



BOOTY

kořist

Joystick

c Firebird, by John F.Cain, 1984

Upper St.Martin a Lane, London WC2H 9DL

Firebird /firebird logo/ je značka britských telekomunikací

Ať se na místě propadnu a dostanu zvláštní příděl rumu nebo moji námořníci! Zde je největší pirátské dobrodružství na palubě postrachu 7 moří obávané Černé Galeony. Je to pastva pro oči-kořist a poklady uložené ve 20 lodních prostorech. Jsou zde piráti, papoušci a hodně zábavy. Jestli se ti to nebude líbit, kamaráde, pověsíme tě na nejvyšší ráhno.

hra: Plavčík Jim musí projít svou cestu v podpalubí a shromáždit různé položky kořisti /automaticky/ je sebere při překročení poházené po palubě. Když shromáždíš všechny části kořisti z 20 lodních prostorů Černé Galeony, budeš mít 45 vteřin, abys našel bronzový klíč k další hromadě kořisti. Shromáždění kořisti podruhé a potřetí /to je téměř nemožné/ způsobí hledání stříbrného a zlatého klíče. V každé další etapě dojde ke zrychlení a zvýšení obtížnosti.

Jim předčasně zemře, když spadne do propadliště, utopí se, je sežrán lodními krysami, uklován kapitánovými papoušky, zabit strašidelným pirátem, vybuchne /některé části kořisti jsou nastražené léčky, tak raději zůstaň živý, kamaráde/, nebo projde spojovacími dveřmi do volného prostoru /ha, ha/.

Po nahrání programu, zmáčkni tlačítko a začni hru nebo čekej ukázkou. Zvol si klávesnici nebo Joystick. Můžeš definovat vlastní klávesy / / . Po ENTER HOLD /definuješ nebo Fire na Joysticku/ vstoupíš do 1. prostoru. Plavčík Jim sbírá klíče jejich překročení. Místnosti jsou číslovány a můžeš do nich vstoupit jen s odpovídajícím klíčem. K přechodu jiného lodního prostoru /jiný obraz/ stiskni Enter HOLD /fire/, když Jim stojí přesně před dveřmi do tohoto lodního prostoru.

M = hudba ON/OFF

CRAZY CAVERN

bláznivá jeskyně

c Savern Software, Firebird, Software

Wellington House, Upper st. Martine Lane

London WC 2H 9 DL /Firebird = britské telekomunikace/

10 jeskyní, 10 hladových úst ke krmení.

Seřaď křupavé kostky a vraz je do chtivých úst. Počkej na bláznivého vetřelce, který přijde změnit tvého malého kostkovaného krmiče na rozdrčené křupky. Je to vychloubání!

Hra V 10 jeskyních je 10 úst na krmení. Malý kostkovaný krmič vyčistí každou jeskyni od křupavých kostek, jejich seřazením a nacpáním do čtyřchtivých úst. Kostkový krmič ztratí 1 ze svých 5 životů, když se potká s 1 z bláznivých vetřelců.

Krmiče můžeš ovládat

kurzorovým Joystickem nebo:	Vlevo	O
	vpravo	P
	nahoru	Q
	dolu	A

FROGGY

žabák

Froggy P171

B16383

c 1983. D.J.L.Software

Froggy P58

Froggy B16383

32945

Konstrukce programu

Cíl hry je převést vašeho žabáka přes rušnou hlavní třídu, vyhnout se dopravním prostředkům, pak přejít přes řeku přes kakování po kládách a želvích krunýřích, abys dosáhl bezpečí žabích domovů na protější břehu. Některé z želv se občas potopí pod hladinu, když se žába na 1 z klád, nich, ztratí život. Pravidelně se objeví malá žába na 1 z klád, když jí zachráníš a vezmeš ji do žabiho domu, získáš 200 prémiových bodů. Prémiový život získáš po dosažení každých 5000 bodů skóre. Když všech 5 žabích domovů má svoji žabu, monitor se vyčistí a hra začne znovu se zvýšenou rychlostí a větším nebezpečím, jako např. aligátoři v řece nebo v žabích domovech a hadi na břehu řeky. Ve hře jsou 4 obrazovky, každá s větší obtížností. Když pokračuješ přes 4 obrazovky, následující hry mají stále 4. úroveň, dokud neztratíš všechny životy.

Číslo obrazovky je vpravo nahoře, blízko žabích domovů. Maximální rychlost je na obrazovce č. 7!

Definované tvary:

SNAKES hadi	Logs klády
Alligators	Diving Turtles potápěcí..
FROGGS žáby	Buldozers
TURTLES želvy	Vans dodávky
	Trucks nákladáky
	Small + Large flot Roads silnáuta

Pohyb žáby: KURZORY 5, 6, 7, 8

Důležité nesmysly: Abys dostal F. do 16 KB Spectra, musí se použít každá dostupná oblast paměti, včetně PRINTERU, buffer-location. Nezpůsobí to žádné problémy v normálních operacích, pokud neužíváš tiskárnu s FROGGY nahrávkou. Je nezákonné dělat kopie tohoto programu. Když v budoucnu nebudeš chtít část s instrukcemi, ale jen samotnou hru, přetoč pásek za 1. část a dej LOAD. Můžeš bezpečně skočit na potápěčí žabu, dokud není úplně ponořena, ale když skočíš do vln nalevo od potápěčící se želvy, žába bude smetena do řeky. Je naprosto bezpečně skočit na záda aligátora v řece, ale ztratíš život při skoku na hlavu nebo čelisti aligátora, ať je v řece nebo žabím domově. Rovněž ztratíš život, když se srazíš s hadem /na str. 4 a dál/. Když projde čas, zazní zvuk "fime-out" a žába zemře.

BODY : 10 bodů = každý skok nahoru, 50 b. = za každý žabí domov, 200 b. = za žabí mládě. 1000 bodů = za 5 nesplněných domovů + prémie 10 x počet vteřin zbývajících do naplňené obrazovky. Prémiový život za každých 5000 b.

GAMES of STRATEGY

© 1983, Cases, Computes Simulations Ltd.

14 Langton Way London SE 3 7 TL

Je souhrn her pro 1 a 2 hráče. Zahrnuje domino, které můžeš hrát proti počítači. Další 2 hry jsou originální, vyzkouší tvou zručnost. Hry jsou pro všechny věkové skupiny.

1. Domino od k. Fishera

Napřed ukáže souhrn instrukcí. Dále doporučení úrovně hry. 1 - 9. Dále rozhodnutí - hlava nebo orel, vyber si a stiskni H nebo T. Když vyhraješ, máš možnost volby hrát první /Yes/ - nebo druhý /No/.

Když vyhraje los počítač, začíná 1. Nyní začne samotná hra. Tvá domina jsou na spodku obrazovky a počítačova nahoře, obvykle se počítačova domina zakrývají. Nyní máš určit číslo dominy, které chceš položit /1 - 7/. Tvá domina jsou očíslována, úkol hry je provést správný výběr. Hra pokračuje - každý hráč hraje 1 kolo položením dominy dolů, stále dokud může.

K - řekneš počítači, že jsi sražen /končíš/. Když jsou oba hráči srazeni ve 2 předcházejících pohybech, počítač se zeptá, zda chceš pokračovat, XX Yes - pokračuješ, No - hra končí. Hodnota domín obou hráčů se sečte a kdo má menší hodnotu, vyhrál. Jinak vyhraje ten, kdo položí všechna svá domína první. Po oznámení výsledku se zpetá, zda chceš hrát znovu.

