

08541
====

370

1.	BATMAN	21
2.	PYJAMARAMA	20
3.	GREAT ESCAPE	4
4.	EQUINOX	8
5.	TRASHMAN	9
6.	YACHT RACE	14
7.	TRANS AM	12
8.	SABOTEUR 2	12
9.	EXOLON	13
10.	ATIC ATAC	14
11.	ACE (AIR COMBAT EMULATOR)	15
12.	CHIMERA	16
13.	SPLITTING IMAGES	17
14.	SENTINEL	18
15.	PANAMA JOE	19
16.	ZORRO	21
17.	RAMBO	22
18.	KNIGHT LORE	23
19.	EVERYONE'S A WALLY	24
20.	STONKERS	26
21.	SPY vs SPY	28
22.	OMEGA	29
23.	MOVIE	31
24.	THREE WEEKS IN PARADISE	33
25.	FAIRLIGHT	35
26.	CAVELON	38
27.	NODES OF YESOD	39
28.	I OF THE MASK	40
29.	SLIPPERY SID	41
30.	DAN DARE	42
31.	BARBARIAN	43
32.	ALIENS	44
33.	RENEGADE	45

B A T M A N

Jak úspěšně ukončit hru BATMAN ? To je úplně jednoduché po přečtení těchto pokynů. Dělej přesně to, co říká tento návod a tvá výprava bude úspěšná.

Ve hře BATMAN jde o nalezení tzv. Batcraftů, neboli částí dopravního prostředku, s kterým Batman opustí podzemí vědecké stanice Kappa na Selenu 7.

Protože byl Batman po přiletu na stanici "odzbrojen", nemá k dispozici žádnou ze svých rekvizit. Byl uvězněn v nejvyšším podlaží stanice Kappa. Aby zvýšil svoji obratnost, musí nalézt části garderoby, které mu byly odebrány :

Boty = dovolují uskutečnit krátký skok na každou stranu

Raketky = připnuté k pláště prodlužují skok

Antigrav = zařízení pro řízení směru v době skoku či letu

Batch = může do něj uložit všechny přenosné a poměrně malé
Předměty, ale jenom v hranicích jedné místnosti

Když unikne z dohledu stráží, zahajuje Batman prohlidku stanice a hledá uniformu a Batcrafty.

POZOR !!! Je možné potkat mnoho pohyblivých postav - všechno to
---- jsou nepřátelé !!! Pouze malé figurky podobné našemu
hrdinovi mu pomáhají v jeho úkolu /štít, nebo
chvílkově zvýšená rychlosť mohou být spásné/.

A tato je cesta, kterou Batman postupuje k cíli :

Doprava, doprava, dolů, seber předmět, dolů, dolů, seber
předmět, doleva, doleva, doleva, doleva, nahoru, doleva,
nahoru, seber předmět, dolů, dolů, dolů, doprava, dolů,
nahoru skrze strop, seber předmět, dolů, doleva, dolů, dolů,
doprava, doprava, doprava, seber Batcraft, nahoru,
doleva, nahoru, nahoru, nahoru, doprava, doprava, dolů,
doleva, nahoru skrze strop, doprava, seber Batcraft, doleva,
dolů skrze podlahu, doprava, nahoru, nahoru, nahoru, doleva,
nahoru, nahoru, doleva, seber Batcraft, doprava, nahoru, doleva,
doleva, nahoru, nahoru, nahoru, nahoru, nahoru, nahoru,
nahoru, nahoru, nahoru, nahoru, nahoru, nahoru, nahoru,
seber Batcraft, dolů, dolů, dolů, dolů, doprava, dolů, doprava,
doprava, doprava, seber Batcraft, dolů, dolů skrze podlahu, dolů
skrze podlahu, doprava, dolů skrze podlahu, doprava, nahoru,
doleva, nahoru, doleva, nahoru skrze strop, doprava, dolů, seber
Batcraft, dolů, dolů skuze podlahu, doprava, dolů, dolů skuze
podlahu, dolů skuze podlahu, dolů, dolů, doleva, doleva, dolů,
dolů, seber Batcraft, nahoru, nahoru, doprava, doprava, nahoru
skuze strop, nahoru skuze strop, nahoru skuze strop, dolů,
nahoru skuze strop, nahoru skuze strop, doprava, doprava, dolů,
doprava, dolů, dolů, doleva, doleva, doleva, doleva, dolů,
nahoru, nahoru, doleva, doleva, nahoru, nahoru, doleva, doleva,
dolů, dolů, doleva, nahoru skuze strop, nahoru skuze strop,
dolů, dolů, nahoru skuze strop, doleva, doleva, skok do
dopravního prostředku složeného z Batcraftů a zároveň konec hry.

P Y J A M A R A M A =====

Cílem hry je získání klíče od hodin a probuzení Wallyho ze spánku. Není to snadný úkol, ale tvá vytrvalost a šikovnost, spolu s postupem dle tohoto návodu, bude určitě slavit úspěch.

Magnetický zámek na Měsici se otevře magnetem. Na Měsíc poletíš raketou.

A teď už postup jednotlivých dílčích operací :

- 1/ Vezmi prázdný kbelík a napln ho vodou z koupelny.
- 2/ Přenes květináč s květy a kbelík do pokoje s létajicími nástrahami a plechovkou BP. Nástrahy budou nepohyblivé, můžeš vzít nádobu BP a nechat tam kbelík.
- 3/ Abys naplnil nádobu BP, musíš najít trojúhelníkový klíč /je někde blízko rakety/. Potom můžeš s klíčem a nádobou BP vyjít z prvního patra prvními dveřmi na pravé straně. Napln nádobu BP benzínovou látkou z benzínové pumpy.
- 4/ POZOR ! Na Měsici jsou Cizinci. Na ně platí jedině nabity laser. Než ho získáš, můžeš mít určité potíže.
- 5/ Rozměř Libru na Pence.
- 6/ Odnes Penci na toaletu.
- 7/ Vezmi kládívko a vyměň ho v "pohyblivém" pokoji za hasicí přístroj.
- 8/ Vyjdi z pokoje dveřmi č. 3
- 9/ Z dalšího pokoje vyjdi prvními dveřmi na pravé straně, vyskoč na skříňku a vylez oknem. Jdi přímo pokojem s ohněm, kterým projdeš bez újmy díky hasicímu přístroji. Až kleseš, jdi hned dolava a seber klíč. Klíč ti otevře cestu do pokoje, ve kterém je laser.
- 10/ Když vcháziš do "pohyblivého" pokoje, musíš mit s sebou klíč i laser. Vyjdi do dveří č. 1. Jdi prvními dveřmi, ke kterým se dostaneš, když půjdeš doprava. Vyjdi prvními dveřmi napravo a okamžitě skoč na třetí skříňku a potom na stůl. Až sebereš baterii, laser bude nabity.
- 11/ Vyjdi spodním východem.
- 12/ S nabitym laserem a plnou plechovkou přejdi do "pohyblivého" pokoje a vyjdi dveřmi č. 3. Vlez do rakety a musíš odletět na Měsíc - Cizinci ti dovolí projít.
- 13/ Najdi magnet, abys odemkl zámek a vzal klíček pro natažení Wallyho budíku.

Pod rohovou věží (v pravém dolním rohu lágru) na zemi leží klič (klič ke dveřím "A" v pravém horním rohu tábora). Klič je sotva vidět a určitě nevypadá jako klič, proto dobře hledej.

Odemkneš s ním dveře "A", projdeš chodbou až na konec a vejdeš do otevřených dveří vlevo. Sebereš paklič a po cestě v té samé chodbě odemkneš dveře. V místnosti najdeš lopatu a zamaskovaný vchod do druhého tunelu. Lopatu odnes do tunelu ve svém baráku.

Prohlédni si, jak jsou rozloženy objekty na mapě a pakličem otevřeš všechny dveře (snad s vyjimkou vězení).

Najdi dokumenty a mapy (je tam také klič ke dveřím "B") a zanes je do "svého" tunelu. Najdi baterku a s její pomocí přenes všechny předměty pod "cvičák".

Můžeš otrávit psy nebo způsobit rozruch s čokoládou.

A teď nejdůležitější část útěku :

- až budeš připraven, v době rozsvícení vezmi nůžky a (např.) kompas a vynes je ven z tábora, když sis předem vystříhal díru v drátech. Nech ho na nějakém lehce dostupném místě a snaž se rychle vrátit na "cvičák". Do večera se chovej slušně; to znamená dodržuj nařízený denní řád.
- další den, při rozsvícení, vezmi dokumenty a mapy, prostříhej nůžkami dráty a projdi za ně. Zahod nůžky, seber kompass a utíkej, co ti síly stačí. Jestli tě nechytnou hned u tábora, bude to tvůj "velký útěk".

Několik užitečných rad ke hře :

- když budeš chtít obnovit své síly, zkus otevřívat dokonce už otevřené dveře "C" kličem, který jsi našel u vězení
- nejrychleji přečkáš den, kdy už se nemůžeš dočkat balíčku ve vězení
- nechoď v noci po tábore
- dodržuj denní řád, jak nejlépe můžeš
- nezkoušej otevřít některé dveře; jsou to jen atrapy
- když chodíš v německé uniformě, vyhýbej se komandantovi
- když stříháš dráty, otvíráš dveře, převlékáš se - dávaj pozor, aby tě někdo neviděl
- pro všechny případy se "nestýkej" se strážnými
- když před někým utíkáš, jdi skrz baráky. Nikdo tě v nich nechyti a získáš čas
- "tvoje" předměty jsou bezpečné jen v tunelech
- dbej, abys měl lopatu pořád u závalu. Jestli tě chytnou, budeš muset znova kopat
- předměty, které najdou stráže, se vrátí na původní místo
- když tě chytí, všechny dveře, které jsi už odemkl, jsou znova zamčené
- vynasnaž se "nestýkat se" se psy

- 14/ Abys získal nůžky, vezmi zápalník a sjed dolů po zábradlí pro přilbu. Odnes lístek do knihovny a vyměň ho za knížku. Knížka a přilba společně dají nůžky.
- 15/ Až stiskneš klávesu "HELP", tak se v pokoji "s klíčem" objeví skříň. Teď, když máš u sebe nůžky, vejdi do pokoje "s klíčem a balonem" a dotknij se balonu /někdy je třeba opakovaně zapnout "HELP" na "ON" !/. Balon zvedne Wallyho, se kterým je třeba v pravém okamžiku seskočit a sebrat klíč.
- 16/ Jdi teď do kuchyně a vyměň klíč za magnet.
- 17/ Jdi na Měsíc do místa, kde jsi nechal laser.
- 18/ Když máš s sebou magnet, rychle přiskoč k magnetickému zámku, který uzavírá přístup ke klíčku od hodin.
- 19/ Až zmizí mříž, seber klíček a opatrně se dostan k hodinám.
- 20/ Jakmile se dotkneš klíčem hodin, končíš hru s kladným výsledkem.

Malým "přídavkem" k bodování může být zбавování se už nepotřebných předmětů.

Až skončíš tuto hru, doporučuji ti další díly příhod Wallyho a jeho blázivé rodiny :

- Everyone's a Wally
- Herbert's Dummy Run
- Three Weeks in Paradise

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

22.4.1988.

G R E A T E S C A P E

"Velký útěk" / GREAT ESCAPE / je novou lahůdkou pro hráče, kteří mají rádi hravně těžké hádanky a pro ty, kteří rádi tráví dny a noci u počítače bez odpočinku.

Je rok 1943, ozvěny bitvy o Anglii utichly. Nastala nová etapa vzdušné války; čas kabercových náletů na důležité strategické body Německa. Výpravy štovék bombardérů s nevelkým doprovodem stíhaček jsou na každodenním pořádku. Na území nepřitele už chybí dřívě tak početná obrana německých stíhaček, ale zbývá ještě velmi účinná dělostřelecká protiletadlová obrana / flak /.

Po každé z výprav se u některých jmen v rozpisu letů objevil malý nápis - MISSING (pohřešuje se); - pilot se nevrátil na základnu.

A jednou přišel i tvůj čas. S poškozeným strojem jsi přistál na nepřátelském území a v krátké době ses dostal do zajateckého tábora. Tábor je mimořádně pečlivě hlídán strážemi; každodenní prohlidky provádí sám komandant v čepici a uniformě. Také se často bezcílně potlouká po táboře - dej si pozor - pozná tě i převlečeného do německé uniformy.

Tvým úkolem je útěk. Určitým způsobem musíš vyklouznout ven z tábora a dostat se do pásma činnosti odbojového hnutí - tím jsi zachráněn.

Abys mohl uskutečnit "Velký útěk", potřebuješ tyto věci :

1/ Německá uniforma = velmi užitečná např. v noci. Zvedni to, co vypadá jako hromada starých dek a "použij to". Změníš se v německého strážného. To ti umožní přístup na každé místo v táboře, kromě vězení. Existuje však nebezpečí, že tě pozná komandant - - jenom on se nedá ošálit.

POZOR !!! - Když se objevíš u ústí některého z tunelů, xxxxxxxx uniforma se ti hodí ; Převlékní se.
- Nepřevlékej se do uniformy, když tě někdo pozoruje.

2/ Proviant = bohužel nic kromě mléka a uzených sledů; člověk z toho může dostat žaludeční neurózu.

3/ Radio = vysílačka + přijímač = snad rozbité. Není možné chytit ani "říši".

4/ Nůžky na stříhání drátu = pošle ti je odbojové hnutí v balíku "červeného kříže". Na co asi toto nářadí slouží, je ti doufám jasné. Schovej je v tunelu, tam je nikdo nenajde. Stříhej jen když jsi si jistý, že tě nikdo nevidí.

