

OBSAH

## ANTIRIAD =====

Tajemství brnění Antiriadu je nový program firmy MARVEL COMICS, který ukazuje dobrodružství mladého člověka v podzemí staré vojenské základny na Filipínách. Na této základně, (jak praví legenda), se nalézá generátor, který po uvedení do provozu napájí celý systém strojů sloužících k obnovení atmosféry na Zemi, zničené atomovou válkou.

Přístup ke generátoru je ztížen silným radioaktivním zářením. Ke generátoru je možné se dostat pouze ve speciálním skafandru – brnění Antiriadu. Brnění se nalézá v podzemí stejné základny a přístup k němu je poměrně snadný.

Brnění je napájeno vysokoenergetickými bateriami, které se hledají v podzemí (jedna stačí na určitý ohraničený čas).

Mimo to se v příslušenství k brnění nalézá :

---

1/ Antigrav / jakési "létající boty" / - umožňuje let a pohyb ve vzduchu

2/ Antiradiační ochrana - chrání před radioaktivním zářením a zamořením

V podzemí základny je nutno najít také laserovou pistoli a klíč k uvedení generátoru do provozu. Na základně potkáš také nepřátele, kterým vadi tvoje přítomnost zde (budou na tebe stílet ze stacionárních plazmových děl).

Hru zahajuješ v nejnižším podlaží základny a k obraně či útoku máš jen kameny / avšak dosti účinné, jak záhy poznáš /.

První etapou hry je nalezení Antigravu / aby se brnění pohnulo z místa /, dále už v brnění hledáš klíč, laserovou pistoli, antiradiační ochranu a připadně energii pro brnění. Po cestě narazíš na iontové zábrany, které tě nepropustí v brnění dál. Musíš se tedy z brnění vysvleci a tuto část cesty projít bez ochrany.

Nalezené díly jsou znázorněny jako šrouby na obrazovce v pravém dolním rohu, tvoji energii ukazuje výše umístěný indikátor v levém dolním rohu obrazovky, energii brnění ukazuje niže umístěný indikátor v levém dolním rohu obrazovky. Aktivitu brnění ukazuje střední indikátor.

Po nalezení správné cesty a dosažení nejvyššího patra základny / kde je umístěn generátor /, je třeba postavit se v brnění na určeném místě - a to je zároveň ukončení celé cesty.

---

## BACK TO SKOOL

---

Všichni se pamatujeme na darebáka Erika ze hry SKOOL DAZE. Nyní pokračuje ve svém boji proti vzdělávání ve hře BACK TO SKOOL. Dřívější Erikova škola byla mnohem méně výstavná, než je tato. Především existuje rozdělení školy na chlapeckou a dívčí část. Obě tyto části jsou odděleny parkem a hřištěm na rugby a pozemní hokej. Přibyl i žekolník, jehož úkolem je otevírání a zavírání dveří a branek, a který je velmi milý a přátelský k žákům. Když se některý z nich opozdí cestou na vyučování, čeka na něho a nezavírá dveře. Nemá však rád dívky.

Na zemi stojí květináče. Není povoleno stoupat na ně pod trestem několika set čárek. Avšak to neodstraňuje našeho hrdinu. Když se chce zbavit pěti set čárek, jde políbit svou dívku ze ženské části školy. Musí však dát pozor, protože vstup tam je zakázán. Po podlaze tam běhají myši - jestli jsi mrštný, zkus chytit alespoň jednu.

Mimo normálních učeben, ve kterých jsou lavice pro dva žáky, je zde ještě kuchyně, umyvárna, šatna, sborovna a ředitelna. Na začátku každé hry k sobě ředitel všechny svolá a ohláší jistou zprávu / vždy jiného obsahu /. V každé však jde o to, že nikdo nesmí vystoupit ze školy, dokud nebude odhalen pachatel nějakého čtyveractví nebo provinění.

Můžeš čmárat nesmysly na tabuli, ale dej si pozor, aby tě nechytili. Hlídaj také kujóna Einsteina, protože rád žaluje. Jedině profesor přírodovědy nenávidí žalování a na místě doneseče trestá. Ostatní učitelé se však k žalování stavějí přiznivě. Je proto zapotřebí odporné vyvrhlele ztrestat vlastní rukou.

Podobně jako ve hře SKOOL DAZE i zde můžeš užívat prak i pěsti. Ale budь opatrny, protože za to také hrozi trest. Nezapomeň, že ředitel se rád dívá z okna, co se děje na dvore.

Po překročení počtu 10 000 čárek budeš vyloučen ze školy. Tuto nemilou chvíli můžeš trochu oddálit tím, že postřelíš ředitela prakem a utečeš na druhou stranu. Tento manévr nestaci na dlouho, ale dá ti čas na políbení tvé dívky.

Tato hra je velmi atraktivní, má dobrou grafiku i zvuk. Jenom je škoda, že si nemůžeš pojmenovat učitele i žáky podle vlastního přání, jako to bylo ve hře SKOOL DAZE.

## BOMB JACK =====

Tato hra nevyžaduje přemýšlení. Je však velmi žádoucí postřeh a - co je nejdůležitější - přímo opíčí zručnost. Stavas se totiž Bomb Jackem, legendárním biorobotem.

Těžký úkol, před kterým nyní Jack stojí, je posbírání co nejvíce množství bomb přesně určeným způsobem, který je počítán dál. V plnění úkolu Jackovi překážeji sympaticky vyhližející medvídci a hrozivý hmyz s velkým žihadlem. Medvídkové umějí jen chodit, ale když spadnou na zem, změní se v rychle létající včely a neméně hrozivá UFO.

Bomby je nutno sbírat určitým způsobem: Po sebrání jedné z nich začíná horet vedlejší. Od této chvíle je třeba sbírat jen ty bomby, u kterých hofí doutnák. Za to se totiž získá velký počet bodů. Po sesbíráni všech bomb z obrazovky se přechází do dalšího obrazu. Obrazy se od sebe liší pozadím a uspořádáním scény. Pozadí se opakuje po čtyřech etapách, uspořádání scény po více než deseti etapách.

Vždy po určitém čase se objeví rotující tabulka s písmenem. Může to být P, E nebo B. Chycením tabulky s písmenem P /power/ znehýbni me na určitou dobu medvídky i hmyz. Tehdy je možné je posbírat a získat za to dosti bodů. Jestli si však nepospíšíš, nestvůrkám se vrátí plná schopnost pohybu a mohou tě znova zabít. Za písmeno B /bonus/ získáš dodatečný počet bodů, písmeno E /extra life/ ti dává život navíc.

Náš hrdina má veliké možnosti pohybu. Může chodit i skákat. K fyzickému pohybu slouží pět kláves. Stisknutí FIRE má za následek skok do 3/4 výšky obrazovky. Abys doletěl až ke kraji obrazovky, musíš stisknout klávesu UP /nahoru/ + FIRE. Stisknutí FIRE, když jsi ve vzduchu, způsobi změnu směru letu zespoda nahoru na směr dolů. Rychlé stiskávání FIRE spolu s trvalým držením klávesy pro směr způsobi let Jacka ve vodorovném směru.

Hra se vyznačuje výbornou grafikou a stejně dobrým zvukovým doprovodem. Je možno ji ovládat všemi druhy joysticků anebo klávesnicí. Několik nejlepších výsledků si počítač pamatuje spolu se jmény těch, kdož je dosáhlí.

Mohlo by se říci, že tato hra je primitivní a dětinská. Faktem však je, že zaujmě každého.

## TRAP DOOR

---

Jednou po ránu se zvedl jistý sympatický tlouštík jménem Berk ze svého plechu ve velmi špatné náladě. Došly mu všechny zásoby a neměl už nic k snědku. Rozhodl se tedy vydat se do světa a hledat práci.

Večer, po dlouhém putování, se ocitl před rozvalinami zámku. "Nemám tu co hledat" pomyslel si, "...ale můžu tu přenocovat." A s tímto rozhodnutím vešel mezi rozvaliny.

Náhle před sebou na podlaze uviděl ztrouchnivělé padaci dveře. Nezareagoval však dost rychle a propadl skrze ně do podzemí. Když se probral, byl ve studeném a vlhkém sklepě. Seshora se ozval ostrý hlas: "Konečně se tu někdo objevil" - uslyšel Berk - "zůstaneš tu u mne ve službě!"

Od této chvíle musí ubohý Berk sloužit démonu rozvalin. Zkus mu pomoc. Jak začít?

Nejdříve se rozhlédni po sklepě. Hned zpozoruješ, že má tři podlaží. Spodní je malé podzemní jezírko plné žab; střední podlaží je vlastní sklep s kamny, výtahem, sudy a schodištěm dolů. Horní část tvoří balkónek, umístěný hned nad střední částí.

První rozkaz démona, který musíš splnit, je přinést mu brouky v cinové plechovce. Odkud vzít plechovku? Stojí ve spíži na polici. Brouky najdeš pod nadzvědnutými padacimi dveřmi. Po jejich nadzvědnutí vyleze několik brouků a rozprchne se po sklepě. Rychle je pochyť a nastrkej je do plechovky / jestli se nebudeš umět trefit do plechovky, shod brouka z balkonu /. Bude ti překážet malá skákající nestvůrka, kríženec pružiny a kufete. Je to miláček démona, nesmíš mu proto ublížit. Nestvůrka má moc ráda brouky.

