kop nohou	Shin Kick	1 000

Rízení

3. status:

odskok křížem vlevo	skákat	odskok křížem vpravo
jit vlevo		jit vpravo
odejít ze skoku	skrčit se	odejít do obličej

4. status se speciální:

kára pěsti	kopnutí při skoku	kopnutí vzhůru
vysoké kopnutí		kopnutí s otočkou
kopnutí vlevo	kop nohou	kop patou

Návod a rady

- * pokuste se nalézt slabá místa protivníka a tam udeřte
- * pozorujte, že Golong může překodit protivníky a tím oslabit jejich status
- * buďte to s údery a během. Udržujte však od protivníka potřebnou vzdálenost.

Název	P O K E	Pozvánka
A		
Action Biker	5489, 48	
Action Force	2049, 173	
Alligate Blagger	3560, 8 * 3574, 44: 53264, 126	
Alligate Blagger	53264, 126 * 3562, 234: 3561, 234	
Annihilator	6295, 11	
Antiriad	33147, 165: 30553, 165	
Apollo Mission	12961, 255	
Apsai	3574, 44	
Arabian night	2631, 173: 2632, 141: 2633, 169:	
Arabian night	2634, 89	
Attack	19228, 44: 25116, 44	
Axions	17388, 173 * 7065, 238	
A M C	11639, a	
B		
Baby Berks	9364, 0	
Bagitman	19013, 189: 22236, 255	
Bandits	4971, 177	
Bat attack	11061, 234	
Battle trough line	22045, 255	
Battlezone	8909, 100	
Beach hawk	8289, 99	
Beach Buggy	34790, 199	
Berks	9759, 0	
Berks 3	9046, 0	
Beyond the Ice Palac	8132, 77: 9560, 0	
Big Mac	12992, 234: 12993, 76: 12994, 201: 12995, 50	
Bizy beez	5889, 255	
Black hawk	8289, 99 * 2771, 230	
Black hawk	8289, 99: 8290, 255	
Blager	3560, 8	
Blagger	3066, 48	
Blaze	8787, 226: 8789, 220	
Blue moon	7316, a	
Bomb jack	6819, 173	
Booty 16	9013, 96	
Boulder dash I	16494, n * 16494, 169	
Boulder dash II	25112, 165*23114, 255*25008, 250	
Boulder dash III	16470, n * 15334, 250	n do 255 životů
Boulder dash III	16494, n * 16494, 169	
Bruce Lee	5672, 128 * 5472, 99 * 5686, 128	
Bruce Lee	5686, 128: 5677, 128*7462, 165	
Buck rogers	8825, 36 * 2490, 9 * 6399, 255	
Bungeling bay	47465, 176 * 47465, 170	
Burnin rubber	18432, 173	
C		
Captain starlight	13368, 173	
Cavelon	23789, 255 * 15458, 255	
Cavelon	25458, 255 * 33789, 99	
Chiller	22501, 189	
Chimera	11487, 76: 11488, 203: 11489, 59	
China miner	34623, 234 * 34624, 234	
China miner	34623, 44*33301, 245: 33457, 255	
China miner	35462, 10 * 34625, 234	
Choper	22892, 173	
Choplifter	8011, 173	
Circus Charlie	3739, 173: 4315, 173	
Clowns joy	3566, 255 * 23789, 255	
Clown You	5330, 0	
Clowns	23789, 255 * 3566, 255	
Combat	32765, 42	
Commando	13197, 220	
Commando	13590, 0 * 2180, n	
Commando	2409, 44 * 9906, n	
Commando II	15427, 173	
Congo bongo	3442, 234 * 3655, 5	

