

[illegible]

DEATH

III.

1.	AH DIDDOMS	2
2.	SCHIZOIDS	3
3.	JET SET WILLY	4
4.	ORACLES	5
5.	ALCHEMIST	6
6.	ZOOM	7
7.	KOKOTONI WILF	8
8.	WHEELIE	10
9.	FOOTBAL MANAGER	11
10.	POOL	14
11.	MINED OUT	15
12.	THE TURK	16
13.	BATTLE OF BRITAIN	19
14.	SCRABBLE	21
15.	HUNTER KILLER	27
16.	ZIP - ZAP	31
17.	DANGER MOUSE	32
18.	3D SPACEWAR	33
19.	FIGHTER PILOT	37
20.	SABOTEUR	43

AH DIDDUMS - IMAGINE SOFT.

Dítě plakalo a proto mu rodiče nechali v pokoji světlo. Všechny hracky mají radost, když svítí světlo, protože si mohou hrát. Medvídek je vzrušen, protože slyšel plakat dítě a chce k němu, aby je utišil. Je ale v krabici s ostatními hračkami a nemůže ven. Konečně dostal nápad a začíná si stavět z kostek schody. To se ale nelíbí ostatním hračkám, neboť když rodiče zhasnou světlo, nemohou si hrát.

Hracky se zlobí a utocí na medvídku. Když není dost rychlý, jde mu o život.

NAVOD KE HRE:

Cílem hry je opustit krabici a utišit dítě. K tomu je nutné postavit schody z kostek tak, že se všech 10 kostek umístí na schodiště v horní části krabice.

Kostku vezme tak, že se některou částí těla dotkne kostky a tlačítkem "VEZMI" ji chyti a přenesse ke schodišti, tlačítkem "POLOŽ" ji uvolní na schody. Musí pozbírat všechny kostky, aby mohl opustit krabici. Jestliže nepřejde automaticky do další krabice, pak stisknete opakované klávesu "VEZMI/POLOŽ".

Medvídek neví, že krabic je 99, než se dostane k dítěti. Hracky jsou od krabice ke krabici protivnější. Má jen jednoho kamaráda - certíka -, který však stále spí ve své krabici, ale lze jej vzbudit tak, že k němu přijde, eventuelně hodí nějakou hračkou, nebo vystřelí z pistolky. Když je certík vzhůru, ostatní hracky strnou v nemém úžasu a chvíli má medvídek klid na svoji práci.

Medvídek se může rovněž bránit pomocí mice, pistolky nebo chrastítka. K dosažení některého předmětu nebo strelení je třeba stisknout tlačítko "HAZENÍ". Předměty se potom pohybují ve stejném směru jako medvídek.

Udaje na spodním okraji obrazovky:

pocet bodu	pocet zivotu	pocet krabic	nejvyssi skore
ziskanych	zbyvajicich	ktere ma	dosud dosazene

Medvídek začíná se 4 životy a za 4 krabice získává nový navíc. Za každou překonanou krabici je 4 násobek bodů podle čísla krabice, jako plus body a rovněž je bonus za každý sebráný předmět, který si z krabice vezme.

CHRASTITKO	1x číslo krabice
LAHEV	2x --
DUDLIK	4x --

OVLADACI KLAVESY:

VLEVO	CAPS SHIFT,X,V,N,SYMBOL SHIFT
VPRAVO	Z,C,B,M,SPACE
DOLU	A,D,G,J,L
NAHORU	Q,E,T,U,O
HAZENI	S,F,H,K,ENTER
VZIT/POLOZIT	W,R,Y,I,P

OSTATNI KLAVESY HRU DOCASNE ZASTAVI,KTERAKOLIV JINA JI ZPUSTI.
 --- VZHURU DITE CEKA ---

SCHIZOIDS - IMAGINE SOFTWARE

Pri vasem putovani mezi hvездami vam dosly peníze.Hrozi vam smrt hladem a zoufale hledate jakoukoliv prilezitost si neco vydelat. Tato moznost se vam nabídla kdesi na okraji galaxie a vy se uchazíte o práci jako "Intersteller - Relikt", receno strizliveji odborník na odpadky, neboli popelár. Zahy však sveho rozhodnutí litujete a mrzí vás,ze jste podepsal smlouvu. Práce se vám jeví jako nejosamocenejsi take nejnebezpečnejsi z celého vesmíru. Ve vzdálenosti 10 parsec od vás se nachází hrozivá černá díra, a z celé galaxie se na vás sypou kontejnerové popelnice. Kontejnery jsou samozřejmě určeny pro černou díru, ale ze vzdálenosti,ze kterých byly poslány není možno přesne určit smer a tak jsou pouze přibližne navedeny, ovšem jsou uzpusobeny tak, ze když černou díru minou, dostanou se na obežnou dráhu okolo ní.

Zde zacína váš úkol. Kontejnery, které minuly černou díru, máte z obežné dráhy dostat do černé díry. Zní to jednoduse, ale každá civilizace v galxii vyvinula vlastní typ kontejneru, a navíc se kontejner během letu jeste dostane do rotace.

Ne všechno se však proti vám vzeprelo.Máte dobrý buldozer, se kterým můžete pracovat. Umi se vyrovnat - díky své rotační lopate - s každým narazem. S trochou cviku získáte brzy praxi jak se pomocí zavesného haku na konci buldozeru vyrovnat s jakýmkoliv tvarem kontejneru. Škoda jenom,ze strany buldozeru jsou tak citlive na naraz. Z vás však jiste bude brzy dobrý pilot.

Pri přijetí do zaměstnání vám rekli, ze vás bude brzy práce bavit. Po určitém zapracování můžete dokonce kontejnery do černé díry házet. Jestlize se dva kontejnery srazí, odrazí se od sebe a když vám všechno vyjde, vletí do černé díry. Během své činnosti se setkáte s nejroztodivnejsími tvary popelnic : "Trubka", "Deska", "kotouc" atd.

Nakonec zjistíte, ze je to tak zajímavé, ze se budete divit proč jste placeni za pracovní minuty letu.

N a v o d k e h r e

Zacínáte se čtyrmi buldozery. Váše konto bodu se řídí časem prezítí.

Pro řízení buldozeru si můžete vybrat tyto klávesy:

Vlevo :Spodní řada kláves, všechny liché : caps shift , x , v , n , symbol shift .

Vpravo :Zbyte klávesy spodní řady : z , c , b , m , space .

Pohyb :Buldozer se pohybuje vždy pouze vpřed do směru, kterým prave ukazuje. Pohyb spostí všechny klávesy předposlední řady - to znamená a - enter.

Rotace :Všechny klávesy druhé řady (t.j. q - p) otocí buldozer o 180 stupňu.

Zastavení buldozeru se provede tak, že otocíte buldozer o 180 stupňu a rozjedete ho do protisměru.

Pausa :kterakoliv klávesa první (číselné) řady hru preruší - můžete si odpocínout. Ve hře můžete pokračovat stiskem jakékoliv jiné klávesy.

Informace o průběhu hry se objeví ve spodním řádku obrazovky.

Zleva doprava to je :

- doba prezítí v současné hře
- počet buldozeru, který máte k dispozici
- dosud nejdelsí doba prezítí.

Premie - za každý kontejner typu "Kotouc", který dopravíte do černe díry získáte nový buldozer.

J E T S E T W I L L Y

K získání nesmrtelnosti nahrajte program pomocí MERGE"", zastavte pasek a vložte řádek:

```
37 POKE 25899,0
```

potom zadejte GOTO 10 a pokračujte v nahrávání.

Pro další zjednodušení - k vyrazení starasidel můžete během předchozí procedury vložit ještě řádek:

```
35 FOR F=40000 TO 40191:POKE F,0:NEXT F
   FOR F=43780 TO 46595:POKE F,0:NEXT F
   FOR F=46845 TO 49178:POKE F,0:NEXT F
```

Vstup do vseh miestnosti:

Privedte Willyho k prvnimu pristani a umistete jej mezi schody a vchod do kuchyne a pak piate: WRITE TYPED a jate ve vstupnim rezimu. Stisknuti jakékoli kombinace cisel 1-6 spolu s klavesou 9 vas prenese do ostatnich miestnosti. Napr.: 239 vas prenese do "HADES"

K dalsimu zjednoduseni:

Nahrajte prvni cast programu MERGE"" a pak:
vlozte CLEAR 32767:LOAD "" CODE a spustte pasku.

Po nahrani hlavniho programu:

```
POKE 60231,0
POKE 42183,11
POKE 59901,22
POKE 56876,4
```

Ke zpusteni GOTO 40

K ulozeni nove verze :

```
SAVE "JETSET"LINE 10
SAVE "JSW" CODE 32768,32768
```

ORACLES CAVE

Hra orakulum vam klade otazky a dava vyber odpovedi . Odpoved je potvrzena ENTER. Ocekavane odpovedi jsou ukazany ve spodni casti obrazovky. Zbytek hry je vysvetlen hrou samou, ale zde je nekolik rad , ktere vam pomohou:

- Zprava "Cave design in progress" (generovani jeskyne) nevyzadu je nic nez trpelive cekani.
- Nezapomente, ze zatimco planujete dalsi cinnost ubiha vam cas.
- Mapa jeskyne na obrazovce vam ukazuje mista , kde se jednak vy skytujete, jednak kde jsou ruzne priserky.
- Pokud utikate od priser musite couvnout do bezpecneho mista, po zor, muze se stat , ze spi.

Energie a zraneni.

Zacinate hru s 12 ti jednotkami energie a zadnym zranenim. Pohyb a boj obzvlast spotrebovava vasi energii. Vase bojova sila je zalozena na vasi energii, zranenich a zbranich ktere vlastnate. Kdyz bojujete vase bojova sila s priserou (pomer sil) je ukazan vedle vas a sance rozhodnou o vysledku v kazdem kole boje. Pokud se stanete prilis slabym, automaticky se vratite do bezpecne jeskyne, kde naberete sil.

Mohou byt situace, kdy nevite jak dal , nic se nedeje ,jste v prazdne jeskyni,nicmeme ji prozkoumejte, obvykle se neco uzitecneho naskytne.

POKLAD	HODNOTA
zlate ingoty	4 body
stibrne pruty	3 -"-
zlate mince	2 -"-
zvoleny cil (nepritel)	0 -"-
jine cilove body (viz mapa)	8 bodu

Jediny vychod je pres oraklovu jeskyni - vestirnu - a mozny je pouze pokud mate pres 40 bodu,klic od vychodu a zabili jste orakla.

VAROVANI :

Mate jen 5 dni nato, aby vase mise byla uspesna. Pro vetsi zajimavost je kazda hra nove generovana.

ALCHEMIST - IMAGINE SOFTWARE

Jate nejschopnejsi alchymista na svete a jako takovy jste byl vyzvan do boje proti dabelskemu Warlockovi, který terorizuje celou zemi.

Kdyz vstoupite do jeho strasneho hradu, budete se divit, ze Vase sily jsou dostatecne na to, aby zrusily jeho dabelskou moc.

Jediny zpusob, jakym muzete uspet, je nalezt ctyri casti magickeho svitku, dumyslné ukryte na tomto strasnem miste. Jedine tehdy, mate-li pohromade vsechny ctyri casti magickeho svitku, muzete Warlocka ochromit vyslovenim jeho vlastni strasne zaklinaci formule.

Pri Vasem nebojácnem postupu kupredu se na Vas na Warlockuv prikaz vrhaji vsechny mozne dabelske bytosti a sily; Vy proti temto cernym silam metate jeden blesk za druhym, cimz vsak vycerpavate svoje sily. Proto musite najit potravu pro obnoveni sil.

Protoze prekazky na ceste budou stale desivejsi, budete mit silu provest na Vas prikaz transformaci, kterežto kouzlo Vas promeni v mocneho zlateho orla a umožni Vam tak prekonat radu nebezpecenství, která Vam Warlock stavi do cesty.

Vas cil je jasny: shromazdit casti magickeho svitku a sprovodit dabra s tohoto sveta.

NAVOD KE HRE:

Cilem hry je nalezt čtyři části niciveho magického zaklinadla, pak nalezt Warlocka. Jakmile se mu dostatečně přiblížíte, můžete proneset zaklinací formuli a zničit ho. Pro usnadnění úkolu můžete cestou nacházet i menší kouzla ve formě svitku, a v případě potřeby jich použít. Cestou můžete nacházet i jiné objekty, které Vám mohou být užitečné - ale také nemusí - to musíte objevit sám. Avšak pozor, najednou můžete nést pouze jedinou věc anebo jediné kouzlo (svitek). Jakýkoli druh pohybu, narazení do různých objektů a překonávání překážek vycerpává vaše síly. Proto je potřeba pravidelně jíst. To provádíte přecházením přes balíčky potravy a tak se vaše síly doplňují.

Pronasení zaklinacích formulí, metání ohnivých blesků a transformace na zlateho orla značně snižuje Vaši kouzelnou moc, která se obnovuje pouze po uplynutí určitého času. Dejte si tedy pozor ... a mnoho štěstí !

