



OBSAH :

	str.
1. BACKGAMMON	2
2. BUGABOO	4
3. CENTIFEDE	4
4. CHEQUERED FLAG	5
5. COOKIE	6
6. ESKIMO EDIE	7
7. GLIDER	7
8. HORACE & THE SPIDERS	8
9. MATCH POINT	9
10. PSEST	9
11. PSYTRON	10
12. REVERSI	10
13. SNOOKER	12
14. TRANSYLVANIAN TOWER	13
15. WORLD CUP FOOTBALL	14

BACKGAMON - PSION

=====

Je hra s kameny a kostkami, rychlá, vzrušující, snadná k zapamatování. Tento kvalitní vrhcábový program je v rychlém strojovém kódu. Zajímavá hra zahrnuje názornou desku, vrhání kostek a dvojitou kostku. Budete potřebovat štěstí k výhře nad počítačem. Je to 3000 let stará hra náhody a zručnosti pro 2 hráče, zde pro Vás a počítač. Hraje se na speciální desce s kameny a 2 kostkami. Moderním dodatkem ke hře je zdvojitová kostka, která dává hře víc zajímavosti a zručnosti než štěstí. Deska je tvořena 24 body, rozdělenými do 4 polí se 6 body, které jsou znázorněny bílými a černými trojúhelníky, označenými 24 písmeny A - X. Po zobrazení desky, je nahoře červená strana a dole modrá. Spectrum hraje z horní strany s červenými kameny, Vy hrajete z dolní s modrými. Tlustá vertikální černá oblast se nazývá "dvůr". 2 pole napravo dvoru jsou vnitřní, vlevo vnější.

PRAVIDLA

Vaše kameny jsou podle abecedy, nahoře vlevo, dole doprava a Spectrovy červené kameny opačně. Ukořím je posunout všechny kameny do vnitřního pole (S - X) a pak je vyvést pryč z plochy, dřív než to udělá Spectrum. Vy a počítač se střídáte v házení kostek a pohnete 1 nebo víc kamenů přesně o počet míst určených kostkou. Každá kostka se hraje individuálně a pohyby nelze švindlovat. Když na obou kostkách padnou stejná čísla, hodnota hodu je dvojitá a lze provést 4 samostatné pohyby o počet míst na kostce. Když můžeš hrát jen dle 1 kostky, musíš hrát vyšší hod, když je to možné, musíš hrát hody oba.

BLOKOVÁNÍ

Když má hráč dva kameny na hodě, je tento hod blokován před soupeřem. Soupeř nesmí hod prozatím obsadit.

ZÁSAH

Když má hráč jen jeden kámen na hodě, může soupeř obsadit hod a poslat kámen z tohoto bodu pryč - na BAR (pruh) = vyhození na střední pruh.

BAR

Když má hráč 1 nebo více kamenů v baru, musí je nejdřív vytáhnout, než může hrát. Např. když jsi v baru, vyjdeš jako bys měl na hodě těsně vedle hodu A (pokud nejsi blokován). Hráč, který nemůže z BARu odejít, ztrácí body.

VYVEDENÍ PRYČ

Když má hráč všechny kameny ve vlastním poli, může poslat kameny pryč z desky do koše. Kámen se může vyvést jen přesným počtem bodů, nebo vyšším, pokud nelze tímto vyšším hodem hrát.

ZDVOJOVACÍ KOSTKA

Na začátku je zdvojevací kostka uprostřed, může ukazovat jinak 64 což znamená 1 nebo 2. Každý hráč může nabídnout zdvojnásobení (když si věří, že vyhraje) vždy před novým hodem. Když soupeř odmítne, ztrácí hru a nabízející počet bodů na kostce před provedením zdvojení. Je-li nabídka přijata, kostka zdvojnásobí počet hodů a umístí se blíž k hráči, který nabídku přijal. Tento hráč drží kostku a jen on může nabídnout další zdvojení (pokud se hra změnila v jeho prospěch). Kostka po přijetí opět změní majitele.

SKÓRE

Když hráč dostane pryč z desky všechny kameny, vyhraje počtem bodů na dvojitě kostce. Kdo prohraje a nemá žádný kámen venku z desky a nemá kámen v BARU nebo soupeřově vlastním poli, pak vyhrál vrhčáb a získá 3x počet hodů na dvojitě kostce.