5/ Tabulka čokolády = slouží jako úplatek. Vezmi jednu z nich a běž za jiným vězněm, když potřebuješ od sebe odvrátit pozornost. Skoč k němu a strč mu čokoládu. Vězeň začne křičet a skákat, aby na sebe obrátil pozornost strážných. To ti umožní nepozorovaně zmizet.

6/ Baterka = budeš ji potřebovat na prozkoumání tunelu. Až se seznámiš s průběhem podzemních chodeb, budeš se v nich umět plazit i potmě.

7/ Lopata = potřebné, aby ses prokopal zavalenou části tunelu.
Nech ji u závalu, protože jakmile tě zavřou do vězení, tunel se znovu zavalí.

8/ Paklič = a jiné zámečnické nářadí = až je najdeš, všechny dveře pro tebe budou otevřené. Ale dávaj pozor, aby tě nikdo neviděl při práci, protože otvírání trochu trvá.

9/ Jed = nalézá se v prostředním baráku. Použij ho k otrávení jídla (Proviant), kterým můžeš otrávit psy.

10/ Kompas = přijde jako ostatní v balíčku "červeného kříže".
Jeho účel je snad jasný. Je nezbytný při útěku !!!!

11/ Mapy a dokumenty = generální mapa nejbližšího okoli a papiry (neboli AUSWEIS). Nezbytné při útěku !!!!

12/ Sáček = zásilka "červeného kříže".

13/ Klíče ke dveřím = díky klíčům procházíš bleskurychle dveřmi, do kterých klíč pasuje.

POZOR !! - když odemykáš dokonce už odemknuté dveře "C" xxxxxxxx klíčem, který jsi našel u vězení - "nabiješ" si body a obnovuješ si život (vlaječka jde nahoru) - je to asi chyba v programu, ale pro nás užitečná.

Po celém tomto úvodu je třeba dozvědět se, jak utéci z tábora. Je to překvapivě jednoduchý úkol :

Můžeš se dostat ven pomocí "nůžek na drát" v době rozcvíčky (EXERCISE TIME). Protože však jsi technicky nepřipravený a neznáš okolí, jsi násilně vrácen do tábora a dostaneš den odpočinku ve vězení.

Nejlepším vybavením, které potřebuješ k úspěšnému útěku, jsou tyto věci :

- 1/ Nůžky na drát - k proštíhání drátů
- 2/ Mapy a dokumenty - potřebné k přežití za dráty
- 3/ Kompas - potřebný k přežití za dráty

Nůžky a kompas můžeš získat bez větších potíží. Přijdou v balíčcích "červeného kříže" a sice :

- Nůžky - ve druhé zásilce, (po sáčku); druhý nebo třetí den
- Kompas - ve čtvrté zásilce, (po čokoládě); pátý, šestý nebo sedmý den

Získané nůžky schovej do tunelu, za kamny. Dále si obstaraj dokumenty a mapy. A nepostradatelný je i paklič.

Zde uvedená metoda zvládnutí hry "GREAT ESCAPE" není jediná ; je tedy užitečné hledat další.

Ovládání hrdiny hry :

UP (nahoru) + FIRE - zvedání předmětu (PICK UP)
DOWN (dolů) + FIRE - odhadování předmětu (DROP)
LEFT (vlevo) + FIRE - použití předmětu na levé straně (USE)
RIGHT (vpravo) + FIRE - použití předmětu na pravé straně (USE)
FIRE - funkční klávesa ; působí jen v kombinaci s jinými
klávesami (jak je uvedeno výše)

Legenda k mapě hry (Pokud ji máš k dispozici) :

D = dokumenty a mapy P = balíček
B = baterka R = radio
L = lopata J = proviant
M = uniforma T = jed
U = paklič K = klíč
X = místo startu hry

----***----

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

20.4.1988.

E Q U I N O X
=====

Na daleké planetě Equinox, kde je den vždy stejně dlouhý jako noc, byl vybudován důl na radioaktivní uran. Důl byl plně zautomatizován, takže v dobývacím procesu se neúčastní žádný člověk.

Každý z osmi sektorů dolu dobývá a skladuje uran nezávisle na ostatních. Po ukončení těžby jsou kontejnery s tím prvkem předány z každého sektoru do skladu.

Avšak v dole se usídlili Equinité, zlomyslní obyvatelé této planety. Zastavili provoz v důležitém momentu dobývacího procesu a to právě ve chvíli, kdy měl být uran předán ze sektorů do skladu.

A právě zde začíná úkol bojového robota nazývaného Paul, stroje té samé série jako Maul, člen ENIGMA FORCE. Paulovým úkolem je zaslání všech osmi kontejnerů s uranem do skladu pomocí výtahu, označeného na mapě červenou barvou. Má přesně vymezený čas na dopravení každého kontejneru. Jestli to nestihne, záření uranu ho zničí. A všechny naděje na záchranu planety zahynou společně s ním. /Po dopravení kontejneru do skladu už nebude mít uran v něm naložený škodlivé účinky, protože sklad je vyzářený vrstvou olova, které pochlouje záření/.

Na své cestě se Paul setká s hlubokými šachtami, které mají ve své horní části magnet. Když do šachty robot vejde, magnet ho přitáhne. Do určitých částí dolu je možné se dostat pouze pomocí teleportace (přenášení na dálku). Je však třeba za ni platit – jedna mince za přepravení tam a zpět. Může se stát, že Paulovi mince dojdou. Jediným řešením pak je přetavit se v tygliku v penizek. Má to ale za následek, že robot ztratí jeden rezervní obal. A Paul má pouze dva rezervní ochranné obaly, musí tedy dávat velký pozor.

Některé průchody jsou zasypané. V takové situaci je záchrannou lopata nebo dynamit. Ty však je možné najít jen v zamčených pancéřových skříních, které se dají otevřít pouze pomocí vrtačky. Někdy je možné najít klíč ke dvěma. Potíže nastanou např. při jedné lopatě a dvou závalech. Volba není snadná – omyl ukončí hru.

Každé setkání s Equinitem zmenší Paulovu energii. Záchrannou je nalezení akumulátoru, který vraci ztracenou sílu. Hodit se budou i sudy s palivem, protože motor umožňující robotovi se vznášet ho spotřebuje velmi mnoho. Nalezené karty s čísly od 1 do 8 umožňují pohyb mezi sektory přes centrálu.

Paul má jenom jednu kapsu, proto si musí vhodně vybrat, co má nést. Pro hru můžeš použít klávesnici nebo joystick. Stisknutí klávesy NAHORU způsobuje vznášení se robota. Stisknutí DOLU umožní zvednutí nějakého předmětu, nebo jeho použití.

Dám ti ještě jednu radu – když jsi v prvním sektoru, najdi kartu označenou PETE. Jdi zpět do místnosti startu a když jsi v levém horním rohu, stiskni současně klávesy R, N a C. Staneš se nesmrtelným, ale čas poběží dál.

---***---

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

17.4.1988.

T R A S H M A N

Pamatuješ se ještě na Paper Boye ? Taky jsi mu občas pomáhal rozvážet noviny do londýnských domů ? Náš nový hrdina nechodil do školy; učil se jen vydělávat si na svoje živobytí. Důsledky toho je možné vidět dodnes – má rodinu a zabývá se sbíráním odpadků.

Prochází každý den tou samou ulici a vyprazdňuje koše, umístěné u domů. To není přiliš velká věda, že ? Cení se však rychlosť a šikovnost ! Trashman (Popelář) ví, že dokonce i v tomto oboru může udělat kariéru a může si také pěkně vydělat. Osvojil si metody získávání spropitného a dovede pracovat natolik rychle a dobře, aby byl přeložen do elegantnější a tím i výnosnější ulice.

Ty určitě ještě nemáš tři písmena před jménem (a jestli snad ano, můžeš se vždy vymluvit, že se chceš jen pobavit) - Popadni tedy joystick a získej titul Trashmana roku ! Začínáme na malé ulici jménem Montague Road.

Jsi tu poprvé ? Samozřejmě; ale ceni se i rychlá orientace. Brankou k domu na levé straně, koš ale stojí z druhé strany domu. Pozor !! Ne přes trávník !!! Anglické trávníky jsou měkké a hodně vydrží, ale radím ti - nerozohněvej si domácího pána Teď zpátky stejnou cestou k autu, které zastavilo u chodníku. Jdi k jeho zadní části a až bude koš prázdný, odnes ho zpět na jeho místo. A rychle na druhou stranu ulice. Stop !! Tady je Londýn; děvej pozor na auta !! S druhým košem stejná procedura. Když nevidíš cestičku, jdi u stěny budovy. Potom rychle do horní části obrazovky k dalšímu domu. Držíš už koš v rukách, ale auto ti ujíždí, nemůžeš se strefit do branky a Mělo to být rychle, a teď : bonus = 0, joystick nereaguje a uprostřed obrazovky "sladké" vyčinění : " You're too slow " (což v naší mateřštině znamená, že jsi přiliš pomalý). Ještě to můžeš zkoušit znova, ale dej si pozor, aby sis nemusel hledat jinou práci.

Teď si v duchu umíňuješ : klidně, bez rozčilování, od domu k domu. Začínáme ... První koš ... dobře ... odneseme ... zpátky ! Och !!! Kvilení pneumatik a před tvým zrakem se objevuje krátké oznámení na černém pozadí : Trashman zanechal zde ženu, tři děti a 100 do této doby získaných bodů. - Dobře, že je to jen hra.

Určitě sis všiml, že po bezchybném obsloužení usedlosti se objeví ve dveřích domácí pán a nabízí ti spropitné nebo výdělek "bokem". Vyplatí se nabídku využít. Několik vteřin strávíš v budově, ale bonus se i tak zvýší.

Jistě už po několika zkouškách vyprázdníš pět košů v Montague Road. Pak budeš přeložen do Pulteney Road. Tato ulice je delší a je těžší ji projít, ale bydlí zde zámožnější lidé. Mají výstavnější a větší domy, jejich děti moc rády jezdí na kolech a psi na dvorku hlídají zahrádky. Přes to všechno musíš i tady odvést svou práci v určeném čase. A pak budeš přeložen do jedné z hlavních ulic čtvrti - Cro Ne !! Presvědč se sám, kolik ulic je v Londýně.

Hra má ještě jednu přednost. Dokonce i když tvá znalost angličtiny není dokonalá, určitě tě pobaví komentáře, které se objevují na obrazovce. Dozvíš se například o člověku, který nařídil vyhodit počítač svého syna, anebo o novém modelu Spectrum 4 MB. Vyplatí se zahrát si !

----***----

Y A C H T R A C E

Název nám jednoznačně říká, že je to hra pro dlouhé zimní večery. Koneckonců, nejen pro zimní večery. V srpnu, když budete snít o Máchově jezera, v říjnu, až budete vzpomínat na uplynulé a v březnu, až budete plánovat budoucí prázdniny - zapněte svůj počítač, abyste si připomněli pocit kolébání, svěžího větru a stisku kormidelní páky. Je jasné, že skutečnému vodákovi i ta nejlepší hra nenechá rád třeba jen plachetničku "Optimist" na vodě, ale nám ostatním dá alespoň krásnou iluzi příjemné plavby po modrých vlnách nádherného jezera.

Hra YACHT RACE je regata plachetnicí třídy FINN na malém jezeře. K dispozici máme jenom kormidlo a vlastní šikovnost a um, jak ovládat loď, abychom objeli bájku v co nejkratším čase. Pozor na vraky, kamení a mělčiny.

Po ukončení plavby můžeme zvýšit stupeň obtížnosti - začneme měnit nastavení plachty. Nyní je zábava mnohem zajímavější, protože ukazatelé na levé straně obrazovky ukazují, jak můžeme využít plachtu a nakolik ji skutečně využíváme. Když časem se i to ukáže být nudnějším, navrhoji připojit i prvek udržování rovnováhy plachetnice (balance).

Vše je nyní řízeno těmito klávesami :

O,P - kormidlo
C,V - změna směru pohledu
I,N - nastavení plachty
Q,W - náklon jachty
E - mapa

A to že by bylo všechno, co nám může nabídnout tento zajímavý program ? Samozřejmě, že ne ! Uvedl jsem tři možnosti plachtaření a každou z nich je možné nyní zajímavě zpestřovat. Skutečné závody totiž začínají teprve až od čtvrté úrovně této hry (LEVEL 4), protože s námi startuje soupeř. Bohužel, soupeř řídí pouze s jedině počítač ; ale právě to by mělo být побídkou pro ctižádostivé hráče. Nač dokazovat svou převahu nad mladší sestrou ; zkuste porazit Black Streak !

Hra se vám možná bude z počátku zdát velmi pomalá, monotónní a málo zajímavá ; ale nevzdalujte se při hře od počítače. Hra je věrným obrazem skutečného plachtaření - stačí jen malá chvilka nepozornosti a obrazovka se nesmlouvavě zaplní barvou, jakou obvykle obdivujeme z vysokého břehu. Stačí trochu vniknout do děje této hry a už se vám nebude zdát ani pomalá, ani monotónní. Ba právě naopak ; někdy se potádně zapotíte, než zvládnete bezpečnou plavbu o závod s nesmlouvavým soupeřem. Nejvyšší úroveň hry je LEVEL 6, COURSE 9 . Jak jistě rychle zjistíte, pomocí kláves SPACE a ENTER můžete zvolit jednu z devíti tras (s různým větrem) a také množství okoli jezera. Nechte se znekliďnit slabou viditelností. Ve většině her jste přece informováni o vítězstvích nebo porážkách. V případě porážek se vyplatí důkladně si vyjasnit poskytnuté informace.

Po projetí všech, dokonce i těch nejobtížnějších tras, se nehlašte hned ke zkoušce na kormidelnický průkaz. Pokud se vám plachtění zalibí, začněte účasti ve vodáckém kurzu pod dohledem instruktorů, protože ani ta nejlepší a nejjednodušší hra vám nemůže dát vše, co budete muset znát pro skutečné plachtaření. Ale jsem pevně přesvědčen, že i potom se budete rádi vracet k této netypické, avšak zajímavé hře.