Název	P O K E	Poznámka
Crazy caveman	3332, 255	
Crazy kong	30624, 173	
Crises mountain	2665, 238 * 3144, 238	
Cross fire	27625, 173	
Cross fire	5340, n * 5353, 44	n=počet chyb do 255
Cross fire	6168, 234: 6169, 169: 6170, 0	bráni před potvorami
Cross fire	6186, 234: 6187, 169: 6186, 0	bráni před střelami
Crystal castles	5643, 255	
Cuthbert in space	2726, 255	
Cuthbert in t. jung	2659, 5	
Cybernoid	25235, 165	
Cyborg	10692, 220	
D		
Dallas star	3271, 0	
Danger Freak	44154, 175: 44155, 175: 40135, 255	
Dare devil dennis	29173, 255 * 17958, n	
Death Race	4369, 220: 4370, 57	
Decathlon	9450, 173	
Defence	14433, 226	
Defender	3006, n * 3005, 5 * 2814, 255	n=počet lodí do 255
Denarius	17614, 255	
Diagon	9606, 0	
Dig dug	10473, 255	
Dimension X	8564, 129 * 8645, 129	
Dinkey doo	12296, 165*11989, 99*11989, 18	
Donkey kong	12118, 234	
Dorks Dilema	13058, 220	
Draconus	40135, 255	
Dragon hawk	3477, 255 * 17958, 7	
Dreihls	8813, 255 * 110445, 250	
Dropzone	2460, 255 : 2465, 255	
E		
Eagle empire	21958, 169: 21959, 0: 22438, 0	
Eagle empire	2214, 50: 24345, 173: 21957, 243	
Encouter	30430, 0	
Escape	5514, 27	
Evolution	6947, 255	
Exalon	1215, 73: 5692, 73: 4110, 0	
Exorcit	4875, 226	
Exterminator	5908, 76: 5909, 88:	
Exterminator	5910, 23: 5911, 234	
F		
Falcon patrol I	16764, 234: 16765, 234	
Falcon patrol I	16764, 36: 16785, 2	start 575 16440
Falcon patrol II	9564, 234: 9596, 234	
Finers Malone	10187, 0	
Fire ant	17658, 100	
Flak	4798, 36	
Flash Bier	9963, 173	
Formula 1	14975, 191	
Fort apocalypse	14697, 0: 14760, 0: 36366, 0	
Fort apocalypse	36339, 153*1469, 0*36366, 153	
Fort apocalypse	36339, 255	
Fort apocalypse	36365, 234: 36364, 234	
Fort apocalypse	36365, 234: 36367, 234*36366, 234	
Frantic Freddie	34535, 24*31887, 255*31887, 50	
Frogger	22341, 173	
G		
Galaga	17383, 173	
Galaga	17388, 173*17788, 165	
Galaxions	7065, 230*17288, 165	
Galaxy	3369, 230*3378, 230	
Galaxy Terror	2880, n	
Gangster	5374, 44*53264, 126*3574, 44	
Gangster	5989, 58*53264, 123	
Gateway to Apsai	2264, 99	

Název	POKE	Průběh
Geri the Germ	2307,1	start SYS 2304
Ghost Chaner	2669,250	
Ghostbusters	22014,9	
Ghostbusters	24440,40-za jméno RETURN - za konto 450 a RETURN	
Ghouls	8367,255*8367,58	
Goonies	3802,173:16005,173	
Gori	7240,234:7241,234	
Green Beret	reset:4888,96	trouč min
Gridder	6757,173	
Gyroscope	37246,173*38274,8	
Gyroscope II	36630,173	
Gyrrus	3999,200	

H		
H. E. R. O.	14652,25	
Harbour Attack	6506,0	
Hard Hat Hack	16887,173*16877,234*8472,100	
Harrison Ford	15764,167	
Hells Angel	19878,234:19879,234:19880,234	
Herby	7191,255	
Hexenkueche	30471,0:30467,0	
Hexenkueche II	26282,165	
High Noon	18033,255	
House of Usher	7870,60*6721,238	
Hovercraft	12141-12150:169,0,234,234,234,169,70,234,234,234	
Hunchback	2704,173*22521,44*7870,60	
Hunchback	9521,234:9522,234:9523,234	
Hunchback	9521,44*5704,138*5704,50	
Hunchback II	21748,234:21749,234:21750,234	
Hunter Patrol	7282,166	