BOJ

Bojujete-li s některou bytostí seslanou dabelským Warlockem, ubývají síly Vám i one bytosti. Nesete-li si však nějakou zbran, pak jsou vaše síly pochopitelně znásobeny, podle toho, jakou zbran nesete. Ale pozor, někteří z Warlockových bojovníků jsou neuvěřitelně silní !

PRONASENÍ ZAKLINACÍCH FORMULÍ

Zaklinací formule nelze proneset libovolně často. Kouzelná moc se tím vycerpává a obnovuje se teprve po uplynutí určité doby. Pokud vaše kouzelná moc už není vůbec vyčerpana.

INFORMACE O STAVU HRY

Tri dolní řádky obrazovky informují o stavu hry.

- 1) Spell Energy : množství energie, které Vám zbyva k pronesení zaklinacích formulí a k metání ohnivých blesků
- 2) Množství zbyvajících životních sil (které lze obnovovat jídlem)
- 3) Informace o některém z menších kouzel, které s sebou nesete
- 4) Informace o jiném předmětu, který nesete
- 5) Čas strávený v tomto prostoru před tím než jste Warlockem zjištěn: tento čas je měřen přesypacími hodinami
- 6) Nalezení kterékoli ze čtyř částí svitku s hlavní zaklinací formulí

OVLADANI POHYBU ALCHEMISTY

Chuže anebo let doleva: Klavesy ve spodní řadě, počínaje zleva každá druhá, t.j. CAPS SHIFT, X, V, N, SYMBOL SHIFT

Chuže anebo let doprava: Zbývající klavesy v dolní řadě, t.j. Z, C, B, M, SPACE

Pronášení zaklínacích formulí: Každá druhá klávesa ve druhé řadě odspodu klávesnice, t.j. klavesy A, D, G, J, L může být použita k pronášení zaklínací formule podle některého z mšních svitků, které s sebou nesete, nebo, máte-li všechny čtyři části pohromade, k pronášení hlavní zaklínací formule; nenesete-li toho času žádný ze svitků, slouží klavesy k metání ohnivých blesků proti utocím nestvurám

Transformace: Zbývající klavesy druhé řady, t.j. S, F, H, K, a ENTER způsobují přeměnu alchymisty ve zlatého orla.

Mávání křídly: Každá druhá klávesa třetí řady umožňuje mávání křídly zlatého orla, E, T, U, O)

Sbírání a odkládání předmětů: Alchymista může nést najednou pouze jeden předmět; odkládání a sbírání předmětů se provádí klávesami W, R, Y, I, P

Sbírání a odkládání svitků se zaklínacími formulemi: Může být použita kterákoliv klávesa horní řady.

Ukončení stávající hry: Klávesa 1

JOYSTICK: Temer každý typ fungující na SPECTRU může být použit, ----- přičemž splňuje tyto funkce:

vlevo/vpravo	- LEFT/RIGHT
mávání křídly	- UP
transformace	- DOWN
pronášení zaklínacích formulí	- FIRE

KOKOTONI WILF

Prastara legenda rika, ze pred nekolika sty lety zil v severni Evrope velky kouzelnik, jehož znal v te dobe snad kazdy. Jmenoval se Ulrich.

Ulrich objevil, ze na svete jednou existoval legendarni Draci amulet, jehož casti byly behem doby rozhazeny. Ulrich touzil sezbirat vsechny casti Amuletu, ale casem zestarnul a nemohl pokracovat v jejich hledani. A tak porucil svemu silnemu sluhovi, Kokotoni Wilfovi, aby sezbiral pro nej casti Amuletu. Ulrich poslal Wilfa zpět v case o vice nez 500 milionu let do doby, kdy se po Zemi potulovali dinosauri. Aby Wilf mohl tento obtizny ukol splnit, opatril jej kridly a tedy schopnosti letat. Pouze pokud vsechny casti Amuletu sezbira v case, byl Ulrich ochoten pomoci Wilfovi dostat se zpět z minulosti.

Vasim ukolem je vest Wilfa pri hledani casti legendarniho Draciho amuletu.

Když Wilf sezbira vsechny casti Amuletu, na obrazovce se objevi zprava, kterou odhalil, když ho Ulrich poslal do minulosti.

OVLAĐÁNÍ

Z, M nebo 5	Vlevo
X, Symb.shift nebo 8	Vpravo
@ nebo I	Letani
Space	Zvuk (zap/vyp)

ZZOOM

Popis hry

Nastupujete do sve leskle stihacky a usedate za pristrojovou desku s palubnim pocitacem a jste pripraven k novemu letu.

Vase rozhodnost kolisa, neboť myslite na tisice bezmocnych uprchliku, kteri by museli zemrit, kdyžby nepritel beztrešne uskutečnil sve zamery.

Uvedomte si, ze mate nejdokonalejsi a nejrychlejsi stroj, jaky kdy clovek sestrojil. Stisknete starter a zrychleni vas tiskne do sedadla. Letadlo se odlepuje a myslite jen na svuj ukol: najit nepriatele a zvitezit.

Vase prsty citi ridici klavesy a zacina novy bojovy let.

Po nahrani programu zvolte pomocí CAPS SHIFT z nabidky požadovany způsob ovladani.

Vasim ukolem v teto hře je chraniť uprchliky, kteri se pohybují na obzoru před nepratelakými letadly, tanky a ponorkami. Vpravo dolnim rohu vam obrazovka radaru ukazuje ve zmenšenem meritku cele bojiste. Vyhled z kokpitu je na radarove obrazovce oznacen čtyřmi rohovými znackami. Na obrazovce radaru se objevují pouze nepratele.

Na pristrojove desce je uveden pocet uprchliku, které muzete zachranit. Uprchlik je zachráněn, když se objeví na obzoru a opět odejde. Ti, kteří zůstanou na obrazovce po skončení vlny boje, se rovněž počítají mezi zachráněné a jsou vám za ně připočítány body k dobru. Za zničené nepřatele rovněž získáváte body. Mezi jednotlivými útoky se zapíná autopilot.

Každý zásah, který obdržíte, snižuje vaši zásobu energie neboť se vytvoří ochranný štít. Jste-li zasážen po vypotřebování všech štítů, je vaše stíhacíka zničena.

Podle polohy zkrizených breven můžete odhadnout vaši výšku. Jakmile začne spodní část vodorovného brevna blikat, nesmíte jít níž nebo havarujete. Rozsvítí-li se na pristrojové desce "CONDITION RED", jste v nepřátelské palbě a proto se soustředte. Signal "CONDITION YELLOW" vás upozorňuje na blížící se útok. Signal "CONDITION GREEN" znamená přestávku v boji.

Rozsvítí-li se nápis "EXOTRON" nebo "R.P.V.", je to upozornění na nepřátelskou střelu nebo dálkové řízenou raketu. Musíte tuto střelu zničit nebo se sníží účinnost vašeho ochranného štítu. Hra postupuje mnoha obtížnostními stupni.

RIDIČI FUNKCE

Lze si vybrat vhodnou kombinaci kláves, která je pro vás nejpohodlnější.

VLEVO CAPS SHIFT, X, V a SYMBOL SHIFT
VPRAVO Z, C, B, M a SPACE
DOLU A, D, G, J a L
NAHORU Q, E, T, U a O
RAKETY S, F, H, K a ENTER
KANONY W, R, Y, I a P (mohou být použity kdykoliv)

Hru lze přerušit stisknutím klávesy v číselné řadě tj. 1 - 0. Jakákoliv jiná klávesa pokračuje ve hře.

WHEELIE - MICROSPHERE 48k

Stal jste se majitelem nového čtyřválcového turbinového motocyklu ZEDEXAKI 500. Při zkoušení tohoto stroje se dostanete na silnici s nápisem: SOUKROMA SILNICE - NEPLATÍ OMEZENÍ RYCHLOSTI. Jaka šance vyzkoušet co dokáže nový stroj. Po vjezdu se uzavře cesta zpátky a jste v NIGHTMARE parku. Jedinou cestou zpět je nalézt "jezdce-ducha", který se nachází kdesi vpravo, vzbudit jej a jet s ním o závod zpět.

Park je plný divokých tvorů, kteří ovládají karate a proto setkání s nimi je životu nebezpečné.

Obrazovka znázorňuje 4 silnice nad sebou, z nichž některé jsou slepe, dále jsou zde krizovátky a spojky mezi jednotlivými úrovněmi nebo silnice přechází z jedné úrovně na druhou. Pomocí kláves můžete ovládat motocykl nahoru nebo dolů. O život můžete přijít také při nedostatečném zabrzdění na konci slepe ulice, nebo příliš rychlou jízdou dolů.

Cerpacich stanic je malo a proto je treba setrit s palivem. Obcas musite preskocit autobus nebo se ocitnete na nalezi, kde je nutno jet velmi opatrne.

OVLADANI

vlevo	-	leva cast dolni rady klaves
vpravo	-	prava cast dolni rady klaves
	-	tyto klavesy slouzi rovnouz jako brzda a plyn
dolu	-	druha rada klaves
nahoru	-	treti rada klaves
zmrazeni	-	horni rada klaves

FOOTBAL MANAGER - ADICTIVE G.

F O T B A L O V Y M E N A Z E R

Charakteristika hry: zapasy v grafice - prodej a kupovani hracu
uplna ligova tabulka - problemy se zranenimi - moznost uchovat
hru - postup a sestup muzstev - poharove zapasy - menazerske
odhady - ctyri divise v lize - libovolny pocet sezon - pro kazdy
zapas si vyberete vlastni muzstvo - 7 urovni vykonosti hracu.
Vedte svoje muzstvo v teto vzrusujici hre zdatnosti, která zive
imituje drama a vzruseni skutecneho fotbalu. Ale pozor - tato
hra take pusobi jako droga.

N A H R A N I

Nejdrive vymaz pocitac pomoci NEW a potom proved LOAD "".
Hra se sklada ze tri hlavnich casti. Pri uvodnim nahrani zacina
cast I. Pokud byla rozehrana hra natocena na pasek a pak zovu
rozehrana, bude zacinat casti II. Nasledujici poznamky slouzi
jako pruvodce ruznym castim hry. (fotbalovy menazer ve smyslu
teto hry ma na starosti krome treningu muzstva take financni a
organisacni problemy spojené s vedenim tohoto muzstva)

C A S T I - Z A H A J E N I H R Y

- A) Kdyz se objevi pozadavek na jmeno, zadejte sve plne
jmeno. Toto jmeno pak bude jmenem menazera.
- B) Bez ohledu na to, které muzstvo si vyberete, budete zacinat
vzdy ve ctyrte divisi. Jestlize vas favorit neni mezi
nabizenymi 64 muzstvy, pak lze zvolit libovolne, protoze
pozdeji budete mit moznost toto jmeno zmenit.
- C) Z pocatku zacnete vzdy na urovni zacatecnika, a pokracujete
ve vyssich urovnich teprve tehdy az nabydete zkusenosti.

- D) Na obrazovce vpravo dole je napsano (H = copy). Pokud se tento text objeví a máte - li tiskárnu, lze stisknutím tlačítka H kopírovat obrazovku. Bez tiskárny tuto volbu nepoužívejte.

C A S T II - H L A V N Í H R A

Fáze 1) - Volitelné činnosti:

- A) Prodej nebo seznam hráčů - seznam hráčů ve vaší skupině je na obrazovce. Prohlédnete si odstavec "Důležité vlastnosti hráčů". Jestliže nyní zvolíte hráče, který má být prodán, tým vám na něho předloží nabídku. Pokud nabídku odmítnete, vystavujete se riziku, že jiné kluby ho již nebudou chtít koupit. Brzy uvidíte proč.
- B) Získání půjčky do banky - od banky si můžete vzít půjčku až do výše úvěrového limitu takto:

číslo divize	úvěrový limit v librách
1	1 000 000
2	750 000
3	500 000
4	250 000

- C) Změna týmu, nebo jmén hráčů - při změně jména týmu se jednotlivé týmy zobrazí podle divize. Pak můžete změnit jméno libovolného týmu, včetně svého vlastního. Je však třeba dát pozor aby se nevyskytovaly dva týmy stejného jména. Lze rovněž zavést barevné označení určitého týmu. Volba barev se provede takto: stisknout současně CAPS SHIFT a SYMBOL SHIFT zvolit číslici 0 - 6, což odpovídá určité barvě od černé do zelené. Pak zadejte jméno týmu. Lze dále změnit jména hráčů v daném týmu, nebo uvést i sám sebe jako hráčského trenéra.
- D) Odložení hry na pozdější dohrání - provede se vložením volby "KEEP". Připravte magnetofon k záznamu a stisknutím libovolné klávesy uložíte program na pásek. (nahrání trvá asi 3,5 minuty). Pak máte možnost hrát dále (napíše se "YES") nebo po "OFF" nebo "NO" bude program ukončen.