T R A N S A M

Je rok 3472 a na Zemi jsou jen zbytky velkého kontinentu; pusté planiny s pískem a balvany. Ale život se rychle přizpůsobuje a přichází doba, v níž vládnou automobily a trofeje; doba, v níž benzín nahradil zlato a úctu získává ten, kdo si vybojuje 8 velkých pohárů. Ty byly příliš dlouho ve vlastnictví nebezpečných turbovozů; nyní jsou uschovány po celé zemi a dobře chráněny.

Vaším úkolem je přelstít a rozbit černé vozy a pomocí přístrojů lokalizovat a sebrat 8 pohárů, než vám dojde palivo.

Ovládání :

zatáčení vlevo	-	Z, C, B, M
zatáčení vpravo	-	X, V, N, SYMBOL SHIFT
brzdění	-	klávesy druhé řady
plyn	-	klávesy třetí řady
pauza	-	CAPS SHIFT

Přístroje :

- Ukazatel času
- Ukazatel ujetých mil
- Mapa ukazující pozici tankovacích stanic a měst. Váš červený automobil je znázorněn blikajícím znakem.
- Místní radarový obraz ukazující pozici pohárů a červených vozů.
- Vedle je ukazatel sebraných pohárů.
- Rychloměr 0 - 400.
- Ukazatel paliva /E-prázdný, F-plný/.
- Teploměr /L-nízká teplota, H-vysoká teplota/.
- Ukazatel zbyvajících životů.

S A B O T E U R

Jedním z hitů roku 1986 byla hra firmy DURELL, nazvaná SABOTEUR. Autor, Mike Richardson, už v polovině roku 1987 vydal druhou část této hry. Jestliže v první části měl záškodník za úkol ukrást z podzemního výpočetního střediska disk, nastražit bombu a uprchnout vrtulníkem, jeho nástupkyně (ano, jedná se o ženu; sabotérku) ve druhé části má splnit úkol mnohem komplikovanější.

Sabotérka se dostane do pevnosti pomocí deltaplánu. V budově čekají samé "přijemné" věci - ohromní strážci s laserem (nebo bez), pantheři, stromy, výtahy, televizory, bedničky, netopýři, zatopené chodby a mnoho dalších různých překvapení.

Na všechno je však řešení : strážce udělený správným způsobem padá mrtvý na zem; panther ztráci život po úderu do čelistí; na strom je možno vylézt; je také možné privolat si výtah; z bedničky se dá vytáhnout nářadí; před netopýrem se dá shýbnout a v zatopených chodbách uspořádat plavecký maraton volným stylem.

Ted něco o budově. Skládá se z mnoha podlaží, spojených žebříky a dirami v podlaze. Máme zde také lanou napnuté mezi dvěma částmi budovy; raketu na odpalovací rampě; elektrický plot; tři výtahy a spousty podzemních chodeb. Je zde dokonce i motocykl, který se velice hodí při útěku.

Co vlastně má provést naše hrdinka ? Je to závislé na tom, který stupeň obtížnosti od 1 do 9 si zvolíš. Při zvolení si vyššího stupně než 1 potřebuješ znát kód. Po ukončení první výpravy dostaneš kód pro druhou atd. (Pro lenochy uvádím několik prvních kódů : výprava 2 = JONIN , 3 = KIME , 4 = = KUJI KIRI , 5 = SAIMENJITSU).

To však ještě nejsou všechna zpestření. První výprava končí útěkem z budovy na motocyklu, druhá - pěšky, ve třetí je nutno najít kus perforované pásky (jsou ukryté v některých bedýnkách s nářadím). Potom bude nutné vypinat elektrický plot a provádět celou řadu dalších činností, vyžadujících zručné ruce. Zdarné dokončení deváté výpravy je nejobtížnější - je tam třeba udělat všechno najednou (plot, 14 částí pásky atd.).

Stejně jako v prvním dílu hry je na obrazovce ukázáno, co má sabotérka v kapse, dálé případně zajímavé předměty v její blízkosti, stav energie (vlastné vitální síly) a ubíhající čas. (Tyto dva poslední ukazatele je možné vypnout pomocí POKE).

====

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

15.4.1988.

E X O L O N
=====

SHOOT-UP je ve volném překladu střílečka a zároveň také i nejpopulárnější typ počítačových her, které patří do velké rodiny her ARCADE. Střílej na všechno, co se hýbe nebo vypadá nebezpečně = to je hlavní zásada tohoto typu her. A právě EXOLON je toho nejlépším příkladem.

Firma HEWSON je známá tvorbou skutečných hitů mezi počítačovými hrami - např. URIDIUM, GUNRUNNER (z typu ARCADE), AVALON, DRAGONTORC, ASTROCLONE (z typu ADVENTURES). A právě hra EXOLON (výrobek firmy z poloviny roku 1987) zaujímala delší čas první místa na žebříčcích komputerových her. Obdržela také četné ceny, mimo jiné CLASIC (Sinclair User), CRASH SMASH (Crash) za grafiku a za tzv. "playability" - možnost využití se ve hře.

Cílem hry je ničení všeho, co potkáš na své cestě. Musíš ničit pohyblivé nepřátele i překážky, na které narazíš. Můžeš se také střebovat do raket nepohyblivých transportérů, které stojí na cestě. Musíš však být i velmi opatrný - dálkově řízená raketa nejdé sestřelit - musíš se trefit do ovládací skřínky raket. Je potřebný také dobrý a rychlý reflex - bez něho se daleko nedostaneš. Na tvé cestě se to hemží minami, které vybuchují, jakmile na ně vstoupíš. V určitých místech si můžeš vyměnit zbraň (na mapě jsou tato místa vyznačena; pokud ovšem máš mapu hry k dispozici). Dostaneš tam také určitý druh jakéhosi štitu proti minám.

Několik pokynů pro hru :

-
- Aby střílel raketami, musíš déle přidržet stisknutou klávesu střelby (FIRE)
 - Skákej velmi přesně
 - Svislá silová bariéra zmizí, když do ní trochu déle střílíš z ruční zbraně
 - Bud' opatrný u nepohyblivých transportérů
 - Nesnaž se sestřelit úplně všechno; může to pro tebe špatně skončit

Nedokážu říci, kolika pásmu je potřeba projít sž do konce. Já jsem jich prošel 123 ; a pásmo č. 101 je opakováním prvního a další jsou kombinacemi pásem následujících.

A nakonec tzv. "CHEET" neboli podvod : zvol definování kláves a postupně po sobě vpiš písmena Z, O, R, S, A. Uslyšíš zvuk a po opětovném definování kláves (nebo volbě joysticku), budeš mít nekonečné životy (nesmrtelnost).

V e s e l o u z á b a v u ! ! !

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

9.6.1988.

A T I C A T A C
=====

Program nabízí spoustu možností. Nacházíte se v nějakém hradu, který má pět poschodi a na každém poschodi spoustu pokojů. Celkový počet pokojů, schodů a chodeb je diskutabilní, ale nejlepší odhad od jednoho hodnotitele, který si dal práci s počítáním, je asi 40 pokojů na poschodi, což čini celkem 200.

Pokoje jsou zobrazovány v perspektivě v pohledu shora, takže vždy jsou vidět všechny 4 stěny i podlahu. Cílem hry je najít klíč (nachází se ve třech kusech), otevřít hlavní dveře a zachránit se tak. Můžete se o to pokusit ve třech různých převlékách - rytíř, čaroděj a skřet (nevolník) - při čemž každý z nich je jinak vyzbrojen a zná jiné tajné chodby. Podobně jako v LUNAR JETMAN, společnost ULTIMATE i u této hry nedodává prakticky žádný návod, jak ji vyhrát. Vše závisí na vaši schopnosti si psamatovat a poučit se ze zkušenosti, jako ve skutečném životě.

O grafice společnosti ULTIMATE už opravdu asi nejde moc říci. Je prostě úžasná. Ale detaily události jsou také fantastické - například když přijdete o život, dotyčné místo je označeno křížkem, který toto místo označuje sž do konce hry. Na základě toho si uvědomíte, že když někde zvednete nějaký předmět a pak jej jinde položíte, poznáte dotyčný pokoj při opětném průchodu pokojem podle tohoto předmětu. To je nejlepší způsob, jak si zapamatovat pokoje, pokud máte ještě jasnou hlavu. ATIC ATAC vám ji v každém případě může pořádně zamotat.

ATIC ATAC není v žádném případě typická dobrodružná hra, ale není to ani hra typu "postřílej bandity". Jedno je ale určitě - je fantastická. Jsou zde různé typy monster, bídáků, duchů, pavouků, a dalších dle vzoru Frankensteinova, Drákuly, dábelské čarodějnici a mumie. Vaše peníze jsou dobré investovány už jen díky těmto postavám. Rychlosť pohybů, zábavnost hry, její originálnost, grafika a návykovost tuto výhodnost ještě umocňují. Je to jedna z nejlepších her, jakou jsem poznal.

Určitým nedostatkem složitých her bývá nesnadná manipulace s klávesami. Ve hře "ATIC ATAC" používá ULTIMATE standardní rozložení, ale protože kláves k ovládání je více, není možné využít všech možností hry, pokud budete používat "joystick". Je to prostě hra pro hráče s obratnými prsty. Jinak - prostě úžasná. Společnosti ULTIMATE se zase něco povedlo.

Ovládací klávesy : q = doleva,
----- w = doprava,
e = dolů
r = nahoru,
t = střílej,
z nebo Symbol shift = zvedni/polož

joystick : kempston, agf, protek

Hra s klávesami : vysoce reagující, 8-směrová, vyžaduje praxi.

A C E =====

Velkou část počítačových her tvorí simulačně - strategické hry. Z nich zase většina je simulací průběhu leteckých soubojů. Hra nazvaná ACE je simulátorem tryskové stíhačky Grumman F-14 Tomcat. Je to jedno z nejlepších a nejmodernějších bojových letadel. Simulační program dokonale napodobuje reakce stroje v nejrůznějších situacích - let střemhlav, výkruty, přemety, vzdušný souboj aj.

Na začátku hry je možné si zvolit roční období, stupeň obtížnosti a posádku letounu - samotný pilot, nebo pilot a palubní střelec. Nyní si zvolíme jeden ze čtyř úkolů = útok na pozemní cíle, nebo námořní cíle, nebo vzdušné cíle, nebo na všechno dohromady. Podle plněného úkolu budeme také vybaveni odpovídající výzbroji. Může to být : kanón 20 mm, osvětlovací bomby (fléry), rakety vzduch-vzduch, vzduch-země a vzduch-voda.

Až vjedeš se strojem na startovací dráhu, musíš okamžitě zatížit motory zhruba na 3/4 plného výkonu, při rychlosti okolo 250 mil za hodinu se vznést a okamžitě zasunout podvozek. Celý startovací manévr nad startovací plochou trvá zhruba třicet vteřin. V té době je letadlo fízeno věží a pilot nemá možnost fízení stroje mimo ovládání výkonu motorů a výšky letu.

Palubní deska je rozdělena na šest dílů. První zleva je část informující o množství paliva, výkonu motorů a výsledku letu. Dvě okénka uprostřed znázorňují polohu letounu ve vodorovném i svislém směru a okoli letadla (nepřátelské vzdušné a pozemní cíle). Zbývající okénka jsou : palubní počítací, informující o eventuálním nebezpečí, přítomnosti tankovacího letadla-cisterny a jiných podmínek letu, pohled za letadlo a druh užité výzbroje a množství zbylé munice.

V libovolném okamžiku je možné se podívat na mapu terénu. Je to část souše a kousek moře. Na souši se nalézají tři spojenecké základny, označené bílou barvou. Od moře přilétají nepřátelská letadla a po souši postupují nepřátelské divize. Pilotovým úkolem je zestavení náporu nepřátelských vojsk do vnitrozemí a ovládnutí celého pobřeží. Neprítel se bude snažit obklíčit základny a dobýt souš. Ta část pevniny, kterou se mu podařilo obsadit, má tmavou barvu, tvoří část je světlá.

V zápalu boje nezapomeň na rychle se tenčící zásobu paliva. Naštěstí (uvědomí tě o tom počítací), tví spojenci vyslali na pomoc letadlo-cisternu. Můžeš naťakovat, když pod cisternu opatrně vletíš odzadu. Cisterna letí ve výši 20500 stop rychlosti 232 mil za hodinu.

Jestli dostaneš zásah a tvé letadlo bude hořet, nezapomeň, že ti zůstala možnost se katapultovat. Ne vždy se ti ale podaří dostat se na základnu.

---***---

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

14.9.1988.

C H I M E R A

Jakási nepřátelská kosmická loď krouží okolo Země. Ale je zde někdo, kdo ji zpozoroval a nyní se musí dozvědět, kdo jsou příchozí, a překazit jejich zcela jistě nepřátelské plány proti nám, lidem ze Země.

Náš hrdina musí cizí kosmickou loď zničit - ale je to velmi nebezpečný úkol. Jsou jen dvě možnosti ; bud zničí nepřitele, nebo sám zahyne.

Vydá se tedy k lodi. Přibližuje se stále blíže, k upodivu však na něho nikdo nestřílí. Co když je to nějaká léčka ? Ale bez potíží se dostane na palubu, dveře se za ním zabouchnou a stalo se už není návratu ; je třeba překonat strach a splnit svůj obtížný a nebezpečný úkol.

Náš hrdina je v ohromné místnosti, úplně prázdné. Vidi ale východy - vlevo, vpravo a přímo před sebou. Nejdůležitější věci nyní je najít klíč na uvolnění šroubů - bez něho nemá smysl vydat se do nitra lodi.