HRA

Když naznáš pravidla, stačí hrát a počítač tě nenechá udělat chybný pohyb. Taky řekne, proč je chybný.

Po nahrání programu se zeptá:

1. Úroveň hry počítače (1 - 4), kde 4 je nejsilnější
2. Zda chceš hrát vlastní kostkou (ručně) Y - ano, N - ne

Když si myslíš, že Spectrum je podvodník, pak Y, i při hře proti jinému počítači. Spodní část kostky -- náhodnost kostky. Po zadání úrovně se objeví SKÓRE vedle úrovně hry. Když neodpovíš do 40 sec., program začne automaticky ukázkovou hru. Při N se objeví deska a je určena kostka, aby rozhodla, kdo začne (kdo má víc bodů). Dvojitě kostka je ve středu na 1 (64). Když se hodnoty na začátku rovnají, pak na dvojitě kostce bude 2 a kosky se hází znovu, dokud není rozdílná hodnota. Tvá kostka je nahoře. Kdo má víc hodů začne hrát tímto hodem první. Počítač napoví YOUR MOVE - tvůj pohyb n (n = číslo z kostky). Odpovíš písmenem A - X = pohyb z toho bodu, Y = pohyb pryč z BARU, Z = hra napřed jinou kostkou. Není-li pohyb závadný, kámen se pohne na nový hod. Při vadném pohybu řekne počítač proč je pohyb vadný a dotáže se nového pohybu. Když nemůžeš pohnout, program Ti to řekne a ztrácíš pohyb. Když napíšeš pohyb, můžeš ho vymazat a přepsat novým pohybem. Oprava = @ vrátí tvůj kámen na předcházející pozici. Když jsi spokojen, zmáčkni ENTER. Po hře Spectra můžeš zdvojit kostku - D - Double. Jinak ENTER slouží pro vržení tvé kostky. D - nemá význam, když kostku drží počítač. Nabídne-li počítač : Double nabídnuto - Y (přijetí), kostka se zdvojí, pohne se do tvého držení. Při jiném písmenu se zeptá, zda ses vzdal - stlač R = vzdávám. Hra skončí, Spectrum získá hody z kostky před vsázkou. I nekušený hráč může získat náhodou hru, když má trochu štěstí. Zahraj si sérii her pro naučení. V každém okamžiku se můžeš zeptat počítače na doporučení svého pohybu - I. Při házení je zaručena náhoda, užívá se generátor náhodných čísel.

BUGABOO - PACO & PACO =====

Přistáli jste s žabákem průzkumníkem na cizí planetě a při průzkumu jste spadli do propasti - podzemní jeskyně, kde žijí ptakoještěři. Úkolem je vyskákat s žabákem na povrch planety v co nejkratším čase. Doba držení klapky (1,0) * určí sílu odrazu.

PREKLADY POUŽÍVANÝCH SLOV -----

Unknown planet detected	- objevena neznámá planeta
Almat	- 1. sektor
Life evidence	- zjištění života
Sequency system activated	- aktivován systém pořadí
Explozing sounding cebola * 7	- průzkumná zvuková ...
Best time to exit	- nejlepší čas vylezení: =

OVLÁDÁNÍ -----

G	-	game	- nová hra
A	-	abandon	- konec hry
0			- skok vpravo
1			- skok vlevo
5	-	seroll	- vlevo
6	-	seroll	- dolů
7	-	seroll	- nahoru
8	-	seroll	- vpravo

CENTIPEDE - DK TRONICS =====

Musíte zničit pohybující se housenku. Po zásahu se dělí na části, je nutné zničit všechny části.

OVLÁDÁNÍ -----

6	-	vlevo
7	-	vpravo
8	-	nahoru
9	-	dolů
0	-	střelba
S	-	start
H	-	pauza

CHEQUERED FLAG - PSION =====

Chceš řídit F1 auto na závodním okruhu? Tento program Tě posadí za volant. Jedním okem se díváš na cestu a druhým na palubní desku, řídíš a brzdíš, aby ses vyhnul karambolu a jedeš s cílem zajet rekord kola. Je to vzrušující barevná hra ve strojovém kódu. Flag je rychlá pohyblivá simulace závodních aut, v níž zdoláváš světově proslulé okruhy. Za volantem F1 vidíš pohyblivý obraz okolní krajiny, pohyblivé ukazatele a volant na palubní desce. Čekej různé nástrahy, kameny, varovné šipky, jezero apd. Jsou zde dokonce kopečky k vyjíždění a klesání. Dívej se stále na ukazatele k optimální jízdě, vyhýbej se smyku nebo přehřátí motoru.

