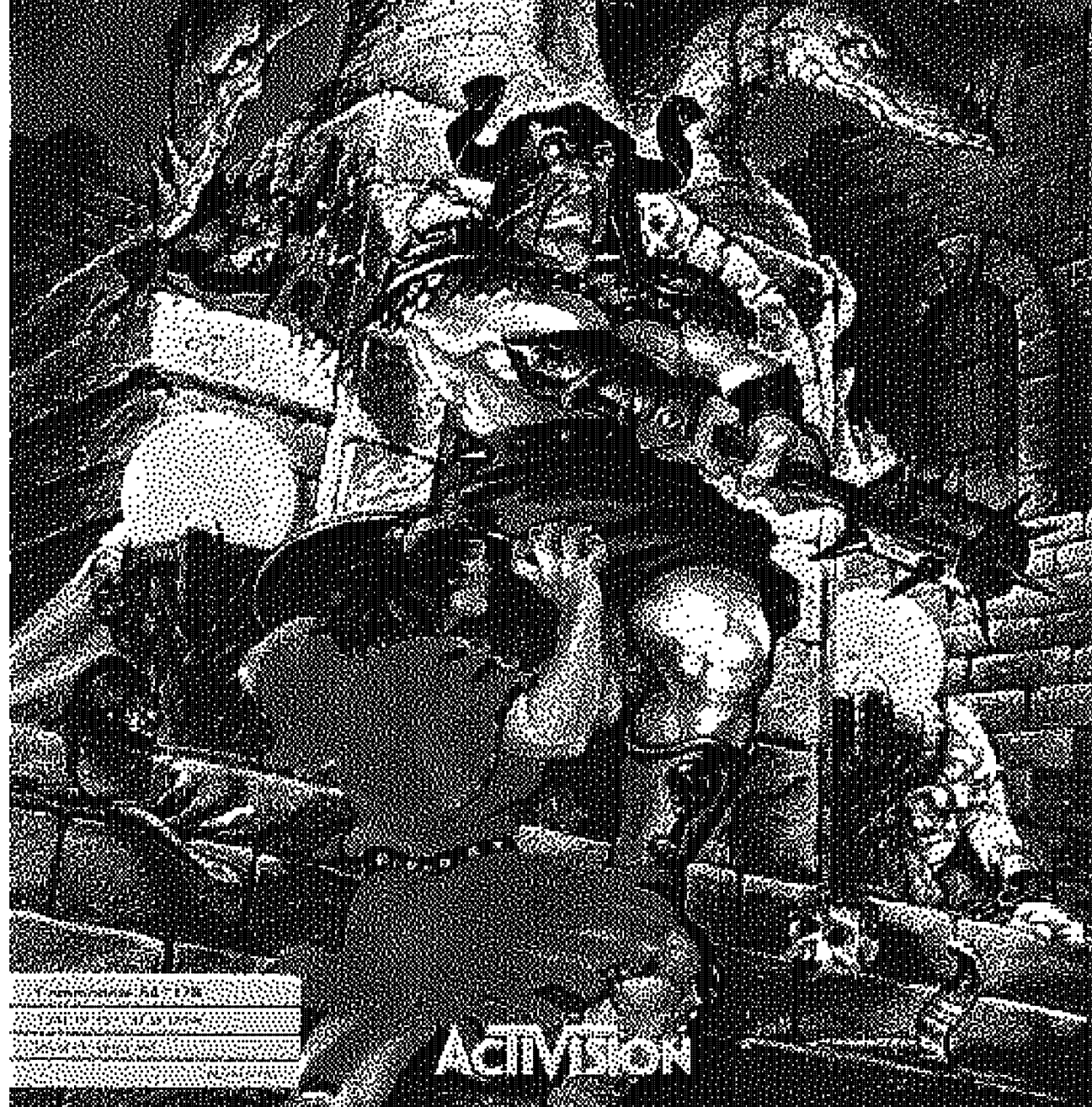


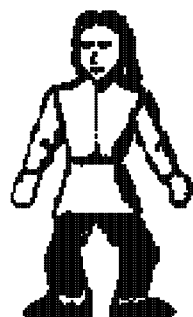
BEYOND DARK CASTLE



ACTIVISION

Pouze pro majitele FINAL CARTRIDGE III

Zpracováno na počítači COMMODORE 64 programem GeoPublish



Princely kind of guy



1 000 points
Only one at a time!



