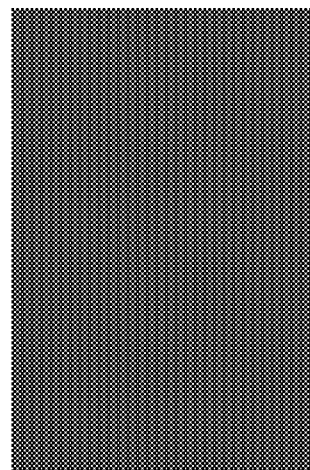
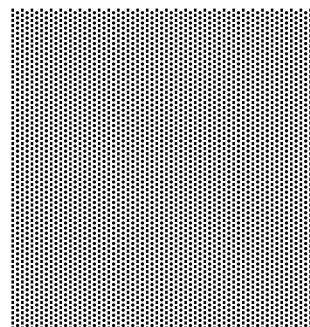
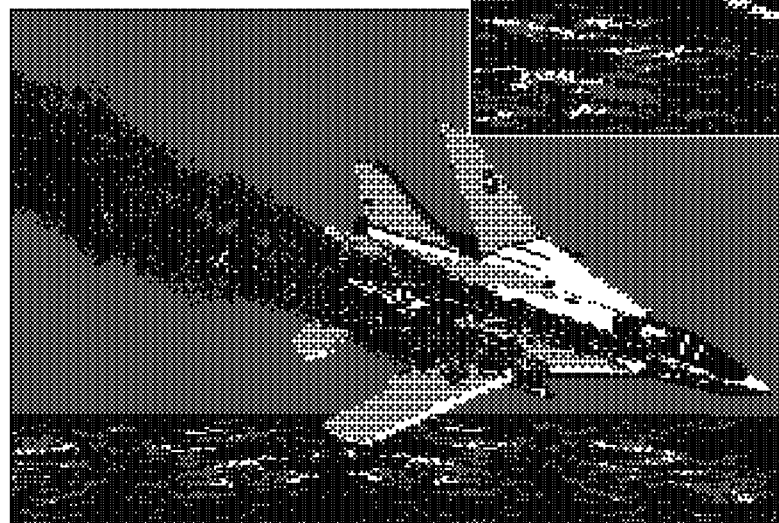
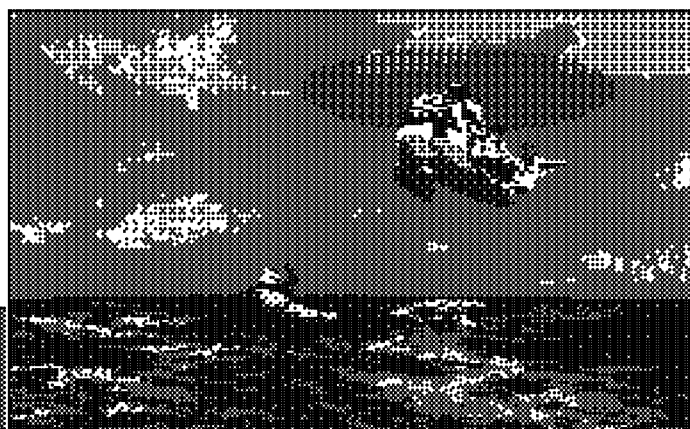


# F-14 Tomcat



Text: Pavel Vrabec

Grafická  
úprava: **M**arcus



Zpracováno na počítači C64  
DTP programem GeoPublish

Daříší manuály  
seženete na adrese:  
Klub uživatelů C64/128 ARDAN  
Pod Vrchem 2889  
276 01 Mělník

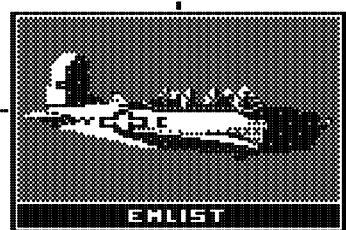
Hra Vás zavádí do vojenského prostředí amerického námořního letectva a umožňuje Vám na počítači si ověřit manévrovací schopnosti bezpochyby jednoho z nejlepších letounů své doby, dvoumístné stíhačky F-14 Tomcat.