Vozy jsou programovány, aby přesně modelovaly dynamiku skutečných závodních aut. Můžeš si dokonce vůz vybrat. Max. síla je dodávána v optimálních obrátkách, hodnotí se zpomalování a vedení vozu na dráze. Pro nejrychlejší jízdu musíš měnit sílu motoru (střídavě mačkat nahoru a dolů), abys udržel optimální obrátky. Když projedeš otáčkou moc rychle, dostaneš boční smyk. Neboj se, lze to usnadnit volbou vozu s automatickou převodovkou ovšem za cenu menší síly motoru.

Palubní deska ukazuje hlavní analogový rychloměr, ukazatel obrátek motoru, stav paliva a jeho teplotu, momentální rychlostní stupeň, čas kola a počítač kol. Volant je rovněž vidět a reaguje otáčením na Tvé příkazy. Řízení závodního auta je komplikovaná činnost a kromě udržení na dráze a zajetí rekordu kola nebo závodu, je dovolen různý hazard a péče o vůz.

Napínavé chvíle:

Při přejetí oleje nebo vody se sníží ovladatelnost vozu a při zatočení způsobí smyk.

Při vyjetí z cesty začne vůz poskakovat, řízení je oslabeno a poškozeno.

Při přejetí skla se prorazí pneumatika, nastane změna směru a vážná ztráta ovládání vozu. Musíš se dobelhat do BOXu k výměně pneumatiky.

Při přehřátí motoru narůstá teplota a může dojít až k výbuchu.

Při dlouhých závodech hlídej stav paliva. Zastávka v BOXu doplní palivo.

Zastávka v BOXech - vyjed z dráhy u BOXu a zajed tam.

Nyní už zbývá si jen vybrat auto, okruh, zvolit počet kol a čekat než se objeví zelená.

OKRUHY

Většina modeluje Velkou cenu:

- | | |
|-------------------|---------------|
| 1. Brands Hatch | 2. PSION |
| 3. Silverstone | 4. MD |
| 5. Osterreichring | 6. Monaco |
| 7. Camoridge | 8. PaulRicard |
| 9. SS | 10. Monza |

VOZY

1. Ferrari turbo - velmi silné, má 640 koní při 8-10000 otáčkách dává superzrychlení, je těžké ho řídit, jen pro zkušené závodníky
2. Psion Pegas - nový vzhled, moderní technologie, max. standard, dosahuje 560 koní mezi 5-10 tisíc otáček, výborně brzdí, rychlý snadno říditelný
3. McFarland Special - automatická převodovka, ideální pro nezkušené řidiče, přesto rychlý a spolehlivý, dosahuje 500 koní

OPERAČNÍ INSTRUKCE

- Ø - akcelerace
- M - růst rychlosti (+ klapky napravo M)
- N - snížení rychlosti (+ klapky nalevo N)
- H - pauza (znovu pokračuje)
- I - brzda
- H + T - nový závod

COOKIE - ULTIMATE

Vrchní kuchař Charlie má všechny přísady zamčený ve spíži a pustí je ven, jen když je potřebuje na vaření. Nepochybně jsou šťastné, když vylezou. Když mohou, vyrazí přísady ze spíže a vytáhnou všechno svinstvo a odpadky ze spodu zásuvky a kredence. Ubohý Charlie musí omámit přísady práškovými bombami a srazit je do mísy. Kdyby šly do popelnice, tak by je sežraly popelnicové obludy. Když se odpadky a svinstvo dostanou do mísy, potom se počítadlo "nezbytných přísad" změní. Cílem hry je aby Charlie dopek l svůj koláč.

OVLÁDÁNÍ

- Q - vpravo
- W - vlevo
- E - dolů
- R - nahoru
- T - vhození práškového pytlíku
- CS - pauza

ESKIMO EDIE - OCEAN =====

CLOWLER, PERCY PENGUIT, SNOW BUG

V 1. části převedte tučňáka 3* z horní části obrazovky dolů přes ledové kry. Vyhnějte se medvědům! Tím se dostanete do další části hry, kde na Vás útočí sněhové koule. Unikáte jim a snažíte se po nich házet ledové kostky. Po zásahu jsou na určitou dobu zneškodněny. Dosáhnete max. bodů!!