2. Kouzelné žolíky - od Chrise Powell      2a - úvod: Počítač

má balík karet se 2 žolíky, červeným a černým. Tyto žolíky mají zvláštní moc: mohou se hýbat nahoru a dolů balíčkem, útočit a zabíjet karty a vracet jim život. Srdce a diamanty /herce, káry/ patří červenému žolíku. Bojují spolu o kontrolu celého balíku. Kříže a piky patří k černému, hra se střídá mezi oběma žolíky. Počítač řídí černý a vy červený žolík.

2b symboly:

- červená směřující tvář /patří červenému ž./
- černá     "-     /     "-     černému ž./
- karta zobrazující srdce a diamanty je počátek pro červený žolík
- "-     kříže a piky     "-     černý žolík
- když je karta mrtvá její hodnota se neukáže, má barvu světle modrou pro černou a žlutá pro červenou
- u živých karet jsou normální symboly

G A N G S T E R S

c 1983, P. Boulton

Cases Computes Simulation Ltd

14 Langton Way, London SE 3 7TL

1 Úvod /nahrává se 5 minut/    /9 stupňů obtížnosti/

Na začátku budeš vyzván k volbě stupně obtížnosti. Ten určí, kolik peněz budeš mít na nákup:

SPEAKEASIES = putyky

DESTILLERIES = palírny, lihovary

CASINOS = kasina

BROTHELS = bordely

GANGSTERS = gangsteři

Dodatek:

2c - vyložení : čísla nad kartami určují jejich pozici v balíčku. Karta 1 je dole a 54 nahore. Mezi kartami jsou různá čísla.

- základ. /base/ jsou počáteční body červeného
- červené a černé-skore obou hráčů
- "     a     "     síla /hodnota/ jsou sumy síly dosažené během hry.

2d - skóre - Tvé skóre je celková hodnota všech živých karet /eso = 1, král = 13/. Síla je potřebná ke hraní, ale když potkáš černého žolíka, tvá energie /síla/ se počítá proti tobě. Když vyčerpáš zásobu energie, ztratíš hru. Když jsi na tahu, můžeš pohnout 1 místo 8 nahoru - dolů 5. Když potkáš živou černou kartu, můžeš ji napadnout a zabít A /attack/.

Když potkáš mrtvou červenou, oživíš ji V - vitalize. Obě volby potřebují trochu tvé energie. Opětná naplnění energie provede umrtvením vlastní červené karty - tato volba odečte hodnotu barvy z tvého skóre a přidá ji energii. Umrtvená karta se může oživit později. Kdykoliv nastane 1 z těchto volen, obojí je vhodná zpráva z dolní části obrazovky. Když se objeví symbol černého žolíka na sousední kartě, můžeš se připojit nebo pohnout pryč. Když se spojíš, tvá energie se přidá černému a jeho energie se přičte ke tvému skóre. Vyšší skóre vyhrává.

### 3. Zablokování - hry D. Milwein. Pro 2 hráče.

- 3.1. Cíl - Pohnout svůj kámen do soupeřovy základny domu.
- 3.2. Hra - H - horizontální souřadnice, V - vertikální souřadnice, 1 - vertik. zeď, 2 - horizont. zeď, F - dopředu, b - zpoždění, u - nahoru, d - dolů.
- 3.3. Pokyny - Není možné přeskočit zeď. Máš jen 30 zdí. Jednou použitá zeď se může pohnout. 2 kameny mohou být na 1 ale jen 1 se objeví na obrazovce. Vždy musí existovat cesta vedoucí do tvého domovského prostoru, nezáleží, jakými oklikami.

Zjistíš, že příjem z ilegálního podnikání je nutný na zaplacení mezd gangsterů, úplatků, pokut atd. a že bez peněz ztratíš svůj majetek i gang.

2 Cíl je převzít město od jiných šéfů gangů po dobrém nebo po zlém.

3. Popis hry - uvidíš tabulku svých soupeřů a vlastního majetku. Kdykoliv můžeš majetek přikoupit, víc majetku znamená větší příjmy. Dále se ti ukáže u soupeřů i u vlastního gangu velikost a charakter Morálky gangu, začíná se s výší 20 pro každý gang, změny závisí na množství a na úspěchu zabrané ilegální činnosti. Když morálka cizích gangů dosáhne 0, jsou zrušeny a jejich majetek získáš ty. Když morálka tvého gangu dosáhne 0, prohráváš.

Obroňný faktor /%/ - ukazuje % tvé celkové ochrany /velikost gangu x o morálka/, která chrání tvé lidi - zbytek chrání tvůj majetek. Čím vyšší máš ochranný faktor, tím je menší pravděpodobnost, že budeš zabít, ale i obráceně, bude i větší útok na tvůj majetek. Totéž samozřejmě platí pro ochranný faktor podle tvého chování. Když je chceš zabít, zvýší svou osobní ochranu a nechají svůj majetek s nižší ochranou.

ETAPA 2 Vedení gangu je nebezpečná práce. Ukazatele na kraji obrazovky ukazují riziko vězení pro tebe a tvé gangstery. Hodnota rizika stoupá, s růstem ilegální činnosti a když dosáhne maxima, ty nebo členové tvého gangu budou zavrženi. Riziko vězení můžeš snížit pomocí úplatků Volba 1/. Volbou 2 můžeš koupit 1 ze svých soupeřů, ale buď opatrný, jsou trochu pomstychtiví.

ETAPA 3 V této etapě organizuješ útok na soupeřův majetek. Vidíš mapu města a musíš vybrat cíl. Barevné plochy jsou majetky soupeřů, tvé jsou bílé.

MODRA = D /lihovary gangu 1/

ČERVENA = S /putyky gangu 2/

FIALOVA = B /bordely gangu 3/

ZELENA = C /kasino gangu 3/

Každý gang má lajně úkryty zbraní, zachované z 1 ze svých majetků. Když najdeš úkryt, můžeš získat zbraně, a tím roste morálka tvých gangsterů. Tví soupeři musí kupovat víc zbraní, aby znovu vyzbrojili své gangstery. Když nenajdeš úkryt, počítej ti řekne, jak daleko je od míst, kteréjsi zvolil jako cíl. Tímto způsobem si můžeš postupně vytvořit obraz úkrytů, jejich umístění si můžeš vydedukovat po několika útocích na stejný majetek /1 gangu/. Pak určíš počet gangsterů pro útok a dostaneš zprávu o škodě. Avšak nezapomeň, že když jsou tví gangsteři venku na útoku, nemohou chránit tebe ani tvůj majetek. Takže když napíšeš příliš mnoho gangsterů na útok, tvůj ochranný faktor se dočasně anuluje.

#### ETAPA 4

Volba umožní uzavřít smlouvy proti soupeřům. Pravděpodobnost úspěchu závisí na hodnotě osobní ochrany a částce peněz vynaložené ze smlouvy. Když je pokus o vraždu úspěšný, převezmeš majetek zabitých protivníků. Když se nepodaří, je nebezpečí, že smlouva bude uzavřena na tebe.

#### ETAPA 5

Dostaneš souhrn příjmů a výdajů a tabulku gangů a chytrou zprávu, které ti dá výstrahu o aktivitě tvých soupeřů.

Nyní jsi ukončil 1 měsíc a po přepsání kalendáře se vrátíš opět k 1. etapě.