Fáze 2) - Hráni vlastního zápasu:

- A) Vlastnosti mužstva - (energie, morálka, hra v obraně, ve středu a v útoku) mají hodnotu mezi 0 - 20. Počítají se takto- Energie je průměrnou energií za celé vaše mužstvo, to znamená za všechny hráče nasazené do hry. Morálka má na začátku sezony hodnotu 10 a zvyšuje se pokud vaše mužstvo vyhraje. Naopak při prohře se sníží. Hra v obraně, středu a útoku je dána odhadem celkové schopnosti obránců, středových hráčů a útočníků.
- B) Lze si zvolit svoje mužstvo - (viz odstavec "důležité poznámky / vlastnosti hráčů").

- c) Vyznamne okamziky zapasu se zobrazuji v maximalne triceti obrazcich. Domaci hraji vzdy zleva do prava. Vase muzstvo hraje v barvach, které jste si vybral. Zpravidla vyhraje muzstvo s lepsimi vlastnostmi, ale existje i možnost překvapení - tzv. "velký vyprask", podobné jako je tomu i ve skutečném fotbalu.

Faze 3) - Vysledky zapasu:

Plati zasada ze penize pri vitezstvi na vlastnim hristi narustaji a pri prohře klesaji. Penize pri zapasech na cizim hristi zavisi na kvalite vasich protivniku.

Faze 4) - Tydeni uctovani:

- A) Mzdy - V cim vyssi divisi hrajete, tim vyssi mzdy musite platit vasim hracum. Mzdy jsou rovněž diferencovány podle vykonosti jednotlivých hracu.
- B) Urok z pujcky od banky cini 1 procento z dosud nesplacene castky.
- C) Tydeni saldo pak predstavuje buď zisk, nebo ztratu za uplynuly tyden.

Faze 5) - Obchodovani s hraci - lanareni:

- A) Cim vyssi castku (ve vztahu k hodnote hrace) nabidnete, tim vetsi budete mit sanci, ze se vam podari nabizeneho hrace koupit. Pokud vese financni nabidka nebude akceptovana, hodnota tohoto hrace na trhu s hraci vzroste.
- B) Pokud se objevi zprava "NO PLAYERS FOR SALE" (zadni hraci na prodej) musite prodat nektereho ze svých hracu.
- Techto pet fazi se bude opakovat tak dlouho, dokud není odehrano 15 ligovych a vsechny poharove zapasy. Pak se pokracuje casti II

C A S T III - K O N E C H R A C I S E Z O N Y

- A) Vytiskne se zaverecna ligova tabulka.
- B) Prideli se vam - a zároveň zobrazí - peněžní hodnota v závislosti na tom, jakých ligovych uspechu jste během sezony dosahl.
- C) První tři muzstva ze zaverecne tabulky postupují do vyssi divise, poslední tři muzstva sestupují do divise nizsi.
- D) Vypocte se vam nový menazersky odhad, který zavisi na vasich dosavadnich uspesich v lize.
- E) Pro vsechny hrace se vypoctou nove odhady vykonu a energie.
- F) Nova sezona zacne prechodem na cast II.

D U L E Z I T E P O Z N A M K Y

- A) Zavedení odložene hry se provede LOAD "". Program zahájí práci v části II.
- B) Vlastnosti hrácu - v seznamu hrácu jsou zobrazeny tyto informace :
- 1) Druh hráce je zobrazen inverzním písmenem v krajním levém sloupci obrazovky takto:
D - Obrance (DEFENSE)
M - Středový hráč (MIDDLE)
A - útočník (ATTACK)
 - 2) Jména hrácu
 - 3) Čísla hrácu, která se potom používají pro různé manipulace s hráci (prodej, koupe, změna jména atd)
 - 4) Odhad výkonnosti v rozsahu 1 - 5
 - 5) Energie v rozsahu 1 - 20.
Energie se pro každého hráce sníží o 1 za každý odehraný zápas. Naopak, za každý zápas ve kterém bude hráč sedět na lavičce náhradníku se mu energie zvýší o 10. Část herního umění spočívá v tom jak nechávat své hráce odpocívat, aby se zvýšila jejich energie a aby jejich nízkou energii nebyl poškozen celkový odhad zdatnosti celého vašeho mužstva.
 - 6) Peněžní hodnota hráce (v librách) je vztahena přímo k odhadu jeho výkonnosti. Je závislá také na tom, ve které divizi hráč hraje. Symboly v
 - 7) krajním pravém sloupci znamenají:
písmeno "P" - hráč zarazený do hry
písmeno "I" - hráč, který je dočasně zraněn. Tohoto hráce nelze zaradit do hry. Je třeba počkat až se vylečí a bude plně zdrav.
zlutá mezera - hráč odpocívající na lavičce náhradníku. Tohoto hráce lze nasadit do hry.

POOL - BUG-BYTE SOFTWARE

Hra v kulečník - v reálném čase a s respektováním zákonu dopadu a odrazu.

Hraje se s jednou hráci a šesti terčovými koulemi. Je možno volit hru jednoho hráce anebo dvou protihrácu. Cílem hry je vytlačit terčové koule otvory na bocích a v rozích z hráci plochy.

Rychlost a směr pohybu hráci koule lze zadat. Hra nevyžaduje rychlou reakci, nýbrž představivost a síkovnost.

Ovladaci prvky :

Hra se ovlada pomoci 5 klaves.

pohyb kursoru.....totozny s funkci klaves 5, 6, 7 a 8
v Basicu

smer uderu.....uder (neboli stouch) se provadi klavesou 8;
hraci koule se pohybuje ve smeru, ve kterem
se nachazi kursor

sila uderu.....je signalizovana pomoci sloupceve indikace
vlevo nahore; silu uderu lze volit synchro-
nisaci okamziku uderu s pozadovanou hodnotou
sloupceve indikace,

Hra je bodovana podle hodnot na tercovych koulich. Pro
kazdou kouli dopravenou do otvoru obdrzi hrac desetinasobek
vyznacene bodove hodnoty. Po odstraneni vseh kouli je postavena
nova hra.

Bodove skore jednotlivych hracu je zobrazeno v radce na
hornim okraji, spolu se zbyvajicim poctem uderu a s poctem po
sobe nasledujicich chybnych pokusu. Tri po sobe nasledujici
chybne pokusy ukoncuji serii.

Na zacatku hry prislusi kazdemu hraci 3 serie uderu.
Opusti-li hraci plochu koule hraci, ztraci hrac rovnaz celou
serii. V takovem pripade je postavena nova hra. Pri hre na dva
hrace se tito po kazde serii stridaji.

MINED OUT - QUICSILVA

Minove pole

Abyste mohli zachranit Billa, musite projit ruznymi minovymi
poli. Zacinate na spodnim okraji a musite se pokusit dosahnout
otvoru na konci hornim. Pohybujete se klavesami kursoru 5 az 8.

Napis vlevo nahore Vas varuje pred minami. Mate jenom jeden
zivot a tak si davejte dobry pozor. V minovem poli se obcas
objevi bytosti, ktere potrebuji Vasi pomoc.

Meli byste je vzit s sebou, i kdyz jsou casto nebezpecne
podobne minam. Za takovy cin dostavate body navic. Od ctvrtého
minoveho pole na Vas bude vypustena hnusna skakava mina. Vy se
umite pohybovat rychleji nez ona, avsak zastavite-li se, je po
vsem! Plot je rovnaz podminovan. Ale neverte, ze pole je
nepruchodne.

Pokladace min miny nejen rozmistuji, nybrz i nektere
odstranuji (mile, ze?).

THE TURK CHES

TURECKE SACHY

V 18. století byl na Vídenském císařském dvoře k vidění šachový automat. Za umělecky vyzdobenou skřínkou seděla loutka v životní velikosti, oblečená v tureckém hávu a hrála výsoce inteligentní šach. Vlastní šachová partie byla hrána na desce skřínky. Ve skřínce same pak byl k vidění velice komplikovaný mechanismus. Hráči tahy byly prováděny ramenem loutky.

Tento automat postavil technický genius Wolfganag von KEMPELEN a dodnes se neví jak vlastně asi fungoval. Nejpravděpodobněji zřejmě bylo ve skřínce nějaké utle dítě, které přebíralo tajné signály od šachového mistra třeba sedícího v publiku a podle nich pak řídilo pohyby automatu.

Nyní však máte v ruce skutečného následovníka onoho genialního stroje z roku 1769. V našem šachovém automatu však není zaklet žádný trik. Je to kvalitní program a prvotřídní Sinclairův software.

NAHRANI PROGRAMU

Provedete "LOAD" a asi po 5,5 minutách bude program nahrán. Na obrazovce se objeví dotaz, jaký vlastněte televizor:

B = černobílý

C = barevný

Po vložení volby obdržíte následující menu (viz dále), ze kterého si vyberete. Volba se provede tak, že zapíšete číslo volby, kterou jste si vybrali a klávesou ENTER ji vložíte.

Důležitá poznámka : Jako přírůbek k samotnému šachovému programu je na kazetu další zajímavý program, kterým se jistě hodně pobavíte.

M E N U

- 1) Nova hra
- 2) Pokračování v drive rozehraté partii
- 3) Bleskový šach
- 4) Demontrace (počítač hraje sám proti sobě)
- 5) Vložení posloupnosti tahu
- 6) Zopakování právě odehrané partie
- 7) Vložení výchozího postavení pro řešení šachových úloh
- 8) Zobrazení posloupnosti všech dosavadních tahu na obraz.
- 9) Tisk posloupnosti všech dosavadních tahu na tiskárnu
- 10) tisk okamžitého stavu šachovnice na tiskárnu
- 11) Uložení dosud provedených tahu na kazetu
- 12) Uložení okamžitého stavu šachovnice na kazetu
- 13) Nahrání tahu uložených na kazetu bodem 11)
- 14) Nahrání okamžitého stavu uloženého na kazetu bodem 12)

NOVA HRA

Zvolíte si stupeň obtížnosti v rozsahu 1 až 6. Při stupni 1 bude počítač snadno porazitelný a při stupni 6 se stane velkým protivníkem.

Časy, které potřebuje počítač na svůj tah závisí na volbě obtížnosti takto:

- 1 - několik sekund
- 2 - až 10 sekund
- 3 - až 90 sekund
- 4 - až 10 minut
- 5 - až 60 minut
- 6 - až 5 hodin

Dále budete dotazáni zda chcete hrát černými (B), nebo bílými (W) figurkami. Po vložení volby začne vlastní hra. Na obrazovce uvidíte hrací pole a budete požádáni o tah - pokud jste volili bílé figurky. Jinak zahajuje počítač. Tah se vkládá pomocí výchozích a cílových souřadnic figurky (na pr. E2E4) a pak se stiskne ENTER. Pokud je tah přípustný, figurka zabliká a přemístí se na novou pozici. Nesprávný tah bude odmítnut.

Počítač odpoví po vašem tahu svým tahem a jeho souřadnice se zobrazí pod hodinami. Nad hodinami je zobrazen zvolený stupeň obtížnosti. Jste - li v průběhu hry na tahu, můžete kromě normálních hracích tahu vkládat následující příkazy:

HELP - (pomoc) počítač vám poradí jak máte dále táhnout, pokud se vám jeho návrh bude líbit, stisknete ENTER. V opačném případě ho vymažete klávesou DELETE a vložte svůj vlastní tah.

BACK - (zpět) vložení tohoto příkazu zrušíte poslední tah svůj i poslední tah počítače.

QUIT - (odchod) vrátíte se na menu a můžete volit z nabízených možností.

Pokud dojde k sachu, objeví se pod odpovídajícím tahem slovo CHECK. Partie pokračuje do té doby, dokud se oba králové mohou volně pohybovat, nebo pokud není na některé straně mat. V tomto případě bude poražený král položen na šachovnici.

ROSADA , BRANI MIMOCHODEM , VYMENA PESCE

Při rošadě musíte vložit odpovídající tah krále. Vez bude potom vyměněna automaticky.

Brani mimo chodem (EN PASSANT) - pravidla:

- 1 - brani mimo chodem je povoleno pouze po počátečním tahu pěšce o dvě pole
- 2 - tah provádí vedle stojící pěšec vždy s kmo za pole pěšce braneho mimo chodem
- 3 - právo k brani mimo chodem musí být uplatněno ihned při první příležitosti

Vymena pesce. Pesec pocitace bude vymenen automaticky kdyz pesec pocitace dosahne protivnikovy zakladni linie. Pri vymene pesce hrace se pocitac zepta, za kterou figuru ma byt vymena provedena.