OVLÁDÁNÍ

- Q - nahoru
- A - dolů
- N - vlevo
- M - vpravo
- SS - vrhání kostek ledu

GLIDER =====

Let kluzáku nad krajinou, využíváme vzdušné proudy, aby jste dosáhli max. doby letu, včetně manévrovacích schopností větroně. Ovládá se po dosažení výšky 300 metrů (Release).

OVLÁDÁNÍ

- 1+6 - vlevo
- 2+7 - vpravo
- 3+8 - dolů
- 4+9 - nahoru
- 5+0 - 45 stupňů doprava
- SPACE - mění dobu letu
- ENTER - vypustí kluzák
- ON TWO - je ve vleku
- Variometer - variometr (stoupání v m/sec.)
- Climb - stoupání
- Fall - klesání
- Meight - výška
- Direction back to Base - směr k základně

POUŽÍVANÉ ANGLICKÉ VĚTY VE HŘE

- Air Trafic controllers report: kontrolní zpráva o letu
- Your flight was x hours y minutes long tvůj let byl dlouhý
- Your farthest distance from base was z km Max. vzdálenost od základny byla
- You crashed in the sea Spadl jsi do moře
- Previous highest score Predešlé nejvyšší skóre

HORACE & the SPIDERS - PSION

Je to 3. program proslavené HORACE série s roztomilým hrdinou.

Pomoz mu přežít nebezpečí mostu a hor a souboj s pavouky v jejich pavučině. Je to vzrušující interaktivní počítařová hra. Horác musí běžet, aby překonal pavoučí hory, které obývají vražední osminožci. Má 4 ampulky séra, které ho brání před vražedným kousnutím, ale před použitím je musí získat.

Uloha má tři stupně:

1. vylézt a dosáhnout hor
2. přejít pavoučí most
3. zabít pavouky v jeskyni

Etapy musí projít v uvedeném pořadí. Když zabije všechny pavouky ve 3. etapě, vrátí se k první fázi, ale s větší obtížností (čelí vyšším horám a větším pavoukům).

Lezení na hory

Horác musí přeskokováním zdolat hory, aby se dostal na další úroveň a vyvarovat se pavoukům. Jediná cesta, jak se jim vyhnout je přeskočit skoky. Jestli podcení skoky a přepadne (zakopne), rozbije jednu ze svých ampulí séra.

Přechod mostu

Abyste přešel pavoučí most, musíte chytit a držet pavoučí vlákno, skákat od vlákna k vláknu, až dosáhne druhé strany. Pavouci, když tuší, že Horác drží vlákno, snaží se ho namotat. Proto musíte být rychlý, aby dosáhl druhé strany. Skok dolů Z.

Zabití pavouků

Když horác dosáhne jeskyně, najde ji plnou pavouků, hbitě opravujících gigantickou pavučinu. Horác chodí kolem pavučiny a skákáním do ní dělá díry, dokud neudělá cestu. Pavouci se snaží opravit díry podpíráním a zvětšením v průřevě. V této pozici je horác může zabít zašlápnutím (zadupáním), až spadnou dolů, ale nezemřou, když je pod nimi díra, aby se v ní zavěsili. Když zašlapuje, musí se zastavit.

OVLÁDÁNÍ

- | | |
|------------|------------------------------------|
| G + H | - Nová hra + zvukové efekty |
| S | - Přerušeni; nová hra - dolní řada |
| Q | - Nahoru (skok) |
| Z | - Dolů |
| P + Q | - Běh se skoky |
| I | - Vlevo |
| P | - Vpravo |
| B, V, N, M | - zašlápnutí |

MATCH POINT - PSION

=====

Ovládání lze zvolit. Můžete hrát proti počítači nebo spoluhráči. Volbou čtvrtfinále, semifinále určíte obtížnost hry. Při hře musíte naběhnout na míč a v okamžiku, kdy je na raketě jej odrazit. Optimální je joystick. Když hrají dva hráči, je klávesnice plná rukou.

OVLÁDÁNÍ

Volby pomocí SPACE, uvnitř obdélníku pomocí @, nová hra pomocí ENTER.