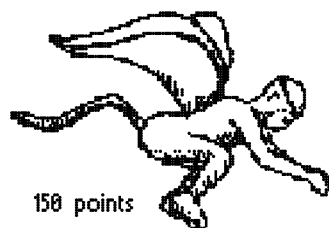
50 points
Double trouble



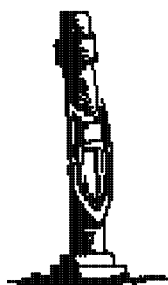
Bird's eye view



40 points
Ankle Bracelet



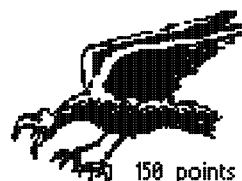
150 points
Not just another pretty face.



500 points
A real lifesaver



150 points
Mr.Nice Guy



150 points
This is no homing pigeon.



150 points
Sleeping on the job



40 points
Here's looking
at you kid.



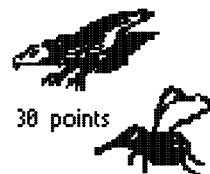
150 points
A barrel of fun



8 000 points
A Real Nightmare



Spell Binding



30 points

Target Practice



30 points
Pain in the neck



50 points
Nuc! Nuc! Nuc!



20 points
Squeak

Hrozba Temného hradu

Princ Duncan je sám v Temném hradu. Někde za jeho temnými a zrádnými zdmi jej očekává jeho zapřísáhlý nepřítel - Černý rytíř. Pokud princ Duncan najde pět mocných Magických koulí a vrátí je na jejich pravé místo, vybojuje si možnost utkat se s Černým rytířem.

Avšak než se setkají, musí princ Duncan prokázat svou odvahu, smělost a chytrost při boji s množstvím odporné havěti, nemilosrdných nohsledů a pečlivě nastražených pastí. V tom mu pomůže jídlo doplňující životní energii a zbraně, na které během své dlouhé cesty narazí. A ke svému poslání bude princ Duncan potřebovat veškerou sílu, kterou bude moci nashromáždit.

Spuštění hry

1. Zasuň joystick do portu 2.
2. Při vypnutém počítači a disk. jednotce zasuň disketu **Beyond Dark Castle** do disketové jednotky, štítkem nahoru.
3. Zapni disk. jednotku, pak počítač a monitor.
4. Napiš **LOAD"*,8,1** a pak stiskni klávesu **Return**.
5. Po nahrání napiš **RUN** a stiskni opět **Return**.

Pohyb s princem Duncanem

K ovládání prince Duncana používej joystick a klávesy.

Pro pohyb prince **nahoru** nebo **dolů**, **vlevo** nebo **vpravo** pohni joystickem do žádaného směru.

Pro **skok** pohni joystickem do směru, kam chceš s princem skočit a stiskni tlačítko. Pro skok nízko pohni joystickem dolů a stiskni tlačítko, k vysokému skoku pohni joystickem nahoru a stiskni tlačítko.

Pro **dřep** pohni joystickem dolů (nedělej to poblíž žebříků či schodů; princ Duncan by sešel dolů).

Pro **míření** a **hod** podrž tlačítko a pohni joystickem nahoru nebo dolů k zaměření (uvidíš, jak se princova ruka pohybuje do příslušného směru). Pro hod stále drž tlačítko a pohni joystickem vlevo nebo vpravo.

Pro **boj** stiskni a drž tlačítko. K odražení útoku stiskni akční klávesu.

Ovládání z klávesnice:

Pomocí kláves se ovládá běhání, skákání, lezení, akce a let s létacím batohem.

A - pohyb vlevo.

D - pohyb vpravo.

W - pohyb nahoru. Má-li princ Duncan létací batoh, pak stoupá vzhůru.