Moznosti : KNIGH - KUN
BISHOP - STRELEC
ROOK - VEZ
QUEEN - DAMA

Po volbe se zvolena figura objevi na miste pesce a hra pokracuje

DETAILNI POPIS MENU

- 2) - Pokracovani v rozehrane hre - funkce pracuje podobne jako zahajeni nove hry (bod 1)), figurky jsou ovsem nastaveny v pozicich ve kterych byly pred prerusenim hry to at jiz volbou QUIT, nebo nahranim z pasku. Dale lze pouzit volby 5) 6) 7)
- 3) - Bleskovy sach. Na pocatku hry se oboje sachove hodiny nastavi na 5 minut a po zahajeni bezi sestupne. Nedojde - li k matove situaci pred vycerpanim casoveho limitu zvitezí ten, jehož casovy limit nebyl vycerpan. Budete se divit jak dobre pocitac takovou partii hraje.
- 4) - Demonstrace. Muzete v klidu prihlizet, jak pocitac hraje sam proti sobe. Pokud vas to prestane bavit, stisknete libovolne tlacitko a program se vrati na menu.
- 6) - Zopakovani sekvence tahu prave dohrane partie vam umozni prehrat znovu celou partii, prohlednout si tahy sve i pocitace a zjistit tak, kde doslo k chybam. Stisknutim klavesy "S" se beh opakovani zpomali, klavesou "F" zrychli a stisk jakékoli jiné klavesy vas vrati do menu.
- 7) - Vlozeni vychoziho postaveni vam umozni postavit figurky na sachovnici do libovolneho vychoziho postaveni. Dale je mozno zavadet tahy pro obe strany (bod 5). Je to idealni prostredek pro reseni sachovych uloh a prehravani sachovych mistrovskych partii.
- 8) - Prehled dosavadnich tahu na obrazovce. Zobrazeni se provadi s nasledujici sybmolikou:
x - brani figurky
o-o - rosada na strane krále
o-o-o - rosada na strane damy
EP - En passant - brani mimochodem
=Q - vymena pesce na protivnikove linii za damu
- 9) - Tisk dosavadnich tahu na tiskarne - vytiskne se dosavadni partie a plati zde stejna pravidla jako u bodu 8).
- 10) - Tisk okamziteho stavu sacovnice na tiskarne - vytiskne se postaveni na sachovnici v plne grafice.

- 11) - Uložení dosud provedených tahu na kazetu. Tato volba je jednou z možností prerušení rozehrané partie a možností jejího pozdějšího dohrávání.
- 12) - Uložení okamžitého stavu šachovnice na kazetu - tuto volbu je nutno použít pokud musíte prerušit hru ve které chcete později pokračovat.
- 13) - Nahrání tahu z pasku - tahy které byly nahrány na kazetu podle bodu 11) budou vloženy zpět do počítače. Dale lze aplikovat volby 6) a 8) a 9), rozehrané partie mohou pokračovat volbami 2) a 6).
- 14) - Nahrání šachovnice z pasku - v rozehrané partii lze pak pokračovat bodem 2).

DALŠÍ MOŽNOSTI ZASAHOU DO HRY

Tyto možnosti lze využít jen pokud jste na tahu :

- Behem rozehrané partie lze změnit strany:
QUIT , 2) , zvolit opačnou barvu figurky. Počítač pak bude pokračovat ve vaší partii a vy v jeho.
- Možnost vyradit ze hry damu počítače (neostýchejte se):
QUIT , 7) , vyradit damu a 2).
- Vratit se k určitému stavu hry:
QUIT , 6) , při požadovaném stavu hry stisknout libovolnou klávesu (mimo S - zpomalení a F - zrychlení) a pokračovat volbou 2). Totež lze udělat příkazem BACK - pokud vrácených tahu není mnoho. Každé BACK vás vrátí o jeden krok zpět.
- Behem hry změnit stupeň obtížnosti:
QUIT , 2) a vložit nový stupeň obtížnosti.
- Pokud program po chybném vložení dat ohlásí některou z chybových zpráv systému počítače, lze program znovu rozbehnout příkazem GO TO MENU. (MENU je v tomto případě proměnná s adresou skoku).

Nyní tedy víte o všech možnostech našeho šachového programu .

BATTLE OF BRITAIN

Devět německých bombardovacích svazů s doprovodem stíhačů, které jsou označeny RAIDER 1 - 9. letí různými kurzy k jednomu ze tří možných cílů. Vaším úkolem, jako velitele devíti svazů RAF je zadržet nepřítele před dosazením cíle.

Poslední známá pozice nepřítele je vynesena do mapy současně s vaší pozicí.

Kurzy nepřátelských svazů a cíle jsou voleny náhodně na začátku každé hry.

Vase svazy mohou byt shromazdeny a vyslany k zadrzeni nepriatele ve smeru jeho predpokladanych kurzu. Pokud se letka RAF približi na jeden ctverec k nepriteli, navaze kontakt a utoci. Kazda letka muze byt posilena dalsi letkou v dosahu jednoho ctverce od utocnika.

Letky se automaticky vraci na zakladnu, kdyz dojde palivo. Letky, které se vratily nebo tankuji, jsou mimo akci dkud nejsou opet v pohotovosti. Letky nepriatele maji pridavne nadrze.

Pokud ma letka stihacek moznost setkani s utocnikem, napada jej na vlastni pest.

Nemecke svazy maji az 55 letadel vcetne doprovodu. Britske svazy maji po 10 letadlech. Tim, ze znamo pouze posledni polohu nemeckych svazu, je snadne je ztratit. Muzete zkouset ruzne strategie jako:

Zaplneni oblasti stihaci, které tvori prehradu ap.

Neztracete cas utocenim na svazy, které jiz dosahly cile. Pro komunikaci se svazy pouzijte prikazy (viz seznam dale). Nekdy je nutne stisknout klavesu na nekolik sekund, nez je prikaz akceptovan. Nekdy stacijedna klavesa, jindy je treba vlozit souradnice + ENTER. Nejdrive se uvadi horizontalni souradnice, pak vertikální (pouzivaji se velka i mala pismena - viz mapa).

Nezapomente, ze zacinate s celkem 90 letadly, zatimco nepritel jich ma az 495.

Nekdy hra skonci velmi brzy, protoze pocet zbyvajicich nepratelskych bombardovacich letadel neni dostatecny pro splneni ukolu.

Svazy, které se vratily z boje, musi okamzite doplnit palivo. Prestoze, svazy maji velky akcni radius, operuji efektivne pouze v omezené oblasti, aby mely rezervu pro stihani cilu. Celou oblast lze proto rozdelit na sektory dle vasi strategie.

Pri preruseni programu: 1) RETURN
2) GOTO LOOP

Prikazy a symboly =====

s = shromazdit svazy
c = zmenit kurz na ...
p = pruzkumny let
b = navrat na zakladnu
r = hlaseni o stavu svazu
i = pokyny (instrukce)
k = seznam prikazu
q = ukonceni hry

blikajici ctverecek s cislem znamena souboj a bez cisla jde o bombardovany cil.

SCRABBLE

DISTRIBUCE PÍSMEN

A	9	H	2	O	8	V	2
B	3	I	9	P	2	W	2
C	2	J	1	Q	1	X	1
D	4	K	1	R	6	Y	2
E	12	L	4	S	4	Z	1
F	2	M	2	T	6	PRAZDNY	2
G	3	N	6	U	4		

UVOD

Tato příručka se dělí do dvou sekcí. První sekce popisuje hru SCRABBLE a stanoví pravidla hry;

Druhá sekce obsahuje pokyny ke hře computer SCRABBLE na vašem ZX SPECTRU.

A. PRAVIDLA HRY "SCRABBLE"

SCRABBLE je hra pro jednoho až 4 hráče. Ve hře se z písmen s různými bodovými hodnotami skládají do sebe zapadající slova - jako v krizovce.

Každý hráč usiluje o nejlepší využití bodových hodnot svých písmen v kombinacích a umístění na premiových čtvercích hracího planu. Celkový bodový součet v jedné hře se pohybuje od 500 bodu do 700 bodu nebo více v závislosti na schopnostech hrácu.

HRA

Každý hráč má na počátku hry ve své přihrádce 7 písmen a po každém tahu dobírá potřebný počet písmen, aby udržel výchozí stav.

1. První hráč utvoří ze dvou nebo více svých písmen slovo a umístí je na hrací plan vodorovně či svisle tak, aby jedno písmeno leželo na středovém čtverci. Umístění slov úhlopříčně není dovoleno.
2. Hráč ukončí svůj tah sečtením bodu a ohlásí jejich počet. Pak doplní písmena ve své přihrádce na celkový počet 7.
3. Druhý a každý další přidají jedno nebo více písmen ke slovu (slovům) na hrací plan tak, aby vytvořili nová slova. Všechna písmena, hrana v rámci jednoho tahu, musí být umístěna v jedné vodorovně nebo svisle řadě. Musí tvořit jedno úplné slovo a pokud se současně stykají s písmeny v sousedních řadách, musí tvořit úplná slova - jako v krizovce - i s takovými písmeny. Hráč získává body za všechna slova, která vytvořil nebo změnil svou hrou.

4. Nova slova lze tvorit:

- a) přidáním jednoho nebo více písmen ke slovu nebo písmenům, která již jsou na hracím planu.
- b) umístěním slova kolmo na již existující slovo. Nové slovo musí využít jedno z písmen slova na desce nebo k němu musí písmeno připojit.
- c) umístěním úplného slova souběžně s již existujícím slovem tak, že sousední písmena rovněž tvoří úplná slova.

5. S písmenem se pozahrání již nesmí manipulovat.

6. Ve hře jsou dvě prázdné známky, které lze použít za jakékoliv písmeno. Při jejich použití musí hráč oznámit, jaké písmeno představují a toto v dalším průběhu hry nelze měnit.

7. Kterýkoliv hráč může využít svůj tah k výměně všech nebo některých písmen ve své přihrádce. Po odložení nežádoucích písmen dobere stejný počet písmen nových. Odložená písmena se promíchají s ostatními písmeny v zásobníku. Hráč pak čeká, až na něho znovu přijde řada.

8. Jsou dovolena všechna slova bezné slovní zásoby kromě vlastních jmen, slov cizího původu, zkratk a slov ve kterých jsou apostrofy nebo pomlčky. Před tahem dalšího hráče lze vyjádřit pochybnost o použitém slově. Je-li zpochybněné slovo nepřipustné, hráč musí odstranit své písmena a ztrácí tah.

9. Hra končí, když byla vyčerpana písmena v zásobníku, nebo když jeden z hráčů použil všechna písmena ze své přihrádky nebo byly odehrány všechny možné hry.

BODOVÁNÍ

10. Bodová hodnota každého písmene je označena v tabulce na konci tohoto popisu. Všimněte si, že bodová hodnota prázdné známky je nula.

11. Bodový zisk v každém kole je součtem bodových hodnot všech písmen vytvořeného nebo změněného slova (slov) plus premiové hodnoty vyplývající z umístění písmen na premiových čtvercích.

12. Čtverce písmenových premií:

Světle modrý čtverec zdvojuje bodovou hodnotu písmene na něm umístěného;
Tmavomodrý čtverec ztrojnásobuje hodnotu písmene.

13. Čtverce slovních premií:

Bodová hodnota celého slova se zdvojnásobí, leží-li jedno jeho písmeno na zeleném čtverci. Písmeno na čtverci červeném hodnotu slova ztrojnásobí. Před zdvojnásobením nebo ztrojnásobením hodnoty slova připočtete dvojnásobek nebo trojnásobek premie

písmenových hodnot. Vytvoríte-li slovo, které leží na dvou čtvercích slovníh premií, počet bodů se dvakrát zdvojnásobí (4 krát hodnota slova) nebo dvakrát ztrojnásobí (9 krát hodnota slova) podle případu. Nezapomente, že středový čtverec je zelený a tudíž zvojnásobuje bodovou hodnotu prvního slova.

14. Vyševedené premie platí pouze v kole, kdy byly poprvé zahrany. V dalších kolech se písmena počítají za nominální hodnotu.
15. Umístí-li se prázdná známka na čtverce slovní premie, součet bodů písmen ve slově se zdvojnásobí nebo ztrojnásobí, protože tato známka sama nemá bodovou hodnotu.
16. Vytvorí-li se v jednom tahu dvě nebo více slov, každé se počítá. Bodová hodnota společného písmene se započítává (včetně možné premie) do součtu každého slova.
17. Hráč, který v jednom tahu zahrane všech sedm písmen, získává kromě bezných bodů ještě zvláštní premii 50 bodů.
18. Na konci hry se od bodového součtu každého hráče odečte součet hodnot nepoužitých písmen. Využil-li jeden hráč všechna písmena, jeho bodový součet se zvýší o součet hodnot nepoužitých písmen ostatních hráčů.

B. HRA SCRABBLE NA POČÍTACI.

Nahrajte a spusťte program napsaním:
LOAD "scrabble"

Neznáte-li pravidla hry, přečtete si předcházející kapitolu tohoto popisu - ale nedejte si starosti, počítač vám nedovolí provádět nelegální tahy.

Po nahrání programu dostanete několik otázek pro zadání různých parametrů jako např. kolik hráčů bude hrát atd.

Otázky a požadované odpovědi jsou:

1. Je váš televizor barevný nebo černobílý?
C = barevný
B = černobílý
2. Chcete nahrát předchozí hru?
Y = ano
N = ne
3. Urcete počet hráčů.
1, 2, 3 nebo 4

Pro každého hráče jednotlivě:

4. Chcete, aby počítač hrál jako spoluhráč?
Y nebo N
5. Je-li odpověď ano (Y), na jaké úrovni má hrát?
1, 2, 3 nebo 4 (nejtěžší)

6. Jmeno hrace: napiste jmeno a stisknete ENTER (max. 8 pismen pro lidi a 7 pismen pro pocitac).
7. Chcete videt jak pocitac premysli?
Y nebo N
N znamena, ze nevidite ani jak pocitac zkousi na hracim planu slova, ani pismena v jeho prihradce.
8. Chcete, aby pocitac cekal mezi tahy?
Y nebo N

Pocitac pak nahodne zvolí hrace, který zacina, nakresli hraci plan a rozda hraci znamky s pismeny do prihradek - opet zcela nahodne, cemuz muzete verit.