Cesta je dlouhá (4 etapy) a jenom zdánlivě jednoduchá. Ačkoliv se loď zdá zcela opuštěná posádkou a nikdo na nikoho nebude stílet, existuje tady jiná nebezpečí. Např. jsou zde určité místnosti, do kterých se nesmí vejít - čeká tam smrt. Také čas se stavá nepřitelem. Ztenčuje se zásoby vody a jídla a musí se proto doplňovat.

Je zapotřebí pečlivě zkoumat místnost za místností. Předměty jsou vždy ukryty za rohem a nejsou tedy hned vidět.

Ve spodní části obrazovky se ukazují informace o aktuálním stavu hry - množství vody a jídla.

Trojrozměrná grafika, podobná hrám ALIEN 8 a KNIGHT LORE, a atmosféra tajemství, zapůsobi určitě na každého tak, že ho hra CHIMERA zcela jistě velmi potěší a pobaví /i když není až tak elegantní, jako její sourozenci/.

---***---

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

14.9.1988.

SPLITTING IMAGES

Zcela jistě vidiš každý den v televizi i v novinách tváře slavných lidí - politiků, státníků, zpěváků, herců aj. Zdá se ti, že je velice dobře znáš. Ale jestlipak bys je uměl z paměti namalovat? Namítněš, že malování není tvoji silnou stránkou. Dobře, tak tedy zda je budeš umět z paměti alespoň složit?

Ověřit si to můžeš po nahrání programu SPLITTING IMAGES od firmy DOMARK. Myšlenka hry je založena na populárním programu, uváděném v anglické televizi pod stejným názvem.

Po nahrání hry se na obrazovce objeví informační tabulka, která slouží k volbě způsobu ovládání a k zahájení hry.

Celá obrazovka je rozdělena na dvě části - informační a pracovní. Informační část obsahuje hodiny, počítadlo bodů, počítadlo možných omylů a snímek právě skládané podobizny.

Pracovní část je čtverec 5 x 5 polí. Levé pole, označené šipkou, slouží ke vlezování (vstřelování) částí obrázku. Vložení je možné po najetí kurzorem na šipku a stisknutí FIRE. Ze čtverečku vylétne jeden nebo i více čtverců s částmi skládané podobizny. Někdy však místo nich vletí raketa, bomba s hoficím doutnáčkem, vodovodní kohoutek, vlajka nebo různé jiné drobnosti. Když bombu nevyhodiš včas ven, vybuchne a odebere ti jeden "život". Můžeš ji také uhasit vodou z vodovodního kohoutu, jestli ho máš právě na obrazovce.

Po navedení kurzoru na jeden ze čtverců, představujících část podobizny, spatříš na bočním obrázku v informační části bílý čtverec. Když nyní stiskneš FIRE a pohybujes joystickem např. doleva, část obrázku, na které je kurzor, se pohybuje doleva, dokud nenarazi na první překážku (stěnu, nebo jiný obrázek). Když je na stěně rýha, obrázek se od ní odráží na opačnou stranu.

Až složíš celý obrázek, podivíš se, jak precizní může být grafika tvého počítače. Dostaneš zároveň za úkol složit další podobiznu. Jak ubíhá čas, hra se stává stále obtížnější (více bomb, méně času, setrvačnost přesunovaných částí obrázku). Poslední podobiznu skládáš, sníž bys ji viděl. Hraje se na cit, pouze s pohledem na informační část obrazovky.

Hra je velmi přitažlivá ; spojuje v sobě prvky logiky a zručnosti. Je propracovaná ve všech směrech a určitě se bude líbit každému.

---***---

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

13.9.1988,

S E N T I N E L =====

/Stráž/

Brána do vaší galaxie je střežena pěti kosmickými stanicemi, které tvoří systém Sentinel.

Vaši galaxii neustále hrozi útok, ale nepřítel může zaútočit jen během krátkých údobí relativního klidu mezi asteroidními bouřemi. Během těchto údobí musí nepřítel zničit stráž, než může hlavní bitevní flotila vstoupit do vašeho systému.

Vaším úkolem je zdržet nepřitele tak, že budete chránit systém Sentinel tak dlouho, jak jen to bude možné. Každá stanice je chráněna čtyřmi kosmickými loděmi; můžete používat vždy jen jednu. Lodě jsou vyzbrojeny fotonovým dělem a fízenými střelami. Jejich pohyb se řídí stejnými klávesami, jako pohyb lodě (při jejich řízení se lodi nepohybují). Explodují po stisknutí klávesy SPACE, po nárazu na nějaký předmět nebo po ulétnutí určité vzdálenosti.

Radarové disky stanice začnou blikat, zachytí-li blížící se nepřátelské bombardéry. Kromě kosmických lodí mají stanice silové pole, které je po krátkou dobu aktivní, a trvá určitou dobu, než se opět aktivuje. Pole je nabito, když se na horním okraji obrazovky objeví blikající zelené FF.

Nepřítel má dva typy lodí. Bombardéry vrhají bomby, které jsou naváděny do středu stanice. Stíhačky vystřelují řízené střely, které jsou naváděny na operující lodě. Ztratíte stanici, když jsou všechny čtyři lodě zničeny nebo když byl zasažen střed stanice.

Nesmíte:

- a/ narazit do žádné části stanice kromě středu, kde můžete
přistát
b/ vystřelit řízenou střelu na stanici.

INSTRUKCE:

Po nahrání vás počítač požadá o maximální skóre a iniciály z předchozí hry, takže můžete pokračovat. Na otázku "correct?" (správně?) odpovězte N (ne) nebo jakoukoliv klávesou (ano). Hra se rozjíždí stisknutím jakékoli klávesy.

Ovládání:

A	otáčení lodě vlevo
S	" " vpravo
SPACE	pohyb vpřed a exploze střel
SYM SHIFT	střelba fotonovým dělem
M	vypálení řízené střely
K	aktivace silového pole

Musíte získat skóre nejméně 5000 a k porážce nepřitele musíte docílit zásahy v hodnotě nejméně 1000 bodů (bombardér 20 bodů, stíhačka 100 bodů).

Za zasažení asteroidů nezískáte žádné body. Skóre je čas + dvojnásobek zásahů.

Pamatujte, že čas je důležitější než zásahy.

(Nepokoušejte se Breaknout do programu! Může vybouchnout!)

P A N A M A J O E
=====

Dávno je tomu, co španělští dobyvatelé přitáhli do království Aztéků, kde vládl mocný Montezuma. Cizincům šlo tehdy především o zlato. Aztékové ho měli dost, sloužilo jim zejména jako surovina na výrobu ozdob a jiných nezbytných předmětů. Když moudrý Montezuma zjistil, o co hlavně bílým cizincům jde, rozhodl ukryt největší poklady, aby nepadly do rukou loupeživých vojáků. Tak také učinil, leč v největší tajnosti. Místo ukrytí pokladů nikdo neznal. Teprve nedávno se podařilo dešifrovat KIPU (tajemné uzlové písmo), který ukryli věrní Montezumovi služové. Podle toho je poklad ukrytý v pyramidě ve směru Slunce, odvěkého aztéckého boha. Mnoho odvážlivců se již pokusilo nalézt poklad a zejména pak sošku boha Slunce. Nikomu se však nepodařilo vrátit se z pyramidy zpět.

Dnes se ty jakožto Panama Joe ujímáš role hledače legendárního Montezumova pokladu. Cestou v pyramidě si uvědom, že to není žádná nedělní procházka, ale skutečná výprava plná příhod a nebezpečí. Naštěstí máš plán pyramidy, takže se budeš

snadněji pohybovat v labyrintu temných chodeb. Tam na tebe čeká mnoho překvapení. Budeš se muset postavit čelem hltavým pavoukům tarantulům, kteří se zaliběním napadají všechna živá stvoření.

Budeš-li mit nalezený meč, zachráníš jeden ze svých pěti životů, protože tarantule má jen taklik síly, aby ti vyrazila zbraň z ruky (ovšem máš-li tu zbraň).

Cestu ti budou znepříjemňovat také točící se lebky předchozích hledačů pokladu, které zřejmě opustilo štěsti. Máš-li meč, můžeš je zničit. Nejlépe učiniš, když je jednoduše přeskočíš a půjdeš dál svou cestou. Možná najdeš svitilnu, která ti osvětlí cestu temnotou, možná že se nalezené klíče budou hodit do zamčených dveří, možná že ti bude štěstěna příznivá a že najdeš jako první a jediný onen poklad.

Tvé šance jsou velké, protože Panama Joe má pět životů. Jsou-li jeho zásluhy dostatečně vysoké, dostane prémii ve formě dalšího života. Může si také zvolit stupeň obtížnosti hledání pokladu: lehký, těžký a velmi těžký (tj. skoro zcela nemožný). Budeš-li ti duch Montezumy nakloněn, uzná tě za vyslance boha Slunce hodného vyteřít velké tajemství a ty splníš své poslání.

Několik informací na závěr:

=====

1. Bodové zisky:

=====

klenot	1000 bodů
odemknutí dveří	300
klíč	50
meč	50
kladivo	50
lámpa	50
zničení lebky	2000
zničení tarantule	3000

2. Klíče:

=====

jsou bílé, červené a modré a otevírají jen dveře stejné barvy.

3. Ochrana:

=====

meč - proti hadům a lebkám
kladivo - proti lebkám
meč a kladivo - proti tarantulům

4. Za každých 10 000 získaných bodů se získá bonus, tj. i život navíc.

5. Na začátku hry je třeba stisknout FIRE.

Z O R R O
=====

Všichni, kteří zkoušeli hrát tuto hru bez návodu, vám potvrďí, že je to hra zajímavá s výbornou grafikou, ale že se dostanou do určité části a neví, co dělat dále. Předkládáme proto stručný návod, který vám prozradí nejnesnadnější část této hry.

Zorro má za úkol :

- 1/ Získat černý šátek, který mu hodila milá, než ji unesli, a který zůstal viset na klíče rumpálu studny.
- 2/ Sestoupit po žebříku do studny a získat zlatý kalich.
- 3/ Vystoupit po žebříku nahoru, najít klíč a s jeho pomocí získat značkovač dobytka.
- 4/ Tento značkovač v kovárně rozžhatit dmýcháním měchů do červena.
- 5/ Vypálit značku býkovi, který ihned odejde.
- 6/ Vyzvednout si podkovu pro štěsti, která byla umístěna za býkem.
- 7/ Dajit opět pro klíč a v místnosti, kde byl značkovač, se postupně objeví dva zvony.
- 8/ Tyto zvony musí Zorro umístit na zvonici, která se tyčí u kostela.
- 9/ Jakmile zavěsíme druhý zvon, otevře se hrobka.
- 10/ Nyní následuje část, která slouží za čest tvůrcům programu a dokazuje, že autoři mají nevyčerpatelné nápady. Největší chybou by bylo vstoupit do hrobky. Je třeba získat ještě jeden symbol, a to botu.
- 11/ Provedeme následovně - pomocí klíče vyzvedneme ze zamčené místnosti trubku, postavíme se na houpačku u budovy, ve které je vidět bota.
- 12/ Na houpačku se musí Zorro postavit vlevo a nyní musí zatroubit na trubku (stiskni FIRE na joysticku).
- 13/ Teď je již snadné botu získat. Máme všechny potřebné věci a můžeme sestoupit do podzemí.
- 14/ Vezmeme tedy klíč a sestoupíme do podzemí.
- 15/ Zde Zorro nalezne peníze v měšcích, které mu zaručí bohatství a spokojenost. Pozor !! Neztratit klíč !!
- 16/ Při odchodu z hrobky narazíme na tajné dveře, na kterých je nakreslena podkova, kalich a bota.

Co asi Zorro za těmito dveřmi najde? Ne, nebojte se, hra nekončí. Zažijete ještě spoustu napínavých chvílek, ale váš cíl je jasný a dále není třeba žádný návod - stačí sledovat myšlenky, které asi autoři použili a rychle jednat.

Konec hry Zorro vás bohatě odmění za vaši trpělivost. Není jednoduché se k němu dopracovat. Dá se říci, že nejlépe se Zorro hraje za asistence přátel, nebo rodiny. Můžete přitom vymyslet lepší kombinace, jak co provést a zažijete spoustu zábavy.

---***---

R A M B O
=====

Nejdříve se pokuste najít bazooku. Po jejím nalezení jděte podél potůčku na sever až k táboru. Tam zničte granátem bránu, vedoucí do tábora.

Od brány pokračujte směrem na západoseverozápad. Objevíte vězně, připoutaného ke kříži. Odřežte ho nožem.

Pokračujte v cestě severovýchodním směrem, podél potoka na sever až k jeho pramenu. Ten obejděte a dejte se na jihozápad k dalšímu prameni, který také obejděte a vydejte se podél něj na sever. Od záhybu potoka pokračujte na severovýchod. Po chvíli narazíte na další potok. Jděte podél něj na východ, u jeho úhybu kousek na sever, okolo pramene na severozápad a budete konečně u vrtulníku.

Následně do vrtulníku a vzlétněte. Jestliže máte bazooku, můžete ničit pozemní cíle.

Nyní musíte letět až na západní okraj mapy a odtud na jih. Tam přistaňte na žlutém "H" a pokračujte pěšky na jihovýchod až k dřevěné chatři. Otevřete ji nožem a osvobodíte vězně uvnitř. Vráťte se do vrtulníku a odletíte na sever. Zde uvidíte několik modrých hangárů. Přistaňte a vejďte do jednoho z nich.

---***---

K N I G H T L O R E
=====

Název hry - šlechtická dovednost - je výstižným pojmenováním potřeby maximální míry šikovnosti, smyslu pro orientaci i taktiku pro pohyb v tomto zapeklitém bludišti. V některých z jeho místnosti jsou rozmištěny předměty, které požaduje čaroděj, sídlici se svým kouzelným kotlem v jedné z místnosti. Nad kotlem se vznáší pára, která vás může připravit o vašeho panáčka - vlkodlaka. Párou nad kotlem ale může i probléskovat tvar předmětu, který čaroděj potřebuje. Je na vás, abyste jej našli a zjistili, jak mu jej prostřednictvím kotla předat a co to pro vás bude ve výsledku znamenat. Stejně tak si musíte poradit se spoustou záhad a překvapení, o něž není v bludišti nouze.