4. POKYNY Abys vyhrál, musíš být nemilosrdný. Každé zaváhání má za následek, že tě soupeři napadnou a tvůj gang dezertuje. Musíš útočit na majetek, jinak tvůj gang ztratí morálku. Kasino má kolísavé příjmy, ostatní činnosti mají stálý příjem. Předtím, než koupíš /necháš zabít/ své soupeře, musíš se ujistit, že nemají prostředky, aby ti to vrátili.

Gangsteři - je strategická hra, založená na dnech prohibice v USA ve 20. letech. Cíl je převzít město od ostatních šéfů gangů a kontrola nad celým městem.

K dosažení cíle potřebujete velký gang, aby pomohl provádět mnoho ilegálních obchodů a chránil tě před soupeřícími gangy a před policií.

S penězi za ilegální činnost můžeš podplatit policii, dát zabít své protivníky a platit svůj gang. Život je nebezpečný - rivalita mezi gangy vede k odvětám a stejným útokům jiných gangů na tebe.

V této simulaci kriminálky platí, pokud můžeš, zůstaň naživu.

G U L P M A N

c 1982, Cambell systems

GUIPMAN P164  
GULPCODE B6150

6314

MAZE = A - 0 /15/. Tempo 1-9, Grade 1-9, Lives /životy/ 9

Instrukce z programu

Vítej u Gupmana. Cíl je řídit sebe / / po bludišti a jíst všechnu potravu / /, abys získal body /10/ / . Ale musíš se vyhnout 4 nabručeným pronásledovatelům / /, kteří se smějí / /, když tě chytanou čímž ztrácíš život. Ale máš laser, který když vystřelí, pošle všechny zpět do jejich rohu. Když vyčistíš všechny , získáš prémii 10 laserů a další k jídlu. A po každých 1000 bodech jdou trochu rychleji - jak pěkné. Pohyb řídíš klávesami napsanými na začátku hry.

Můžeš FOKE i jiné klávesy. Hra končí, když nemáš životy nebo stlačením X Menu, které se objeví mezi hrami, nabízí mnoho možností... Hodně zábavy!

/Když chceš udělat POKF. dej Break během SAVE a pokračuj a GO TO 40/

Ovlád: vlevo 5, vpravo 8, nahoru 6, dolu 7, laser 9.

M - Maze /výběr 1-15/, T - volí celkovou rychlost hry,

G - reakce pronásledovatelů

R - vvnuluje max. bodů, I- instrukce, D - demonstrace, P - začátek hry,

S - Save hru, má 2 části

X - ruší hru

H O R A C E G O E S S K I I N G

G 21/S. Software by PSION with MELBOURNE HOUSE

c Beam software 1982 by Willam Tang

SKIING P497  
SKIING B8050  
SKIING B694

9241



HGS je pokračování úspěšného Hungry Horace. Horácův seriál propaguje myšlenku interaktivního kresleného filmu. Pomoz Horácovi projet slalom dolů sjezdovkou mezi praporky a vyhni se stromům. Ale před tím musíš přejít rušnou cestu, než se dostaneš na lyžařský svah. Je to složité, barevná, vynikající počítačová hra.

Dřív, než může jít Horace na lyžařský svah, musí si přinést lyže z boudy na 2. straně rušné cesty /DOLU/. Horace sepohybuje 4 směry. /Q,Z,I,P/.

Na začátku hry má Horace 40 CASH \$ na útratu. Když je poražen autem, musí zaplatit 10 \$ za ambulanci. Až přejde úspěšně ulici, zaveď ho ke dveřím boudy, ve které si může vzít lyže. Poplatek za půjčení lyží činí 10 \$. Horace nemůže vstoupit do boudy, když nemá peníze na podnájem lyží. Když všechno utratil za ambulanci, může shromáždit body a peníze opakovaným přechodem silnice. Za každých 1000 bodů získá 10 \$. Neměl by otálet na cestě dále než je nezbytně nutné, protože doprava postupně stále více zesiluje. Když si vezme lyže z boudy, musí přejít zpátky přes cestu, aby sedostal na lyžařský svah. /NAHORU/.

Ve 2. části hry musí Horace projet Hannekon sjezdovku, vyhnout se stromům a projet slalom mezi praporky červenými a modrými.

Když se mu nepodaří projet slalom mezi praporky, ozve se varovný signál a ztratí body. Horace může přejíždět doleva i doprava /I,P/. Za projetí mezi praporky získává body a může také získat prémii 100 bodů za projetí cílové branky. Jako v předešlé sekci, i zde je premie 10 \$ za každých 1000 bodů. Když narazí do stromu, může pokračovat ve sjezdu za předpokladu, že si nezlámал lyže. Když je zlomí, musí znovu přejít cestu pro nové lyže a vrátit se přes cestu zpět na svah. Když úspěšně dokončí tutu etapu /s neporušenými lyžemi/, opět musí přejít přes cestu na nový lyžařský svah.

Hru můžeš kdykoliv přerušit - stisk S a dál pokračuješ po stisknutí tlačítka dolní řady.

Konec hry + start nové = G + H

OVLÁD : nahoru - Q  
dolů - Z  
vlevo - I  
vpravo - P

1,6 vlevo  
2,7 vpravo  
3,8 dolů  
4,9 nahoru nebo otočen  
I vlevo  
P vpravo

H U N C H B A C K II - Guasimodova pomsta

OCEAN Software Ltd.  
Ocean House, 6 Central Street  
Manchester M2

Když napíšeš dobrý  
program, napiš na  
tuto adresu

c 1984, D C Ward produced written by Paul Owens

Návrat oblíbeného zvoníka, všemocného Quasimoda, přináší pohyblivé plošiny, ozubená kola, kladky, provazy a samozřejmě zvony! Každý obraz přinese nový úkol a mnoho zábavy.

Quasimodo musí dojít pro Esmeraldu uvězněnou na vysoké věži. Během 1. šesti obrazů musí sbírat prémiové zvony nebo vystrčit zvony na vršek provazu /jen obrazovka 6/. Musí dosáhnout velkého zvonu, aby mohl pokračovat dál na obtížnější obrazovce, která jej přivede blíž ke konečnému cíli /na obr. 7 musí sebrat všechny prémiové zvony/ - tím zachrání krásnou Esmeraldu. Zlovestná zámecká věž je plná nebezpečí a hrozných tvorů jako ohnivá koule, šípy, netopýři a ptáci atd.

Po záchraně Esmeraldy můžeš pokračovat hrou od 1. obrazovky, ale s vyšší obtížností. Ale hlavu vzhůru, Quasi to dokáže, když budeš chtít.

Úkol: MAX. skore.

OVLÁD: Joystick /Kempston, Interf. 2/, klávesnice - MENU

MENU: - volba ovládání - ukázka, - předefinování kláves

Stavba a skore: Body se udělují za sběr prémiových zvonů a dokončení každého obrazu. Na obrazovce je běžné skore a zbytek životů.

J E T P A C

JET PAC P 376  
JP SP B6912  
1 B8192  
1 B15  
2 B 1  
3 B2

-----  
15498

G 27/R, by Ultimate Play Game, ACG 1983

C 1982, Ashby Computers & Graphics Ltd.

Publikováno: Sinclair Research Ltd.

25 Wiltis Road, Cambridge LB1 2AQ, U.K.

Nejdokonalejší mezihvězdná dopravní společnost dodává raketovou výzbroj na různé planety slunečního systému po celé Galaxii, a jako vedoucí zkušební pilot máte smontovat raketu a hnát se dál na náš další cíl.

Protože často nemáte šanci volné cesty přes Galaxii, je to velká příležitost, jak získat bohatství.

Zastavte se na několika planetách ve vaší cestě a sbírejte různé sáčky vzácných drahokamů, prvků nebo zlata a vemte je sebou.