Na obrazovce se objevi hraci plan a na prave strane tabulka se jmeny hracu, soucty bodu a seznamem variantnich cinnosti. Dale se na obrazovce zobrazi vsechna pismena hrace, který je na rade, vcetne jeho jmena.

Popis variantnich cinnosti nasleduje:

Cinnosti se vybiraji stisknutim klavesy SYMBOL SHIFT a prislusneho pismena. Lze je vyzadat kdykoliv v prubehu hry s vyjimkou tahu pocitace.

- | | |
|------------------|---|
| V - View racks | :zobrazí pismena v prihradkach vsech hracu na hraci tabulce. Navrat stisknutim SYMBOL SHIFT a @. |
| S - Symbols | :vyvola zobrazení ctvercu premiovych hodnot. Navrat stisknutim SYMBOL SHIFT a @. |
| R - Rerange | :umozni hraci, který je na tahu prerovnat pismena v prihradce. Po vyberu cinnosti proste zapiste pismena v pozadovanem poradi. |
| C - Change | :v bezvychoodne situaci muzete vyuzit kterekoliv nebo vsechny pismenove znamky za cenu ztraty tahu. Povyberu cinnosti vas pocitac vyzve, abyste napsali pismena, která chcete vyuzit. Pri omylu pouzijte DELETE. Jste-li spokojen s provedenou zmenou, stisknete ENTER. Pokud se rozhodnete zmenu neprovest, stisknete pouze ENTER, bez zapsani pismen. |
| J - Juggle | :uklada pocitaci provest prerovnani pismen nahodnym zpusobem. |
| T - Tile values | :zobrazí abecedu s odpovidajicimi bodovymi hodnotami. Navrat ke hře stisknutim SYMBOL SHIFT a @. Zobrazení poctu pismen ve hře docilime stisknutim SYMB SHIFT a D. |
| D - Distribution | :zobrazí pocty jednotlivych pismen, která jsou k dispozici na zacatku hry. |
| Q - Quit | :ukoncuje hru. Umozni bud zahajit novou hru nebo uložit beznou hru na kazetu k pozdejsimu dohrani. |

Provedení tahu

Jakmile vytvoříte slovo, které chcete zahrát, musíte počítači ukázat, kam se má slovo umístit. Posuňte kurzor (klávesy 5-8) na předpokladaný počátek slova a stisknete A (Across) nebo D (Down) čímž vyznačíte, zda slovo bude situováno vodorovně nebo svisle.

Nyní slovo zahrajete pouhým napsáním a stisknutím ENTER (nemusíte psát písmena, která jsou již na hracím planu; počítač to udělá za vás).

Za předpokladu, že jste se nepokusili o nedovolený tah, počítač sečte váš bodový zisk a dotáže se, zda s ním souhlasíte, nebo zkusíte jiné slovo; při souhlasu stisknete Y, N vede k dalšímu pokusu. Jste-li spokojen s výsledkem a dali-li jste odpověď Y - ano, počítač přemístí vaše písmena na hrací plan a doplní vám přihrádku. Po krátké pauze na prohlídku nových písmen vyzve počítač ke hře dalšího hráče.

Nezapomente, že můžete i dále vidět svá písmena na pomocné tabulce. Je jen třeba požádat dalšího hráče, aby použil činnost V.

HRÁNÍ PRAZDNÉ ZNÁMKY

Postup tahu je poněkud odlišný.

Nejprve stisknete klávesu SPACE a kurzor se přestane pohybovat. Pak napíšete písmeno, které má prázdná známka představovat a pokračujte normálně se zbyvajících částí slova. Uvidíte, že prázdná známka se zobrazí jako určené písmeno, ale v inverzní podobě, aby upozornila na svou nulovou hodnotu.

NEDOVOLENÉ TAHY

Počítač vám nedovolí použít písmena, která nemáte v přihrádce, takže nelze podvádět. Podobně nepřijme slova, která jsou chybně umístěna na hracím planu a necha vás tah opakovat.

ZPOCHYBNENÍ TAHU

Při každém tahu porovná počítač slovo se svým slovníkem (více než 110000 slov). V případě, že slovo nebo slova vytvořena v bezném tahu nenalezne, vyzádá si potvrzení, že se jedná o dovolené slovo. Protože je to důvěřivý počítač, přijme slovo, když zapisete Y (ano) a odmítne, když zapisete N. Ve druhém případě bude váš bodový zisk nula a podle pravidel ztratíte tah. Tato funkce umožní ostatním lidským hráčům, aby nedovolili zapsat Y, dokud zpochybnění tahu není vyvráceno.

Nelze zpochybnit tah počítače. Počítač však může hrát jen slova ve své paměti a ta byla pečlivě proverena specialistou.

UKONČENÍ HRY

Na konci hry počítač odečte každému hráči hodnoty nepoužitých písmen od budoucího součtu. Jestliže některý hráč použil všechna svá písmena, přičtou se k jeho bodovému zisku hodnoty všech nepoužitých písmen ostatních hráčů.

UCHOVÁNÍ ROZEHRANÉ HRY

Rozehraná hra se uloží na prázdnou kazetu k pozdějšímu dokončení. Použijte činnost QUIT a pak postupujte podle instrukcí na obrazovce. Nezapomente použít zvláštní kazetu, uchová se pouze datový soubor, nikoliv celý program.

NAHRÁNÍ ROZEHRANÉ HRY

Rozehranou hru lze znovu nahrát v rámci hlavního programu, je tedy nutné nejdříve nahrát "scrabble" z programové pasky, pak použijeme funkci QUIT, která vám umožní znovu nahrát starou hru. Tato možnost je rovněž dostupná na začátku programu. Budete vyzváni k vložení názvu datového souboru; pak stisknete ENTER a spustíte magnetofon.

STRATEGIE

Počítac má naprogramovan strategický prvek, takže i při nejtežší úrovni (4) nemusí použít slovo s nejvyšší bodovou hodnotou a případně si setří užitečná písmena jako např. "S" pro pozdější výhodnější použití. Nepoužívá však negativní strategie - např. znemožnění použití premiového ctverce protihráčem - dokáže vás porazit i bez použití takové taktiky.

SLOVNÍK

Slovník počítače obsahuje více než 11000 slov - dosud nikým nedosažený výsledek na relativně malém počítači. Aby se zajistilo, že počítač může hrát dostatečný počet slov s vysokou bodovou hodnotou, byla vynechána některá jednoduchá slova z běžné slovní zásoby - takže zpochybnil-li počítač některé vaše slovo a vy jste si jisti, že jde o slovo dovolené, prostě odpovezte Y (ano). Pamatujte si, že slovník počítače byl velmi pečlivě sestaven a kontrolován, takže počítač nemůže hrát nedovolená slova.

C. NAHRÁNÍ PROGRAMU

Postup nahrání programu je popsán v kapitole 20 uživatelské příručky pro Spectrum. Jednotlivé kroky jsou sumarizovány zde:

- 1) Propojte vstup vašeho Spectra s výstupem magnetofonu
- 2) Nastavte pasku na začátek zadaného programu
- 3) Nastavte hlasitost na 3/4 maxima nebo na úroveň, kterou již máte overenu
- 4) Napíšte LOAD "scrabble" a stisknete ENTER
- 5) Spustíte magnetofon

Kazety PSION pro Sinclair ZX Spectrum jsou vyrobeny tak, aby umožnily nahrání programu v širokém rozsahu hlasitosti i tonových clon vašeho magnetofonu. Máte-li problémy, přesvědčte se, zda hlava a hnací kladka vašeho magnetofonu jsou zcela čisté. Čistící prostředky jsou bezně k dostání.

Bodové hodnoty písmen

A	1	H	4	O	1	V	4
B	3	I	1	P	3	W	4
C	3	J	8	Q	10	X	8
D	2	K	5	R	1	Y	4
E	1	L	1	S	1	Z	10
F	4	M	3	T	1	PRAZDNY	0
G	2	N	1	U	1		

HUNTER KILLER (C) PROTEK 82

Nahrání : LOAD"" nebo LOAD"HUNTER"

Behem nahrávání se na obrazovce objeví velitelské stanovisko a mapa oblasti. Magnetofon ještě nevypíněj, bude se nahrávat ještě další blok programu. Nahrávání končí zvukovým signálem (pipnutím) a volbou stupně obtížnosti hry.

Hra simuluje, že jste velitelem anglické ponorky, která operuje na pobřeží Helgolandu (Německo a Dánsko) během 2. světové války. Oblast je znázorněna na mapě v navigační místnosti. V oblasti se nachází nepřátelská ponorka, kterou musíte dohnat a potopit, abyste skončili svoji misi úspěšně. Pokud oblast opustíte, budete potopeni nepřátelskými plavidly. Pobřeží je těžce zaminováno a při přílišném přiblížení pravděpodobně narazíte na minu, případně najedete na mělčinu.

Ponorka typu "S" je jednou z nejúspěšnějších ponorek britského námořnictva ve 2. světové válce. Délka 217 stop, vytlak přes 1000 tun, posádka 44 lidí. Diesellové motory měly výkon 1900 koní, maximální rychlost na hladině 16 uzlu. Elektromotory o výkonu 1300 koní vyvinuly pod vodou rychlost 9 uzlu. Maximální hloubka ponoreni 300 stop.

R i z e n í :

Kormidlo: Zatačení vlevo a vpravo. Ovládá se šipkami pro kurzor. Maximální úhel otocení kormidla je 70 stupňů, citlivost řízení je závislá na rychlosti plavby. Při rychlejší plavbě citlivěji reaguje.

Motory: Na povrchu pohon dieselem, nelze jej použít pod vodou. Pod vodou musíte použít pohon elektromotory. Ponoreni s pracujícími diesely způsobí blikání varovného světla.

Pokud na ne neberete ohled, dojde k neopravitelnému poškození dieselových agregátů.

Elektromotory jsou napajeny z baterií, které jsou dobíjeny při provozu dieselu při plavbě na hladině. Stupen vybití baterií při plavbě pod vodou hlídá indikátor. Stisknutí klávesy (E) - prepína provoz z dieselu na elektromotory a naopak. Druh pohonu je indikován na velitelském stanovišti.

Ponoreni: 1. Naplnením zatezových nádrží vodou použitím klávesy (N). Vlevo nahore na velitelském stanovišti je indikátor naplnění nádrží. Ponorka se pomalu ponoruje.

2. Dynamicke ponoreni. Ponorka je vybavena vertikálními kormidly, které se nazývají hydroplochy. Ovládání vertikálních kormidel klávesami (6) dolu, (7) nahoru. Bez spolupráce obou těchto činností nelze uskutečnit rychle ponoreni. Chcete-li zastavit ponorování, klávesou (7) vyrovname nastavení vertikálních kormidel. Kromě toho je nutné upravit množství vody v zatezových nádržích tak, aby indikátor byl uprostřed. V tom případě zůstanete na prave dosazene hloubce.

Vynoreni: 1. Vhánením vzduchu do zatezových nádrží vytlačujeme vodu - pomocí klávesy (B). Ponorka se odlehčuje.

2. Dynamicke vynoreni pomocí vertikálních kormidel - klávesou (7). Postup opačný jako pro ponorování.

Pozice přístroje na velitelském stanovišti:

Nahore zleva doprava - napětí baterie, rychlost stroju, uhel otocení kormidla, heading. Dale hloubkoměr, periskop, displej radaru.

Vlevo zhora dolu - úroveň naplnění zatezovacích nádrží, uhel nastavení vertikálních kormidel.

Vpravo zhora dolu - počet torped, varovné světlo stroju, indikátor druhu pohonu, displej asdicu, displej zvukového lokátoru.

Periskop: Je uprostřed velitelského stanoviště. Užitím klávesy P se zvedá nebo zatahuje, užitím klávesy V se jim díváme.

Při pohledu přes periskop vidíme povrch oceánu a cíl, pokud je v zorném poli. Hladina v okenku periskopu je o to vyše, o co víc je ponorka ponorena. Je-li ponorka ponorena hlouběji než 38 stop, není již v periskopu nic vidět. Optim. hloubka pro použití perisk. je 34 stop.

Otáčení periskopu:

Klávesa (O) - Pootocení o 36 stupňů ve směru hodinových ručiček.

Klávesa (I) - Pootocení o 6 stupňů proti směru hodinových ručiček.

Pod okenkem periskopu jsou 4 digitalni ukazatele:

1. Uhel natoceni periskopu - 0 stupnu je rovne dopredu
2. Heading - kurs lodi
3. Vzdalenost od nepriatele - meni se pouze tehdy, je-li nepritel v dosahu pristroju
4. Pocet pohybujicich se torped

Stisknuti (V) vraci pohled na velitelske stanoviste.