I		
Icicle Works	4540,255	
Impossible mission	27028,0	
Impossible mission	3105,12:3106,221	
Impossible mission	31484,12:31485,221	
Invaders	10034,255	

J		
Jeli Flight	2400,32	
Jet Set Willy	10874,234:10875,234:10876,234	
Jet Set Willy	11345,33*14752,165	
Joe Blade 2	15831,255:15832,255:15833,155	
Jumping Jack	27904,173	
Jumpman Junior	2634,89*2633,169	
Jumpman Junior	9450,44*9450,13*9450,173	
Jungle Hunt	2242,234:2243,234*2242,165	

K		
Kaktus	4565,255	
Kickman	7424,230	
Kid Grid	18020,234	
Kihstar	10403,226	
Killer Mission	11933,234:11934,234:11935,234	
Killer Watt	4669,255:5543,255*36785,234	
Kong Strikes Back	26699,173*27253,173:29690,173	
Kung-fu Master	4566,176:39613,189	
Kung-Fu Kid	11014,255	

L		
L'wao	8960,173	
Lady Fat	2392,50*2847,99	
Landser Lords	16424,60	
Laser Strike	16475,173	
Laser Zone	4971,177	
Last Warrior	15831,128:44570,128	
Lazy Jones	2871,9*2871,9	
Le Mans	2547,n	
Legionaried	6438,220	
Loco	26944,77	
Lode Runner	7892,255*2710,44*7636,n	

Název	POKE	Poznámka
M		
Mad Max	11570,35	
Maggotmania	4713, 234*2532, 4	
Major Blink	10636, 0	
Manic Miner	10766, 255	
Manic Miner	16419, a*1624, n	a-(0-19)
Manic Miner	16423, 5*16571, 173	SYS 16384 neb 16640
Manic Miner	16571, 172*16571, 171	SYS 16384
Matrix	7629, 238*7629, 238: 7983, 238	
Mc Camels	11639, n	
Mermaid	reset: 21394, 96 (98)	SYS 16384
Mermaid Madness	8936, 169: 8937, 0: 8938, 234	
Mikie	13399, 255	
Miner 2049*er	2652, 165*2471, 173*2471, 255	
Montezumas Revenge	36190, 230	
Monty on the Run	3994, 255	
Moon Buggy	24151, 173*24951, 173	
Moon Buggy	7963, 234: 7964, 169: 7965, 0	
Moon Patrol	2872, 255*8300, 5*2872, 200	
Motor Mania	8646, 255*8835, 169	někde SYS 2061
Mr. Nephisto	25922, 44*26432, 44	
Mr. Nephisto	26372, 0*40800, n	
Mr. Pucman	8090, 173*8091, 173*7616, 245	
Mr. PoniVERSE	12869, 255	
Mr. Robot	11518, 255*11558, 44	
N		
Neptune	7870, 60	
Netherworld	44320, 255: 44321, 255: 44322, 255	
O		
Olio I	11209, 1	
Omega Race	6308, 230	
Oracles Nine	9251, 44*9523, 170	
P		
Pekakuda	7015, 235*7015, 234	
Pedestrian	2288, 255	
Pengo	28295, 44	
Pitfall I	5393, 255	
Pitfall II	2665, 255*2876, 32	
Pixi Pete	18473, 255	
Pogo Joe	2779, 36*18486, 169*23558, 169	
Pooyan	20634, 173	
Popeye	2405, 255: 2406, 255	
Protector II	16425, 6*16427, 6	
Puc Man	5737, n*3451, n	
Pulsar	9841, 220: 9845, 121	
Punchy	15458, 50	
Q		
Q Bert	4446, 173*1116, 173	
Quasimodo	16173, 234	
Quest For Tires	7341, 99*14864, 0	
R		
R Nest	4446, 173*2759, 100	
Radar Rat Race	7194, 234	
Rambo	6099, 175*4820, 173	
Rambo	6099, 234: 6100, 234: 6101, 234	
Rescue On Fractalus	16393, 244: 16394, 234: 16395, 234	
Reverence Camels	39768, 44*35518, n	
Reverence Camels	2599, 230*2746, 230	
Reverence Camels	33518, 250*39931, 238	
Reverence Of AMC	35517, 95*35518, 250	
Rig Attack	RUN/STOP: HL: 255: CONT	
Ring Of Power	43, 207: 44, 24	
Robin	8808, 226	
Robin Rescue	6144, 234: 6145, 234: 6146, 234	
Rocket Roger	18193, 44: 18190, 44	
Rocket Roger	18248, n: 18253, ut48	