Sondy to sary neudělají!

Ale než se stanete nejbohatším člověkem na světě, nepameneňte doplnit palivo ve vaší raketě 6 palivovými vaky vždy, když přistanete na planetě. Všechny další dobré věci, které shromáždíte, jsou vaše. Před přistáním jste vybaven nejnovějším tryskovým vznášedlem, které může automaticky dopravit téměř všechny raketové stupně, palivové vaky nebo cennosti, o které se zajímáš. vynese je a uvolní je nad základnou rakety. Nepameneňte, že tvůj silný čtyřnásobný fotonový laserový fázovač může zničit každého protivníka, tzn. nepřítele, který má námitky ke tvé návštěvě.

OVLÁD : let + chůze vlevo - Z,X,B,M

vpravo - Ž X,V,N,SS

fire = klapky 2. řady - A,S,D,F, atd. /vypuštění, výpad/

THRUST = klapky 3. řady - Q,W,E,R, atd.

Vznášení = klapky čísel - 1,2,3 /užijí se ke vznášení Jetmana, když letí bez potřeby THRUST/.

T = střelba

Q - P nahoru

A - ENTER fire

Z,C,B,M vlevo

X,V,N,SS vpravo

Řádek skóre ukazuje:

Skóre 1. a 2. hráče, zbytek života 1. a 2. hráče, nejvyšší dosažení skóre. Ovládáte kosmonauta, jeho úkol je složit ze 3 částí raketu, doplnit ji palivem a letět k další planetě. Musíte se bránit padajícími meteoritům a nepřátelským živočichům střelbou z laserové pistole.

Na dalších planetách čekají vždy těžší zkoušky.

OVLÁD : vlevo Z, vpravo X, jump Q-F, laser A - Enter

MOONY LANDER bláznivý přistávací modul

© Software Super Savers Ltd, 1984

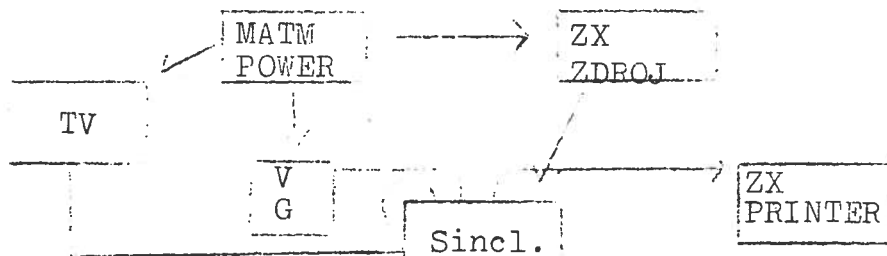
- zrychlení klesání = 1                      zrychlení vlevo = 8
- "-     stoupání = 3                      zrychlení vpravo = 0
- vznášení vertikálně = 2
- "-     horizontál. = 9

MAKE - A - CHIP

© 1983, Incognito Software Ltd., ISBN 0 85 016 023  
Sinclair Research Ltd., 25 Willis Road, Cambridge CB 12AQ, G.B.

ÚVOD: M-A-CH ti umožní využít některé možnosti počítače. Počítač je vyroben z mnoha elektronických obvodů - M-C ti řekne něco o jednoduchých ~~obvodech a základních elementech tvorby obvodů~~ el. obvodech a základních elementech tvorby obvodů a ukáže příklady některých obvodů, které jsou uvnitř Spectra. Program též umožní zkusit zručnost při tvorbě vlastních obvodů. Můžeš vytvořit obvody kombinací základních jednotek a uvidíš, jak obvod pracuje.

Program se nahrává ve 5 etapách a pak automaticky začne:



Když zastavíš program a později chceš znovu začít, bez opětovného nahrávání dej GOTO 21. V žádném případě nedávej RUN nebo CLEAR.

Použití:

Program má 3 části. První ti řekne něco o základ. částech pro tvorbu obvodu a 3. umožní kombinovat základní obvodové prvky a vytvořit vlastní obvody. Po nahrání vyber, co začneš. Doporučujeme napoprvé zkusit postupně všechny části. Stiskem Q se můžeš kdykoliv vrátit k MENU /pokud je zpráva: "press any key to continue"/.

1. Učení. Tato část programu tě seznámí se základy tvorby obvodů, vede k 5 základním obvodovým prvkům čili hradlům, jak se nazývají v počítačové terminologii. V tomto programu má hradlo počet vstupů omezený na 2 a 1 výstup. Hodnota výstupu závisí na hodnotě vstupů. Najdeš AND, OR, NOT, NAND a NOR hradla.

2. Příklad. Tato část programu ukáže, jak spojit hradla a vytvořit celé obvody. Uvidíš, jak každý typ hradla vytvořit kombinací ostatních hradel. Najdeš návod na obvody, které si pamatují informace a které jsou v paměti a registrech.

3. Experiment. Tato část umožní tvorbu vlastních obvodů. Tvůj obvod se může skládat max. z 12 hradel /AND, OR, NOT, NAND, NOR/, 4 vstupů a 4 výstupů. Kdykoliv se můžeš vrátit k části 2 a podívat se, jak samostatný prvek pracuje, vrátit se znovu k experimentu nebo vytisknout obvod. Po vytvoření obvodu, můžeš určit vstupy a výstupy. Spectrum přezkouší, zda není obvod chybný. Jestli ano, řekne ti, kde je chyba a ty ji můžeš opravit. Když je obvod v pořádku, můžeš ho RUN a zeptat se Spectra, jaké budou výstupy při různých kombinacích vstupů. Můžeš zkusit, jak pracují výstupy při různých kombinacích vstupů a Spectrum ti řekne, zda máš pravdu. Svůj obvod můžeš vytisknout s ukázkou vstupů a výstupů.

Po vyzkoušení obvodu můžeš změnit vstupy, změnit jejich hodnoty, přidat další hradla a znovu vyzkoušet. Nebo vytvořit nový obvod. 3 hlavní části programu se mohou kdykoliv přepínat, bez ztráty vytvořeného obvodu.

M A Z I A C S MAZIACS B 25650

dk tronic, Don Priestley, 1983

Ovládání lze definovat. Popis v úvodu. Cíl = nalezení v bludišti. Cestu hlídají pavouci. Na boj s nimi máte meč. Po cestě jsou zásoby potravin k doplňování energie, která klesá. Cestu k pokladu ukazují vězni - rádci. Po nalezení pokladu jej musíte donést zpět do výchozí místnosti. The Adventure - dobrodružství. Toto jsi ty, hrdina tohoto dobrodružství. Abys uspěl, musíš:

- projít celým bludištěm - sebrat hednu a pokladem - a vrátit se zpět.

The Maze - bludiště - je dost velké, 64 X tato část /8x8/, tzn. 64 X /8x8/ a nemá žádné kraje!

Nové bludiště je celé vytvořeno nové pro každou hru /trvá to určitou dobu/. Vzdálenost k pokladu semění, a lenikdy není krátká! Náhodně jsou v bludišti umístěny meče, vězni a mísy s jídlem. Vše ti pomáhá ve hledání. Jsou tam též pavouci - MAZIACS, kteří jsou už méně užiteční. Prisoners - vězni ti mohou ukázat cestu k pokladu nebo na zpáteční cestě ke startu. Ukázaná trasa trvá jen určitou dobu nebo určitý počet pohybů. Potom musíš najít jiného vězně. Ukázaná trasa je žlutá.