Orientace pod vodou:

Asdick - ukazuje skutecnou polohu cilu vzhledem k severu. Ma dosah 4 mile. Zacina pracovat automaticky v hloubkach vetsich nez 10 stop, pri cinnosti slysite charakteristicke "pink". Na povrchu je z Asdicku prepnuto na radar s dosahem 22 mil. Je rovněž vztazen k severnimu smeru.

PPI displej ukazuje polohu anteny.

Echolokator - indikuje hloubku dna pod kylem. Jestliže lod stoupa, stopa na displeji klesá.

Navigacni prostor - klavesa (C)

Velitelske stanoviste pomalu odjede stranou a udelá místo pro zobrazení mapy oblasti. V zorném poli zůstávají echolokator i asdick (při levé straně) a oba pokračují v práci.

Na mapě oddělené od zobrazeného profilu pobřeží je vidět velká kompasová ružice, hranice zamínované části pobřeží a souřadnicová síť. Inverzně psané hodnoty jsou stupně, ostatní minuty.

Na mapě vlevo nahore je malá čárka vycházející od malého kroužku nějakým směrem. Urcuje směr přílivového proudu. Vlastní pozice ponorky je indikována siluetou ponorky.

Pod mapou jsou ukazatele:

1. Rychlost pod vodou (relativní vzhledem k vodě)
2. Poslední pozice nepriatele. Indikátor dává pouze minutovou část pozice, stupňová část chybí.

Příklad : Indikátor hlásí: 30.2'sever, 7.4'vychod
Plná pozice je : 58 stupnu 30.2'sever
8 stupnu 7.4'vychod

Tato pozice (hodnota) je upravována pouze tehdy, je-li nepritel v dosahu senzoru, který je v té době v činnosti. Umístění nepriatele je prováděno pro první hru a začíná v některém bodě na východní straně mapy. Na počátku hry se ponorka pohybuje rychlostí asi 4 uzlu. Pokud jste v navigačním prostoru, vaše pozice se nemění. Stisknuti (X) vás vrátí zpět na velitelské stanoviste.

Odpaleni torped: Lze je odpalovat pouze vpřed, lod nema jiné
----- torpedove roury.

Klavesou (T) se odpali 1.torpedo
Klavesou (F) se odpalují další torpeda této salvy.

Pocítadlo torped pocita, kolik torped bylo v této salve
odpaleno. Salvy jsou rozptýleny co do času, ne co do smeru.
Torpeda jedou rychlosti asi 45 uzlu, mají dosah do 3 mil. O
pozici torpeda nás informuje stopa zcerene vody. Jestliže se
salva nezdarila, můžeme ji zrušit klavesou (A). Torpedo lze
odpalit pouze tehdy, je-li kormidlo rovne a ponorka musí být
ponorena na hloubku periskopu. Je-li uhel periskopu jiný než 0
stupnu, pak automaticky skoci na 0 stupnu, t.j. na smer vypustení
torpeda. Behem pohybu torpeda lod nereaguje na řízení. Lze
použít klavesu (A) - v případě, že torpedo evidentně nezasáhne
cil. Schopnost manevrování lodi se opět obnoví.

Dalsi nebezpečí - letadla:

Přibližování letadla slyšíte v reproduktoru, případně
vidíte v okenku periskopu. Současne zazní klakson. Behem 2 minut
se musíte ponorit hlouběji, než 30 stop. Pokud se vám to
nepodari, budete potopeni. Zastavate-li příliš dlouho celem k
cili, nebo miri-li cil na vás, může vás torpedovat.

R í z e n í p o n o r k y :

- (5) - kormidlo vlevo
- (6) - vertikální kormidlo dolu
- (7) - vertikální kormidlo nahoru
- (8) - kormidlo vpravo
- (A) - zrušení torpedove salvy
- (B) - vhání vzduch do zatezových nadrží - vynorování
- (C) - odejít do navigační místnosti
- (F) - odpalení druhého a dalších torped salvy
- (I) - otocení periskopu o 6 stupnu vlevo
- (J) - snížení výkonu stroju
- (K) - zvýšení výkonu stroju
- (N) - plnění zatezových nadrží vodou - ponorování
- (O) - otocení periskopu o 36 stupnu vpravo
- (P) - periskop vysunout a zasunout
- (T) - vypustení 1.torpeda
- (V) - podívat se skrz periskop, navrat
- (X) - opustit navigační místnost

ZIP-ZAP IMAGINE SOFTWARE 83

- + pro 48k Spectrum
- + rychlý program ve strojovém kódu
- + kompatibilní s Kempston joystick
- + 4 řídicí funkce
- + zvyšující se stupeň obtížnosti

HALLUCINOR

Hallucinor je dosud neprobadaná planeta ve slunečním systému Spectralia. Vědecký satelit podal důkaz o tom, že životní podmínky jsou stejné jako na Zemi. Planeta byla označena jako obyvatelná a náš tým robotu PRELIM-0484 byl umístěn na planetě za účelem kolonizace.

Tento jednoduchý úkol se zdal být vzrušující, ale nikoliv nebezpečný. První měsíce probíhaly podle plánu. Nemuseli jsme být příliš pozorní. Kdykoliv se přiblížilo něco živého, stačilo několik výstřelu z Phaserového děla a živých byl zahan. Pak se to ale stalo....

Postavili jsme TELEPORTER (kosmický dopravní prostředek) a uvedli jsme jej do provozu. V tom jsme byli napadeni. Hlídací roboti se je snažili zahan, ale bylo jich mnoho. Nyní jsem zůstal sám. Moje řídicí obvody jsou poškozeny, moje motory se již nedají vypnout. Jediná možnost jak ovlivnit můj pohyb jsou brzdy. Jde to, ale účinnost je špatná.

Musím posbírat palivové články (čtyři menší dvojice čar jsou palivové články, velká dvojice čar je Teleporter), abych se dostal do Teleportera. Moje zásoba energie dochází. Ale již zase utoci.
P o m o c !!!!!

NAVOD KE HRE.

Ukolem je projít pokud možno co nejvíce sektorů s narůstající obtížností. Musíte navést robota mezi palivové články, čímž se tyto automaticky uloží v Teleportera. Teleporter musí obsahovat všechny čtyři palivové články, abyste mohli přejít do dalšího sektoru. Transport zahájíte, jestliže nastoupíte do aktivizovaného Teleportera. Transportní paprsek vás přenesení do dalšího sektoru.

Světelného Phaseru použijte na obranu před utocícími živými.

Brzdením snižíte rychlost asi o třetinu. Tím můžete kroužit v malých kruzích a unikat pronásledovatelům. Hru zahájíte s 99 jednotkami energie v bateriích. Pohybem se spotřebovává jen málo energie. Při srážce s živým se automaticky nabíje ochranný štít, který spotřebuje až 10 jednotek energie. Další deset jednotek získáte přechodem do dalšího sektoru.

Na začátku máte bonus 99, který se snižuje do té doby, dokud se nedostanete k Teleporteru. Pak zbyvajících bonus bude přičten k vašemu skóre.

Ze sektorů na sektor jsou živocichové inteligentnější a agresivnější. Proto pozor !!!

V horní řádce na obrazovce jsou informace uspořádány zleva doprava takto:

- | | |
|----------------------------|-------------------------|
| 1) počet projetych sektorů | 2) současný bonus |
| 3) současný stav score | 4) dosud nejvyšší score |

Druhý řádek ukazuje zásobu energie v bateriích.

VYHODNOCOVANI.

Za každého zničeného utocníka dostanete body dle sektoru, ve kterém se nacházíte (t.j. 1 bod v sektoru 1, 2 body v sektoru 2, atd.). Tyto body se přičítají k vašemu skóre.

RIDICI FUNKCE.

K řízení máte k dispozici celou řadu tlačítek, ze kterých si můžete vybrat ta tlačítka, která vám vyhovují.

- | | |
|-----------------|--|
| Otáčení doleva | - každé druhé tlačítko v nejspodnější řadě tlačítek CAPS SHIFT, X, V, N, SYMBOL SHIFT. |
| Otáčení doprava | - zbyvajících tlačítka spodní řady Z, C, B, M, SPACE. |
| Brzdění | - druhá řada tlačítek zdola A, S, D, F, atd. |
| Střelba | - třetí řada tlačítek zdola Q, W, E, R, atd. |

Palivové články nasbírate tak, že procházíte mezi nimi. Tím je aktivována jejich přitažlivost k Teleporteru a krátkým skokem přes Hyperprostor budou umístěny na Teleporter.

DANGER MOUSE

Londýn se plných dvanáct dní raduje, osvobozen od zlé činnosti nebezpečného šílence barona Silase Greenbacka. Danger Mouse odpocívá ve svém "luxusním" bytě v poštovní schránce na Baker Street a čte "Domácí sáhodný týdeník". Právě přemýšlí o tom, že se Greenback musí vzdát touhy po světovládě, když ve videofonu cvakne a objeví se Colonel K., ředitel bezpečnosti.

Přesly mu právě zprávy od Crocodilske policie, že baron Greenback se svým gangem mezinárodních darebáků mají strávit posledních dvanáct dní v hluboké džungli. Tam mají postavit 32K RAM OMOS ROM, elektricky programovatelnou Mega mikro myši hardwarovou jednotku.

"Hm. A co to je ?" pta se Danger Mouse překvapene. "To je zkratka znamenající Robotizovaný Automatický Mechanismus. Danger Mouseův Operační System, Realně Operující Mysak." vysvětluje Colonel K. "jinak řečeno, je to robot Danger Mouse, který nás může ohrozit, otupit naši bezpečnost a pomoci uskutečnit Greenbackovi nebezpečné plány.

Elektricky ovládaný DMOS je téměř oživen a může být v kratkem čase okamžitě použit - a pouze Danger Mouse tomu může včas zabránit.

CAST 1. LET DO DZUNGLE

Danger Mouse se svým nerozlucným přítelem Penfoldem usedli do svého aerovozu a odstartovali směrem do Crocodilie. Ovšem jde o velice nebezpečný let, baron Greenback proti nim vysílá různé letající roboty na obranu své základny. Ti se budou snažit zabránit Danger Mouseovu aerovozu dostat se přes džungli.

Nastesti každý robot může být zahnan zahraniím správné melodie na palubním počítačem řízeném hracím automate.

V horní části obrazovky je nalevo aerovoz Danger Mouse, spolu s roboty přiletávajícími zprava. Užitím joysticku můžete aerovoz posouvat nahoru nebo dolů a vyhybat se robotům. Jestliže se robot dostane až těsně k aerovozu, způsobí zastavení dalšího letu směrem do džungle.

Vpravo dole na obrazovce vidíte pohled skrze okénko aerovozu směrem kupředu. Vlevo dole, nad počítačem, skore vidíte displej palubního počítače. Ukazuje vzdálenost do džungle a symbol robota, kterého lze právě zapudit. Vyber robota (zpočátku je pro zjednodušení prováděn automaticky) je určen postupně na joysticku pohybem vlevo nebo vpravo (klávesy 1 a 2). Jakmile se na displeji objeví stejný typ robota, který právě ohrožuje aerovoz, je automaticky zahrán melodie, která jej zapudí.

Nejdrive je vyber správného robota automaticky, ale po chvíli jej musíte ručně řídit vy. Počet bodů za odpuzení robota se mění podle rychlosti, jakou robot letí.

Behem letu vyhlížíte Agentu 57, který má letět kolem vás v přestrojení za jednoho z robotů, odlišuje se barvou - magenda. Získáte zvláštní bonus za navázání kontaktu s tímto agentem.

Pro navázání kontaktu s Agentem musíte dostat aerovoz do rady s Agentem v posledním možném okamžiku. Pokud se Agent objeví na obrazovce v radě s aerovozem, ztratíte bonus. Můžete také získat kontakt s tímto agentem tak, že se s ním těsně minete.

Displej přes střed obrazovky znázorňuje petshování lana mezi Greenbackem a Danger Mousem. Číslo po straně displeje udává obtížnost, kterou baron Greenback a DM spolu bojují. Musíte se snažit zahnat co nejvíce robotů (každý zahnaný robot postrčí DM doprava a každý proniknuvší robot pomůže baronu Greenbackovi o kousek vlevo). Obtížnost letu se zvyšuje, až se dostanete do džungle.

2. CAST SKRZE DZUNGLI

Ackoliv aerovuz DM je uzasne vsestranny, nemuze se dostat pres dzungli. A tak DM a Penfold musi vystoupit a dojit pesky posledni mili (priblizne) k zakladne pres tmavou a nebezpečnou dzungli.

Uzitim joysticku (nebo klavesnice) vedete DM pres stromy a kroviny. Preskakujete baziny po krokodylech a malych kamenech. Penfold pritom (jako obvykle) nasleduje DM.

Greenback ovsem nasadil do dzungle specialne cvicene, mysi zerouci cerne Pumpy. Kdyz se nektera priblizi, musi DM co nejdrive vylezt na nejblizsi strom a volat Tarzana. To způsobí, ze pribehnou sloni a pumu zazenou. DM pak muze setoupit ze stromu na zem a pokracovat ve sve ceste skrze dzungli. Hadi a opice zijici na stromech jsou silnejsi nez DM a zahaneji DM dolu, pokud se jim priplete do cesty. Avsak tancujici opice mohou zvednout DM k sobe na vetev.