S - pohyb dolů.

E - dřep. Duncan bude dřepět tak dlouho, dokud držíš klávesu stisknutou.

Q - akční klávesa. Stejně tak je to i **F7**. Stiskneš-li akční klávesu, princ Duncan zatáhne za řetěz, odemkne dveře, zvedne předmět apod., když zrovna stojí před danou věcí.

Space - skok.

Run/Stop - funguje jako pauza ve hře. K pokračování opět stiskni Run/Stop.

Escape (šipka vlevo) - opuštění hry, vrací tě zpět do obrazovky **Scores of Merit**.

Ovládání hodů kamenem a boje s lopatou nebo palcátem.

K zamíření nejprve stiskni a drž tlačítko a pohni joystickem nahoru nebo dolů. Ruka prince Duncana se bude pohybovat v příslušném směru. K hození kamene pak pohni joystickem vlevo či vpravo, vždy ve směru pohledu.

Pro ovládání lopaty nebo palcátu stiskni tlačítko a k němu pak buď tlačítko pro dřep nebo akční klávesu (pro dřep lze též použít joystick).

K položení bomby musíš nejprve dřepnout (joystick nebo klávesa **E**) a pak stisknout akční klávesu. Pak musíš s princem rychle pryč. Pokud bude příliš blízko bomby, může být zabit.

Vniknutí do Temného hradu

Poté, co nahraješ a spustíš hru, dostaneš se do obrazovky **Scores of Merit**.

Vyber si ze tří úrovní obtížnosti - **Beginning** (začátečník), **Intermediate** (střední), **Advanced** (pokročilý) a ze čtyř možností, které se dále nabízejí.

Play: spuštění hry.

Quit: opuštění hry a návrat do Basicu.

Info: informace o tvůrcích hry. Zvolením **MORE** se dostaneš do tréninkové mapy. Zde si můžeš zvolit k nacvičení jednu z místností. Stiskem na **CANCEL** se dostaneš zpět do hlavního menu.

Pozn.: Mapa hradu ukazuje, ve kterých komnatách jsou magické koule, štít a jiné kouzelné předměty.

Options: 1. **Clear Scores** - vymaže všechna dosavadní skóre.
2. **Volume** - volí hlasitost zvuku.
3. **Exit** - návrat do menu.

Následující klávesy pomohou udržet se princ Duncanovi dostatečně dlouho naživu, abys mohl důkladně natrénovat jednotlivé části hry:

1 - štít.

2 - ohnivé koule.

F1 - +25 všeho (tzn. životy, bomby, elixíry, palivo, klíče, kameny a energie).

Escape (šipka vlevo) - opouští místnost a vrací zpět do sekce mapy.

Princ Duncan rozhoduje o svém osudu

Poté, co zvolíš **Play**, objeví princ Duncan tajnou vstupní halu za krbem. Zde začíná největší dobrodružství jeho života.

Po zvolení jedné ze 4 zavřených dveří princ Duncan vstoupí do jedné z komnat či věží, které jsou plné pastí. Musí spoléhat na svou rychlost a reakce k tomu, aby přežil. Energie je totiž omezená a čas zde hraje také důležitou roli.

Když princ Duncan uspěje a probojuje si cestu k východu, jde přímo do další nebezpečné scény (jak jsou komnaty po sobě uspořádány, zjistíš na mapě při volbě PRACTICE). Může také projít zpět dveřmi, kterými přišel.

Pokud neuspěje, vrací se ke dveřím, kterými vstoupil. Zůstanou mu všechny body, které dosud získal, stejně jako předměty, které dosud sesbíral.

Magické koule

Po celém hradě je roztroušeno celkem 5 magických koulí. Princ Duncan musí nalézt postupně nalézt všech pět (vždy může nést jen jednu) a vrátit je na podstavce ve vstupní hale. Jakmile získá některou kouli, musí se vrátit celou cestu zpět až do této haly. Může použít též kouzelného transportu - když narazí na správný prostředek.