Po naplnění plechovky brouky /stačí tři/, ji zanes do výtahu a postav v něm. Teď uved pěkou výtah do pohybu - plechovka pojede k démonovi. Po spořádání jídla ti démon řekne, jaké je jeho další přání. Přání jsou různá; podle nálady.

V plnění úkolů ti pomůže lebka, která napovídá rady. Důležitý je tvůj postřeh a schopnost rychlé kombinace.

V této hře záleží nejen na hbitých prstech, ale i na chytré hlavě. Pamatuj, že démon je netrpělivý a rychle mu vytráví.

Ještě jedna rada - předměty můžeš hýbat, ale nevhazuj žádný do podzemí, nebo odtud vylezou různá strašidla - šachovi koně, měňavky, stílející hlavy na kolečkách. Zbavit se jich můžeš, když je vhodíš nazpět. Dávej si ale pozor, abys sám nespadl do díry - okamžitě zahyneš a nezůstane po tobě ani kostička.

## NIGHT SHADE CITY =====

NIGHT SHADE je další hrou firmy ULTIMATE. Už jsme si dříve představili hry KNIGHT LORE, ALIEN 9, GUNFRIGHT, PENTAGRAM ; nyní tedy něco s duchy, upiry a kostlivci.

Firma ULTIMATE je proslavená skvělým grafickým zpracováním svých programů a i NIGHT SHADE se přiliš neodchyluje od této "normy".

Hrdinou hry je mladý cestovatel, který se náhodou dostal do podzemního "Města zemřelých". Dostat se z města ven, to není lehký úkol. Na každém kroku tu číhají smrtelní nepřátelé, stvůry bez duše i těla. Při dotyku ti odebírají určité procento tvých "vitalních sil". Ale nejsi proti nim bezbranný - zbraně proti těmto stvůrám všeck musíš najít sám a sebrat jich co nejvíce /diagram ukazuje, která zbraň je účinná proti které stvůře/.

Avšak zabíjení, zvláště druhofázých stvůr, není cílem ; a navíc - zasažení takové stvůry špatnou zbraní způsobi její mutaci a to, že se stane nemrtelnou.

V tomto bludišti ulic musíš postupně najít čtyři "postavy", najít na ně zbraň, a potom je zabit. Ale pozor !! Určitou "postavu" je možné zabít jenom zbraní, určenou k tomuto cíli. A tak tedy, které zbraň je účinná a na koho ?

- 1/ Kostra = zabil jí jakýmsi kladivkem
- 2/ Smrt = zabil jí přesýpacími hodinami
- 3/ Upír = zabil ho křížem
- 4/ Duch = zabil ho knížkou

Avšak ne všechno, co se pohybuje, je možné zabít ! Pozor na "pohyblivý ohň" a "oblaček" nebo stvůru po mutaci !!!

Po určitém zácviku je hra trochu obtížnější, než GUNFRIGHT. Tak tedy zahajme hru a hodně štěsti !!!

## PANZADROME

---

Panzadrome není typická hra. Je to směs mnoha typů her, počínaje obyčejnou stříleninou, přes strategickou hru až po normální simulaci hru.

Celý Panzadrome je typické vojenské cvičiště, na kterém jsou prováděny zkoušky nových zbraní. Na tomto cvičišti má být vyzkoušena nová konstrukce těžkého plovoucího tanku s krycím názvem 1847/87a "LAKE". Základní výzbroj tanku "LAKE" může být měněna v průběhu akce bez větší námahy. Odtud plyne velká univerzálnost stroje.

Na ploše cvičiště jsou umístěny stálé základny, které provádějí drobné opravy; také všeck vyměňují části výzbroje nebo Pancíře. Je možné také připojit krátký hledač min / časat. Prostoru cvičiště je zaminovala /. Základny vyměňují šasi, věž (současně s dělem), Pancíř.

Počáteční technické údaje tanku jsou :

---

- 1/ Tankové šasi HELL-TEK T 117
- 2/ Vrstvová neprůstřelná pneumatická kola
- 3/ Bezzákluzové dělo na jednorázové nabité T/S 80 mm

Mimo to je možné na cvičišti namontovat :

---

- bezzákluzové dělo samonabijecí T/S 160 mm
- nárazník pro odstrkování vraků
- housenkové pásy
- další vybavení užitečné v boji

Na ploše cvičiště jsou rozmístěny také různé překážky :

---

- = dálkově řízená děla ráže 160 mm
- = tanky-roboty ovládané z řídícího střediska cvičiště
- = protitankové a časované miny
- = různé terénní překážky pevné i pohyblivé

Tvým úkolem bude mimo jiné projet celým Panzadromem, smontovat dodatečné vybavení, vyhýbat se minám / lze je vidět na obrazovce minohledače /, vyzkoušet ochranné clony na Pancíři a vrátit se do střediska, ze kterého jsi vyjel.

Neznáš ještě tu techniku, proto ti radím řádný trénink před vlastním plněním úkolu.

## COBRA STALLONE

---

Scénář je založen na fabuli slavného filmu "COBRA" se známým hercem Sylvistem Stallone v hlavní roli. Náš hrdina je specialista v boji s teroristy a lidmi psychicky nevyváženými a nebezpečnými pro své okoli. Poručík Cobratti, protože takové je jeho pravé jméno, pracuje u policie a sleduje bandu vrahů, kterou vede šílenec, hodlající nastolit vládu silných a normální lidí pobít. V řadách policie je také zrádce a člen bandy - jedna ze spolupracovnic Cobrattihho. Ta informuje bandu o počinání policie a hlavně Cobrattihho, nazývaného COBRA.

COBRA STALLONE je hra typu ARCADE, neboli obyčejná hra s důrazem na postřeh a šikovnost. Ale čím déle hraješ, tím více tě přitahuje.

Na začátku hry nemáš žádnou zbraň; použij tedy proti svým protivníkům hlavu / USE YOUR HEAD /. Hra probíhá ve staré opuštěné továrně a jsi sám proti celé bandě vrahů a navíc bez zbraně. Ale rozhledni se dobře okolo sebe a možná něco najdeš. Balíčky připomínající hamburger v sobě obsahují zbraň, kterou potřebuješ. V každém balíčku máš jinou zbraň - například nůž, pistoli, pušku s laserovým zaměřovačem. Zbraň můžeš používat tak dlouho, dokud máš na obrazovce obrázek kachničky. Obrázek pomalu mizí, máš tedy zbraň jen na omezenou dobu. Druh zbraně je znázorněn vedle kachničky.

Hra se skládá ze čtyř podlaží, ve kterých rádi tří bandy. Tvým úkolem, tedy úkolem poručíka Cobrattihho, je zabít všechny útočníky a zachránit dívku, kterou vězni.

Tvůj život ohrožuje : žena s granátometem (zrádkyně, tvoje bývalá spolupracovnice), muž s nožem, a mnoho dalších.

Až osvobodíš dívku a ona bude stále s tebou, tak se nemusíš bát nepřátele. I když budeš zasažen, neznamená to pro tebe ještě smrt. Když žena s granátometem střelí, skrč se; když se proti tobě postaví muž s nožem a máhne, tak vyskoč.

Velmi dobrá grafika, pěkné zvukové efekty a plynulé pohyby COBRY dělají hru velmi zajímavou a způsobují, že lehko zaujmeme. Zahraj si tuto výbornou hru i ty !

---

## GLADIATOR

---

"Narodil jsem se v domě bohatého římského patricije jako otrok. Byl jsem lenivý chlapec, přitom ale silný a zručný. Protože ze mne můj pán neměl užitek, prodal mne do školy gladiátorů. Dva roky každodenních tvrdých a vyčerpávajících tréninků mi dovolily vyjít do arény a změřit své sily s protivníkem. Přecenil jsem však své sily - byl jsem tak těžce zraněn, že jsem sotva vyvázl životem. Od té doby se moje tréninky staly ještě delší a důkladnější. Nakonec jsem dobyl své první vítězství. Za ním přišla další vítězství a než jsem se stačil ohlédnout, stal jsem se mistrem Kampánie. Byl jsem oblibencem římského vládce a ten mi daroval svobodu. Nemohl jsem však opustit arénu - měl jsem přiliš mnoho nepřátel. Ti by mne zničili, kdybych se vrátil do normálního života. Byl jsem tedy odsouzen k boji až do konce; až se některý ze soupeřů ukáže být lepší, než já. Doposud se však nikomu nepodařilo mne zdolat. Možná to zkusiš ty ?

Můžeš si vybrat ze čtyřiceti druhů zbraní - štíty, meče, kopí, sekery, vidlice, sítě, dýky. Můžeš si zvolit tři - v tom jednu z dýk. Já zbraň měnit nebudu, jestli mne zdoláš. Avšak nedělej si falešné naděje - vládce vždy omilostní svého oblibence a obráti palec nahoru. Zato ty, pokud podlehneš, budeš vždy odsouzen k smrti.

Při boji můžeš házet zbraň a zase ji zvedat ze země. Budeme bojovat tak dlouho, až jeden z nás povalí druhého na zem a bude ohrožovat jeho život. Přeji ti úspěch, ale nevěřím, že se ti podaří zaujmout moje místo....."