Swords - meče. Když máš meč, můžeš s ním zabít Maziaka, ale po boji potřebuješ nový. Boj s Maziakem trvá déle a pravděpodobně prohraješ a budeš zabit. Když sedíš, každý útočící tě pošle k Pánu.

Maziacs - jsou hlídači pokladu. I když ví, kde jsi, nejsou dost

inteligentní, aby tě našli, ale snaží se přímou cestou na tebe dostat. Jejich chování je někdy nepředvídatelné.

View - pohled /na bludiště/. Hlavní obraz ukazuje asi 1/15 bludiště. Pohled ukáže 1/12. To ti pomůže najít meče, atd. Ale ačkoliv Maziaci se mohou pohybovat stále, Ty v tomto stádiu ne!

Energ Food - energie a potrava. Běh bludištěm a boj s Maziaky spotřebovávají energii. Sněžením jídla tvá energie vzroste /napřed musíš jídlo najít!/. Když energii vyčerpáš, dobrodružství končí rychlou smrtí hladem. Měřič energie je na pravé straně.

Treasure - poklad bude nejméně po 200 pohybech od startu. Nemůžeš nést společně poklad i meč /ani 2 meče/. Kdykoliv můžeš vyměnit poklad a meč.

Maziaky raději zabij, než se jim vyhni, trochu ti to pomůže na zpáteční cestě.

The END - hra končí smrtí nebo vítězstvím /put Gold Here/. Při úspěchu bude tvé skóre = maximální počet pohybů k pokladu: skutečným počtem pohybů, které jsi udělal v % + Ø 10, 20, 30 bodů dle zvoleného stupně obtížnosti.

Stupně obtížnosti: použij Menu a D výběru z:

1. Easy snadný
2. ztráta energie během VIFW, trvání trasy je omezeno,
3. + ztráta trasy během Viewo
4. + vězni se mohou využít jen lx.

Při vyšším stupni obtížnosti je méně mečů, potravy a vězňů, ale stejný počet Maziaků.

Ke zvednutí meče nebo pokladu, k otázce vězně na cestu, ke sněžení jídla nebo útoku na Maziaka, vstup jenom na místo, které zabírají.

Game level xx-G = /1-4/ CS + Break = konec hry

I instrukce, použít kdykoliv

K - volba tlačítek, pro levou, pravou, nahoru, dolů a view /pohled/ zvol požadované písmeno na klávesnici /např.

N, M, Q, A a V/

Nourishment = potrava

RIP = ničema

a pity = škoda

rest assured = spolehněte se

over quickly = moc rychle

as well = výborně

dcomed a brave attempt = hazarduješ se životem, hrdina

LEVEL 1	608		508	498	410		400
Min. Movee	<u>708</u>		<u>560</u>	<u>500</u>	<u>473</u>		<u>608</u>
My Movee							
%	85+0		90+0	98+0	86+0		65+0
LEVEL 2		650				402	400
Min. movee		<u>767</u>				<u>479</u>	<u>1238</u>
% +		<u>84+16</u>				<u>13+10</u>	<u>32+10</u>
My movee							
% +		94				93	42
LEVEL 3	762			506			408
Min. movee	<u>1480</u>			<u>966</u>			<u>662</u>
My movee	<u>51+20</u>			<u>52+20</u>			<u>61+20</u>
% +	71			92			81

### N I G H T G U N N E R

noční střelec

Di - digital integration

c 1983, G. Brig., by R.J. SEIFT

DI, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Camberby, Surrey.  
GU15 3AJ .

Letecká bitva, kterou přežijí jen borci. Každá ze 30 misí žene na hranice s nepřítelem, piloti na letce útočí ze všech směrů, zbraně hoří!! Pozemní útočné síly a tichý vlastní domov.

NG je rychlá hra podle motivu 2. svět. války. Jsi střelec a shazovač bomb, jehož úkol je chránit vlastní letadlo proti nepřátelským útokům a zničit pozemní cíle na 30 různých místech. Odměny jsou vysoké pro střelce - experty, ale dej si pozor, pokračování je stále obtížnější v každé nové cestě!

Load "ng". Po nahrání musí uživatel napsat softlock -  
- ochranný kód. Kódy jsou vypsané. Odpovídejte tlačítky Q-9 /+enter/. Máte max. 3 pokusy pro napsání správné odpovědi /číslo/.  
Nyní můžete hrát.

Menu: volíte pomocí 1-7

- počet hráčů /1,2/, - stupeň obtížnosti 1. hráče /1-4/, - dHo 2. hráče /1-4/.

- ovládání /Joystick-Sinclair, Kempston, AGFI, - počet Joystiků, - největší dosažené skóre /čisté nebo hodnoty dosažené DI/,  
- ukázková titulní strana, zvuk ON/OFF.

### OVLÁDÁNÍ

- horní řada klávesnice - pohyb šipky letadlem nahoru
- 5 levých kláves 2. řady - "-" - vlevo
- 5 pravých kláves 2. řady - "-" - vpravo
- celá 3. řada

CS nebo SPACE = střelba nebo uvolnění bomby  
SS, B a N spolu = Hold = zastavení hry SS, X a C spolu = reset =  
= nová hra.

Obrazovka: Nahoře jsou skóre a zbytek životů /Hráč č. 1 = vlevo,  
č. 2 = vpravo/. Uprostřed je nejvyšší skóre. V dolní části je  
panel letadla - ukazuje tyto informace:

- TT - time to target /doba do cíle/ nebo do konce mise v sekun-  
dách
- BT - zbývající čas během pozemního útoku /v sec./
- HIT - /zásah/ - zesvítí, když je tvé letadlo zasaženo nepřát.  
letadlem, nebo protilet. dělostřelci.

Zprávy pro kapitána: zprávy od pilotů během mise  
Damage /poškození/: indikuje symbol letadla, zelená = O.K.,  
žlutá = poškození, černá = zničení.

Weapons /zbraně/: střelivo, bomby, rakety, jsou vpravo od sym-  
bolu letadla.

OBRANA: Musíš bránit své letadlo proti útočícím stíhačkám a  
bombardujícím místům tím, že je sestřelíš. Muška  
/hledí/ zbraně se pohybuje pomocí kláves /Joystick/ a střílí se  
= FIRE. Stejně jako u normální zbraně je časové zpoždění mezi  
výstřelem a zásahem. To dovoluje namíření před pohyblivý cíl.  
Nazývá se to odchylnka střelby. Zpoždění střely můžete vidět  
pohyblivým hledím a vlastní střelbou. Středy střel vidíte  
vedle středního čtverce hledí.  
Tvé skóre roste po sestřelení nepřát. letadla, bariérového ba-  
lonu nebo prémiového letadla, které občas křížuje oblohu.

### Bombardování a pozemní raketový útok.

Všech 30 útoků na pozemní cíle /misí/ je různých, od vy-  
sokourovňového bombardování cílů po úzkourovňový raketový útok.

Hledím pro bombardování raketami zamíříš na cíl pohybem  
svého letadla, ale musíš vzít v úvahu pohyb cíle. Součet tvé-  
ho skóre závisí na tom, jak blízko cíle dopadnou tvé bomby a  
rakety a zdam mají charakter dvojité hodnoty.

Protiletadlové dělostřelectvo na tebe střílí během útoku  
na pozemní cíle, jeho přesnost závisí jak se klikatíš po oblo-  
ze. Dlouhý rovný let a výška letu během bombardování způsobí,  
že jsi osvětlen světlomety. To zatemní tvé cíle a umístí tě  
do silné palby protilet. děl. Musíš uniknout ze světla manévro-  
váním. Během vysokourovňového bombardování říd letadlo pomocí  
kurzorů. Stoupání a klesání způsobí na rychlost letadla.