Při překonávání statických i pohyblivých překážek si musíte pomáhat především vlastním důvtipem. Poradíme vám, že pro to, abyste se zmochnili některých předmětů, musíte použít i některé, které máte již u sebe. Můžete na ně vyskakovat, posouvat je a tak si mnohdy pomůžete v nesnázích, které na vás cestou zaručeně čekají.

Figurka, kterou ovládáte, je trošku vrtošivá. Vpravo dolé na obrazovce je v průběhu hry symbolizováno střídání dne a noci. Tak se střídá podoba i vašeho panáčka. Ve dne je to podoba lidská, v noci vlčí. Proměna, během které je figurka neovládatelná, chvíliku trvá, zatímco vše kolem se pohybuje - v takových případech není nouze o karambol; proto se vyplatí sledovat pohyb slunce a

měsice zvláště tehdy, kdy musíte řešit složité situace. A co myslíte - jinou funkci tato proměna nemá? Necháme vám trochu tajemna. Jistě brzy přijdete na to, že některými předměty lze v místnosti pohybovat. Slouží k tomu, abyste si jimi pomohli dosáhnout tam, kam to jinak nejde. Pokud s předmětem pohnete tak, že už s ním nejde pohnout v žádném směru, jednoduše vyjděte z místnosti a opět se do ní vrátte - předmět bude připraven zpět na svém místě.

Kromě předmětů, které můžete sebrat (pro čaroděje) a těch, které slouží jen k pomoci (nesbírají se), najdete někdy i bílé figurky. Pokud se vám figurku podaří sebrat, přibude vám jeden život navíc. Veškeré kontakty s nebezpečnými ohni, minami je pro vlkodláka neodvolatelně zničující.

Po načtení programu do počítače se objeví menu. Pokud nemáte některý z uvedených joysticků a budete figurku ovládat klávesnicí, máte dvě možnosti: volte buď klávesnicí stiskem tlačítka "I" nebo ovládání cursorovými tlačítky - stiskněte "3".

Ovládání v případě volby klávesnice

1. řada kláves (shora)	- manipulace s předměty
2. řada kláves	- skoky
3. řada kláves	- obraty panáčka o 90 stupňů
4. řada kláves	- chůze (mimo Cs a Sp)
Cs a Sp	- start/stop

Ovládání v případě volby cursorů

5	obrat panáčka o 90 stupňů vlevo
6	obrat panáčka o 90 stupňů vpravo
7	chůze
8	manipulace s předměty
9	skoky

V této volbě (a joysticků) lze volit směrové řízení pohybu stiskem klávesy 5 (stejně se i vypíná). Tak není třeba figurku směrovat otáčením - vydá se vždy směrem určeným stiskem tlačítka.

Ovládání v případě volby směrového řízení

5	severozápad
6	jihozápad
7	severovýchod
8	jihovýchod
9	skok

V této volbě odpadá tlačítko chůze. Hra se startuje vždy stiskem nuly.

Jaké předměty váš panáček nese je zobrazeno vlevo dole. Do této kapsy se vejdují jen tři předměty. Sbírejte je tak, že se dostanete do těsného kontaktu s nimi a stiskněte tlačítko pro jejich manipulaci. Opětovným stiskem se předmět posune na další místo v kapsě až posléze vypadne. Když nemáte život, zobrazí se závěrečná zpráva, informující o tom, kolik kouzel jste obdrželi, kolik procent z celkového počtu místnosti jste navštívili a jaké šíkovnosti jste dosáhli. Doba zobrazení je limitována stisknutím nuly.

EVERYONE'S A WALLY

Příhody Wallyho se dějí ve městě. Ide Wally musí s pomocí své rodiny opravit městský vodovod a uvést do provozu porouchaný vodotrysk, v němž se již lihli všelijaci podezřeli tvorové. Mimo to se musí přihlásit heslem BREAK, Wally, Tom, Harry a Wilma drží po dobu práce jednotlivá písmenka hesla.

I. Sbírání písmenek hesla BREAK

Písmeno B:

1. Změř se ve Wilmu a najdi knížky 1 a 2.
2. Vyměň v knihovně knížku 1 za JUMP LEADS a knížku 2 za BUNSEN BURNER
3. Najdi knížku 3 a vyměň ji v knihovně za písmeno B.

Písmeno R:

1. Vlož si na tvář plynovou masku (GAS MASK) a sejdi pod vodotrysk, pak jdi za žralokem do jeskyně.
2. Na konci jeskyně vezmi písmeno R.

Písmeno E:

1. Jako Wally musí opravit poškozený hák, takže vezmi lepidlo (SUPER GLUE) i zlámáný hák (BROOKEN HOOK) a obě věci odnes do dílny.
2. Polož hák na stůl a přejdi s lepidlem pod svěrákem. Zdvíhni hák - bude už schopný práce (HOOK WORKING).
3. Zanes hák do "výtahu".
4. Nyní se změř na Wilmu a vyhledej balíček (PARCEL) a poštovní známku a obě věci zanes na poštu. Tam v hloubi obrazovky přilep známku na balíček a tak připravený balíček vyměň za písmeno E.

Písmeno A:

1. Změř se v Toma a najdi nádobu s olejem (OIL CAN). S tím jdi do supermarketu a namaž vozík, který se tam nachází.
2. Vyhledej Harryho a změř se v něj. Jako Harry pak jdi do supermarketu a skoč na pokladnu a seber písmeno A. Při tom se odrázej od vozíku.

Písmeno K:

1. Jako Wilma vezmi z cukrárny (BAKERS) ofišky pro opice (MONKEY NUTS).
2. Jdi do Zoo a seber opici francouzský klíč (MONKEY'S WRENCH) a nech ho na viditelném místě.

3. Změň se v Dicka a vyhledej plunžr (PLUNGER) a když ho najdeš vezmi francouzský klíč (MONKEY'S WRENCH) a jdi opravit vodotrysk.
4. Skoč s klíčem i plunžrem na sochu na vrcholu vodotrysku a sprav ho. Vodotrysk začne fungovat.
5. Najdi Wallyho a změň se v něj. Najdi prázdné vědro (EMPTY BUCKET) a hromadu písku (SAND).
6. Naplň vědro vodou z vodotrysku a najdi u michačky cement (CEMENT).
7. Najdi zednickou lžici (TROWELL) a zároveň s cementem ji zanes tam, kde leží hromada cihel. Tím, že přes cihly přejdeš, vybuduješ stěnu.
8. Změň se v Harryho a najdi drát (FUSE WIRE) a oprav jím přepálené pojistky (BLOWN FUSE).
9. Najdi izolátor (INSULATOR) a šroubovák (SCREWDRIVER) a potom jdi do telefonní budky (PHONE). Zahraj si v "Asteroide", dokud neuslyšíš signál konce. Potom jdi tam, kde stojí sloup vysokého napětí a vyměň na něm izolátor, čímž opraviš sloup.
10. Změň se v Toma a hleď plochou baterii (FLAT BATTERY) v nákladním autě. Polož baterii na viditelném a výhodném místě.
11. Změň se v Harryho, věm plochou baterii s JUMP LEADS a jdi k benzínové čerpaci stanici (BEE PEE).
12. Na stanici noplň svou baterii z jiné (zelené), která bude na místě a polož ji na viditelném místě.
13. Změň se v Toma, vezmi baterii a polož ji na jeřáb (zdviž). Změň se na Wallyho, zapni jeřáb (zdviž) a vejdi na zed, abys sebral písmeno K.

II. Oprava vodovodu a zakončení hry

1. Jako Dick vejdi s nasazenou plynovou maskou (GAS MASK) do jeskyně a vezmi protékající plynovou rouru (LEAKING GAS PIPE) zde dávej pozor na žraloka.
2. Po východu z jeskyně najdi žvýkačku (CHEWING GUM), rouru polož v dílně na stůl a hleď náplast (PATCH).
3. Když máš náplast i žvýkačku, přejdi v dílně pod stolem a roura bude už spravená.
4. Vezmi spravenou rouru i plynovou masku a jdi do jeskyně. Zahneš tam rouru. Tím uhasíš ohně na ulici a jeskyni zbavíš jisker.
5. Všechny osoby dovedeš postupně do banky, každá osoba se správným písmenem tj.
1. Wilma B; 2. Tom R; 3. Dick E; 4. Harry A; 5. Wally K.

Po skončení této ceremonie tě čeká odměna.

POZOR!!!

Obrazovku s "běžicím" žralokem přecházíme nalevo,napravo,nalevo, napravo a stále rychleji.

S T O N K E R S

=====

/Bitva/

Schyluje se k bitvě. Vaše sily jsou seřazeny k dobytí nepřátelské bašty. Jako velící generál musíte přelstít, vymanévrovat a přemoci nepřitele.

Vaše armáda už řadu týdnů obléhá nepřátelský přístav a velitelství; teď nadešel čas k zahájení bitvy. Jen vy sám musíte zvolit strategii, která umožní přemoci silného nepřitele.

Když studujete mapu a snažíte se rozvinout své tanky, pěchotu a dělostřelectvo tak, abyste dosáhl cíle, nemůžete se vyhnout obavám o výsledek tohoto rozhodujícího boje.

Náhle se ocitnete v boji na život a na smrt. Máte řadu problémů a musíte udělat řadu rozhodnutí. Střelivo a zásoby se vyčerpávají. Můžete postrádat další tankovou divizi ve východním sektoru? Nepřítel postupuje na vašem levém křídle. Najdete zranitelné místo? Zvítězíte?

Na obrazovce je mapa bitevního pásmá. Dvě červené oblasti vlevo jsou nepřátelský přístav a velitelství, dvě červené oblasti vpravo jsou váš přístav a velitelství.

Je rovněž uvedena síla obou armád. Každou obrněnou divizi znázorňuje tank, každou dělostřeleckou divizi dělo a každou pěchotní divizi voják. Vaše čtyři zásobovací jednotky znázorňují nákladní auta. Nepřátelské sily jsou modré, vaše černé.

Na obrazovce je rovněž úhlopříčně pruhovaný cursor, který se může v bitevním pásmu pohybovat pomocí joysticku nebo těchto kláves:

Vlevo - CAPS, X, V, N nebo SYMBOL SHIFT
Vpravo - Z, C, B, M nebo SPACE
Nahoru - Q, W, E, R, T, Y, U, I, O nebo P
Dolů - A, S, D, F, G, H, J, K nebo L

Výběr bitev:

Hra se může hrát na dvou úrovních, jedna je obtížnější než druhá.

Po stisknutí knoflíku střelby na joysticku nebo jakékoliv klávesy v horní řadě se oblast pod kurzorem zvětší 64x. Bitva se odehrává na mapě tohoto měřítka. Po opětném stisknutí knoflíku nebo klávesy se vrátíte k celkové mapě válečné oblasti. Světlé oblasti na této mapě ukazují rozmištění vašich divizí a černé tečky pozici dvou zásobovacích lodí.

Na podrobné mapě máte kurzor tvaru X, kterým se může pohybovat stejně jako kurzorem na celkové mapě.

Informace:

V průběhu bitvy dostáváte informace na "telegrafní pásku". Rovněž se vám v pravidelných intervalech připomíná, jak dlouho už bojujete.

Rozmístění:

Chcete-li rozmístit své divize, umístěte kurzor X přímo nad příslušnou divizi a stiskněte "střelbu". Kurzor dostane tvar této divize a dole bude uveden údaj o síle.

Pohybujte kurzorem do pozice, kam chcete divizi umístit a stiskněte opět "střelbu". Vaše divize zaujme tuto pozici.

Po umístění vašich sil se automaticky objeví podrobná mapa. Pamatujte, že když vaše sily postupují k nepřátelským pozicím, nepřítel postupuje na vaše pozice.

Při hrani obtížnější verze můžete vidět nepřátelské divize jen tehdy, je-li poblíž nich jedna z vašich divizí. Musíte být stále na stráži.

Boj:

Když se soupeříci sily setkávají náhodou nebo záměrně, dají se do boje. Pamatujte, že obrněná divize je silnější než dělostřelecká a ta je zase silnější než pěchotní. Po zahájení boje jsou vaše sily znázorněny žlutě a nepřátelské světle modře.

Jednotky bojují tak dlouho, dokud jedna z divizí není zničena nebo neustoupí. K ústupu použijte stejnou metodu jako k nástupu.

Zásoby:

Vaše čtyři zásobovací jednotky nebojují, používají se k zásobování vašich bojových jednotek potravinami a střelivem. Zásobovací jednotku musíte dopravit na místo příslušné bojové divize. Když tam zásobovací jednotka dorazí, zásoby bojové divize se zvýší. Nesmíte připustit, aby zásoby jakékoli divize klesly na nulu, jinak je tato divize ztracena.

Zajmutí nepřátelských zásobovacích jednotek je vaší výhodou, avšak nenechte padnout své zásobovací jednotky do rukou nepřítelů.

Pohyblivost:

Rychlosť, již se nějaká divize nebo jednotka pohybuje, je dána terénem. Je vysoká na rovině a nižší v horách, v lesích a na bažinách.

Pauza:

Hra se přeruší, je-li kurzor X přímo nad některou z vašich divizí, nebo v průběhu "vydávání rozkazů".

Cíl hry:

Abyste zvítězili, musíte zničit všechny nepřátelské divize nebo obsadit nepřátelský přístav a velitelství. Dávejte pozor na říkavého, která musíte objevit.