Hra "GLADIATOR" firmy DOMARK je skutečnou novinkou mezi hrami s tématem boje. Grafika i zvukové zpracování jsou velmi pečlivě propracované. Můžeš bojovat s počítačem, nebo s dalším hráčem. Ten druhý boj se koná v lesíku, skryt před zraky zvědavců. Protože souboje jsou římským vládcem zakázané.

Při hře můžeš používat joystick nebo klávesnici. Pohyb není komplikovaný, avšak existuje několik dodatečných úderů /házení, zvedání, rozprostírání sítě/, které se provádějí po dvojnásobném stisknutí klávesy FIRE. Těchto pohybů je šest a údajně pro ty, kdo je všechny objeví, mají producenti připravenou odměnu.

---

## CRITICAL MASS =====

".....Když spatřil nepřátelskou ornitoptéru, Paul Artrida pevněji stiskl ruce na řídicích pákách. Chvíle soustředění, výstřel, a nepřátelský létací stroj se roztríštil o skály pouště Arrakis. "To zase byli sardaukáři ve službách Harkonnenů" - pomyslel si Paul - "a baron Vlad Harkonnen velmi lehce přišel o své výtečné oddíly".

Ze zamyšlení vytrhl Paula náhlý otřes jeho ornitoptéry. Stroj se roztríštil o pozůstatky továrny na zpracování výtažků. Ochranný štít zachránil Paula před smrtí. Jediným východiskem byl návrat do filtrostanu pro druhou ornitoptéru. Mladý Artrida věděl, že se nachází v oblasti ovládané pouštními červy. Tento ohromný a odporný hmyz /původní obyvatelé Arrakis je nazývali Stvořiteli/, číhá na každý neopatrný pohyb člověka, aby ho zhltl.

V dálce se nejasně ukázal nevýrazný stín filtrostanu. Paul k němu přiběhl a v poslední chvíli se vyškrábal nahoru. Zubý červa se zahryzly už jen do písku....."

Budeš umět řídit ornitoptéru mladého panovníka až na konec páteho pásmá, které obklopuje atomový reaktor, zanechaný zde baronem Harkonnenem ?

Nejdříve však vezmi do ruky knížku Franka Herberta "Diuna". Vypráví o komplikovaném systému vládnutí nad planetou Diuna, nazývanou také Arrakis. O vládu bojují Artridové a Harkonnenové. Kniže Leto Artrida je v důsledku baronových intrik zavražděn. Jeho synovi Paulovi a lady Jessica pomáhají domorodci Fremenů. Roman "Diuna" zcela jistě zaujmě každého příznivce sci-fi. Frank Herbert napsal další čtyři díly osudů planety nazvané postupně: "Záchrance Diuny", "Děti Diuny", "Bůh - vládce Diuny" a "Kacíři Diuny". Tento obsáhlý seriál patří k nejvýznačnějším dílům světové fantastické literatury.

Ve hře CRITICAL MASS je třeba proletět pět ochranných pásem, proniknout k reaktoru a zničit ho. Je k tomu určeno 10 minut, po jejichž uplynutí se planeta rozpadne na kousky. Tento nelehký úkol ještě ztěžuje všechny čnějící skály a pozůstatky zařízení na zpracování výtažků - největšího bohatství Arrakis. Ještě více nebezpečné jsou však nepřátelské létající objekty.

Po dobu hry je možné na obrazovce najít informace o energii, směru ve kterém se nachází nepřítel nebo filtrostan, vzdálenosti od konce pásmá a počtu získaných bodů.

Také fízení ornitoptéry není snadné, z důvodů její velké setrváčnosti. Zkus však i ty zachránit Arrakis !

## TAU CETI =====

"TAU CETI" je představitelem nového typu počítačových her, ve kterých je spojeno více druhů původních her; tj. her zaměřených na zručnost /ARCADE/, strategických her /STRATEGIC/ a simuláčních her /SIMULATIONS/. Z tohoto spojení vznikla hra, kterou může hrát každý.

( Jiné hry tohoto typu jsou např. hra ELITE (firma FIREBIRDS) a hra ACADEMY (firma CRL), což je vlastně druhý díl TAU CETI )

Jaký je cíl hry a jak se hraje ?

---

Moderní malou kosmickou lodi musíš přistát na velké planetě robotů. Jakmile přistaneš, začne na tebe honička. Z té se musíš bud ztratit, nebo ji zlikvidovat /což je v zásadě mnohem jednodušší/. Až se zbavíš doprovodu, začni plnit svěřený úkol.

Jeho hlavní částí je nalezení 40 polovin palivových tyčí do reaktoru. Ze dvou k sobě licujících polovin můžeš /po příslušném přizpůsobení změnou barev/ složit celou tyč. Po zkompletování všeho palivového materiálu můžeš vsunutím příslušných tyčí na jejich místa uvést reaktor do provozu. To je celý úkol. Jednoduché, že ?

Celý vnější svět můžeš pozorovat a příslušně interpretovat pod podmínkou, že se perfektně seznámíš se všemi možnostmi svého palubního počítače.

Rozhlédni se trochu po své palubní desce /máš ji na obrazovce/. Vidiš množství různých ukazatelů. Díky jím budeš moci účinně řídit počítač a tím i svoji loď.

Zde je tabulka a význam ukazatelů :

---

HEIGHT	= ukazatel výšky / ve stopách - "foot" /
SHIELD	= štit, neboli ochranné pole lodi
FUEL	= ukazatel množství paliva / v galonech /
LASER	= tvoje zbraň proti nepřátelům
SPEED	= rychloměr / v milích za hodinu /

Efektivní schopnost laseru je omezená, což je vidět na ukazateli "FL" /nepouživej ho proto příliš dlouho; lehce ho přehřeješ/.

Ve svém zorném poli máš také ukazatel infra /Noktovizor/. Když zapneš infračervené reflektory, viditelnost se zlepší.

U horního okraje obrazovky vidiš kompas se svým současným směrem pohybu, dále hodiny s aktuálním časem hry /pro její ukončení je třeba nejméně 6 hodin/.

Musíš prozkoumat 30 míst. Ve kterém místě jsi v daném okamžiku, máš napsáno na obrazovce. Vidiš také informace o současném stavu své lodi / STATUS /.

V levém dolním rohu obrazovky máš malý terminál pro dorozumívání se se svým palubním počítacem,

Můžeš mu dávat tyto příkazy :

-----  
HELP = Pdmoc, Připomenutí příkazu  
SIGHTS ON = zapni infráčervené reflektory  
SIGHTS OFF = vypni infrareflektory  
LOOK = Přehled současné situace  
LAUNCH = nabiti katapultu

Můžeš mu klást tyto otázky :

-----  
MAP = mapa, pohled na terén  
EQUIP = výzbroj ; seznam výzbroje, kterou disponuješ  
STATUS = aktuální stav tvé lodi

Díky počítači můžeš provádět určité operace :

-----  
REACTOR = reaktor  
RODS = díly reaktoru

Několik užitečných rad a pokynů ke hře :

- - mohou tě napadnout nepřátelé ; ničit je můžeš laserem nebo pomocí MISSILE /raketa/  
- zde opustit město, nepřátelé se vrátí  
- Palivo můžeš natahkovat ve vojenských nebo civilních centrech  
- v těchto centrech můžeš najít také jiné užitečné předměty

====\*====

## YABBA DABBA DOOO ! =====

Pamatujete se na film " Pralidé " o sympatickém Fredovi Flintstonovi a jeho ženě Vilmě ? Jestliže ano, určitě si rádi zahrajete hru YABBA DABBA DOO !

Hlavním hrdinou je samozřejmě Fred. Je jedním z budoucích obyvatel vznikajícího města Bedrock. Ve městě se zřizuje kino pro motoristy, kreditní banka, klub, hospoda, půjčovna dinosauroù a mnoho jiných budov.

Tvým úkolem, jako Freda Flintstona, je vybudovat vlastní dům a potom najít Vilmu, bloudící po městě a zavést ji do domu. Prekážet ti budou brontosauři, převalidující se kameny a létající oškubané kachny. Na zemi leží množství malých i velkých kamenů, které shazuje pterodaktylus. Dávej dobrý pozor, abys nedostal kamenem do hlavy.

Najdříve musíš najít místo, opatřené tabulkou HOME. To je místo pro tvůj budoucí dům. Je třeba ho očistit od malých kamenů, které vlezají do dolíku označeného TIP. Potom zvedej po jednom velké kameny a házej je - složí se z nich část domu.

Po postavení stěn a sloupu jdi do banky pro půjčku. Ta ti umožní vypůjčení dinosaure, kterého potřebuješ na sestrojení střechy a komína. Až postaviš celý dům a najdeš Vilmu, dostaneš odměnu a .... stavíš dům znova od začátku, ale v obtížnějších podmínkách.

Fred se pohybuje po městě poněkud neohrábaně. Je možné ho popohnat, když stiskneš současně s klávesou směru i klávesu FIRE. Tehdy náš hrdina utiká. Nemůže však utikat dlouho. Po určité době se musí zastavit, aby nabral sil.