Během raketového útoku dává pilot průběžně tvoji výšku. Vylet do dostatečné výšky a pak sestup na své cíle, uvolni rakety a vylet nahoru. Když se dotkneš země, ztratíš život. Poslední mise má jiný obraz. Uprav svoji výšku tak, že 2 skvrny na obrazovce vytvoří 8, seřaď 2 mřížky /pruhy/ na střed věže a uvolni bomby.

Poškození letadla - způsobí ho útok nepřát. letadel nebo zásah protilet. děl. Při bombardování. Souhrn poškození je indikován stavem letadla. Žlutá oblast ukazuje, kde je poškození, červená, kde je úplně zničeno.

Letadlo má 5 částí: PALUBA  
MOTORY  
KRÍDLA a OCAS  
STŘEL. VĚŽ

Paluba - poškození způsobí náhodný pohyb letadla během útoku na zem, ztěžuje zamíření bomb a raket. Při úplném zničení - letadlo nabourá.

Motory - při větším rozsahu zničení nebo poškození před bombardováním musíš bomby předčasně vyhodit. Při zničení 3 a víc motorů letadlo spadne.

Křídla a ocas - poškození nemá vliv na let, ale při zničení letadlo spadne.

Střelecká věž - při poškození se hledí pohybuje pomaleji než normálně. Při zničení se hledí nepohybuje, ale pořád můžeš střílet. Ačkoliv motiv NG je založen na Avro Lancaster - 4 motorovém bombardéru, neodpovídá to přesně simulaci.

ORBITER plavidlo na oběžné dráze ORBITER P385  
Silversoft present:, c Andrew Glaistor, 1982 ORBITER B9270

9655

Vaše kosmická loď na orbitě /oběžné dráze/ chrání mateřskou planetu před útoky flotil nepřátelských vesmírných lodí.  
CS + Break = konec

1.ř. I - Ø mění sektory /zmizí + sektor/  
2.ř. Q - T = nahoru, Y - P = ochranné pole  
3.ř. A - G = změna směru vlevo/vpravo, H - Enter = pohyb  
4.ř. Z - V = dolů, B - Break = laser /fire/

Nepřátelské objekty ničíte přímo = laserem. Dále jsou k dispozici 3 bomby, které vytvoří kolem vaší rakety ochranné pole a zničí všechny objekty, které jsou právě na obrazovce. Máte 3 životy.

Bomby jsou zobrazeny vpravo vedle životů.

1. fáze: V několika etapách přichází zelené objekty, které se snaží uvést lidi z planety /vynáší je ze země nahoru/. Když se jim to podaří, změní zelenou barvu na fialovou a začnou samy na vás útočit. Pozor všechny objekty po vás střílí. Při sestřelení nepřítele, který unáší člověka, je nutné člověka zachytit a uvést dolu. 1. fáze končí zastřelením všech nepřátel.

Body: sestřelení nepřítele - zeleného = 150, fialového = zachycení člověka = 500, snesení člověka dolu = 500  
prémie na konci 1. fáze = počet zachráněných lidí x 100

2. fáze: Opět zelení kradou lidi a mění se na fialové. Dále jsou tam malé žluté létající talíře. Při zásahu laserem se rozbijí na malé červené kousky, které je nutné opět zastřelit /proto je lepší zničit je ochranným polem/. Přes cestu /šikmo shora dolu/ letí fialové krychle a kladou miny. Tyto je dobré ihned sestřelit.

Body: jako v 1.

S T A R W A R R I O R hvězdný válečník  
c Visione, VS - 05 - 16, by John Edwards 1983  
Visione Software Factory, Ltd. 1  
Felgate Mews, StudlandSt., W6 9JT

Rysy: Akce v rychlém stroj. kódu, hodně barev a zvuků. 8 směrů pohybu pro přeřadovou loď, 5 různých nepřátel, sprška šílených meteorů, podzemní katakomby. Psychopat Kyborg, Velké krystaly, Prémiové životy, Instrukce, možnost Jovstickou, ukázka max. skóre.

Potíže s moderními raketami jsou v tom, že se musí doplňovat zesilovacími krystaly tak často, když chceš někam letět. Nyní krystaly nejsou problémem, ale jejich získání ano. Jejich získání není tak nebezpečné, jako let přes roj meteorů /nyní přes ně poletíš, ne?/. Je-li nepřítel, mezi něž jsi pustil tisíce bomb, ve tvém průzoru, vyhni se bombám a sestřel nepřátelské plavidlo z nebes.

Rovněž není problém jít po přistání do bludiště, na jaké by byl hrdý i antický Minotaurus. Ale namísto setkání s Minotaurem, je to psychopatický Kyborg, který si myslí, že je legendou života, nestřílí zoátky o nic méně. Řekl jsem střílí, znamená to střelbu na tebe, ne na Kyborga. Já jen běhám tam a zpět jako čert. Nikdy jsem nepřetáhl svou návštěvu.

S U R V I V A L přežití Loading F74  
- 1983 FWS 2946?  
Science Horizons, Softw. by Five Way Software ve spolupráci s Education Authority, West Sussex County Council  
Konzultanti: Tim Tregear, Gossops Green County, Junior School, Grawley, West Sussex

Program a dokumentace; c Macmillan Education, 1984, ISBN 0  
333 370139  
Vyrobeno: Sinclair Researd Ltd, 25 Willie Road, Cambridge  
CB 1 2 AQ

### Vzdělávací cíle

Survival přivádí uživatele k některým principům ekologie /vzájemné vztahy živočichů a jejich prostředí/. Účastí ve hře vidíte rizika, kterým zvířata musí čelit v divočině.

Musí najít dost potravy a vody, aby přežili a být stále v pohotovosti k útěku před svými pronásledovateli. Množství dostupné potravy a možnost zabití závisí na zvyklostech, kde zvířata žijí. Program ilustruje, jak příznivá nebo nepříznivá mohou prostředí být pro různé tvory. Po seznámení s programem si vytvoříš profil každého živočicha - energetické potřeby, jeho pronásledovatele, délku života a vidíš, jak sám tvoří součást potravinového řetězce /sokol žžere myš, ta žere obilí, např./ . Na hraní - trvá asi 3 minuty.

Program: Po nahrátí se objeví 6 tvorů. Jestřáb, drozd, lev, myš, moucha, motýl. Pomocí SPACE určí zvíře. Po enter je další obraz. Objeví se mřížka, která ukazuje svět ve formě mapy, jako skutečný globus, jsou zde leďové mysy na Severu a Jihu s mořem a pevninou uprostřed. Ty, jako zvíře jsi uprostřed

T y U  
G \* J  
B N M

zmáčkní písmeno, podle toho, kam chceš pohnout /lze užít Joystick/. Počítač začne v prostředí, které je vhodné pro vybrané zvíře. Když poprvé hraješ Survival, je vhodné začít zde. Později můžeš být odvážnější a dělat větší průzkum terénu.