Celá hra je prošperkována výbornými obrázky a skvělou simulací, vše je uloženo dvou oboustraně nahaných disketách. Dále máte možnost ukládání výsledků na disk. Jak, to se dozvíte později.

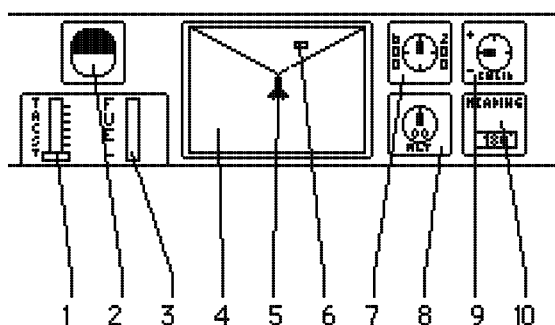
Po spuštění hry a odkliknutí úvodu je před Vámi první úkol, test znalostí ohledně letounu. Poté se objeví hlavní menu v podobě tří ikon, kde máte možnost volby. Jsou to: **ENLIST**, **FLY MISSION**, **CONTINUE CAREER**. Nyní si probereme jednotlivé ikony, tak jak jdou za sebou.

- 5 - Vaše letadlo
- 6 - mateřská loď
- 7 - rychloměr (MPH)
- 8 - výškoměr (číslíčky ukazují v tisících stop)
- 9 - variometr (měřič sfly a směru větru)
- 10 - úhel horizont. letu (odchylna od základny)

## ENLIST - ikona cvičného letadla



Po odkliknutí této ikony a krátkém nahrávání se na obrazovce objeví smlouva o podmínkách pro vstup do armády. Potvrďte ji podpisem a stiskněte RETURN. Po vstupu do kasáren, lékařské prohlídce, základním výcviku a teoretické přípravě, jste připraven na první cvičný let. Program Vás požádá o otočení diskety a po kratším nahrávání se před Vámi objeví důstojník, jenž Vám sděluje, že kurs pro létání budete provádět v cvičném letadle T-2 BUCKEY u perutě Pipeline. Dále máte za úkol přesně plnit rozkazy, které obdržíte od velitele. Pak jste již na runwayi - rozjezdové dráze, kterou vidíte z kokpitu letadla. Před Vámi je přístrojová deska, kterou si popíšeme:



- 1 - páka plynu
- 2 - umělý horizont (tmavší barva=obloha)
- 3 - palivo
- 4 - radar

Ve spodní části obrazovky je vymezen prostor (řádek pro komunikaci), kde získáváte informace a rozkazy, které jsou důležité pro vlastní let.

## Ovládání:

### Joystickem

- k sobě - stoupání
- od sebe - klesání
- vlevo/vpravo - změna úhlu letu.

### Klávesami:

- + - přidávání plynu
- - ubírání plynu, až do úplného vypnutí
- Libra - přidavné spalování, absolutní rychlost
- = - automatické navádění na přistání

## START:

Přidejte plyn na rychlost přibližně 200 MPH a začněte pomalu stoupat. Dále plňte rozkazy, které se před Vámi objevují. Po splnění všech rozkazů jste vyzván k návratu na mateřskou loď.

## PŘISTÁNÍ:

Naveďte letoun na kurs na mateřskou loď, stiskněte klávesu „=" a budete automaticky naveden na přistání. (Samozřejmě můžete letět v daném kurzu bez stisku klávesy a přiblížit se tak k lodi vlastním letem). Před Vámi se objeví polohová světla kraje dráhy, po chvílce runway na letadlové lodi, kde budete přistávat.

Snižte rychlost na 150-200 MPH a sleťte níže. Pozor na ztrátu rychlosti a na výšku, mohlo by to být pro Vás tragické. Snižujte rychlost a v okamžiku, kdy již nevidíte začátek runway, dosedněte a úplně vypněte motory.

Druhým úkolem je udržet letadlo, které je před Vámi, co možná nejdéle v zaměřovači. Nejprve v horizontální a pak ve vertikální rovině. Zde záleží pouze na Vašich schopnostech a včasné reakci na

změnu manévru letounu před Vámi. Zde je obzvlášť nutné používání kláves pro ovládání plynu. Tento úkol budete provádět nejméně dvakrát. Po každém skončení se Vás program zeptá, zda chcete úkol opakovat (Yes), či ne (No). Po skončení se Vám ukáže počet získaných bodů. Pokud máte bodů dostatek, jste zařazen do elitní letky na F-14 Tomcat a pokračujete dále ve hře. Naopak máte-li jich málo, čekají na Vás vrtulníky - hra končí. Výsledky je možno uložit na disk - o tom však až později.