Dostavate body za uspesne prekonani bazin, dosahnuti tancujicich opic na ceste k vrcholu a za vystoupeni nahoru.

Jestlize DM prekroci casovy limit, musi (ve snadne hre) skocit na pumu a cekat, ze ho prenese do casti 3. Nedostane zadny bonus za cast 2. V obtizne hre jej puma pozene pryč z dzungle a ukonci hru.

CAST 3. V ZAKLADNE MYSICH ROBOTU

Robota Danger Mouse elektricky programuje Stiletto, který obsluhuje elektrickou kontrolni klavesnici (DOECK). Zbyva jen nekolik malo minut do uvedeni robota do chodu.

DM a Penfold prichazeji na zakladnu robotu najit Programovaci kontrolni stanoviste obklopené podlahou s vysokym napetím. Jedina moznost pro DM je ovladat radu ctyr spinacu, které musi mackat tak, aby pohasla zluta svetla, to znamena skakat na spinace a balancovat na ukazovaccich. Stiskem tlacitka "fire" (nebo 0) provede skok, presouva se pohybem joysticku (nebo klavesami 1 a 2).

Penfolda pronasleduje kolem mistnosti Nero, co chvili se mihnou kolem DM, který je vsak plne zamestnan skakaním na spinace.

Retez zlutych svetel bliká v mřížce 4x4 svetla v urcenem poradí. Kdyz DM stiskne spinac v okamziku, kdy svetlo v pruseciku tohoto spinace a spinace u barona Greenbacka zrovna svitilo, pak toto svetlo pohasne. Body za zhasnutí zlutych svetel se udeluji podle doby, kterou na to DM potreboval, čím kratši cas, tím více bodu.

Zakladna je znicena a svet je zachranen pokud pohasnou vsechna zluta svetla na panelu. Opakovani cele hry (cast 1 az 3) je mozne pro uspesne zniceni zakladny robotu v co nejkratsim case nez v predeslych hrach.

Konec hry jinak nastane po vyprseni casoveho limitu.

OVLAĐÁNÍ

1. Po nahrani hry zvolte zpusob ovladani stiskem klavesy 1 az 5. Pro ovladani z klavesnice jsou uzita tlacitka:

9 a 0 nahoru a dolu
1 a 2 vlevo a vpravo
0 "fire" (strileni)

2. Zvolte obtiznost hry 0 - snadna hra, 9 - obtizna hra.

3. Nasledujici kombinace klaves ma vyznam:

CAPS a BREAK navrat na pocatek hry
CAPS a S zapnuti zvukovych efektu
CAPS a Z vypnuti zvukovych efektu
CAPS a M pauza ve hre
CAPS a N pokracovani ve hre

Poznamka: Pokud nechame pocitac byt v klidu 1 minutu, prejde hra do demonstracniho rezimu, z nehoz lze vystoupit stiskem CAPS a BREAK soucasne.

3D SPACEWARS - HEWSON

K O S M I C K E V A L K Y

C h a r a k t e r i s t i k a h r y

Simulace kosmickeho stretnuti. Vyhledavani a niceni nepratelських kosmickych lodí. Hloubkovy radarovy pruzkum. Digitalni zobrazovani pocu znicenych nepratel, rychlosti a zasob paliva. Stale vzrustajici obtiznost. Okouzlujici barevna grafika.

S c é n á r h r y

Dostali jste do rukou kosmicke bojove plavidlo na nejmodernejsi svetove urovni. Pouze a jedine vy muzete zabranit naproste a definitivni katastrofe - zniceni vlastni civilizace, o ktere usiluji "SEIDDAB" - rasa vrahu, kteri jsou zcela bez skrupuli a chteji ovladnout vas hvezdny system.

O b r a z h r a

Program vám poskytuje autentický pohled do kosmu - pruhledem ridiciho strediska vasi kosmicke lodi. Tento pruhled je umisten v horni casti obrazovky. Vidite jim jednak zamerovac sveho laseroveho dela, dal jsou videt hvězdy, souhvezdi a kosmicke lodi nepriatele a stanice pro doplnovani paliva.

Pod pruhledem jsou umisteny ovladaci prvky ridiciho panelu vasi kosmicke lodi. Na prave strane jsou analogove ukazatele rychlosti a stavu paliva, dale digitalni ukazatel vaseho celkoveho bojoveho skore a graficke zobrazeni poctu znicenych plavidel z nepratelske pruzkumne letky.

Rovnez je zobrazen pocet pouzitych stanic s palivem. Vlevo dole vam ukazuje hloubkovy kosmicky panoramaticky galakticky radar vsechny pruzkumne nepratelske lode sestavene v letky. Stanice pro doplnovani paliva je radarem sice take zobrazovana, ale nelze ji odlisit od nepratelskych letadel.

P ř í p r a v a

Jakmile radar zameri pruzkumna nepratelska plavidla, zacne pruhled blikat, potom se vyjasni a ukaze se, jak jsou tato plavidla sestavena do bojove formace. Nepratelska plavidla uvidime bud primo ve vyhledu z ridiciho strediska vlastni kosmicke lodi, nebo je mame moznost pozorovat na galaktickem radaru - ovsem z vetši vzdalenosti.

O v l á d á n í l o d i

Lod lze ovladat pomoci joysticku, pokud jej nemate, jsou vam k dispozici nasledujici klavesy :

Vlevo	:	a	s	
Vpravo	:	f	g	
Nahoru	:	q	w	e r t
Dolu	:	z	x	c v
Zrychleni	:	j	k	l
zpomaleni	:	n	m	
Strelba	:	u	i	o p
Nova hra	:	enter		

Chcete - li znicit nepratelskou lod, musite ji dostat do stredu sveho laseroveho zamerovace. Cim blize jste, tim vetši mate sanci na zasah, ale jste take zranitelnejsi laserovymi zbranemi nepriatele. Jste - li vsak dostatecne rychli, muzete jeho utok odrazit.

T a k t i k a h r y

Chcete - li se stat zkusenym pilotem (hracem), je velmi dulezite naucit se presne manevrovat se svou lodí. Je - li nepratelske plavidlo prilis daleko, nez abyste ho zasahli, zvyste rychlost a pohybujte se smerem k nemu. Pak palte a rychle ustupte, nez bude mit sancí vam utok oplatit. Vzdy na zacatku hry je vase lod natankovana, ale cim rychleji letite a cim vicekrat jste zasazeni palbou nepriatele, tim rychleji se spotrebavava palivo ve vasich nadrzích.

Pokud chcete doplnit palivo, vyhledejte nejdrive palivovou stanici, opatrne se priblizte, nasmerujte svuj zamerovac na kriz stanice a v tomto postaveni zustante tak dloho, dokud se vam nenaplni nadrze. Je - li stanice s palivem vycerpana, automaticky exploduje, aby ji nemohl nepritel zneužit. Podari-li se vam vycistit celou galaxii od nepratel, bude tam instalovana nova stanice s palivem.

N e p r i t e l

Nepritel na vas utoci ve vlnach po 24 lodich a jeho bezna strategie je tato: nejprve vysle pomalejsi a nejmene vyzbrojeni kosmicky pruzkum. To vam na stesti dava moznost ziskat zrucnost v manevrovani s vlastni lodí a v niceni nepratel. Budete-li vsak zasazeni, vytece vam palivo a bezmocne budete bloudit ve stredu hyperprostoru.

FIGHTER PILOT

Fighter pilot je simulace letu a vzdušneho boje v realnem case, zalozena na chovani letounu F15 Eagle (Orel), který je ve vyzbroji americke armady. Tato vynikajici simulace vam nabizi mnohe rysy, které jinak nalezame na modernich letovych simulatorech. Umoznuje dokonaly prostorovy pohled z kabiny letounu, simulaci akrobatickeho chovani, vzdušny letecky souboj, ucinek pricneho vetru a turbulence a pristani naslepo. Program nabizi moznost treninku pro kazdy z volitelnych rezimu a volbu obtiznosti podle schopnosti pilota.

Volitelne moznosti.

1) Trenig pristani.

Vase letadlo se nachazi ve vysce 1700 stop a 6 mil od mista pristani na ranveji nazvane BAZE. Podvozek je vysunut a pripraven pro pristani. Nastavte tah motoru, klapky a vyskovky tak, aby rychlost klesani a rychlost letounu odpovidaly predepsanym hodnotam (viz dalsi text). Udaje pro pristani muzete tez ziskat pomoci ILS (Instrument Landing System - pristroj pro pristani) nebo pomoci letoveho pocitace (Flight computer). Po pristani snizte tah motoru na nulu a zacnete brzdit.

2) Trenink letu.

Vase letadlo se nachazi na zacatku ranveje BAZE a smeruje na sever. Abyste vzletli, je treba nastavit tah motoru na 100 % (pripadne s predehratim) ; po dosazeni vzletove rychlosti pritahnete k sobe knipl (joystick), nebo stisknete klavesu 6. Maximalniho zrychleni pri rozjezdu dosahnete pocatecnim zabrzdzenim do te doby, nez motory dosahnou plneho tahu. Podvozek zasunte kratce po vzletnuti, pokud zamyslite letet rychlosti vetsi nez 300 uzlu. Pri vysunutych klapkach je mozno vzletnout pri nizsi rychlosti. Zataceni pri pojezdu se provadi pomoci smerovky; nejlepe pri rychlostech nizzich nez 10 uzlu.

3) Trenink vzdušneho boje.

Nachazite se 2 mile za nepratelskym letounem ve stejne vysce. Zvolte rezim boje, zapnete letovy pocitac a ziskate udaje o smeru nepratelskeho letounu a vzdalenosti a vysce. Nepritel poleti rychlost 550 uzlu a behem treninku nebude vracet palbu. Navedte sve letadlo tak, aby celne smerovalo k nepratelskemu letounu a zahajte palbu az ho budete mit ve svem zamerovacim krizi.

4) Vzdušny boj.

Toto je nejobtiznejsi cast hry. Jste zodpovedny za ochranu ctyr letistnich zakladen (BAZE, TANGO, DELTA a ZULU). Vase poslani zacina odletem z ranveje BAZE. Pouzijte sveho radaru a letoveho pocitace ke zjistení polohy nepratelskeho letadla a po urceni jeho pravdepodobnych cilu lette se svym letadlem ve vstricnem kursu k nepratelskemu letounu. Vizualniho kontaktu dosahnete pri vzdalenosti mensi nez 1 mile a pri vyskovem rozdilu mensim nez 5000 stop. Boj zacne manevrovaním nepratelskeho letounu, kterym se snazi ziskat pro sebe vyhodu. Poskozeni vaseho vlasniho letounu je indikovano zmenou barvy symbolu letadla na radaru. Ctvrtym zasahem nepratelskeho letounu jste znicen. Chcete-li prerusit boj pro prilis velkou skodu vzniklou na vasem letounu, pro nedostatek paliva nebo munice, staci se vzdalit na vice nez 1 mili od nepritele a na vetsi vyskovy rozdíl nez 5000 stop. V tomto okamziku se nepritel zameri na svuj puvodni zamer - zniceni pozemnich cilu. To vam umozni pristat na nekterem ze zbyvajicich letist k provedení oprav, doplnení paliva a munice.

5) Pristani naslepo.

Tato volba umoznuje pristani a vzletnutí v mlze. Vizualni pozorovani neni mozne, je-li letoun vyse nez 50 stop nad zemi, stejne tak nemuzete sledovat horizont. Navigujte se pomoci sveho radaru, letoveho pocitace a mapy. Tato volba se zapina a vypina klavesou 5.

6) Pricny vitr a turbulence.

Tato volba vam simuluje ucinky pricneho vetru a nahodnych rusivych ucinku vyvolanych turbulenci. Tato skutečnost způsobuje, ze let a navigace je obtiznejsi a doporucuje se ji volit az po ziskani jiste praxe. Zapina se a vypina klavesou 6.

7) Hodnocení pilota.

Uroveň je možno volit od začátečníka až po letové eso. Tím se také mění schopnosti nepřátelských pilotů. Tím je dáno, jak brzy zjistíte vaši přítomnost ve své blízkosti, typ manévru, který provádí, jak rychle vás dostane do svého zamerovace, jak blízko se k němu musíte přiblížit, abyste byl schopen ho sestřelit. Vase pilotní hodnocení neovlivňuje letové charakteristiky vašeho letounu. Pozor na nepřátelská esa, nejsou to zadní ořezávátka.

8) Řízení.

Typ joysticku se nastavuje klávesou 8. Joystick AGF odpovídá klávesám 5,6,7,8 a 0.

Ovládání letounu.