V pravém horním rohu obrazovky jsou dvě lana s uzly. Horní z nich nás informuje o schopnosti k běhu, dolní o energii Freda. Setkání s některým ze zvířat snižuje množství této energie. Obnovíš ji, když se dotkneš Vilmy.

Město se skládá z pěti úrovní, každá má osm obrazů. Tvoje staveniště se nachází přibližně uprostřed. Mezi jednotlivými úrovněmi se můžeš přemístit, když stiskneš klávesu NAHORU či DOLU při přecházení z jednoho obrazu do druhého.

Hra má velmi dobrou grafiku. Nemůžeš se zbavit dojmu, že se díváš na film. Jenom je škoda, že všechno je pouze černo-bílé. Dobrá je také zvuková stránka. A to vše čini tuto hru jednou z nejatraktivnějších.

====\*====

## THE GOONIES

=====

"....Poslední den uprostřed přátel. Zítra kliče od našeho domu převeze nový majitel. Kamarádi přemlouvají, aby se naposledy uspovídala Prima zábava. Chybějí jen konkrétní nápadů, co podniknout. Jdeme tedy na půdu, kam mimo našeho tátu už po řadu let nikdo nevkročil. Začíná rozpustilá hra uprostřed starého harampádi. Víte už co dál? Micky našel starou poničenou mapu, na které všechno připomínalo okoli naší pláže. Rozhodli jsme se k průzkumu. Můj starší bratr nás zkoušel zadržet, ale pořádně přivázáný k židli už nemohl zasáhnout.

V blízkosti pláže stála stará budova, ve které byla kdysi restaurace. Teprve když jsme vešli dovnitř, tak se ukázalo, že je to úkryt známé nám odjinud bandy zločinců - mamky a dvou synků, kteří zde měli ukrytou tiskárnu falešných peněz.

O co dělat? Vědomi posledního dne s nejlepšími kamarády přechýlilo misky u vah. Navíc se zde objevil i můj starší bratr s dvěma kamarádkami a dokonce i oni chtěli jit s námi. Rozhodli jsme se totiž přelstít bandity a najít tajemný průchod, vedoucí k pokladu, který zde před mnoha lety ukryli piráti /jak pravila nalezená mapa/...."

A zde se začíná tvoje role, drahý čtenáři! THE GOONIES, což znamená Ztřeštěnci, ačkoliv byli Stevenem Spielbergem vybaveni neobvyklou fantazii a vtipem, čekají na tvůj podíl v zábavě. Nalézáme se v zavřené restauraci. Tedy je třeba obelstít pozornost bezohledné "mamky", najít průchod a ponorit se do nitra podzemních chodeb. Protože THE GOONIES jsou především partou přátel, musejí si navzájem pomáhat.

Hráčov (tedy vlastně tvůj) úkol je uložený - pohybuje jenom dvěma postavami ze šesti Ztřeštěnců (na ZX Spectrum klávesy Q, A, O, P a Caps Shift pro volbu hrdiny, nebo joystick - Kempston či Sinclair). Existuje možnost zábavy i pro dvě osoby současně - obě postavy hrdinů mohou řídit dva hráči najednou.

Myslim, že tyto informace postačí každému pro zahájení bitvy o poklad pirátů. Pro příklad uvedu způsob opuštění první místnosti a vniknutí do komplexu podzemních prostor (hráči s většími ambicemi zde přeruší čtení):

Hráč (nazveme ho A) vyjde do nejvyššího poschodi, kde po levé straně stojí židle. Posune ji pod žebřík, aby se dostal do tiskárny. Postavi se těsně ke stroji, který začne tisknout falešné peníze a čeká; tehdy hráč B sejdě bezpečně dolů a rozbití demížon, stojící za krbem. Průchod do podzemí se ukáže sám. Je třeba s hráčem B dojít až na konec podzemní chodby a tehdy s hráčem A rychle seběhnout dolů. "Mamka" zaujatá sbíráním peněz si ho v té chvíli nevšimne. Východ se nalézá na konci tunelu. Potom - obraz je mnohem zajímavější a hra obtížnější. Nepronadím jak, ale napovím: na судu je třeba se pohybovat tak, že jdeš ve směru opačném k tomu, kam se chceš dostat.

Hru je možné posoudit jako velmi obtížnou. Dostat se do čtvrté místnosti, to už je úspěch! Cesta hrdinů hry není o nic méně poseta pastmi a nástrahami, než cesta hrdinů filmu Stevence Spielberga.

Zachraňte dům před prodáním a přátele před rozloučením. Ztřeštěncům se to podařilo. Téměř zázrakem zachráněné zbytky pokladu dovolily splatit dluhy rodičů.

## BOULDER DASH =====

Jestli chceš mít rudé oči z nevyspání a sledování televizní obrazovky a prsty rukou otlačené od držení joysticku tak, že je budeš moci jen s potížemi narovnat, doporučuji ti jednu z nejzábavnějších her a sice hru firmy First Star Software se stručným názvem BOULDER DASH.

Tato hra má tu výhodu, že jistě nezničíš svůj joystick, což se ti může u některých her snadno stát. BOULDER DASH vyžaduje od hráče jistou intelektuální námahu a dokonce i znalost některých fyzikálních zákonů. K tomu pak schopnost přesného předvídání i manuální zručnost. Zaručuji ti, že po třech dnech a nocích hry vůbec nebudeš znuděný, ale právě naopak.

Ve hře řidiš malou, nenápadnou bytost jménem Rockford. Rockford, když se mu něco nepovede, hněvivě kouli očima a netrpělivě dupe nohou. Pokud se mu nepodaří najít východisko z nějaké zapeklité situace, je třeba stisknout klávesu START, abys nebyl spoluúčastníkem jeho zlosti.

Rockfordovým úkolem je hledání diamantů, které náhodou, nebo možná také schválně, někdo zanechal v řadě jeskyní. Náš hrdina rázi tunely a sbírá po cestě nalezené diamanty. Bylo by to velmi jednoduché, kdyby ta samá osoba, která diamanty rozházelala, je neobkllopila odpornými balvany a skalními bloky. Má to ten následek, že do hry musíš vložit maximální úsilí, abys dosáhl určeného cíle.

Před každým dalším krokem vpřed musí Rockford důkladně posoudit situaci. Jediný neopatrný pohyb a lavina balvanů zasype našeho hrdinu, čímž ztrati jeden ze svých tří životů. Chvíle nepozornosti, nebo zlomek vteřiny zpoždění mají za následek, že kameny padají na cestu, po které se pohybuje.

Není to však jediné ztížení hry. Nepřemožitelný a nespoutatelný Rockford se střetává při prohledávání jeskyní s několika dalšími protivníky. Jsou to: motýli, kteří se při dotyku s padajícími kameny mění v diamanty; tajemné létající bomby - pasti; vroucí prameny lávy a jiné zvláštnosti a zéludnosti.

Když Rockford sebere určitý počet diamantů, otevřou se tajně dveře a následuje přechod do další jeskyně. Je jich celkem šestnáct. Rockford si může v každé jeskyni zvolit jednu z možných úrovní, na které se chce pohybovat. Přechod v jedné jeskyni z nižší na vyšší úroveň je spojen se získáním prémie v podobě dodatečného života, ale také s větším množstvím diamantů k hledání v kratším čase.

Ted už musím jit, protože jsem právě na dobré cestě k úspěchu. Jsem už ve druhé jeskyni a sedím u počítače teprve čtvrtý den.....

## BEACH HEAD =====

Jako velitel výsadkové skupiny máš za úkol obsadit předmostí. Na silně opevněném nepřátelském mořském břehu musíš vysadit desant a opevnit se, aby s vytvořil základnu pro další útok do hloubi pevniny. Velitelství armády na tebe spoléhá!

Na začátku se musíš rozhodnout, jakým způsobem budeš dobývat břeh. Vedenou k tomu dvě cesty - jedna lehká, skrze široké ústí zátoky; druhá těžká, skrze nepříliš širokou úžinu.

Jestli se ti však nepodaří rychle proplout širokým ústím, pobřežní hlídka tě spatří a ústí zatarasí. Potom je třeba proplout skrze úžinu posázenou minami, kterou navíc kontrolují pobřežní torpédometry.

Když se ocítneš v zátoce, musíš svést bitvu s nepřátelskou flotilou. Máš k dispozici jeden dvojkanón 40 mm. S jeho pomocí je třeba sestřelit útočící nepřátelská letadla. Jejich množství závisí na tom, kterou cestu do zátoky jsi zvolil. Po těžkém příjezdu úžinou je letadlo dvakrát méně, než po lehkém příjezdu širokým ústím. Každé nezasažené letadlo zbombarduje tvé lodě, způsobi přitom dvě poškození. Lodě se dvaceti zásahy jde ke dnu.

Po sestřelení všech letadel tě čeká potopení pěti nepřátelských lodí. Střílíš z děla 250 mm. Speciální zařízení tě informuje, jak daleko od cíle dopadla střela. Když to bude např. výstřel krátký o 400 m, je třeba zvednout hlaveň o dva stupně / 400 : 200 /.