---***---

S P Y V S S P Y
=====

V této hře se jedná o souboj dvou agentů (černého a bílého). Každý z nich má za úkol najít 4 předměty + aktovku, ukryté v domě, s nimi se dostat východem z domu na letiště a pak uletět letadlem pryč.

U hry si můžete zvolit počet hráčů (jeden nebo dva), obtížnost hry, při hře jednoho hráče proti počítači úroveň inteligence počítače, a zda mají být označeny dveře vedoucí z domu na letiště. Je možno si předefinovat ovládací klávesy. Volba parametrů hry se provádí klávesami 5-8. Hra se spouští klávesou Y, klávesa T způsobí zastavení hry, klávesa U vypnout zvuku a hru je možno předčasně ukončit stiskem kláves R a T.

K ovládání hry doporučují tento postup:

1. Přečist si tento hrubý návod.
2. Nahrát hru do počítače. Po jejím nahrání nic nemačkat, asi po 30 s začne běžet demonstrace a tu pozorně sledovat.
3. Pokud jste porozuměl demonstraci, zvolte si v základní volbě hru pro dva hráče, hrajte hru s jedním agentem, až se naučíte ovládat všechny varianty hry.
4. Pak hrajte hru proti spoluhráči, nebo počítači.

POPIS:

Horní obrazovka je vyhrazena pro "bílého" agenta (hráč č.1), spodní obrazovka pro "černého" (hráč č. 2). Hraje-li hráč proti počítači, ovládá vždy bílého agenta. Průběh hry ovládáte nejen klávesami směru (nahoru, dolů, vpravo, vlevo) a klávesou AKCE, ale i pomocí šesti symbolů znázorněných vpravo od každé obrazovky. Tento druh ovládání pomocí symbolů se nazývá "ICON DRIVE".

Význam těchto symbolů je následující:

1. symbol - vpravo dole- schematický pohled na patro domu, ve kterém se agent právě nachází. Pater může být při vyšší úrovni více. Bílé místnosti agent ještě neprošel, v blikající se právě nachází a v místnostech označených tečkami jsou poukrývané předměty. Zbylé symboly představují různé nástrahy. Avšak pozor, působí nejen na protivníka, ale i na vás!
2. symbol - vlevo nahoře-(bomba)-dá se umístit do všech stolků, schránek a pod obrazy.
3. symbol - vlevo uprostřed-(bomba pod dveře)-umísti se pod zavřené dveře. Otevřené dveře je nutno napřed zavřít
4. symbol - vlevo dole-(časovaná bomba)-nemusí se umístit nikam, 15 s po jejím spuštění klávesou AKCE nastane v místnosti výbuch.
5. symbol - vpravo nahoře-(pružina)-může se umístit do stolků, schránek a pod obrazy.
6. symbol - vpravo uprostřed-(bomba se spouští)-spouštěč se ukotví buď do rohu místnosti, nebo ke stolku a vlastní bomba se umísti pod zavřené dveře.

Tyto symboly se vyvolávají 2x stiskem klávesy AKCE (začne blikat symbol vlevo nahore), jejich výběr se provede zbylými tlačítky pro směr. Opětným stiskem klávesy AKCE se vybraný blikající symbol umístí do malé obrazovky pod symboly.

Umístění nástrah se provádí takto:

Dojdete s agentem ke vhodnému předmětu (vždy když narazite do předmětu, nebo jste na vhodném místě pro zavření dveří, počítač cvakne), a stiskem klávesy AKCE nástrahu umístime. Pro bombu se spouští se toto umístění dělá dvakrát (poprvé ukotvíme spouštěč, podruhé umístíme bombu pod zavřené dveře).

Cílem hry je najít v domě 4 poukryvané předměty a aktovku; do ni tyto předměty umístit a dojít s nimi k východu z domu na letiště.

Předměty, které agent již objevil, se znázorní vpravo od ukazatele času, nalezení aktovky je indikováno v malé obrazovce pod symboly. Předměty, které blikají, má agent u sebe. Agent může mít u sebe buď jeden předmět bez aktovky, nebo aktovku s více předměty. Při výběru symbolů, nebo při sebrání jiného předmětu, se hledané předměty s aktovkou automaticky umístí v truhle, nebo ve stolku v místnosti, v níž se uskutečnil výběr symbolů, nebo sebrání předmětu.

Vejde-li agent s předměty v aktovce do místnosti, kde se nachází protivník, ukryje se jeho předměty v této místnosti. Agent má pak dvě možnosti: boj s protivníkem (vyhraje-li ho, předměty si v místnosti zase najde a pokračuje v činnosti, prohraje-li, ukryté předměty si může vzít protivník), nebo odchod pryč bez boje (pak si ukryté předměty může vzít protivník).

Jsou-li oba agenti spolu v téže místnosti, stisk klávesy AKCE způsobí vyjmutí pendreku z pouzdra. Boj se provádí tak, že přijdete se svým agentem k protivníkovi, stisknete a držíte klávesu AKCE a současně střídavě mačkáte klávesy nahoru, dolů, nebo vlevo a vpravo. Hráč, který toto střídavé mačkaní kláves provádí rychleji, soubor vyhraje.

Oběma agentům čas běží stejně rychle, liší se pouze při boji a při usmrcení protivníka tak, že agentovi, který prohrál soubor se čas chvíli odečítá rychleji. Okénko vedle ukazatele času blikáním indikuje poslední 2 minuty časového limitu agenta (mění barvu a současně počítač "cvaká").

Malé šipky, které se objevují dole pod obrazovkami, ukazují směry, kterými by se měl agent vrátit do výchozí místnosti. Tento "zá sobník návratových směrů" narůstá zprava doleva, tzn., že směr návratu do minulé místnosti je vždy vpravo.

Toto je základní popis hry "SPY vs SPY". Další podrobnosti ohledně ovládání hry a taktiky hráč nalezne při hře.

* * * O M E G A * * *

Jakožto pilot stíhacího bombardéru musíš navést letadlo na budovu, ve které je umístěná bomba.

Obrana je složena z těchto částí:

- 1. laserová pole (je nutno se jím vyhnout)
2. stíhací letadla (můžeš se jím vyhnout, nebo ještě lepší je sestřelit je ve vzájemném souboji)
3. protiletadlová palba (při výšce letu větší než 350 stop tě může zachytit radar a mohou tě sestřelit ; leticím granátům je možné se vyhnout rychlým bočním manévrem)
4. rakety země - vzduch

Pro celou akci máš málo paliva, proto se musíš během letu setkat s tankem a doplnit palivo.

Ovládání:

- 5 = doleva
6 = nahoru
7 = dolů
8 = doprava
@ = střelba a otevření bombovnice nad cílem
Q = přerušení hry
W = pokračování ve hře

Přistroje:

- hodiny = odečítají čas do exploze nálože
- kompas
- lokátor = ukazuje směr k cíli a k tankemu; vertikální čáru je nutno udržovat ve středu
- palivoměr
- zásoba munice
- indikátor rozsahu poškození
- zpětné zrcátko

Tvůj první úkol je nalétnout na setkání s tankem, přičemž tvůj lokátor je automaticky přepnut na tento směr. Tanker má manévrovací výšku 300 stop, takže ho lépe najdeš, když se budeš přiblížovat v této výšce. Stíhej tanker, dokud není dostatečně blízko, potom manévruj na tankovací hadici.

Po natankování je tvůj indikátor automaticky přepnut na cíl. Cíl je červená čtvercová budova. Bombovnici musíš otevřít přesně nad budovou. Cíl zasáhneš lépe, když se k němu přiblížíš ve výšce pod 100 stop.

M O V I E =====

Tato hra tě přenesete do světa mafie na okraj New Yorku. Staneš se soukromým detektivem, máš doklady na jméno Jack Peter Marlowe. Najal si tě generál Ruthwen, nejbohatší člověk v USA, abys našel ztracenou skříňku. Víš, že skříňka je v rukou nejnebezpečnějšího člověka v New Yorku "Capp di Tutti Cappi" - dona Emmanuela Prizzi. Jeho zlodějský úkryt je někde v Brooklynu a ty ho musíš najít. Ze začátku tě ochrání jen tvé pěsti, ale postupem času najdeš zbraně, peníze, granáty a jiné náležitosti, nezbytné ve tvé dobrodružné výpravě. Plán hry ti ukáže, kde co najdeš. Je to přesný plán s označením míst placených informátorů, vrahů, žen a potřebných předmětů. Je tam také vyznačena řada míst, kde musíš být zvláště ostražitý = jsou to pasti, nebezpečné průchody a místa se psy.

Na spodním okraji obrazovky je deset okének, která umožňují kontrolu hry. Jednotlivá okénka volíš klávesou "AKCE".

Popis okének zleva:

SELECT	- nastavení předmětu k vzeti, položení nebo hodu
TAKE	- vzeti, zdvižení předmětu
DROP	- položení předmětu
FIRE	- střelba (máš-li pistoli)
MOVE	- pohyb ve 4 směrech v závislosti na předchozí volbě DIRECTIONAL (pohyb v přikázaném směru) nebo NORMAL (vpřed, vzad i obraty).
SPEECH	- vstup do dialogů, které lze vést jen anglicky
PUNCH	- rána pěsti ve výši hrudníku
THROW	- hod předmětem vybraným pomocí SELECT
ABORT	- návrat na počátek nové hry.

Je třeba vědět, že po dobu "obsluhy" okének, klávesa "dolů" nebo pohyb páčkou řízení "dolů" vede k automatickému přechodu na volbu MOVE, takže je možno hned začít jít.

A nyní k cestě z místnosti do místnosti a na ulici:

Hra se odehrává v několika domech a na třech ulicích Brooklynu. Na ulicích lze najít schránky, nádoby na odpadky a telefonní budky. Lze je posunovat. Ale pozor, nejsi ve městě sám. S vrahý se nebab jinak než pěsti a kdyby si nedali "říct", tak střílej. Naraziš také na placené informátory. Nabídni jim peníze za služby a pokus se dovedět od nich něco o skříňce. Rozmluva se provádí krátkým textem (okénko SPEECH), po napsání se stiskne ENTER.

V prozkoumávaném prostoru můžeš potkat ženy. Jsou pouze dvě a jsou to dvojčata k nerozeznání. Jedna z nich ti přeje, zkus s ní konverzovat. Ona zná cestu k tvému cíli a při vhodné argumentaci tě k němu zavede, nebo ti ukáže cestu. Podobně i placení informátoři po delší konverzaci něco prozradí a může to být něco mimořádného. Na plánu jsou vyznačena tři přibližná a jedno takřka jisté (90%) místo pobytu jedné nebo obou sester, ale často je jejich "rozmístění" náhodné, stejně jako umístění sejfu se skříňkou nebo místo pobytu dona Prizziho.

Ta žena, která tě dovede k sejfu, naráží na mnohá nebezpečí; najati vrahové mají za úkol ji zlikvidovat. Ty odpovídáš hlavou za její život.

Věci, které musíš mít, aby tvé poslání bylo úspěšné:

Pistole	- malý opakovací LILIPUT ráže 0,76 jako rozhodovací prostředek ve sporných otázkách.
peníze	- svazek bankovek na rozvázání jazyků váhajícím osobám
whisky	- dárek novým známým, tím nepohrdne ani vrah
granát	- zbraň proti obtížným hlídačům nebo nástroj zábavy pro nepřitele
brašna	- na nošení uvedených věcí

. Kdybys některou z těchto věcí nemohl získat, zkus ji nahradit jinou, ale pozor: není při tom dobré užít granát.

Konkrétní návod na skončení hry není možné podat, protože přiliš mnoho věcí se děje náhodně.

Obecně platí: máš-li všechny věci, musíš najít tobě nakloněné dvojče, získat je pro spolupráci, nalézt mafiána, přinutit ho k mluvení, otevřít sejf (až ti ho mafián ukáže) pomocí správné šifry, vzít skříňku a vrátit se do kanceláře.

Několik rad:

1. V tvém revíru jsou dva papouškové, kteří mohou opakovat někde zaslechnutá slova. Získej od nich tato slova vhodným slovem, ale sám musíš přijít na to kterým.
2. V některých dveřích stojí hlídači, strážící jistá tajemství. Lze je odstranit užitím předmětu nebo vhodným heslem. Heslo ti může prozradit některý z informátorů, takže s nimi rozmlouvaj.
3. Věz, že psi, koule i hlídači mají často podobný algoritmus pohybu. Snaž se to využít, protože máš jen jeden život.
4. Při kontaktu s nepřitelem se nemusíš od něho odvracet čelem, protože to za chvíli učini automaticky.
5. Nevházej do žádné místnosti středem dveří, protože tam může být zazděna kulka.
6. Ta žena, která ti přikáže usmrtit jiné osoby (včetně vrahů), ti nepřeje.

Možnosti (změny se provádějí klávesou C):

ROTATE	- automatické odstraňování překážek
DIRECTIONAL	- jede v přikázaném směru
IQ on	- zapnutá inteligence-projde se dveřmi po opření o výklenek
off	- vypnutá inteligence-je třeba přesně projít dveřmi

Klávesy:

1. řada AKCE (střelba, změna volby)
2. řada nahoru
3. řada dolů
- dvojice 4. řady vpravo, vlevo

Počet místnosti je 199. Za každými dveřmi tě čeká něco nového, ale stále měj na myslí, že máš jen jeden život.

THREE WEEKS IN PARADISE

Wally, známý již z her "Pyjamarama" a "Everyone's a Wally", se vypravil jednou na cestu z Ameriky do Evropy. Osud tomu chtěl, aby jejich loď ztroskotala, Wally, jeho žena Wilma i syn Herbert se zachránili, ale zmocnili se jich kanibalové. Wally se sice dokázal od nich osvobodit, ale Wilma a Herbert mají kanibalům posloužit jako speciální pamásek u příležitosti oslav Boha Deště. Wally, do něhož jsi se jako hráč vtělil, má nyní dva úkoly: osvobodit rodinu a postavit vor, na němž by mohli všichni bezpečně opustit nehostinný ostrov.