Jakmile splní tento úkol, se skřípotem se otevře velká brána uprostřed vstupní haly. Princ Duncan se konečně postaví tváří v tvář v bitvě proti Černému rytíři.

Elixíry a jiné život prodlužující předměty

Princ Duncan bude potřebovat veškerou dosažitelnou pomoc. Může sebrat libovolný počet níže uvedených předmětů, které cestou nalezne.

Okno stavu na spodní části obrazovky informuje o počtu sebraných předmětů, stejně jako o získaném skóre.



Energie: Energie se doplňuje sebráním zelené lahvičky a snižuje se nárazem do zdi, pády a kousnutím od hradní havěti. Sloupec energie dole ukazuje, kolik energie/zdraví princ Duncanovi ještě zbývá. Když sloupec vyprchá, ztrácí princ Duncan život.



Elixíry: Existují 3 druhy kouzelných lahviček. První elixír je protijed proti kousnutí netopýrů nebo krys. Bohužel, účinkuje jen krátce, než léčebný účinek vyprchá. Další

elixír má vlastnost teleportace. Po jeho vypití se princ Duncan dostane zpět do vstupní haly. Třetímu elixíru se vyhybej, protože obsahuje jed.



Kameny: Princ Duncan je vyzbrojen kameny. Každý vak mu přidá o 10 kamenů více. Má-li princ Duncan více než 80 kamenů, nemůže již sebrat žádný další vak. Jakmile dostane sílu kouzelných ohnivých střel, změní se kameny na ohnivé koule a stanou se účinnějšími.



Klíče: Princ Duncan by měl sebrat všechny klíče, které najde; mohou mu pomoci dostat se z mnoha uzavřených míst v labyrintech a podzemí.



Palivo: Na vrcholu věže s hodinami sebere princ Duncan vrtulový létací batoh, aby mohl přeletět nad bažinami a černým lesem. Aby mohl bez přestávky letět, bude k tomu potřebovat množství paliva.



Bomby: Princ Duncan bude obzvlášť potřebovat bomby, mnoho bomb, k průchodu katakombami.



Štít: Někde uvnitř Temného hradu je kouzelný štít. Pokud jej princ Duncan najde a vezme si jej, stane se na krátký čas neviditelný pro nebezpečné předměty. Štít se aktivuje pouze, když stiskneš akční klávesu.

Konečný souboj: Princ Duncan se setkává s Černým rytířem

Jakmile princ Duncan vrátí všech 5 magických koulí do vstupní haly, stane tváří v tvář Černému rytíři. Brána uprostřed vstupní haly se pomalu otevře. Když princ Duncan vstoupí, bitva začíná.

Pokud hraješ obtížnost **Advanced** (pokročilý) a zničíš Černého rytíře, vyhraješ tisíc bodů a objevíš neuvěřitelné tajemství.

Skóre

Pokud se ti podaří projít s princem Duncanem komnatou bez toho, aby ztratil celou energii, obdržíš bodový bonus. Tyto body závisí na množství energie, která zbyla ve sloupci energie dole na obrazovce.

Pokud sesbíráš určitý počet bodů, princ Duncan obdrží život navíc. V úrovni **Beginner** musíš k získání života nasbírat 5000 bodů; v úrovni **Intermediate** musíš nasbírat 7500 bodů a v úrovni **Advanced** musíš nasbírat 10000 bodů.

Uložení hry na disketu

K uložení hry musí být princ Duncan v počítačové místnosti (Computer Room). Stiskni akční klávesu, když je princ Duncan na straně přístroje označené SAVE. Takto můžeš uložit až 5 stavů hry, pokaždé u jiného přístroje.

Pro nahrání stavu, nebo obnovení uložené hry, musí být princ Duncan na straně přístroje označené LOAD. Zároveň se musí jednat o přístroj, kde byla hra uložena. Pak stiskni akční klávesu.

**Překlad originálního manuálu,
grafická a textová úprava:**

© 1994

Marcus

Další manuály
seženete na adrese:
Klub uživatelů C-64/128
ARDAN Pod Úřchem 2889
276 01 MĚLNÍK