R - předefinování kláves (směry - nahorů, dolů, vpravo, vlevo a fire)

PSSST - ULTIMATE

=====

Robbie je robot sedící na zahradě, přináší starý pytel kompostu a jeho odměna je růst Thyrg. Náhle je zahrada napadena dábelským, ničivým hmyzem, jaký si jen dovedete představit. Ale Robbie je připraven, protože je vybaven 3-mi spray posledního hmyzího odpuzovače, kouře a stříkače. Vše co musí udělat je zjistit, který spray zabije určitý hmyz přímo, neboť špatný spray zabije jen dočasně. Když Robbie nechá svou rostlinu bez ošetřování, hmyz jí obklopí, sežere listy a rostlina se zmenší a uvadne.

INSTRUKCE K RŮSTU

Zasad semena do dobré půdy. Růst se zrychlí shromážděním všech sáčků s kompostem, chráněním mladého výhonku před zahradním hmyzem a péčí o listy, které shromažďují sluneční světlo. Čím více listů rostlina má, tím rychleji roste. Jako mladý výhonek vydává exotické aroma. Rostlina je zvláště zajímavá pro hromady mezihvězdných vesmírných slimáků, obrovských pijavic a hrozných vos. Použití správného odpuzovače ochrání rostlinu od tohoto útoku.

Asi 20% rostliny rozkvetne a odhalí Robbiho konečný sen. Čas růstu je asi 2-5 minut. Pro lepší zvukové efekty si zapni zvuk přes mcf.

OVLÁDÁNÍ

CS - Pauza
T - Spray
R - Dolů
E - Nahoru
W - Vpravo
Q - Vlevo

POZN.: Max. skóre při vykvetení tří rostlin.

PSYTRON =====

Obrana kosmické základny na asteroidu PSYTRON, před útokem nepřátel (Space Defence). Má 5 stupňů obtížnosti - začíná se od 1. Přesáhne-li počet bodů z 5 po sobě jdoucích her víc jak 50%, může vystoupit do vyšší fáze hry.

Zmáčkni E - exit a číslo (1-5) dle menu. Stav hry lze uložit na pásek a po zpětném nahrání lze pokračovat přímo ve vyšší fázi hry.

OVLÁDÁNÍ -----

O	- vlevo
Q	- vpravo
A	- změna pohybu
M	- laser
1 - 10	- oblast základny
S	- save
L	- load
Screenreport	- Joystick or Keyboard (J, K)
Report	- Sound on? (Y/N)
Level 1	- Start

PREKLADY -----

ARLOCK 1-8	- předsiň protiletdeckého krytu
Pleasure Dome	- dům zástavby
Recycling Unit	- regulační jednotka
Crew Quarters	- ubikace posádky
Freeze Generator	- mrazicí generátor
Power Plant	- elektrozařízení
Fuel Dump	- sklad paliva
Medikal Unit	- zdravotní zařízení
Docking Bay	- přístav
Oxygen Unit	- kyslíková jednotka
Food Store	- sklad potravin
Manner Disrupter	- ničitel hmoty
Overall FAIL	- selhání
Abort	- neúspěch
Record	- rekord

REVERSI - OTHELO =====

Hra z 19. století, známá i jako Othelo. Tato strategická hra se dá hrát v 9. stupních obtížnosti (od začátečníka po experta).

ÚVOD -----

Jméno naznačuje viktoriánskou lásku k zisku území. Je to strategická hra dvou soupeřů (černý a bílý) na čtvercovém bitevním poli (šachovnici). Překvapujícím rysem pro nováčka jsou

dramatické zvraty ve hře. Obě strany se často střídají v držení určitých území. Proto nelze říct předem, kdo zvítězí, pokud hra neskončí. Při chytré hře se může i velká převaha zvrátit. Skóre může proto dramaticky kolísat, častokrát v průběhu hry. Existují milióny možností hry, tak je mnoho příležitosti pro individuální styl. Hra musí skončit po 60 tazích každé strany, většinou trvá 30 tahů. Program je většinou ve strojovém kódu, obsahuje představy z oborů umělé inteligence. Ve starších počítačích tento program zvítězil ve 28 ze 30 soutěží (obtížnost 5). Počet hráčů na světě, kteří zvládnou program při obtížnosti 9 je velmi omezený.