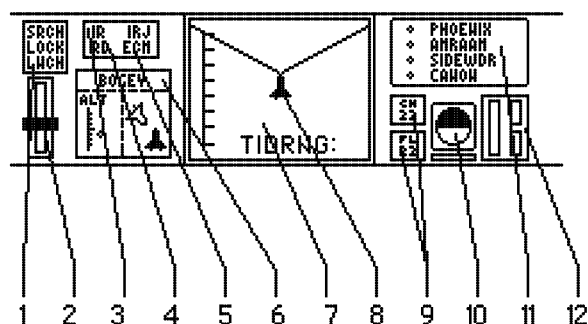


## FLY MISSION - ikona F-14 Tomcat



Jestliže chcete přímo bojovat, aniž by jste prošli základním výcvikem, nebo jste byli přeřazeni na vrtulníky a nemáte tak možnost dále pokračovat ve hře, klikněte na tuto ikonu. Program požádá o výměnu disketky a Vás čeká opravdová simulace bojového letadla F-14 Tomcat. Před Vámi se objeví velitel, který Vám vylíčí situaci před začátkem mise (na disketě je jich několik, počítač je náhodně vybírá) a zadá úkol, jenž máte splnit. Po krátkém loadingu se ocitáte v kokpitu letadla, tentokrát již ne na runways, nýbrž přímo ve vzduchu v určené oblasti.

### Přístrojová deska letounu F-14 Tomcat:



- 1 - upozornění na útok proti Vám
- 2 - páka plynu
- 3 - tepelně naváděná raketa
- 4 - radarem naváděná raketa
- 5 - odváděcí rakety
- 6 - určení polohy nepřátelského letounu (označen

- červeně) z jakého směru a v jaké výšce na Vás útočí
- 7 - radar, možnost přepínání zobrazení (CRSR vlevo/vpravo, CRSR nahoru/dolu)
- 8 - Vaše letadlo
- 9 - počet tepelně a radarově odváděcích (FLARE a CHAFF)
- 10 - umělý horizont
- 11 - výzbroj - žlutě označena aktuální (na každou misi obdržíte jinou)
- 12 - měřič stoupání nebo klesání

Radar je vylepšen a je možné přepínat zobrazení a tím zjistit objekty v určité vzdálenosti kolem Vás. Objekty se rozumí letadla, rakety a lodě.

Na každou misi jste automaticky vyzbrojeni. Máte k dispozici tyto zbraně, jejich volbu provedete stiskem kláves:

- F1 AIM-54 PHOENIX - radarově naváděná raketa.
- F3 AIM-120 AMRAAM - radarově naváděná raketa.
- F5 AIM-9 SIDEWINDER - raketa s infračerveným naváděním.
- F7 M-61A1 - kanón o 650 ranách, střelí po 25 ranách, účinný je zblízka.

### Ovládání:

*Joystickem* - stejné jako u cvičného letadla.

### Funkční klávesy:

1 - povolení o střelbu  
 Jestliže chcete začít střelít na nepřítel, musíte požádat základnu o povolení. Buď jej dostanete nebo ne. Jestliže neuposlechnete, nebo se vůbec neoptáte a vystřelíte, tak po návratu na mateřskou loď půjdete před soud, kde Vám bude dáváno za vinu vyvolání mezinárodního konfliktu.



**2** - Žádost o udání kurzu na mateřskou loď.

Chcete-li se vrátit, leťte v tomto kurzu. Přistání je stejné jako u cvičného letu.

**3** - zpráva pro základnu (cíl zmizel)

**4** - zjištění vzdálenosti od cíle

Základna Vám sdělí vzdálenost od cíle (v námořních mílích).

**E** - mapa

Ble jste označení Vy, Vaše loď. Černě nepřítel. Další stisk - zpět do kokpitu.