Tím, že hraješ hru, staviš zároveň vor. Každý správně provedený úkol je jeho jedna část. Pořádi, v němž se úkoly provádějí, je do určitého stupně libovolné.

I. Osvobození Herberta:

Kanibalové vaří Herberta ve velkém kotli. Hlídají ho dva velcí lvi. Pozor, neschoď k nim blízko. Protože koušou. Pravý lev má přibit ocas kolíkem k zemi - pomoz mu. Abys to mohl učinit, je třeba:

1. vzít z pošty (INDIAN POST) víčka (FLIP-FLOPS) (č.6);
2. najít vědérko (CAN) (č.3);
3. jít s těmito předměty ke gejzíru, tzn. projít kovárnu, jídelnou, po schodech vpravo, přes louku s domkem a automobilem na louku s gejzírem;
4. když máš víčka a vědérko, zatáhnout za provázek a rychle dojít ke gejzíru, pak naplnit vědérko (EMPTY CAN - FULL CAN)
5. Projít na pláž, kde sedí krab. Pozor! musíš mít u sebe víčka
6. užít FULL CAN na kraba (např. klávesou ENTER), tím mu odpadnou klepeta, která je třeba nabrat do vědérka;
7. víčka zanech na břehu hned na pláži, budeš je ještě potřebovat;
8. s račimi klepety dojdi na louku, kde se vaří Herbert a užij jich u pravého lva (např. klávesou ENTER). Lev začne mávat ohonem a bude ti nakloněn.
9. dále musíš vzít dva zkřížené klacky (DEUX STICKS) před tlamou krokodýla a zanést je do kovárny;
10. Projdeš jídelnou, dále po schodech vlevo až ke studni; na první kachlik zleva se dá vyskočit;
11. stoupni si na studnu a vezmi měch. Pozor! nestiskávej jen např. ENTER, nebo spadneš do studny;
12. jdi zpět do kovárny a rozdělej ohně. Nejprve užij dřevo na zažehnutí a měch pak na jeho uhašení. Foukáním do ohně získáš popel;
13. vezmi měch a popel a jdi k bůžkovi deště, stojí před poštou;
14. bůžkovi obětuj popel (klávesou ENTER); bůžek si začne poskakovat a mrak na nebi se přesune vpravo nad palmy a tam se zastaví;
15. přistup k mraku z pravé strany. Mrak začne plout vlevo a ty jdi za ním. Pozor! kdybys mrak předhonil, vrátí se do východního místa. Mrak se přesunuje jen tehdy, máš-li měch, když ho upustíš, mrak se zastaví, když ho držíš, mrak se pohybuje.

16. mrak se pomalu přesunuje přes tři obrázky až k domku. Jdi za ním. Mrak vyšle na domek blesk a rozbití ho. Na zutinách zůstane jen mušle. Nyní polož měch a vezmi mušli;
17. jdi s mušlí k studni a skoč doprostřed (klávesou ENTER);
18. na dno studně padají kapky vody. Jimi naplní mušli. Vezmi láhev a podél pravé stěny vyjdi (klávesa ENTER) přes tři svislé úseky studny;
19. s plnou mušlí jdi zpět ke lvům a ke kotli s Herbertem, potom "užij" mušli (např. klávesou ENTER);
20. po tomto aktu bude Herbert zachráněn (ukáže se to na pravé straně v místě malé kostry).

II. Jak zachránit Wilmu:

Wilma visí na stromě a je hlídána strážcem. Pozor: nepřiblížuj se příliš blízko, strážce je nebezpečný. Musíš ho zabít, abys osvobodil Wilmu.

1. Nejdříve je třeba nabrousit sekuru (AXE)
 - dřívě přinesená láhev se musí odnést ke krokodýlovi a tam nechat;
 - najdi v kovárñe vývrtku a na pláži brašnu Wilmy;
 - obě věci dones ke krokodýlovi (máš-li brašnu, krokodýl ti nic neudělá) a jednotlivě (nejdříve vývrtku a pak láhev) přenes ke kokosu, který je za krokodýlem;
 - navrťej kokos (např. klávesou ENTER) a napln láhev kokosovým mlékem;
 - na odchodu vezmi sekuru i láhev s kokosovým mlékem;
 - obě věci zanes na loučku, kde je automobil a zde použij obou předmětů (např. ENTER);
 - sekerkou se nabrousi (SHARP AXE),
2. Při návratu k Wilme (se sekerkou) vezmi z jídelny misku s kaší a obě věci zanes strážci hlídajícímu Wilmu. Sekerkou tam zanech.
3. S miskou plnou kaše přejdi vlevo na louku, kde stojí velké kuře.
4. Když máš misku, kuře snese vejce.
5. Vezmi vejce a zanes je ke gejzíru a tam je nech, ještě se ti bude hodit.
6. Jdi na poštu (INDIAN POST) a před vchodem hněd za slouolem najdeš minci s dírkou (MINT) - (je neviditelná).
7. S touto mincí jdi ke krokodýlovi, dej ji do brašny a jdi na následující louku (zmrzlý les), kde najdeš krystaly.
8. Použij minci u krystalu (např. ENTER) a vznikne díra (HOLE). Vezmi ji, ale pozor: nebude vidět, jen nápis THE HOLE tě nì upozorní.
9. S dírou jdi ke studni, cestou seber dřevěnou magickou kouli (BOWL).
10. S magickou koulí a dírou si stoupni k levé stěně studny. Když použiješ díru, vytvoří se ve zdi trhlina. Vstup doprostřed.
11. Nacháziš se v klenotnici. Uvidíš kostry odvážlivcù, kteří zkoušeli své štěstí před tebou. Ty se však nemusíš bát, chráni tě magická koule. Kdybys ji neměl, pavouk by se postaral o to, abys je následoval.
12. Seber pouze klíč (SKELETON KEY) a odejdi. U studny nech magickou kouli, už ji nebudeš potřebovat.

13. S kličem jdi na pláž, vezmi víčka (FLIP-FLOPS) a jdi na mořský břeh.
14. Ponoř se.
15. Pod hladinou moře otevři Podmořskou skříňku, vyber z ní špenát (SPINACH) v krabičce, vynoř se a jdi zpět ke gejzíru.
16. Vezmi vejce (nosiš rovněž špenát), popotáhni za šňůrkou a rychle přistup ke gejzíru.
17. Vejdi do gejzíru, který je v činnosti a on tě přenese na vrchol stromu do orliho hnízda.
18. V hnízdě seber luk a šípy, nech tam špenát a vyskoč z hnízda (Pomoci pramene gejzíru spadneš na zem).
19. Na zemi nech vejce, které už nebudeš potřebovat.
20. S lukem a šípy jdi zpět k Wilmě.
21. Když vystřelíš z luku (např.ENTER) na chodícího vůdce, ten změní směr svého pohybu.
22. Na louce, kde je uvězněna Wilma, střel na strážce, který potom zmizí.
23. Vezmi sekýrku, kterou jsi tu předtím nechal a přesekni lanou (např.ENTER), na kterém visí Wilma. Objeví se v místě větší kostry.

Věz, že jsi při hře postavil celý vor, můžeš tedy utéct z ostrova. Jdi s celou rodinou na pláž. Vstup do vody a odpluj s Wilmou a Herbertem za novým dobrodružstvím.

Klávesy:

2. řada	dvojice kláves - vlevo a vpravo
3. řada	pohyb podle ukazatelů cesty IN a také užití nošených předmětů
4. řada	skok
1	sebrání předmětu na 1. místě; když se nenesе nic, je tam napsáno NOTHING
2	sebrání předmětu na 2. místě
4	Pauza
5	zvuk zapnut/vypnut

F A I R L I G H T
=====

Fairlight byl kdysi zemí plnou štěsti. Před 3000 lety tu panoval král Avara. Po jeho smrti zavládlo v zemi zoufalství. Světlo se skrylo v mracích, dny se staly šedivými a ponurými, štěsti a mír se vytrácely.

Během let zbyl pouze zámek krále Avary uprostřed planiny Avarslund, nedostupný a obestřený tajemstvím. Legendy praví, že sluneční paprsky, uvězněné v zámku, osvětlují jeho komnaty. Koluje také pověsti o nesmrtelnosti Segera, který obývá zdi zámku, očekávajíce vhodnou chvíli, aby vrátil světlo obyvatelům země. Nikdo však neví, kdy to bude. Mnoho odvážlivců se pokusilo proniknout do nedostupného zámku a uvolnit světlo, žádný se však nevrátil.

Jednou seděl Isvar (bohatýr, kterého ve hře řídíte) na kraji lesa obklopujícího zámek a Přemýšlel nad celým tím trudným osudem. Let končí na nebezpečném místě, protože hraničí s loveckým územím ženy-netvora, jménem Orgi. A tu v nejvyšším žoufalství se Isvar rozhodne vniknout do zámku a navrátit světlo i štěstí svým krajancům. Pohrdaje všemi výstrahami ponosí se do lesa. Nedostal se nijak daleko, když se z houští vynořila krvežíznivá Orgi a silou jej odvlekla do své jeskyně, aby ho snědla. Z této situace zachránil Isvara tajemný stařec v kapuci-velký čaroděj. Vyprovodil ho z jeskyně Orgi až pod samotný legendami opředený zámek. Přitom mu prozradil tajný vchod do zámku.

Stařec byl královským čarodějem, který byl v Avarsově zámku uvězněn tisíce let. Teď se stal Isvar rovněž královským vězněm. Než stařec zmizel, prozradil mu ještě toto tajemství: ze zámku se může dostat jen ten, kdo najde Knihu světla ukrytou uprostřed zámeckých zdí a kdo ji přinese čarodějovi. V ní je totiž zapsáno heslo, které velkého čaroděje uvolní z vězení. Dojít ke Knize však znamená překonat mnoho nebezpečí.

Isvar je vyzbrojen k boji. Může se pohybovat ve čtyřech směrech, skákat, nosit nalezené předměty a také válčit s protivníky, které cestou potká. Rovněž může posunovat předměty a stavět je jeden na druhý, aby se dostal do vysoko položených oken a dveří. Jeho protivníky jsou hlídači, trollové, upíři a duchové. Také se musí mít na pozoru před pohybujícimi se čišemi. Dokonce už jedna kapka z převrácené čiše zabije.

Při sbírání jednotlivých předmětů je třeba vědět, že jich Isvar může nést nejvýše pět. Každý předmět má svou váhu, takže se může stát, že nás bohatýr uzdvihne jen dva předměty. Dále se má vědět, které předměty pomohou Isvarovi v splnění jeho poslání. Předně to jsou klíče, které otevří následující dveře. V boji s protivníky se mu jistě budou hodit magické klíže, váčky plné zlata i životodárný nápoj.

Knihu světla je ukryta ve vrcholu věže, v níž je uvězněný královský čaroděj. Leží schována hluboko pod sarkofágem, který se tam nachází. Aby se dalo proniknout do jeho nitra, je nutné nejprve najít korunu. Když už se Isvarovi podaří získat Knihu, musí najít místnost s čarodějem. Pamatujte, že do té chvíle musíte uchovat klíže i nápoj, které zabrání mnohým útokům nepřátele. Když již má čaroděj svůj vytoužený poklad, může Isvar bez nebezpečí opustit nehostinný zámek, (stejným tajným průchodem, kterým se dostal dovnitř), přičemž osvobozuje tolik postrašdané světlo, které znamená pro obyvatele Fairlightu radost, mír a štěstí.

RADY:

1. Pozor na bublinu na dně studny, která se nesmí propichnout, jinak se ztratí možnost návratu ze studny. Jedinou nadějí na cestu zpět je SCROLL (rumpál), kterým se dostanete na nádvorí.
2. Nikdy nenechávej sebrané předměty v místnosti se silným proudem vzduchu (virem). Ten předmět uchvátí a odnesou.
3. Narcisy na nádvorí jsou nebezpečné, chodte kolem nich opatrně (chňapnou-li po vás, poraní vás).

4. Neocekávejte, že v místnosti najdete všechny předměty okamžitě. Např. kříž skrytý za trámem se dá najít jen velmi obtížně.
5. Některé předměty jsou ukryty tak, že se pro ně nelze sehnout. V tom případě strkejte do lehčích předmětů a ty vytlačí to, co hledáte.
6. Brání-li vám strážce ve vchodu do místnosti a má-li místnost dva východy, vstupte a přilákejte strážce k sobě. Když na vás chce zaútočit kopím, otočte se a oběhněte místnost až k druhému vchodu, kterým můžete vstoupit, zatímco strážce je zaměstnán na druhé straně místnosti.
7. Některé předměty jsou snadno viditelné, ale mimo váš dosah. Nevzdávejte se, když na ně nemůžete doskočit. Nastavte na sebe sudy a pak na ně vyskočte s pomocí stoličky.
8. Největším nepřitelem jsou bubliny, které se vracejí do své pozice, jakmile opustíte místnost.
9. Jak najít utajené místnosti? Jediným způsobem je, prohlédnout si podrobně titulní obrázek a zjistit, není-li na něm nějaká místnost, kterou nemáte na mapě. Pak vrázejte do zdi a vaši odměnou bude nález skrytých dveří.
10. Vaší velkou výhodou před pronásledovateli je, že vy můžete skákat a oni ne. Můžete se jim vynutit výskokem na stoly a bojovat odtud.
11. Vojáky a trolly můžete snadno překonat, ale mnichové jsou velmi silni, nedají se zabít a když se s nimi dostanete do styku, budete rádi, když uniknete živý.
12. Můžete se sebrat i přilba a dopravit do jiné místnosti. Pak vám příslušný voják bude méně škodit.
13. Místnost plnou vojáků nelze prohledat.
14. Vojáka se lze zbavit někdy tak, že se upustí pytlík zlata. Nefunguje to vždycky, ale většinou se získá důležitý čas.
15. Budete-li se chtít zbavit trollů, můžete je donutit, aby naráželi do předmětů. Stačí, aby takový předmět stál mezi vámi a jimi.
16. Chcete-li přejít přes padací most, hodí vás strážící mnichové přes okraj do propasti. V tom případě končí hra. Jedinou ochranou jsou přesýpací hodiny.
17. Chcete-li se vynutit bublinám a víru, sledujte nejprve povzduchu do místnosti schema jejich pohybu. Pak již snadno najdete bezpečnou cestu kolem nich.
18. Začíná se s energií (životní silou) 99 bodů, ale ta rychle klesá. Obnovíte ji např. jezením chleba a kufat, které najdete, nebo pitím ze džbánů, ale každé takové občerstvení přidá jen 10 bodů.
19. Někdy nemůžete upustit předmět přesně tam, kde potřebujete. V tom případě jej musíte upustit co nejbliže potřebnému místu a potom jej rychlým strčením dostanete na správné místo.
20. Můžete sebrat předměty jen tehdy, jsou-li přímo před vámi. Musíte se nejprve na ně nasměrovat, pak se sehnout a rychle sebrat.
21. Energii si můžete obnovit pouze pitím tekutiny v malých zátkovaných lahvičkách, kterých je v celém zámku jen několik.
22. Potřebné klíče nacházíte většinou poblíž dveří, ke kterým se hodí. To však někdy neplatí. Např. klíč na vrcholu věže odebírá dveře na vzdálené straně zámku.
23. Počet vojáků, kteří se dají nacpat do jedné místnosti, je omezen. Doporučuje se vojáky zabít a pak dopravit jejich přilby do jiné místnosti.