Nyní máš volný přístup na břeh a můžeš vysadit kolonu tanků. Je třeba s nimi násilně obsadit nebezpečnou, minami, bunkry a kotouči ostnatého drátu naježděnou cestu. Na jejím konci se nalézá hlavní bod obrany pobřeží - velký bunkr s jedenáctičlennou posádkou. Deset z nich střeží střílny, jedenáctý odpovídá za dělo umístěné na vrcholu bunkru. Máš k dispozici tankové dělo 114 mm, kterým můžeš po cestě ničit jednotlivá střelecká hnízda a nepřátelské tanky. Dej si však pozor na sloupky a zdíky.

Po doražení až k bunkru musíš střílet do postupně se otevřejících střílen. Není to jednoduché a horlivá obsluha pomalu, ale nezadržitelně obraci hlaveň směrem k tobě a nakonec vystřeli. Jediným tankem určitě nezničíš všechny střílny. Pak je nutné přijet k bunkru dalším tankem. Ale pozor - cesta bude obtížnější. Až se střtíš do desáté střílny, poslední obránce zničí dělo, vystrčí ven bílou vlajku a vzdá se.

D o b y l     j s i     b ř e h !

-----

Hra má zajímavou, pečlivou grafiku a bohatý zvukový doprovod. Dává možnost ovládání všemi druhy joysticků i na definovat si vlastní ovládání z klávesnice. Uchovává v paměti také pět nejlepších výsledků a jména velitelů výsadku.

Z časopisu BAJTEK přeložil : ing. Petr Farda  
Do TASWORDU přepsal : Pavel Rydval

15.4.1988.

## PAPER BOY =====

Nazdar ! To jsem přece já - Paper Boy ! Váš přítel ze stříbrného plátna. Ano, ano.... Vím, že někteří z vás mě chtějí nazývat kamelotem, ale je to nejvýstižnější slovo ? Rozvážím nejen noviny, ale mimo to používám vlastní dopravní prostředek.

Možná mi budete chtít pomoci ? Prosím pěkně, ale přede mnou upozorňuji, že to je těžká a namáhavá práce. Den za dnem rozvážet "The Daily Sun" pro stálé klienty. Tak ! Ale i ti klienti jsou pořád vybiravější. Už nestačí hodit noviny na rohožku nebo do schránky, jako dřive. Rozmazlení zákazníci by chtěli, aby jim čerstvě noviny vlétly skrz okno přímo do rukou. Zkuste to provést !

Další věc je ta, že platí v závislosti na poskytnuté službě. Noviny, které necháš na zahrádce, jsou pro tebe jen ztrátou. Sám ti přejí dobré ovládání řidítka, protože londýnský chodník může být nebezpečnější než Oxford Street. Nezkoušeji však sjet do vozovky, protože se ti automobily nebudu vyhýbat.

Obej na to, aby nikomu nescházel čerstvý tisk. Na mnoha místech leží připravené nové dávky novin, budeš tedy moci doplňovat zásobu. Ale jen do určité míry, protože tvůj nosič pojme jen deset výtisků.

Po obsloužení všech klientů musíš v redakci hlásit výsledek dne. Nikdo neví, proč tam vede klikatá a vymletá cesta. / Dám ti jednu radu - musíš se dobře rozjet ! /.

A potom uvidíš všechno černé na bilém. V mé už tak zkomputerované zemi i kameloti používají počítač, aby si zanalyzovali odvedenou práci. Další den začíná velmi podobně jako předešlý, jenom obyvatelé ulice se ti postarájí ještě více o atrakce na tvé cestě.

====\*

## DAM BUSTERS =====

Už od začátku roku 1943 uskutečňovali Spojenci společně velké kobercové nálety na důležité strategické body Německé "říše".

V březnu 1943 vznikl projekt zničení vodních přehrad a elektráren na středním toku Rýna, které dodávaly energii okolním zbrojným továrnám.

Přípravy k akci trvaly řadu měsíců a mezitím byla v tomto čase vyrobena speciální bomba, která svržená patřičným způsobem, by měla klouzat po vodní hladině a zničit hráz přehrady.

\* \* \*

Je 16. května 1943, 21.45 hodin večer. Skupina těžkých bombardérů Avro Lancaster vystartovala z polního letiště u Scamptonu a jiho-východním směrem přes Francii zamířila do Německa. Po řadě nácvíků a dalších příprav zahájila britská 6117. bombardovací divize akci, která měla bezprostředně přiblížit konec války a pád "Třetí říše", protože zničení hrázi a vodních elektráren v Porúří mělo mít za následek mimo přerušení dodávky elektrické energie také zaplavení a zničení přibližně 40 procent zbrojovek a dalších továren, podílejících se na výrobě zhruba poloviny zbrojního potenciálu Německa.

A jaká je tvoje role v této akci ?

Jsi současně pilotem, navigátorem, předním i zadním střelcem, bombardetčíkem i palubním mechanikem ve svém letadle. Místo, ve kterém se v dané chvíli v letadle nalézáš, je označeno malým světélkem u spodního okraje obrazovky. Přemístit se do jiného prostoru v letadle můžeš pomocí sedmi kláves od Q po U. Máš před sebou těžký a vyčerpávající let nad severní Evropou.

Samá hra po zvolení způsobu řízení letadla začíná volbou :

- 
- ukazatelů : buď číselných /digital/ nebo normálních ručkových
  - druhu letu :
    - 1/ TAKE OFF = let se startem
    - 2/ FLIGHT = letadlo už je ve vzduchu připraveno k převzetí řízení
    - 3/ PRACTICE = cvičný let /jako všechny dřívější/

Jak bude probíhat tvůj let :

---

- 1/ Startuješ z letiště SCOMPTON /12 mil od východního pobřeží Anglie/ a přímým kursem letiš k holandským břehům. Kurs, kterým poletíš, nastavuješ kurzorem. Kurzor umístiš na mapě v místě určení /akce ?/. Pak autopilot nalézá automaticky správný směr na palubním kompasu.  
**POZOR !!!** Pamatuj však na to, abys nevybral let po přímé xxxxxxxxx čáře /utajení cíle/ a aby ses vyhnul místům soustředění protiletadlového dělostřelectva /přistavy, průmyslová města ap./ a prostoru, kde operují nepřátelské stíhačky.
- 2/ Start = není to nic těžkého. Nezapomeň však, že o své poloze vůči zemi se dozvíd pouze z přístrojů.
- 3/ Jestliže tě zachytí nepřátelské světlomety a tvůj palubní stífelec si s nimi neporadí, budeš muset provést řadu únikových manévrů. Jestli se ti však nepodaří se světla reflektoru zbavit, staneš se automaticky cílem všeho pozemního dělostřelectva.
- 4/ Vyhýbej se také letištěm a větším městům, protože jestli se ti nějaký Me-110 přilepí za ocas, nebude lehké ho setřást. Střílej přesně a pečlivě nastavuj opravu /předstřel/.
- 5/ Jiné nemilé překvapení je přehradní balón. Ačkoliv při v době 1.světové války byli piloti, kteří uměli se svým strojem na takovém balónu přistát, radím ti, abys to po nich nezkoušel. Na balóny střílej z palubních zbraní.
- 6/ První mechanik pracuje prakticky samostatně až do okamžiku shození bomby. Po dobu letu nastav otáčky motorů na 9600 ot /když nastaviš nad 10000, jednoduše je zničiš/, to dá střední rychlosť letu 230 mili/hod.

Ukazatelé :

---

1. řada nahore = forsáž motorů
2. řada odshora = otáčky motorů
- Přepínače v pravém horním rohu = vypínače motorů
- První čtyři posuvné ovládače zleva = otáčky motorů /plyn/
- Další čtyři ovládače = ovládání forsáže

Nastavování umístěním kurzoru u příslušného ovládače, pohyb odshora dolů až do doby, kdy je získána žádaná poloha.

- 7/ Druhý mechanik kontroluje zásoby paliva a jeho spotřebu, otevírá nebo zavírá klapky. Má dozor nad korekčním směrovým řízením, které může být použito při vysazení některého z motorů.

Ukazatele :

-----  
První řada nahoře = stav paliva  
Kulatý ve středu desky = klapky  
Přepínač ve tvaru čtverce = podvozek

- 8/ Mapa v kabíně navigátora. Výběr trasy musí být velmi pečlivý, protože dokonce i malá chyba může být tou poslední.
- 9/ Nad cílem musíš začít klidně točit, dokud střelka kompasu není rovnoběžná s čárou ukazatele směru. Srovnaj si výšku na 51 stop. Sniž trochu otáčky motorů a zkонтroluj práci prvního mechanika.
- 10/ Teď je řada na bombometčíkovi. Ze začátku zapni transportní motor /pravý přepínač/ ve své bombě. Pozorně sleduj světla zaměřovače. V okamžiku, kdy se obě světelné skvrny překryjí, budeš ve správné výšce. Po vypočtení vzdálenosti k přehradní hrázi můžeš přejít k bodu č. ii.
- 11/ Už jsme skoro u hráze. Když se celou svou délkou překryje s čárou ukazatele vzdálenosti u předního střelce a obě věžičky hráze se ocitnou v rozsahu /v mezích/ těchto značek, můžeš uvolnit bombu.
- 12/ Když se do hráze netrefíš, můžeš už jen začít hru od začátku, protože druhý nálet na hráz už není možný.  
Když se strefíš, hráz vyletí do vzduchu a voda se začne valit do prostoru pod hrází a dál.  
Dostaneš oficiální gratulace a výsledek v bodech.