**C** - odváděcí rakety Chaff

Pokud proti Vám letí radarově naváděná raketa, což zjistíte na přístrojové desce, musíte ovlivnit její naváděcí radar, aby jste mohli uniknout. **POZOR!!!** Stiskněte teprve až tehdy, změní-li se pípní upozorňující na raketu, ve stálý monotónní zvuk.

**E** - katapultování

Jste-li příliš poškozen, můžete se katapultovat. Budete však předvolán před vojenský soud, zda-li bylo katapultování oprávněné či nikoli.

**F** - odváděcí rakety Flare

Pokud proti Vám letí tepelně naváděná raketa, stiskněte tuto klávesu, raketa se chybně navede a mine Vás. Opět čekaňte při pípní na stálý zvuk.

**H** - rychlostní kříž

Nad palubní deskou se nachází tzv. rychlostní kříž, jehož levá stupnice označuje rychlost (MPH), pravá výšku (v tisíci stopách), horní - úhel vůči orientačnímu bodu (ve stupních). Po stisku klávesy kříž zmizí, opětovným stiskem znovu naskočí.

**P** - pauza

Dalším stiskem se dostanete zpět do hry.

**SPACE** - změna aktuálního cíle

Cíl je obrazec označený písmenem. Pokud chcete cíl změnit, použijte tuto klávesu.

**Spoušť na joysticku** - střelba

Cíl je označen bílým čtvercem a písmenem. Po jeho změně na černý šestiúhelník a povolení střelby můžete střelět. Zbraně do vzdálenosti 30 mil jsou účinné, nad 30 mil není účinek jistý.

## HRA KONČÍ:

1) Splnil jste-li misi a na rozkaz se vracíte zpět na mateřskou loď. Jste pochválen a můžete být vyznamenán.

2) Katapultujete se nad pevninou. Padnete do rukou nepřítel. V televizi vyjde najevo Vaše uvěznění. Po několika letech jste propuštěn a vracíte se zpět do služby. Ovšem soud vše přezkoumává a pak vynáší rozsudek.

3) Katapultujete se nad mořem. Helikoptéra Vás zachránila. Dostáváte se do vojenské nemocnice, kde léčí Vaše

četná zranění. Po propuštění, jste předvolán před soud, který přezkoumává Vaše rozhodnutí - katapultovat se. Bylo-li oprávněné, můžete dostat růžovou stuhu za zranění. Pak se můžete vrátit zpět do činné služby, nezanechalo-li na Vás zranění trvalé následky.

4) Jste sestřelen nebo jste se zřítíl, ať již při přistání nebo při manevrování a nestačil jste se katapultovat. Program požádá o výměnu diskety a pak je Vám vzdán hold při vojenském pohřbu.

## CONTINUE CAREER - ikona letce.



Jestliže jste prošli úspěšně či neúspěšně cvičnými lety, máte možnost si dosažené výsledky uložit na disk. Po úspěšných cvičných letech a přeřazení k letce, máte možnost uložit na disk každou misi a pak dále pokračovat ve hře. Jste-li přeřazen na vrtulníky nebo jste se při cvičném letu zřítíl, máte možnost si i tuto alternativu uložit. Dál však již pokračovat nemůžete.

Chcete-li si výsledky uložit, potřebujete **prázdnou disketu** (případně disketu nahranou, ze které však mohou být smazána data).

CONTINUE - pokračování uložené pozice

REVIEW CURRENT RECORD - nejlepší rekord

REVIEW SAVED RECORD - výběr z uložených rekordů

SAVE CARRER - uložení pozice na disk

EXIT TO MAIN MENU - zpět do menu

FORMAT DATA DISK - formátování disku. **POZOR!!!**



Pouze prázdnou nebo nepoužívanou disketu, jinak dojde ke ztrátě dat!!!

Vložte tedy disketu, na kterou chcete ukládat data, do drazvy a nejprve ji zformátujte. Pak ji teprve můžete používat na ukládání dat.

## POZNÁMKY:

Simulace je opravdu rychlá a zvláště při divoké honičce se můžete cítit jako na kolotoči. Občas se nevyhnete přetřetí (nával krve do hlavy), což se projeví zatměním obrazovky. V této době jste nejvíce zranitelní, poněvadž upadáte do chvilkového bezvědomí.