Letoun se během letu ovládá pomocí výškovky, křidélek a směrovky. Výškovky se ovládají klávesami 6 a 7 (knípl dozadu a dopředu), které způsobují dopředné naklání letounu. Křídélka jsou ovládána klávesami 5 a 8 (knípl doleva a doprava), způsobují naklání letadla vlevo a vpravo. Směrovka se ovládá klávesami C a Z a způsobuje zatáčení letounu vlevo a vpravo. Směrovka způsobuje jak změnu směru, tak i boční naklon. Při akrobatických manévrech se účinnost jednotlivých ovládacích prvků mění v závislosti na okamžité poloze letounu. Při bočním naklonu blízce 90° stupněm výškovka bude mít vliv hlavně na směr letu, ne na dopředný naklon. Letoun bude mít tendenci pikovat k zemi v příliš ostře zatáčky. Uhel dopředného naklonu, boční naklon a směr letu se zvětšuje v závislosti na tom, jak dlouho stisknete příslušnou klávesu. Tento rys je dobrou aproximací chování skutečného letounu.

Tah motoru

se ovládá klávesami Q a A. Klávesa Q zvyšuje tah motoru, A ho snižuje. Tah motoru má vliv nejen na rychlost letu, ale i na uhel dopředného naklonu. Tah nutný k dosažení jisté rychlosti závisí především na hodnotě dopředného naklonu a na výšce, v níž se nacházíte. Při nízkých rychlostech, například při přistání, letoun musí zaujmout polohu lehce nosem nahoru, aby křídla neztratila vztlak. To však způsobuje větší odpor vzduchu a vyžaduje vyšší hodnotu tahu pro udržení stejné rychlosti. Při vyšších rychlostech už tato poloha není nutná a stejná hodnota tahu vám zajistí vyšší rychlost. Vase maximální rychlost se ve vyšších výškách zvýší v důsledku nižší hustoty vzduchu.

Klapky

se ovládají pomocí kláves W (nahoru) a S (dolu). Klapky se používají pro zajištění pomalejšího klesání a nižší přibližovací rychlosti. Rychlost propadnutí závisí na nastavení klapky a použití klapky během letu ovlivňuje uhel dopředného naklonu. Let s vysunutými klapkami při rychlosti vyšší než 472 uzlu způsobí jejich zničení.

Podvozek

se zasouva a vysouva pomoci klavesy U. Vysunutí podvozku za letu má jen malý vliv na rychlost letu.

Brzdy

Podvozková kola jsou zabrzděna při stlačení klavesy B, což je na panelu indikováno kontrolkou brzd. Za letu brzdy nefungují.

Kulomet

se ovládá klávesou O, funguje však pouze v režimu boje, který se nastavuje klávesou C. Množství munice je indikováno údajem na spodní pravé části panelu. Tri symboly blesku nad indikátorem množství munice značí přítomnost nepřátelského letounu. Tesně napravo je indikován počet zničených nepřátelských letounů.

Jedna poznámka nakonec. Řízení letadla není snadné a vyžaduje trochu praxe - zvláště v boji!

Přístroje.

Umělý horizont

Tento přístroj, umístěný ve středu panelu, ukazuje úhel bočního a příčného naklonu a je zvláště užitečný při provádění akrobatických manévru nebo při vzdušném boji, kdy často ztratíte vizuální kontakt se skutečným horizontem. Máte schematicky znázorněné letadlo se naticí a ukazuje úhel bočního naklonu vzhledem k zemi, hodnota úhlu je uvedena ve stupních. Směr doleva nebo doprava je níže. Úhel bočního naklonu větší než 90 stupňů znamená let vzhůru nohama. Úhel dopředného naklonu je znázorněn pomocí jakési pchyblivé pasky, jejíž modrá část indikuje let vzhůru, zatímco žlutá část dolů, k zemi. Hodnota 90 stupňů znamená vertikální stoupaní nebo klesání.

Rychlometr

Nalevo od umělého horizontu je hodnota rychlosti v uzlech. 1 uzel je 1 námorní míle/hod nebo 1.82 km/hod.

Vyskomer

Výška letounu nad zemí je uvedena ve stopách. 1 stopa je 0.31 m.

VSI - Vertical speed indicator. (Indikátor svislé složky --- rychlosti, nazývaný variometr)

Tento přístroj udává rychlost stoupaní či klesání ve stopách za sekundu. Stoupa-li letoun, šipka vedle tohoto přístroje směřuje vzhůru, při klesání dolů. Rychlost klesání při přistání má být přibližně 20 stop/s.

Klapky.

Klapky se dají nastavovat spojitě od nulové do maximální hodnoty. Rychlost, při které se letadlo propadá, je v rozmezí od 120 (nulové klapky) do 130 stop/s (plné klapky).

Tah motoru.

Indikátor tahu motoru je lineární ukazatel, pohybující se vodorovně na spodní části panelu. Zelená oblast znamená tah motoru v rozmezí od 0 do 100 %. Červená oblast značí provoz s dodatečným predehríváním. To vám umožní značně zvětšit tah motoru, ovšem za cenu vysoké spotřeby paliva.

Radar a kompas.

To je přístroj na panelu úplně vlevo. Hodnota nad symbolem letadla označuje údaj kompasu ve stupních (kurs). Na spodní části přístroje je směrový údaj a vzdálenost tykající se radiomajaku, na nějz jste právě přihlášeni. Vyberete-li si jiný radiomajak, stisknutím klávesy N, změní se označení majaku i příslušné hodnoty směru a vzdálenosti. Blikající kriz na tomto přístroji ukazuje relativní polohu radiomajaku vůči vašemu letounu. Chcete-li letět ke zvolenému majaku, měňte směr letounu tak, dokud se kurz letounu neztotožní se směrovým údajem majaku. Potom uvidíte blikající kriz právě před symbolem letounu na radaru.

Režim boje.

Zapíná se stisknutím klávesy C. Tím se aktivuje zaměřovací kriz, kulomet a prepíná se radar a letový počítac na nepřitele. Režim boje je na panelu indikován symbolem blesku. Údaj vzdálenosti a směru se nyní týká nepřátelského letounu (nikoliv radiomajaku). Zapnutím palubního počítace zjistíte výšku nepřátelského letounu.

ILS/Letový počítac.

Napravo od výskomeru a od VSI je dvojúčelový přístroj, který se používá k přistání podle přístroje a pro vzdušný boj. Mezi oběma režimy se přístroj prepíná klávesou SS.

a) ILS - přístroj pro řízené přistání

V tomto režimu dává přístroj pilotovi údaje pro přistání pomocí přístroje. Jeho použití se dá ukázat v režimu "trenink přistání". Tím, že udržujete blikající čtvereček ve středu přístroje, vám zajistí, že letíte po správné letové dráze k ranveji a máte správnou hodnotu klesání, tj. asi 3 stupně. Když vám blikající čtvereček utíká ze středu přístroje, pohybujte letadlem tak, aby se dostal opět do jeho středu, čímž vy se dostanete na správnou letovou dráhu.

Odplouva-li napr. čtvereček doleva a nahoru, zatočte letounem doleva a přitáhněte knipl k sobě (klávesa 6) a tím se čtvereček opět vrátí do středu.

b) Letovy pocitac

 Funkce letoveho pocitace se zapina stisknutim klavesy SS. Pocitac vam udava vasi presnou polohu (ve stopach) vuci jakékoli ranveji s radiomajakem, pokud jste blize nez 5 mil. Vzdalenosti jsou mereny od majaku, na nejz jste prihlasen a krery je oznacen na vasem radiomajaku.

Pokud je vsak ranvej znicena nebo je mimo uvedeny dosah, pak pocitac nefunguje, coz je indikovano cernymi a zlutymi pruhy.

Pocitac take indikuje vysku nepratelskeho letounu, pokud jste v rezimu vzdušneho boje. Behem pronasledovani nepriatele se snazte dodrzovat stejnou vysku jako ma nepritel - oznacuje ji sipka na letovem pocitaci.

Palivomer.

 Jednoduchy merak, ukazujici mnozstvi zbyleho paliava.

Podvozek.

 Indikator stavu podvozku je pod palivomerem.

3 cervene a sipka nahoru - podvozek zasunut
 3 zelene a sipka dolu - podvozek vysunut

Mapa.

 Prepnuti mezi pohledem na mapu a vyhledem z kabiny se provadi pomoci klavesy M. Behem pohledu na mapu jsou vsechny pristroje viditelne, coz vam umoznuje bezpecny let.

Prehled ovladacich prvku.

 S ... knipl doleva
 6 ... knipl k sobe
 7 ... knipl od sebe
 8 ... knipl doprava
 CS .. smerovka doleva
 Z ... smerovka doprava
 Q ... zvetsi tah
 A ... zmenši tah
 U ... klapky nahoru
 S ... klapky dolu
 U ... podvozek nahoru/dolu
 B ... brzdy
 N ... dalsi radiomajak
 M ... mapa
 SS .. ILS/pocitac
 Q ... kulomet (pouze v rezimu boje)
 H ... zastav vse
 J ... pokracuj
 X,V,Y nebo I ... vrat se k menu

Technicke udaje letounu.

Minimalni vzletova rychlost (bez klapky)	140 uzlu
(plne klapky)	130 uzlu
Rychlost propadu (bez klapky)	130 uzlu
(plne klapky)	120 uzlu
Maximalni povolena rychlost s plnymi klapkami	352 uzlu
s jakymikoli kl.	472 uzlu
vysunutym podvozkiem	300 uzlu
Maximalni povolena pojezdova rychlost	250 uzlu
Maximalni rychlost na hladine more	802 uzlu
v 60000 stopach s predehratim	1439 uzlu
Dostup	65000 stop

Hodnoty pro pristani

Tah	klapky	podvozek	dopr. sklon	VSI	rychlost
74 %	100 %	vysunut	+3	-9	125
62 %	0 %	vysunut	+6	-12	135

Dalsi udaje

Max. rychlost na hladine more 800 uzlu (1.2 Mach)
v 60000 stopach 1440 uzlu (2.54 Mach)
Pristavaci rychlost 130 uzlu
Vzletovy pojezd 900 stop (8 sekund s predehratim)
Pocatecni stoupavost lepsi nez 50000 stop/s
Motory 2 krat Pratt & Whitney F100-PW-100 turbofans
kazdy dava tah 17600 lbf
25000 lbf s predehratim
Pozn. 1 lbf = 0.45 kp = 0.045 N

Rozmery: Rozpeti kridel 42 stop 9 palcu
----- Delka 63 9
Plocha kridel 609 stop^2
Pozn. 1 stopa = 0.31 m 1 palec = 25.4 mm
Hmotnost
41 500 lbf s naplnemi

SABOTEUR

Neni nic snazsiho nez nahrat hru do pocitace. Ucinte tak pomoci LOAD ". Pri prohlizeni pekneho titulniho obrazku nam pocitac nahraje a spusti hru SABOTEUR. Stisknete klavesu a objevi se MENU. Zvolte si KEYBOARD a REDEFINE KEYS. Tim si zvolite klavesy pro tyto pohyby :

LEFT		beh vlevo
RIGHT		beh vpravo
UP		karate a po zebriku nahoru
DOWN		pokleknuti a po zebriku dolu
FIRE		sebrani a odhozeni zbrane

Zbran, kterou muzete vzit, se objevi v pravem dolnim okenku na obrazovce. Pomoci FIRE ji muzete vzit, ale POZOR. Mate-li jiz nejakou zbran u sebe, polozite na zem puvodni zbran. Prave okenko ukazuje zbran, lezici na zemi. leve okenko ukazuje zbran, kterou muzete pouzit pomoci FIRE.

A nyní k vlastní hře ...

Tajna organizace Vas vybavila osobnim motorovym clunem, pohodlnym odevem, ocelovou hvazdici na vrhani a ukolem ukrast disk s tajnymi informacemi o vyrobe novych zbrani pro export. Bohuzel, odstranit strazce nebylo mozne a tak musite tuto nechutnou praci provest sam.

Po vyskoceni ze clunu okamzite vysplhejte po sloupech ke vchodu do tovarny. Dejte si pozor na tovarnikovy psy. Jsou nebezpecni. Utikejte stale rovne a likvidujte strazce. Za urcitou chvili by jste meli prijit do takove sloje, ve ktere je strazny, pes a dva zebriky dolu. Sejdete prvnim zebrikem co nejnize a prijdete do metra 1. Tim jedte doleva, vystupte na konecne a projdete se budovou, brzy objevite metro 2. Tim se opet svezete doleva. Konecne jste dojeli na urcity cil. V teto tretí budove nahore je specialni altanek. Na jeho konci ceka disk. Stisknete FIRE a disk je Vas. POZOR. V této budove jsou altanky dva. Jeden z nich je naprosto bezvyznamny, druhý, o něco vyše, uchovava disk. Po sebrani disku už nesmite sebrat zadnou zbran, disk by jste totiž nechali na zemi. Opět pojedete metry 1,2. Vystoupíte v první budove. Pujdete stále nahoru. Na specialni plosince na Vas ceka vrtulnik. Cesta k nemu je obtizna a budete muset hodne skakat. Az se k nemu dostanete, vstupte do nej a stisknete UP.

*
* Natisteno pro klub VT Karolinka *
*
*
*
*
*

*
* červen 1988 *
*
*
*