Doporučuji ti, aby sis před každým letem zatrénoval, aby akce byla jistá na 99 procent. To poslední procento už může záležet na počasi. Přeji ti úspěch !

====\*====

## GHOSTS'N GOBLINS =====

GHOSTS'N GOBLINS firmy ELITE je hra na zručnost : zabij všechno co se hýbe. Nápad starý jako sám svět a přesto hra získala mnoho příznivců. Příčinou je velká rozmanitost jak pohyblivých postav, tak i scény. U toho je i výborná hudba.

Cílem hry je osvobození princezny, kterou unesl drak a uvéznil ji v katakombách. Aby se dosáhlo tohoto cíle, je třeba překonat mnoho překážek, projít mnoha nebezpečnými místy a zabít mnohá nepřátelská stvoření. Je nutné dostat se přes starý hřbitov, kde se rojí upíři a zlí ptáci. Potom je nutno projít starým lesem do ledového paláce, plného duchů. Později je třeba projít starým domem do pustého zámku. Po průchodu bažinami stojíme před vchodem do katakomb, kde je vězněna unesená princezna.

Na obranu před různými stvůrami máme brnění a jednu ze tří možných zbraní : šavli, meč, pochodeň.

Některé nestvůry umírají po prvním zásahu, jiné je třeba zasáhnout vícekrát. Zbraň je možné vyměňovat. Za tím účelem je nutné zabít nestvôru, která nese urnu. Ta spadne na zem, rozbití se a vypadne z ní zbraň.

Hra je rozdělena na tři pásmá. V každém se nacházejí dva startovní body. Když ztratíme jeden život, začínáme vždy od posledního startovního bodu. Po skončení etapy je ti přidán jeden život / když etapu ukončíš bez zbraně, tak jen zbraň /.

Informace v horní části obrazovky nám ukazují : jakou máme zbraň, kolik času nám zbývá do konce pásmá a kolik můžeme udělat chyb.

Ovládání postavy hrdiny je možné buď joystickem, nebo z klávesnice / můžeme si nadefinovat vlastní klávesy /.

====\*====

## POPEYE

---

Právě jsem se vrátil z dlouhé cesty kolem světa. Hbitě jsem běžel do svého domu, ale našel jsem ho zamčený na čtyři západy. Moje žena byla uvnitř, protože pod rohožkou nebyl klíč. Rezignovaně jsem si sedl na schody a mlčky jsem pukal z vyhaslé faječky. Náhle se za mnou s třeskem otevřelo okno a uslyšel jsem nabručený hlas své ženy : " Kde se flákáš tak dlouho, ty lenochu ! Já tě naučím starat se o domov a ne si vozit břicho po zámořských hospodách ! "

Chtěl jsem přiběhnout k oknu a omluvit se, ale okno se s třeskutím zavřelo. Co dělat ? Moje žena mě odstrčila, na moře se nemohu rychle vrátit; kam se tedy vrtnu ? Schovám se v majáku. Tam si promyslím, co dělat dál.

Tak jsem šel k moři. Na majáku jsem našel plechovku špenátu – měho zamilovaného jídla, a dva perníky ve tvaru srdíček. Když jsem je snědl, cítil jsem, jak nová naděje naplňuje mé srdce. Běžel jsem k domu, ještě jednou zkusit odprosit ženu. Našel jsem ji v okně ..... radostně rozesmátou. Po mém prvním polibku její úsměv zmizel, po druhém se okno zavřelo a na tváři jsem ucítil chlad dobře ohoblovaných prken.

Věděl jsem však už, co musím udělat. Musím posbírat všechny perničky (je jich 26) a odprosit ženu a přitom ji 26 x polibit.

Odněkud přiletěl ohromný sup a než jsem se stačil zorientovat, povalil mě na zem. Vytáhl jsem z kapsy plechovku špenátu a rychle jsem si nasypal do úst porci posilující potravy. To mě postavilo na nohy. Za supem se hnul tlustý bocman, kterého jsem znal odjinud jako obchodníka s otroky. Stačil jsem se schovat za ohýbem zdi, takže mě nezpozoroval. Od té chvíle už šlo všechno jako po másle. Klíče pasovaly k některým zamčeným dveřím, po nasazení kouzelné čepice jsem se stal neviditelným. To mě zachránilo před ohněm z tlamy draka, který se usídlil na střeše. Zápalka uvedla v činnost dělo, které mě svým zeleným plamenem vystřelilo nahoru. Nepovedlo se mi jenom schovat se před čarodějnici – sestrou bocmána, ale od čeho mám špenát ?

Velké obtíže jsem měl s "jednorukým banditou" – hraním automatem, který už jsem viděl mnohemkrát za hranicemi. Po vložení penízku a zatažení za páku se v okénkách začaly objevovat různé předměty a také písmenka – hlavně P, O, E a Y. Nakonec jsem objevil, že musím složit nápis POP EYE – moji přezdívku, kterou jsem neměl moc rád.

Zpozoroval jsem také, že když se před "banditou" postavím tak, aby moje hlava byla ve výši jistého okénka a potom uvedu automat v činnost, předmět v tomto okénku se nebude měnit. Tak jsem složil celý nápis a za odměnu jsem dostal šest perniček.

Když jsem po posbírání všech perniček přiběhl k oknu a naposledy polibil ženu, dveře se pohostinně otevřely. Oba jsme už ve shodě zasedli k slavnostnímu obědu a od té chvíle jsme žili spolu dlouho a v pohodě....

## ANTICS

---

(The Birds and the Bees II.)

Určitě ses už mnohokrát chlubil, že jsi velmi odvážný, vytrvalý, že si umíš poradit v každé situaci. Jestli se chceš přesvědčit, zda to tak opravdu je, zkus si zahrát hru ANTICS.

Poprvé řečeno, nebudeš tu mít přiležitost předvést svou sílu, ale o to víc si můžeš vyzkoušet svou šikovnost, zručnost, schopnost dobré si vše zapamatovat a ..... trpělivost.

Vidíš tu včelu na obrazovce, poblíž úlu? Stačí jen trochu fantazie a už si můžeš představit, že ty sám jsi touto včelou. Avšak nebudeš si jen tak bezstarostně poletovat po louce a hledat nejhezčí květy /jako je tomu tak ve hře TBATB, což je The Birds and the Bees I. - a je to první část hry ANTICS/.

Potkalo tě neštěsti - tvůj bratr Boris byl unesen a uvězněn ve velkém podzemním mraveništi. Jestli mu nikdo nepřijde na pomoc, Boris umře - daleko od sluníčka a květů. Mohl bys to dovolit? Ale na druhou stranu dobré víš, že abys pronikl až k němu a zachránil ho, budeš muset zdolat mnohá nebezpečí a sám nasazovat vlastní život.

Ale co bys neudělal pro bratra? Vstupuješ do tajemného světa mravenců. Určitě se ti bude hodit mapa, pozorně ji prostuduj /pokud jí máš k dispozici/. A ještě několik užitečných informací pro úspěšné zvládnutí této hry:

- Mravenci vyhloubili v zemi ohromný labyrint s množstvím slepých chodeb a zamaskovaných průchodů. Ty se před tebou otevřou, když se dotkneš patřičného kvítku - spinace.
- Povšiml sis, jak zde neustále pobíhají mravenci i jiný hmyz? To jsou obyvatelé podzemního mraveniště. Mravenci hlídají své sídlo a budou se pokoušet zmařit tvou výpravu. Každý jejich dotyk ti ubírá část sily a pylu, které potřebuješ k životu a k létání. Jejich ztráta má za následek smrt - a všechny naděje na osvobození bratra budou zmařeny.
- Při prolétávání labyrintem se pozorně rozhlej a hledej květy. Neroste jich tam mnoho, ale jsou pro tebe spásné. Jakmile tedy spatříš květ, sedni si na něj. Hned se budeš cítit silnější a na křídélkách se ti usadí hodně pylu. Nelekej se létajících kuli - jsou tu jenom proto, aby tě postrašily. Také malé houseinky, které tu občas lezou, jsou úplně neškodné. Dost nebezpečné jsou berušky - jejich dotyk ti oddebírá část sily. Ale beruška se na chvíli zastaví a dovolí ti projít.
- Dej si velký pozor, abys neusedl na malém, nenápadném kopečku. Je to past!

Při hře budeš informován, kolik máš pylu / Pollen /, kolik ti zbývá sily / Stamina / a jak vělkou část svého úkolu jsi už splnil.

Víš, proč mravenci unesli Borise? Dozvěděl se totiž jejich tajemství - tajemství nezničitelnosti. To je zakódováno v kvítcích, která rostou v mraveništi. Musíš je tedy všechny posbírat, aby ses mohl vrátit s bratrem zpět do úlu.

Po celou hru ti bude společníkem lehká hudba, ale nedej se ukolébat jejimi příjemnými tóny. Stále se měj na pozoru. Boris na tebe čeká; musíš ho osvobodit.