Při startu v cvičném letadle je třeba si dát pozor, abyste nepřevrátili letadlo - mohli byste přijít o život. Jestliže jste ve vzduchu a začnete stoupat pod příliš velkým úhlem, počítač Vás upozorní varovným pípnutím, přičemž letadlo se propadne o několik stop. Teprve pak se automaticky úhel náběhu sníží. Jste-li v dostatečné výšce, nehrozí Vám nebezpečí. Naopak v malé výšce to může být pro Vás tragické.

Přistání je též možno provést automaticky. Letěte v kurzu na mateřskou loď a stiskněte „=“ a po objevení dráhy stiskněte **RETURN**. Letadlo přistane samo. Pokud jste však příliš poškozeni z tvrdých bojů, musíte přistát ručně.

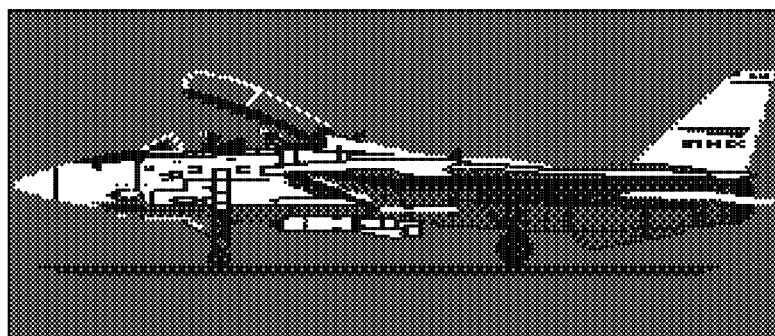
Raketám nepřítele není možné uniknout sebelepším manevrováním (jsou řízeny radarem), proto pro jejich zničení používejte klávesy „C“ a „F“. Jelikož v zápalu

boje je obtížné zjišťovat, která raketa na Vás letí, používejte jak Chaff, tak Flare. Jsou-li nepřátelská letadla ve Vaší blízkosti, je možné rakety podletět, načež nepřítel bude jimi zničen.

Zřejmě budete mít problémy dostat se ve hře dál po cvičných letech (je zde vysoký bodový limit), chce to však klid, zručnost a trpělivost.

Mnoho zábavy a vojenských úspěchů při tomto skvělém leteckém simulátoru přeje...

**PAVEL VRABEC  
(PV-SOFT)**




## F-14 Tomcat



Máte-li zájem o špičkově zpracované manuály a návody (převážně české verze originálních manuálů, včetně map a množství grafiky), neváhejte a pište na naši adresu !!!

**CASTLE CRIMES**  
Manuál



Manuál obsahuje: 1. Úvodní slovo od autora, 2. Úvodní slovo od vydavatele, 3. Úvodní slovo od překladatele, 4. Úvodní slovo od ilustrátora, 5. Úvodní slovo od redaktora, 6. Úvodní slovo od korektora, 7. Úvodní slovo od designéra, 8. Úvodní slovo od tiskaře, 9. Úvodní slovo od distributora, 10. Úvodní slovo od obchodníka.

Al. Objevte se v mnohých dějích a v mnohých akcích svého života. V tomto manuálu najdete, jak se stát hrdinou a jak se stát vítězem.

Průběh hry: 1. Úvodní slovo, 2. Úvodní slovo, 3. Úvodní slovo, 4. Úvodní slovo, 5. Úvodní slovo, 6. Úvodní slovo, 7. Úvodní slovo, 8. Úvodní slovo, 9. Úvodní slovo, 10. Úvodní slovo.

**BATMAN**



Kompletní manuál a cvičení

**ocean**

Průběh hry: 1. Úvodní slovo, 2. Úvodní slovo, 3. Úvodní slovo, 4. Úvodní slovo, 5. Úvodní slovo, 6. Úvodní slovo, 7. Úvodní slovo, 8. Úvodní slovo, 9. Úvodní slovo, 10. Úvodní slovo.

Průběh hry: 1. Úvodní slovo, 2. Úvodní slovo, 3. Úvodní slovo, 4. Úvodní slovo, 5. Úvodní slovo, 6. Úvodní slovo, 7. Úvodní slovo, 8. Úvodní slovo, 9. Úvodní slovo, 10. Úvodní slovo.