Název	P O K E	Poznámka
Rocket Roger	21291,255	
Rockman	9757,255:9783,255*8721,173	
Round About	12843,234	
Runner	8992,34:8993,35	
S		
Sammy Lightfoot	3678,189*3678,183*3678,255	
Scramble	14976,255	
Scramble	8609,234:28117,234:28118,234	
Seafox	7337,173	
Shamus	18486,169*23558,169	
Shamus	27185,165*27185,141*27186,54	
Shamus	27185,169*27185,189	
Shamus Case II	15476,176*15475,238*3888,128	
Sheep In Space	35039,44	
Snookie	33242,200*30116,173	
Snookie	33242,255*28117,234:28118,234	
Son Of Blagger	6626,232*39132,48*3560,8	
Space Action	5697,171	
Space Invasion	3719,193*2409,173	
Space Pilot	3486,12:3487,221*10407,44	
Space Pilot	3611,12:3612,221	
Space Pilot	4866,165	
Space Taxi	16911,200	
Spectipede	6791,226	
Spelunker	10407,44*19125,234:19126,234	SYS 9838
Squirm	9446,255	
Squish em	2562,100*2542,100	
Staller Wars	9833 až 9838,234	
Stix	2205,n	
Street Fighter	8134,255:8135,255	
Strip Poker	3481,48:3482,48:3483,53:	
Strip Poker	3494,53:3495,48:3496,48	Konta TY-500, SUZI-5
Super Break Out	2148,255	
Super Scramble	4691,n	
Super Zaxxon	16149,155	
Superlunker	10407,44	
Survivor	19523,254:19528,254*15889,165	
Survivor	19563,255*19523,200	
T		
Tapper	15899,165	
The Living Daylights	12627,173:42030,173:38360,0	
Time Runner	8543,9	
Timeslip	51190,0:10141,0	
Trailblazer	11989,220	
Treasure Island	4451,255	
Trollie Wallie	7711,173	
Tuti Fruti	8016,220	
Tycoon Tex	6183,255	
U		
U-46	37895,163	
Ugh	22178,255	
Uridium I	4044,0	
Uridium II	3712,128	
Uridium III	2973,0*2904,255	
V		
Video Manies	10567,76:10568,210	
Vox	12450,220:10575,220	
W		
Warhawk	2714,0	
Wet Painter	3883,173	
Wheelin Wallie	27916,173*27427,173	
Whistler Brother	2618,80	
Who Dares Wins	4516,255*4516,n	
Who Dares Wins II	5201,255*5812,255:15697,173	
Wild Western	4263,0:166,255	
Wiz Biz	3411,173	

Název	P O K E	Poznamky
Wizard Of War	10430, u*10435, u	1 hráč * 2 hráč
Wizard Of War	16017, 44	
Wizards Lair	33318, 255*32318, 165	
Y		
Yargon Wars	7302, 255	
Yetus	2273, 238	
Yzap	17925-13929, 234, 234, 76, 126, 28	
Z	6172, 174	
Z		
Zaga	9551, 9	
Zaga Mission	12115, 169	
Zekau	12036, 165*11353, u	
Zeppelin	18546, 173*18546, 44*18548, 234	
Zeppelin	18547, 234*14337, 100*10081, 100	
Zorro	5423, 127, 6431, 125	
Zylon	8463, 234, 8464, 234, 13498, 234, 13499, 234	
Y		
Yie Ar Kung Fu	41603, 208*36445, 173	