## GUNFRIGHT =====

Další hra firmy "Ultimate" - GUNFRIGHT - se velmi podobá hře NIGHT SHADE. Zde však není vůbec řeč o strašidlech, upírech či dalších mystických bytostech; nepřitelem, kterého je třeba najít a zneškodnit, je hmotná bytost. Chodí v klobouku a vždy má ruku na koltu. Je jedním z nejslavnějších a nejrychlejších desperátů Divokého Západu. Do bandy patří Buffalo Bill, Sundance Kid, Billy Kid, Butch Cassidy, Ma Baker, Wild Bill, Rumpo Kid, Clever Jake a mnoho dalších.

Ty, jako šerif městečka Draw City, je musíš všechny poslat pod drn, protože ti jinak nedají pokoj. Každý den vylepuješ na stěny zatykače, kde slibuješ stále větší odměnu za chycení bandity. Bohužel, ke tvé smůle, nejsou obyvatelé městečka Draw City udavači. Jenom malí kluci ti ukazují prstem, na kterou stranu šel hledaný zabiják.

Když jako šerif Quickdraw pochoduješ ulicemi městečka, stěny budov jsou nahrazeny čarami, abys mohl po celou dobu pozorovat svého hrdinu. Tyou výzbroji je šestiranný kolt Magnum 0,72. Po vystřílení celého zásobníku se zbraň samočinně nabije, avšak od peněz, které vlastníš, se odečte suma potřebná na zaplacení nábojů. Abys získal nějaké peníze, na začátku hry střílíš do padajících pytlíků se zlatem. Je to i dobrý trénink před utkáním s hledanými bandity.

Po celou dobu hry vidiš na levé straně obrazovky zatykač s podobiznou hledaného bandity a cenu za jeho hlavu. Pod tímto plakátem visí několik klobouků. Je to počet soubojů, které ještě můžeš /neúspěšně/ svést; tj. počet životů, které ti zbývají. Ještě níže je vyobrazen zásobník koltu a množství hotovosti, jakou disponuješ. Dále ceny nábojů, koní a pokuta za zabití nevinného obyvatelé městečka. Tato pokuta je velmi vysoká - od 100 do 5000 dolarů. Někdy však není jiné řešení. Když ti některý z obyvatel vejde do cesty, musíš si vybrat - bud ty, nebo on.

Na ulici je možné najít koně na dvou nohách. Když se ho dotkneš a odečteš částku na zaplacení, můžeš se prohnájet po městě bez obav z jeho obyvatel. Někdy však i bandita je na koni; dávej tedy pozor, protože ti může utéci.

Jestli všechny peníze utratíš za náboje, koně a pokuty, ještě si nemusíš zoufat a věšet hlavu - dobře se rozhlédni kolem sebe. Určitě najdeš nějaký pohozený váček se zlatem.

Jakmile banditu spatříš, okamžitě střílej. Protože tvůj protivník je velmi rychlý a proklatě dobré míří. Vlastní souboj se odehrává v blízkém baru. Před sebou vidiš zabijáka a svoje mířidlo. Střílej bez rozmyšlení. Než bandita vytáhne zbraň, tak uběhne jedna vteřina. Za tu dobu ho musíš někam zasáhnout; třeba i do nohy. Jestli to nestihneš, prostříli tě jako řešeto a přijdeš o jeden klobouk /život/. Když však rychlou a přesnou střelbou pošleš k zemi zabijáka ty, přiliš se neraduj. Začíná rádit další bandita. Ty ho musíš zase zneškodnit; samozřejmě odměna za tento výkon je už vyšší.

A ještě jedno důležité upozornění - při putování po městě si dej velký pozor na kaktusy! Jejich dotyk znamená smrt a jenom klobouk ležící na zemi bude památkou na neopatrného šerifa. Také je třeba si dát pozor na roj divokých sršňů, který vypouštějí kumpáni zabitých lotrů v touze po pomstě.

Hra nikdy nekončí /jedině když prohraješ/, protože se rodí stále noví bandité a neustále je třeba střížit pořádek a právo ve městečku Draw City.

## SHOW JUMPING

---

Určitě ses už mnohokrát díval v televizi nebo na závodišti na koňské dostihy. Zúčastňují se jich nejlepší jezdci a koně. Jestli i ty chceš vyzkoušet své sily v této sportovní disciplíně / i když jen doma u televizní obrazovky a ne na závodišti /, tak si zahrraj hru SHOW JUMPING.

Jsi žokejem, který se právě účastní každoročně pořádaných jezdeckých závodů /parkur/. Máš projít trasu, která obsahuje pět až patnáct překážek. Jsou tu zídky, vodní příkopy, příčná břevna na stojanech, vodorovná břevna, sudy aj. Za shození překážky dostaneš příslušný počet trestných bodů. Když počet trestných bodů překročí 20, jsi diskvalifikován. Rovněž dojde k diskvalifikaci také tehdy, když tvůj kůň odmítne potřetí poslušnost.

Abys zachoval příslušné pořadí přeskakování překážek, pomohou ti písmena, umístěná u každé překážky, a obrázek jezdce na koni v horní části obrazovky, který ukazuje, ze které strany se daná překážka skáče.

Počet tvých trestných bodů je znázorněn v levém horním rohu obrazovky, čas v pravém. Před zahájením hry si můžeš zvolit množství hráčů a koně, na kterém chceš jet. Když si vybereš, spustíš plán závodiště, na kterém jsou vyznačeny směry překonávání překážek, start a cíl. Stupeň obtížnosti hry si zvolíš na začátku.

Výběr je jednoduchý = HARD /obtížný/  
EASY /snadný/

Hry se může zúčastnit až osm hráčů, kteří mohou volit po jednom z osmi koní. Po skončení závodu je promítнутa výsledková tabule s dosaženými časy a množstvím trestných bodů každého závodníka /foul/.

Ovládání : joystick /Kempston či Sinclair/, nebo klávesnice.  
-----

Hra se vyznačuje pečlivou grafikou a dobrými, i když asi málo diferencovanými zvukovými efekty. Je to zajímavá a pěkná zábava v rodinném kruhu za dlouhých či nudných večerů.

====\*====

Z časopisu BAJTEK přeložil : ing. Petr Farda  
Do TASWORDU přepsal : Pavel Rydval

27.6.1988.

## KUNG-FU MASTER =====

Thomas si toho hodně sliboval od první schůzky se Sylvii. Dlouho se procházel po úzkých řeckých uličkách. Až po setmění se rozhodli vrátit domů. Byli už blízko cíle, když tu se z temného kouta vynořilo podezřelé individuum. V jeho dlaní se zablyštěla čepel nože. Thomasova reakce byla okamžitá. Zákefny útočník netušil, že Thomas byl adeptem a nyní je dokonce mistrem školy východního umění boje v klášteře Shao-Lin. Dobře mířené kopnutí vyrazilo nůž z banditovy ruky a silná rána pod bradu ho srazila na zem. Avšak to nebyl ještě konec boje. Ze všech stran se sbíhali útočníci, aby pomstili svého druhu. Thomas, zabrany do boje, si neměl čas všimnout, že maskované postavy chytily a odvlekly Sylvii. Jakmile niniové se svou kořistí zmizeli, místo boje se během několika okamžiků vyprázdnilo. Teď měl Thomas teprve čas se ohlédnout po Sylvii. Nebyla tam však ani ona, ani žádný z útočníků.

Po celonočním hledání se unavený Thomas stěží dovlékl domů. Už pochopil, co bylo hlavním cílem přepadení. Neviděl žádnou naději, že by svou milou ještě někdy spatřil. Pohrouzený v zoufalství myslel jenom na ni.

Ke svému úžasu po několika dnech dostal zprávu od pana X, že které se dozvěděl, že Sylvie byla unesena na příkaz starého a mocného Ninji a že je vězněna v nejvyšším poschodi jeho ohromného paláce. Thomas se okamžitě vydal na pomoc milé.

Palác Ninji se skrýval uprostřed stromů. Thomas se ostražitě přiblížoval ke vchodu. V okoli nebyla živá duše. Mistr opatrně vešel dovnitř. Sotva překročil práh, rozlehla se rána a dveře za jeho zády se prudce zavouchly. A v té chvíli se současně pootevřely dveře na konci sálu, ve kterém právě byl. Thomas k nim přeběhl a ponosil se do nitra temné chodby. Pomalu šel kupředu a vyhýbal se skrytým propadlům a dalším pastím. Náhle spatřil muže, který směřoval přímo k němu. Neměl žádné pochyby o jeho úmyslech, předešel tedy jeho útok. Jakoby ze země vyrostl před ním další útočník, ale také toho Thomas ihned srazil.

Podobných překvapení potkal ještě mnoho. Po zemi se plazili hadi, neočekávaně vybuchovaly barevné ohně. Kouř pállil do očí a ze dveří, ukrytých ve stěnách, vyletovaly roje rotujících nožů. Nic však nemohlo zastavit Thomase v jeho cestě vpřed. Zdolal tak čtyři patra, každé následující těžší, než to předešlé, a konečně se ocitl před komnatou mocného Ninji. Bez váhání vnikl dovnitř. Zde ho čekala nejtěžší zkouška, že které však také vysal jako vítěz. Mnichové z kláštera Shao-Lin na něho mohli být pyšní.

A c o n a t e b e ?