**SINBAD**  
and the...  
Quest of the Jewel



Průběh hry: 1. Úvodní slovo, 2. Úvodní slovo, 3. Úvodní slovo, 4. Úvodní slovo, 5. Úvodní slovo, 6. Úvodní slovo, 7. Úvodní slovo, 8. Úvodní slovo, 9. Úvodní slovo, 10. Úvodní slovo.

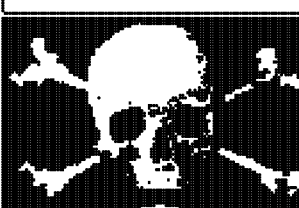
Průběh hry: 1. Úvodní slovo, 2. Úvodní slovo, 3. Úvodní slovo, 4. Úvodní slovo, 5. Úvodní slovo, 6. Úvodní slovo, 7. Úvodní slovo, 8. Úvodní slovo, 9. Úvodní slovo, 10. Úvodní slovo.

**Grand Monster Slam**



PRÁVĚ HRY  
kompletní manuál

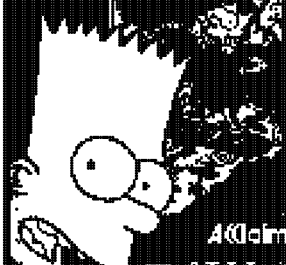
**PIRATES!**  
Microprose © 1987



Průběh hry: 1. Úvodní slovo, 2. Úvodní slovo, 3. Úvodní slovo, 4. Úvodní slovo, 5. Úvodní slovo, 6. Úvodní slovo, 7. Úvodní slovo, 8. Úvodní slovo, 9. Úvodní slovo, 10. Úvodní slovo.

Průběh hry: 1. Úvodní slovo, 2. Úvodní slovo, 3. Úvodní slovo, 4. Úvodní slovo, 5. Úvodní slovo, 6. Úvodní slovo, 7. Úvodní slovo, 8. Úvodní slovo, 9. Úvodní slovo, 10. Úvodní slovo.

**ACCOLADE**



Průběh hry: 1. Úvodní slovo, 2. Úvodní slovo, 3. Úvodní slovo, 4. Úvodní slovo, 5. Úvodní slovo, 6. Úvodní slovo, 7. Úvodní slovo, 8. Úvodní slovo, 9. Úvodní slovo, 10. Úvodní slovo.

Průběh hry: 1. Úvodní slovo, 2. Úvodní slovo, 3. Úvodní slovo, 4. Úvodní slovo, 5. Úvodní slovo, 6. Úvodní slovo, 7. Úvodní slovo, 8. Úvodní slovo, 9. Úvodní slovo, 10. Úvodní slovo.

**STORM**  
**ACROSS**  
**EUROPE**



**MANIAC MANSION**  
by LUCIFER © 1987



Průběh hry: 1. Úvodní slovo, 2. Úvodní slovo, 3. Úvodní slovo, 4. Úvodní slovo, 5. Úvodní slovo, 6. Úvodní slovo, 7. Úvodní slovo, 8. Úvodní slovo, 9. Úvodní slovo, 10. Úvodní slovo.

Průběh hry: 1. Úvodní slovo, 2. Úvodní slovo, 3. Úvodní slovo, 4. Úvodní slovo, 5. Úvodní slovo, 6. Úvodní slovo, 7. Úvodní slovo, 8. Úvodní slovo, 9. Úvodní slovo, 10. Úvodní slovo.

**ACCOLADE**

**Test Drive II**  
*The Duel*



Průběh hry: 1. Úvodní slovo, 2. Úvodní slovo, 3. Úvodní slovo, 4. Úvodní slovo, 5. Úvodní slovo, 6. Úvodní slovo, 7. Úvodní slovo, 8. Úvodní slovo, 9. Úvodní slovo, 10. Úvodní slovo.

Průběh hry: 1. Úvodní slovo, 2. Úvodní slovo, 3. Úvodní slovo, 4. Úvodní slovo, 5. Úvodní slovo, 6. Úvodní slovo, 7. Úvodní slovo, 8. Úvodní slovo, 9. Úvodní slovo, 10. Úvodní slovo.