CS = stoo

Hra F - pauza, lze udělat kdykoliv a přehlédnout situaci,  
C pokračování programu, CS + Z vytiskne na tiskárně obrazovku,  
Q zvuk ON/OFF, A zvíře /zvolené/ O jakákoliv potrava, X jaký-  
koliv lovec K barvy oblastí, + K = návrat zpět  
CS + A = kdykoliv začátek nové hry

SS + A = vymazání programu

Manévrováním na políčkách, unikáte přirozeným nepřítelům /X/ a hledáte potravu /G/ a vhodné prostředí. Startovní mřížka je vlevo. Oblasti životního prostředí mají různou barvu. Malá mřížka současného prostředí zvířete je napravo. Vidíš přesně jaké potravě a pronásledovateli tě obklopují. Ke změně polohy vytiskni TYU GJ ENM nebo použij Joystick. Můžeš se pohybovat vždy o 1 /. Radíme, abys dělal vždy jen 1 pohyb - tak můžeš vidět výsledek pohybu a přehlédnout situaci. Na dolním levém okraji je měřič energie a vody.

Musíš stále doplňovat svoji energii a zásobu vody hledáním potraviny + vody, jinak zemřeš. Tvůj první zájem je uniknout pronásledovatelům. Když se nějaký objeví X, musíš rychle utéct z jeho dosahu. Když se dravec dostane na tvé místo, budeš asi chycen a zemřeš. Někdy, když je dravec starý a slabý, můžeš zůstat naživu.

**ENERGIE** - Tvá zásoba energie v průběhu hry klesá. Někteří tvorové spotřebovávají svou energii rychleji než jiní. Různá spotřeba závisí i na jejich aktivitě. Abys doplnil energii, musíš se dostat na X, kde je potravina. Potravina může být na 1 místě, ale může se i pohybovat a utíkat před tebou. Pak ji musíš pronásledovat. Různé druhy potraviny dávají různé množství energie. Na X s potravinou vidíš, že tvůj měřič energie roste. Když myslíš, že získáš další zvýšení energie za i úlovek, zůstaň, kde jsi, dokud měřič nepřestane stoupat. Ale sleduj, zda se neblíží dravec! Když chceš zrychlit program /kvůli rychlejšímu hledání potraviny nebo z jiných důvodů/, stiskni SPATE. Samozřejmě budeš mít méně času na únik. Praxí se naučíš, která potravina přidává víc energie pro konkrétního tvora a je lepší se za ní hnát.

Např. jestřáb získá více energie z králíka než z červa. Při kritickém snížení energie, měřič zčerná a vydá varovný signál.

**VODA** - abys zvýšil svoji hladinu vody, musíš jít na X, kde je čerstvá voda. Když chceš víc než 1x se napít, zůstaň, kde jsi. Uvidíš a uslyšíš, jak měřič zásoby vody roste. Pro urychlení pití můžeš zmáčknout SPACE. Stejně jako u energie se ozve varovný zvuk při nízké úrovni zásoby vody. POZOR! Každý tvor zmizne, když se dostane na jižní /severní/ mys /bílá barva s černým okrajem/.

#### Prostředí - barvy

bílá s černými okraji - ledové mysy /severní, jižní/  
modrá - moře  
světle modrá - pitná čerstvá voda  
zelená - lesy  
žlutá - tráva  
červená - hory  
fialová - křoviny  
černá - město

**PROGRAM** - ukazuje problémy, kterým musí tvorové čelit v divočině. Každé zvíře má několik přirozených nepřátel - to je závislé na přírodní rovnováze, počasí, sezóně, nemocech a zraněních, nezbytné potravě a dravcích. Šance tvora na přežití závisí na výhodách a nevýhodách jeho prostředí - a to předvádí program. Když ovládáš hru a dlouho unikáš dravcům, můžeš využít různá prostředí a vidět, jak vhodná jsou pro zvířata, ptáky a hmyz. Šance na přežití se též mění s věkem.

Mláďata jsou všeobecně velmi zranitelná a mnoho jich zemře před dospělostí.

Program začíná se zvířaty na počátku dospělosti, abychom se vzhli této obtížné etapě. Když je zvíře staré, je pomalejší i slabší, může hůř chytat kořist a unikat z nebezpečí. My jsme zabudovali stárnutí do programu tak, že i když jsi na s potravou, nebudeš tak úspěšný při chytání potravy. Rovněž budeš víc zranitelný od dravců. Až začneš ovládat hru a zůstaneš déle na živu, dej si pozor, hra začne být obtížnější! Survival bere v úvahu velikost plochy /zorný úhel a viditelnost/ jak ji vidí jednotliví živočichové. Srovnej rozsah plochy viděné jestřábem, který krouží a útočí z dálky a např. motýla. Program zobrazí potravu a dravce, jen když se dostanou do viděného rozsahu zvířete. Proto např. jako moucha uvidíš věci objevující se náhle blízko tebe, ale jako jestřáb jsi schopen vidět potravu v širokém rozsahu na mřížce. Všimni si, že program má vyschlé oblasti, kde i když můžeš najít vodu, ztrácí zvířata vodu rychleji než jinde. Podobající se poštním oblastem u rovníku. Když hraješ dál Survival, můžeš chtít vytvořit vlastní mapu světa. Můžeš využít nová teritoria posunu své startovní polohy. Startovní mřížka / 8 x 8 / zahrnuje celý svět, včetně jižních a severních ledových mysů. Máš volnost pohybu po metě z východu na západ. Po vybrání počáteční polohy, pokračuje hra na zvoleném místě, rozděleném na malé /7/lox lo/, zobrazeném vlevo. Můžeš si učelat vlastní mapu na čtver. papír, vybarvit prostředí dle využívání jednotlivých zvířat. Program reprezentuje jen obrázky ze života tvorů. Délka života, pro kterou zůstaneš na živu, se neměří v reálném čase, ale je samostatně vypočítaná počítačem a poskytuje model některého živočicha a tak ti dá subjektivní pohled na jeho život. Délka života v programu nezávisí přesně na množství přijaté potravy a vydané energie během hry.

obrazový dodatek list č. 21

TERRAHAWK

pilot

CRL, Gesry Auderson christopher Burr Terrahawk.  
ba Richard Taylor + 1984 Auderson  
CRL Group PLC, CRL House, 9 kings Yard  
Carsenters hoad, London E 15 2HD

Tréninková hra Terrahawka - Pikot je cílový trojrozměrný průzkumný úkol, simulující střed rotující černé díry. Musíš proniknout vírem a dosáhnout 9 sféry. Currah speeck - lze použít.

Hra byla vytvořena k simulaci cizích světů uvnitř rotující Černé díry, nejvíc žádaného prostředí veliteli kosmických lodí, které je známe ve vesmíru. Tato simulace není obvyčejného vesmírného pilota na Terrahawk, prodlužují se jeho reakce, snaží se utíkat na kraj destruktí. Hráč vtažený do Černé díry musí najít vír /dlouhý pravouhly tunel/ a vletět do něj ve výšce 40 stop nebo méně, aby dosáhl další sféry. Obyvateli Černé díry jsou obrovské zelené bloky různé vysoké, které brání tvému letu. Můžeš letět mezi nimi, nad nimi nebo je snulovat svým palubním fotonovým kanonem. Tvá radarová obrazovka /vlevo řady a palivoměru/ ukáže víry při konečném přiblížení. Když se přiblížíš víru, tvůj indikátor rozsahu klesne. Když letíš správně dle kompasu, měřič nad indikátorem rozsahu se změní z červené na zelenou. Pak můžeš zapnout autopilota. Následkem neuvěřitelné gravitační síly spotřebovává vysoký let palivo rychleji než nízký, ale na nízké úrovni je hustota bloků mnohem větší. Po proniknutí Černou dírou hustota bloků vzroste a následkem gravitace i tvoje zrychlení. Když dosáhneš středu Černé díry v 9. sféře, budeš vyhozen do vesmíru. Máš 5 protisrážkových štítů a získáš jeden další, když proletíš každou sférou. Hra končí, když ti dojde palivo nebo máš kolizi a nemáš již ochranný štít nebo spotřebuješ své 3 životy.