====\*====

## MIKIE

---

Každý z vás jistě sní o lotrovinkách ve škole. Hra MIKIE je umožňuje provádět zcela beztrestně. Jestli jsi natolik šikovný, aby ses dostal ven ze školy, protože potřebuješ jít na schůzku se svou dívkou – pak tato hra pro tebe nebude obtížná.

Tím, že sbíráš srdce, která leží v každé místnosti, skládáš nápis – lístek od své milované. Po složení dopisu běž do dveří s nápisem OUT a vyjdeš na školní chodbu. Tam na tebe čeká školník se smetákem a učitel, který za tebou utiká. Jdi do dveří s nápisem IN a stiskni klávesu FIRE. Ocitl ses v kuchyni. Jestli jsi v nebezpečí, jdi k hromadě špinavých talířů a jeden hod po učiteli. Začne se otřepávat a ty můžeš utéci.

Další místnosti je jídelna. Určitě si paradiš; pomohou ti skopové kýty, které leží na stolech. Když jednu z nich hodiš po učiteli, který tě pronásleduje, tak ten můsto aby tě honil začne okusovat kýtu.

V tělocvičně se vyhýbej cvičícím žákům. Trénuji karate a když se přiblížíš k některému z nich, srazí tě na podlahu. Zachránit tě může jen když se rychle zvedneš z parket a utikáš před přibíhajícím učitelem.

Uff! Tyto dveře vedou na školní dvůr. Ale tady je zase překážka – tři školníci honí našeho hrdinu. Pak všeck uvidíš stát před vraty své děvče. Tento pohled té určitě povzbudí a přiběhneš k ní, když ses vyhnul školníkům. Potom už jen rychlý polibek a už utikáte do kina a držíte se přitom za ruce.

Nezapomeň na to, že učitel, když se rozčili marnou honičkou, se zastavi a hodi po tobě své umělé zuby. Jsou velmi nebezpečné, protože tě okamžitě "odešlou" do nemocnice.

Kdybys nemohl dosáhnout na některé ze srdcí, hlasitě ve směru k němu zakřič – srdce spadne.

Výtečná grafika a ještě lepší hudba (notabene to je "A Hard Day's Night" od The Beatles) jsou nepochybně trumfy této hry. Při hře MIKIE se asi nic nenaucíš, ale určitě se pobavíš.

====\*====

Z časopisu BAJTEK přeložil : ing. Petr Farda  
Do TABWORDu přepsal : Pavel Rydval

9.6.1988.

## STARQUAKE

---

Roku 2100 odstartoval ze Země kosmolet, aby hledal jiné planetární soustavy. Při přistávání na planetě "X" v důsledku chyby pilota Bloba kosmolet ztroskotal. Navíc se části reaktoru, pohánějícího kosmickou lod, rozspaly po celé planetě.

Cílem hry je posbírat všechny úlomky a uložit je v řídícím středisku letu. Při putování po planetě se setkáš s velmi mnoha potížemi. Jsou tu dveře se šifrovým zámkem, který je možné odemknout pouze pomocí sady kličových karet s příslušnými čísly, nebo univerzální kartou s písmenem "A". Navíc najdeš uzamčené průchody, propadliště a tajný průchod mezi skalami.

Blob má jenom jednu kapsu, do které se vejdu čtyři různé předměty. Kromě toho může některé předměty vyměňovat za jiné ve speciálních jehláncích /malých pyramidách/, pokud má u sebe univerzální kartu.

Planetu "X" obývají nestvůrky, které se chovají vůči našemu kosmonautovi značně nepřátelsky. Jejich dotyk zmenšuje Blobovu energii a některé ho dokonce svým dotknutím okamžitě zabijejí. Ubívající sílu může Blob doplňovat, když sbírá balíčky s energií. V těchto balíčcích může kromě energie najít také plošinky, nebo náboje, nebo někdy i dodatek život.

Pilot Blob se pohybuje doleva nebo doprava. Může také pod sebe podstrčit plošinku, která mu umožní pohyb nahoru, ale tato plošinka po chvíli zmizí. Na planetě však může najít i jiné, pohyblivé plošiny, na kterých může létat na všechny strany, ale nemůže procházet dveřmi. Pohyb po planetě rovněž ulichuje podzemní stanice pro teleportaci, označené slovními kódy. Letové řídící středisko se nalézá v blízkosti stanice nazvané QUAKE.

Tato hra je velmi bohatá jak graficky, tak i zvukově. Hrát je možné joystickem, nebo si na definovat ovládací klávesy. Jistě se vám bude líbit, i když vyžaduje postřeh, hbité ruce a rychlé reakce /možná právě proto si ji oblíbíte/.

Označení stanic teleportu ve verzích na různé počítače :

---

	ZX Spectrum	Atari	Commodore
1.	RAMIX	DELTA	SIGMA
2.	VEROX	TRAID	ASTRA
3.	TULSA	PENTA	HYLIS
4.	ASOIC	KERNX	KAPPA
5.	DELTA	ATARI	FFMUR
6.	QUAKE	WHOLE	CHASM
7.	ALGOL	SALCO	MALIS
8.	EXIAL	MINIM	METRE
9.	KYZIA	ARGON	XENON
10.	ULTRA	COSEC	COSIN
11.	IRAGE	CRASH	PLASM
12.	OKTUP	SECON	OPTIC
13.	BONIQ	ARTIC	POLAR
14.	AMIGA	Z.A.P	Z.A.P
15.	AMAHA	QUARK	MESON

## TURBO ESPRIT

---

V té části světového softwaru, která je zaměřena na hry, se snad nedá už nic nového vymyslet. Téměř každá nová hra je různými způsoby obohacená verze určitého standartu. Mimo her typu "stfilej a zabij" byla snad nejdříve vymyšlena simulace jízdy automobilem. V roce 1986 se firma DURELL jako další v řadě chopila tohoto tématu ..... / v tomto místě drahý čtenáři jistě vzducháš, máváš rukou a nesrozumitelně něco mumláš o Pole Position, Road Race ..... atd. /. Tohle Mike Richardson určitě předvídal a proto vymyslel hru, která je dokonalým spojením několika "starých" nápadů :

Chceš jezdit rychlým autem ? Prosím, Lotus Esprit Essex Turbo je tu ke tvé dispozici / ve skutečnosti 210 koňských sil a 245 km/hod./.

James Bond měl ve svém Aston Martinu kulomet ; proč bys ho nemohl mít i ty ? Stíhanými objekty budou auta obchodníků s drogami. Jak vidíš, nic nového.

Jedeme ! Nejdříve formality = výběr místa děje /jedno ze čtyř anglických měst/, načinování ovládacích kláves, volba stupně obtížnosti /od 1 do 4/. Hra má pečlivé zvukové vybavení, nabídkový seznam umožňuje na počátku zvolit jedno ze čtyř měst a potom dovoluje nahlédnout do výsledkové tabulky a tabulky trestů. Můžeš si nahrát výsledkovou tabulku na kazetu, nebo naopak, z kazety si pro hru nahrát vlastní tabulku výsledků z minulých her. Po načinování ovládacích kláves /velmi důležité je FIRE/, je nejlepší začít od bodu 7, tj. od tréninku v řízení vozidla. V průběhu vlastní hry ho smiš nabourat čtyřikrát, ale při tréninku jezdíš do první nehody.

Jestli je tato hra simulátorem ? Spiše se dá říci, že ne, protože samotná jízda nedává plný požitek. Výsledný efekt dosahneš jenině tehdy, když zamezíš zločincům v prodeji drog. Proto se po zahájení hry soustřed okamžitě na stíhání.

U spodního okraje obrazovky se budou objevovat hlášení z Centrály o zahlednutí hledaných automobilů v některých částech města /Použij plán a obdržené souřadnice/, nebo o připadném přiblížování se některého z nich /pro odlišení jsou jiné barvy/. Počet obdržených bodů se zvyšuje po zabavení drog, nebo po zničení vozidla zločinců. Ještě víc jich však získáš, když jim vozidlo znehyníš a přinutíš ke vzdání.

Potrestán jsi za každou chybu ve správném řízení svého Espritu. Na trojproudových ulicích je bezchybné řízení to nejlépeši, ale zkus zatočit v plné rychlosti do uličky s jedním jízdním pruhem, /Zatáčí se současným stiskem FIRE a směru zatáčení/. Vyhýbej se slepým ulicím /od toho máš plán/ - je velice téžké se potom vrátit. V případě potřeby použij služeb benzínové pumpy /je třeba zajet na boční vozovku a zastavit se u výdejního stojanu/.

Po ukončení hry se od získaných bodů odebítou trestné body a rozdíl se zapiše v přislušné tabulce. Jedním z nedostatků této pěkné hry je nemožnost změny místa děje /města/, protože po ukončení hry můžeš použít pouze hlavní nabídku. Drobné nedostatky nejsou však důležité.

Turbo Esprit je pro zručné a šikovné řidiče! Simulace a vztuření a také možnost uklidnění napjatých nervů-autor se postaral, aby na ulicích nechyběli chodci, které je možné přejet, ani dělníci na žebřících, které je možné shodit. Ach !!! Drobný detail .... Nezapomeň, že v Anglii se jezdí po levé straně !!!