Program je navržen tak, aby poskytl dobrou zábavu při každé úrovni. Pokud jsi začátečník, zvol si 1. úroveň. Při určení praxe můžeš zvolit počáteční pozici své barvy. Až se zlepšíš, můžeš zvýšit úroveň obtížnosti, aby hra měla slušnou úroveň.

PRAVIDLA

Hrají černý a bílý na šachovnici 8*8, černý hraje první. Můžeš zvolit, zda začneš ty nebo počítač. Nebo hrajete 2 lidé a počítač používáte jako zapisovatel skóre.

Pohyb provedte položením nového kamene na hrací desku, do volného prostoru hned vedle soupeřova kamene. Každý tah musí mít za následek ukořistění alespoň jednoho kamene. Ukořistění se provede, vlákáme soupeřův kámen (nebo celou řadu) mezi právě hraný náš kámen a kameny naší barvy už ve hře. Ukořistíme soupeřovy kameny v čáře - horizontální, vertikální i diagonální (i několik řad najednou). Všechny soupeřovy kameny, chycené do pastí právě hraným kamenem Vaším, změni barvu na vaši. Když nevíte, jak ukořistit soupeřův kámen - "nezuřte". Počítač Vás ujistí, že ukořistění jsou správná a Vy jen sledujete výsledek na obrazovce. Lze znovu přehrát hru dopředu i vzad, tak můžete experimentovat při učení. Kameny se již nehýbou, když se jedenkrát zahrají, ale měni barvu při zapnutí. Obyčejná číselná výhoda není vždy nejlepším postupem, pokud ztratíte kontrolu nad vlastní stranou.

Pokud není ukořistění možné, přejde tah na soupeře. Hra končí, když ani jeden hráč nemůže položit kámen, když je deska plná nebo kameny jsou umístěny tak, že je nelze ukořistit - oba jsou PASS.

Extrémní případ nastane, když některý z hráčů nemá žádné kameny ve hře. Zvítězí ten, kdo má na konci víc kamenů. Skóre se ukazuje průběžně.

HRA NA POČÍTACI

Pokud jsi ještě nehrál, podívej se na ukázkou (ukáže způsob hraní). Kdykoliv můžeš převzít černé nebo bílé a hrát proti počítači.

OVLÁDÁNÍ

Umístění určíte pomocí A-H a 1-8 + ENTER po napsání pohybu (nebo Return, chybné položení) je dotaz na nový tah. Když nelze hrát legální pohyb (PAAS), stiskni tlačítko ENTER. Před každým tahem lze ENTER zvolit - objeví se MENU voleb. Po dalším ENTER znovu hra pokračuje dalším tahem. V menu lze zvolit úroveň hry (1-9), vyšší úroveň zabere víc času. Přerušení tahu počítače klávesou BREAK, program hned odpoví novým tahem (nejlepším na jaký zatím přišel). Při úrovni 1 můžete zvolit počáteční pozici.

TAKTIKA

- Rohové čtverce jsou nejvýhodnější (kontrolují tři přímky, nelze sebrat)
- Není snadné tam umístit kámen, nemusí to být vždy užitečné
- Střední diagonály jsou dobré, když jste jisti protilehlými rohy, jinak zranitelné
- Na začátku hry zůstaň co nejdál ve středu plochy
- Drží-li soupeř roh, lze roh bránit a tím snížit jeho výhodu
- Na konci hry se snažte snížit výběry protivníka

STRATEGIE

Při hře s počítačem jsou různé způsoby výhry. Hra s 2 hráčem začíná čtyřmi základními čtverci (D4, E4, D5, E5). Černý hraje první. Začátek černý C5, D6, E3, F4 - ohraničí bílý - změna na černý, D6, černý má 3, bílý 1. Malá armáda omezí možnosti soupeřovy volby (i vlastní). Ale lze ztratit i všechny kameny. Je lepší postavení X materiál? Při omezení pohyblivosti se často udělá chybný pohyb. Zkuste novou strategii, vyberte tak, aby jste hrál obě strany sám (černé i bílé). V každém okamžiku lze přehrát nebo nechat hrát počítač druhou stranu. Reverzi vždy ukáže pohyb. Vždy lze zkoumat novou strategii od začátku.