Ovládání - /Joystick - PROTEK, AGF, Kempston, Sinclair/

Klávesy - 1 - vznášení dopředu  
Q - " zpět  
9 - vlevo  
0 - vpravo  
fire - ENTER

Autopilot - A - změni autopilota ON/OFF / po změně na ON autopilot zajistí, že zůstaneš na současném směru/.  
M - nařídí /ustaví/ autopilota; po letové odchylce budeš automaticky znovu uveden na nařízenou výšku a směr.

The WAR of The WORLDS

Válka světů

SC I - FI H.G. Wellse, dle hudební verze Jeffa Wagne

Prostředí postižené země a její proměny pod Martánskou vládou. Musíš přežít ve stále víc cizím prostředí, proti teroru Martánských bojovných strojů a jejich unikátních smrtících zbraní.

HRA - Země byla napadena Martěany. Po přistání se ji chystají kolonizovat. Vše je smeteno jejich technikou a strašnými bojovými stroji. Obrovské bojové stroje kráčí po zemi, nechávají za sebou chaos a smrt. Martěanský rudý plevel zabírá prostory a začíná měnit přírodu Země. Manipulační stroje se živí zajatými lidmi, vysávají jim krev a vstříkují si ji do vlastních žil. Ty opouštíš svůj domov a hledáš Carrie - dívku, kteréš tě miluje. Cestuješ přes hrabství a pusté ulice Londýna. Musíš shromáždit energii, když máš před sebou čas zkoušek.

Každý Martěan má svůj vlastní život, ale vždy na tebe může působit, dokonce i když jsi hodně daleko. Na tvoji sílu a psychický stav působí vše kolem tebe a příliš velký šok tě může zranit. Časem přijde víc cizích bytostí. Rudý plevel, který dává Marau rudý vzhled, zapustí kořeny na Zemi. Jako slizký červený živočich se plazí po zemi se svými šarlatovými tykadly, které lepají po kořisti a drží se dokud nezemře hladem. Můžeš se jich klidně dotknout, ale snižují tvou energii. Země patří Martěanům, ale je naděje, že se vše přežene.

Tvůj cíl je najít 6 míst během 6 dalších dnů. Každé místo se musí navštívit ve správném pořadí a ve správném dnu, abyš dosáhl Martěanského tábořiště sedmý den a ukončil hru.

Na pomoc, která speciální místa se mají navštívit, jsou určena ve správném pořadí v hudební verzi Války Světů od Jeff Wayne. Též hudební fráze z nahrávky ti pomohou na tvé cestě.

OVLÁDÁNÍ - 576,7,8 / < / > / 7 / ^ / užíj pro vstup do domu s otevřenými dveřmi

G - získat, vzít, držet	E - jíst
Q - odejít, opustit	D - pít
I - vymyslet	T - čas
S - stav, postavení	

X A D O M

Xadom 988, 6/83, M. Moacotf, Quickailva	XADOM	P	612
	SCREEN	B	6912
	LODE	B	6880
	BASIC	P	32395
			-----
			46799

Jako sluneční agent hledáte na cizí planetě pohled.  
Úkol - projít všechna místa = MAX. bodů.

MAIN MENU

L - Začátek nové hry, 2 - informace, 3 - ukončení, 4 - restore saved game, 5 - změna kláves, 6 - změna jména.

ad. 1. - Zvol obtížnost /1-3/: 1-20 pokojů, 6 překážek, 4 cizinci  
2-100 pokojů, 10 přek., 7 cizinců  
3-200 pokojů, 10 přek., 10 cizinců


- Volba jména /napsat své jméno/
- Rychlost - 1 - slow, 2 - medium, 3 - fast


Ad. 2. - Informace


L - návrat k hlav. menu, 2 - obsah mise:


Cizinecká základna má 20 očíslovaných pokojů. Každý pokoj má 3 teleportály /dálkové vchody/. L teleportál vede zpět. Některé mohou být zavřeny. Číslo pokojů nejde nezbytně za sebou. Vyhní se cizincům /nepřátelům/ a překážkám. Sbírej všechny blikající předměty. Najdi artefakt a jdi do místnosti č. 20.

3. CIZINCI - Typy nepřátel. Jsou 4 druhy nepřátel


Kyhové  /odčerpávají energii/


Osamělí Droidové  /berou víc energie/


 vibrující zmiže /mohou tě otrávit. Když nemáš sérum nebo ho nenajdeš do 500 kroků/


 otupělé lebky /mohou ti sebrat předměty/. Všichni cizinci mají slabé obrnění a potřebují 1-4 údery /zásahy/, než zemřou.


4. PŘEKÁŽKY - /znak/název/efekt/

 fialová - kanály /vyprazdňují energii/


 žlutá - kreslené tvary - překážka


 zelená - psi - /vyprazdňují energii/


 černá - černé bludiště - překážka


 (X) modrá - upíři /vyprazdňují energii/

 fialová - vír - překážky

 zelená - kyselinové body - zamořené







 žlutá - hyper. díry - vtažení, výbuch dovnitř

 modrá - hadi - jedovatí

 X. světle fialová - antigénové - explodují



5. Popis předmětů + užití /klikají/

	fialová - power coll - vzrůst energie
	tmavo fialová - kyslík. nádrž - odstraňuje vákuum
+	zelená - nůž - zabíjí cizince
A	zelená - protianid - ruší kyselinu
†	modrá - odpuzovač upírů - zahání upíry
	modrá - sérum - ruší hady
	žlutá - vymahávač - tvary
↑	žlutá - mulgravitron - ruší
	světle fialová - bludiště - ruší odstraňuje
	světle fialová - sartifack - cancel antimato

6. OVLÁDÁNÍ

vlevo - 6,Z  
vpravo - 7,X  
nahoru - 8,L  
dolu - 9,SS  
střelba dle orientace X - Ø /CS/  
hold - H  
re Start - S  
Quit - Q

7. Detaily mise



Nyní jsi v impériu slunečního agenta MM. Jsi dobrovolník pro nebezpečnou misi. Cizinci uloupili artefakt - náš starodávný ultravynález. Musíš vstoupit do jejich základny a dostat jej nazpět. Když ho najdeš, jdi do pokoje č. 20, kde naši agenti ukryli telepostační zařízení, které tě přinese domů. Zařízení nepracuje, když nemáš artefakt! Přestaň nadávat, bude to dál horší! Abys mohl vstoupit bez zpozorování, nemůžeš si vzít žádné zbraně. Tvůj biotronický oblek tě ochrání, ale nesmíš ztratit veškerou energii! Sbohem sluneční agente... Impérium závisí na tobě.

H R A - po ztrátě života - PIP

REst in pieces - odp. v pokoji, OH ON ne znovu, Good Grief -  
Můj bože, That's Enough - to je konec. Jsem Aidad - pomocnice  
čarodějka. Připrav se k návratu. Já se nespletu. Ale původní  
kouzelníci budou. Vytvoř čáry během času v kosmu.  
ad.3. /Main Menu-zrušení : potvrď prosím-donfirm please /Y/N  
Yes - konec hry, N-vrátí Main Menu  
ad.4.-restore saved Gorue : pl. confirm /Y/N/, Y-nahrává,  
N-vrátí Main Menu  
ad.5. Alter keys /není klávesy - select keys - 1.8.  
ad.6. Změna jména