GAME IN PROGRESS

- | | |
|-----------------------|--------------------------|
| 1. Start New Game | 1. Two person game |
| 2. Change skill level | 2. You against Spectrum |
| 3. Action replay | 3. Spectr. shovt |
| 4. Change colours | 4. Sample play (play on) |
| 5. Change sidea | 5. Change position |
| 6. Print Position | 6. Return Basic (vymaže) |

SNOOKER

Ruský kulečník, pomocí cursorů umístíme zaměřovací kříž do místa zamýšleného úderu. Pak stlačte 9 (úder) a držíme tlačítko - délka stisku určí sílu úderu (viz pruh na obrazovce). Při puštění klapky je koule vystřelena do žádaného směru.

OVLÁDÁNÍ

- | | |
|-----------------------|------------|
| 5 - vlevo | 6 - vpravo |
| 7 - nahoru | 8 - dolů |
| 9 - síla úderu + úder | |

TRANSYLVANIAN TOWER

=====

Tvůj host musí dosáhnout vrcholu věže, zabít hraběte Drakulu a přepadnout jeho tajnou pokladnici. Avšak musíš najít cestu přes 500 pokojů věže, ale dávej pozor na netopýry. Máš zbraň k zabiti netopýrů, ale jenom 10 nábojů. Najdeš věci, které Ti pomohou, ale můžeš mít max. tři věci u sebe. Při pohybu z pokoje do pokoje použij cursor - šipky k pohybu v požadovaném směru. Stisk tlačítka 6 Tě otočí o 90 stupňů, aby ses dostal do původního směru stiskni šestku dvakrát. Můžeš získat plán podlaží. Když jsi v L úrovni - podzemní patro (žalář) - stiskni H. Zmáčkni cokoli, aby ses rychle podíval na hraběte Drakulu. Pěkně strašný? L úroveň (podlaží) věže je žalářní kobka. Tam nejsou netopýři ani jiné věci a můžeš se tam klidně podívat na plán stiskem H. Zjistíš, že když jdeš z pokoje do pokoje, necháváš za sebou stopy. Hra se může SAVE. Stiskem 6 dle pokynů. Hra však musí běžet 30 minut a uložená kopie se může použít k dokončení hry.

Nyní jsi transportován do žalářové úrovně věže. CS+SPACE=NEW

1. Úroveň bludiště - Exit - x, 0 - já (po 10'')

You are now transported to the level 2 - Přejichod na úroveň 2
Na vytvoření dalšího bludiště se čeká asi 2 minuty

2. Úroveň bludiště - Floor plan 2 po stisku H (dobu 10 stupňů) -
----- jen po zabiti upíra.

You will begin to meet thea deadly vampire bato - Nyní začneš
potkávat vražedné upíry.

P - bere nalezenou věc
I - dostaneš soupis věci.

Následující předměty můžeš najít na poschodí, všechny mají
bojové hodnoti.

0 - magic ring - umožní držiteli projít přes dvě pevné zdi
1 - magic Gloak - magický plášť
2 - magic apple - magické jablko
3 - Floor plan - kdykoliv se podívej, kde jsi
4 - Clove of Garlic - stroužek česneku
5 - Knife - nůž
6 - Mirror - zrcadlo
7 - Dagger - dýka
8 - Sword - meč
9 - Silver Crose - stříbrný kříž
The dreadet vampire has got jou - Strašní vampíři Tě
dostali
You have found 10 bulets - našel jsi 10 nábojů

WORLD CUP FOOTBALL =====

Můžete hrát proti počítači nebo spoluhráči. Ovládáte hráče, který je nejbliž k míči a má změněnou barvu. Po dosažení bliskosti branky se snažte dát gól.

PRAVIDLA -----

Každý tým má 6 hráčů. Ovládáte hráče nejbliž k míči na své straně. Hraje se 5 stranným způsobem. Výkop po gólu a vhazování se provede automaticky.

OVLÁDÁNÍ -----

TÝM 1	- A	- vlevo	TÝM 2	- J	- vlevo
	S	- vpravo		K	- vpravo
	I	- nahoru, dopředu		Q	- nahoru, dopředu
	Q	- dolů, zpět		O	- dolů, zpět
	CS(+V)	- střelba		SS, SPACE	- střelba
H		- Help - instrukce			
R		- pauza - pokračování			
Y		- hudba ON/OFF			
CS + T		- konec hry			

Natištěno pro klub výpočetní techniky při ZO SVAZARM Karolinka

Listopad 1988