24. Jediným bezpečným způsobem jak procházet místnost, ve které je mnich, je použít přesýpacích hodin. Pak se čas zastaví a vy můžete místnost prohledat podle libosti. Přitom však nesmíte opustit místnost, protože hodiny by začaly opět fungovat (např. 4).
25. Soubory mohou být snadné i obtížné. Proto musíte být vždy správně srovnán s protivníkem, než začnete bojovat mečem.
26. Mrtví vojáci se vtělují do svých přileb, takže se nesnažte na ně šlapat nebo po nich skákat, protože jsou stále nebezpečné. Opusťte-li místnost a vrátíte-li se do ní zpět, Váš protivník opět vyskočí, jako kdyby se nic nestalo.

====

C A V E L O N

Rytíř na koni přijede k zámku, slezese z něj a vstoupí do zámku. Zámek je sestaven ze šesti komnat ve tvaru bludiště. Komnatu hlídají lučištňici, kteří po našem rytíři střílí šípy. Rytíř se tedy musí před nimi chránit za zdmi bludiště. Rytířovým úkolem je vyhledat a posbírat v každé komnatě části dveří. Pokud se mu podaří posbírat celé dveře, postupuje do dalšího patra - další komnaty. Po cestě může sbírat poklady a tím si zvyšovat skóre. Co se stane po projití všech komnat, není zatím známo. V pravé části obrazovky se zobrazují tyto informace:

- = okamžitý stav skóre ve hře
- = nejvyšší skóre (po nahrání hry 50000)
- = bonus - s přibývajícím časem se snižuje; pokud dosáhne nulové hodnoty, ubírá se život
- = dveře - doplňují se tak, jak je rytíř sbírá; když jsou kompletní, další patro
- = počet zbývajících životů, včetně právě žijícího
(na začátku 3)
- = kříže - máte-li ještě nějaký kříž, můžete na chvíli zahnat bráničí lučištňiky z komnaty a můžete chodit po komnatě bez obav. Kříže lze taky sbírat; pokud na ně v komnatě narazíte.

Po nahrání hry vám počítač nabídne vstupní menu:

- 1/ volba ovládání klávesnicí
- 2/ volba ovládání kempston interfacem
- 3/ volba ovládání protek interfacem
- 4/ volba ovládání sinclair interfacem 2
- 5/ předvedení hry

Po volbě činnosti 1 až 4 vám počítač ukáže bodovací předpis a čeká na stisk nějaké klávesy aby mohl zahájit hru.

Pokud se vám podaří nasbírat tolik bodů, aby vás počítač mohl zařadit mezi 5 nejlepších výsledků, zobrazí se výsledková stránka a počítač vás požádá o napsání vašeho jména. Jméno budete zapisovat pomocí pohybu kursoru po napsané abecedě.

Q kurzor vlevo
W kurzor vpravo
E vymazání čpatného písmene
Ss zápis písmene na kterém je kurzor
En konec jména

O v l á d á n i

N vlevo
M vpravo
S nahoru
X dolu
Sp zahnání obránců
T zapnutí/vypnutí zvuku

---***---

NODES OF YESOD

=====

Tato hra patří k nejlepším a nejsložitějším hrám, které jsou pro Spectrum k dispozici. Patří do kategorie her s bludištěm, subkategorie "2 rozměry". Pro zpestření bloudíme ve skafandru v podzemí planety Yesod.

Náš kosmonaut zůstal opuštěn na pustém povrchu planety Yesod, zbrázděném četnými krátery. Může se po něm pohybovat vpravo i vlevo (pomoci spodní řady kláves), případně si může i poskočit použitím třetí řady (QUE..). Současným stiskem kláves provádí složitý gymnastický cvik, zvaný "kotoul plavmo za rukami", někdy se mu podaří provést jej i flopem.

Ve vzdálenější řadě kráterů, které jsou nám nepřístupné, žije domorodé zvířátko, z nedostatku lepšího nápadu nazvané "krtek". Krtek je sice plachý, ale současně také zvědavý a tak na nás občas vyjukne z některé své díry. V tom okamžiku jej můžeme elegantním obloukem lapit a ochočit si ho, protože pro nás bude v podzemí velmi důležitým pomocníkem. O tom, že jsme krtka lapili, nás přesvědčí pípnutí klávesnice v okamžiku výskoku. Dokud krtka nemáme, nepouštíme se raději do podzemí!

Po získání krtka, nejlepšího přítelého člověka na Yesodu, může začít naše výprava do podzemí. Pohybem vlevo nebo vpravo dojdeme k některému vchodu a bez obav do něj skočíme. A brzy se přesvědčíme, že podzemí planety Yesod je obydleno velkým množstvím velmi dotěrných zvířátek, z nichž některá velmi živě připomínají pozemskou flóru, jiná naopak nikoliv.

Přestože nám většina yesodské fauny zdánlivě neškodi, přece jen nám ubírá životních sil, jak nás přesvědčí zpomalující se křívka EKG (nebo snad EEG?), zobrazená v dolní části obrazovky. Proto je výhodnější dotírající zvířátka likvidovat pomocí krtka, kterého máme v kapse a vypouštíme a schováváme ho pomocí horní řady kláves. Po vypuštění krtka se však kosmonaut stává nepohyblivý a řídící klávesy nyní ovládají pohyb krtka.

QWE... - nahoru
ASD... - dolu
ZXC... - střídavě doleva a doprava

Krtek je zřejmě dosti žravý, protože bez problémů likviduje jakékoli množství poletujících dotěravců. Ani on však nestačí na všechny - určitá zvířátka obdařená milými přezdívkami jako např. kobližek, koza rohatá nebo ryby, jsou pro něj příliš velkým soustem a také našeho kosmonauta obtěžují výraznějším způsobem - nakopnou ho, až odletí. Krtek má však ještě jeden důležitý přínos - veden neomylným pudem, výčuchá ve stěnách zamaskované chodby a svými hrabavými packami je pro nás dokáže obnovit. To ovšem jen tehdy, když jej přivedeme přímo až k takové chodbě.

Našim úkolem je shromáždit kolekci 8 cenných předmětů, které se souhrnně nazývají ALCHIEMS. Tyto klenoty jsou rozmístěny na různých místech, většinou v nedůležitých odbočkách a slepých chodbách. Budeme-li mít štěstí, nalezneme také náhradní životy, které vypadají jako přilba od skafandru. Zatím není známo, co se stane po zkompletování kolekce cenných předmětů, protože bludištěm se potloukají duchové zemřelých kosmonautů, kteří nám zlomyslně cennosti opět odebírají a vracejí je na původní místa.

O život přijde kosmonaut buďto pádem z velké výšky, nebo tehdy, když jeho energie, znázorněná oscilující křivkou, příliš poklesne.

Hru je možné přerušit klávesou ENTER, a ukončit pomocí BREAK.

I OF THE MASK

=====

/Já s maskou/

Vítejte ke kosmickému dobrodružství na planetě Newgama III. I pro ty, kdo nejsou obeznámeni s tryskovými obleky A4A, nebude řízení obtížné. Za pár minut se to naučíte. Při zdejší nízké přitažlivosti se zapnou trysky na vašem obleku a vy poletíte.

Na vašem opaseku je laser mířící dopředu. To vám ponechává volné ruce k řízení obleku. Všechny přístroje se promítají na displej, a to na dolní okraj vnitřku vaší přilby. Při sklánění vyplní plocha mapy celé vaše zorné pole.

Bludiště obsahuje 32 kosmů. Každý kosmos má u vchodu tři krystaly, každý se aktivuje jedním výstřelem. Jeden krystal vás přenesne do dalšího kosmu. Jeden krystal vás zaměří do další části bludiště a jeden vám ukáže mechanismus robota.

V bludišti jsou roztroušeny části, které umožní sestavit nejméně jednoho kompletního robota. Robota potřebujete k úniku z bludiště. Každá část robota musí být třikrát úspěšně ostřelována, aby se stala neškodnou. Díly robota se musí shromažďovat ve správném pořadí - nejdříve nohy.

Hra končí sebráním masky a jejím umístěním na robota.

Pořadí sbírání částí:

2 nohy
2 lýtka
2 stehna
1 dolní část trupu
1 hrud
2 horní části paží
2 lokty
2 zápěsti
2 ruce
1 maska

Poznámka autora:

Dochází vám střelivo? Vždycky je po ruce pomoc!

Ovládání:

Joystick Kempston, Sinclair Interface II, Protek/Cursor

Klávesnice:

Protek/Cursor:

5 - vlevo	8 - vpravo
6 - dozadu	0 - střelba
7 - vpřed	H - mapa a pauza

Sinclair Interface II:

6 - vlevo	9 - vpřed
7 - vpravo	0 - střelba
8 - dozadu	H - mapa a pauza

SLIPPERY SID

=====

/Kluzký Sid/

Had Kluzký Sid se pohybuje po zahradě a žere žáby a začarované houby. Ale ropuchy jsou jedovaté a mohou se žrát jen tehdy, sežere-li se předtím houba.

V průběhu hry se v zahradě objevují zdi a další žáby, takže je téměř nemožné uspět. Hra má pět úrovní obtížnosti a bonusové body.

Ovládání:

----- S - start R - pauza
N - vlevo A - nahoru
M - vpravo Z - dolů

Také se dá použít joystick Kempston.

D A N D A R E
=====

(Pilot of the Future)

Dan Dare je barvitá a populární postava z anglických comics SCI-FI. Dan je druh hrdiny, připraveného položit život pro úspěch svého úkolu. Příhody Dana v této hře jsou spojeny s objevením se hrozeb ze strany Mekona. Mekon je typický černý charakter, i když jeho pokožka má spíše zelenou barvu.

Mekon změnil dráhu jednoho z asteroidů, kroužících okolo Pluta tak, aby se srazil se Zemí. Na asteroidu umístil svoji základnu a odtud vysílá své požadavky vůči lidem na Zemi. Metodou vydírání zkouší vynutit si na lidech převzetí nadvlády nad Zemí. Ve svém ničemném počinání není Mekon sám – pomáhá mu jeho osobní garda, složená z elitních oddílů Treensových.

Lidé mají jen dvě východiska z této situace – buďto se smířit s požadavky Mekona a poddat se do otroctví, nebo čekat na vývoj událostí a mít stín naděje na záchrannu. Světová rada totiž přijala rozhodnutí vyslat speciální výpravu, která by celý asteroid i se základnou Mekona vyhodila do povětří.

Tímto obtížným úkolem byla pověřena posádka vesmírné lodi ANASTAZIE (ANASTAZIE – vesmírná loď typu "SCOUT" s fotonovým pohonem) – Digby a Dan Dare.

Digby má za úkol připravit únik z ohrožené oblasti, zatímco Dan Dare musí instalovat systém samozničení asteroidu.

Ve výzbroji má Dan Dare vysokoenergetickou laserovou pistoli a profylaktickou silovou ochranu s nevelkým výkonem. Zbraň i silovou ochranu je možné v průběhu hry dobíjet.

Cíl hry (a několik rad závěrem) :

Po přiletu ANASTAZIE na asteroid je třeba sejít do podzemí základny. Základna má pět podlaží a v každém z nich je část samodestrukčního mechanizmu. Každé podlaží brání Treensové, dále jsou tu roboti, střílející miny, propadliště a jiná překvapení.

Každá část autodestruktoru vypadá jako malý sud – zmocniš se jí, když na ni vyskočíš.

Všechny části autodestruktoru je třeba přenést do fidiciho střediska asteroidu (místo není těžké najít – "pět koleček na dvou sloupech"). Přinesení každé části má za následek uvedení této části systému v činnost. Je třeba však dodat, že na nalezení a smontování systému autodestruktoru máš necelé dvě hodiny simulačního času. Odnesení každé části způsobí vždy také odemčení průchodu do dalšího podlaží.

Výtahy se pohybují jen ve směru ukazovaném šípkou, nebo šípkami. (Postav se do stínu vedle výtahu a stlač klávesu směru souhlasného se směrem šipky či šipek na výtahu).

Zbraň použivej velmi úsporně, protože má omezený výkon.

Minu je možné zneškodnit, když se na ni skočí.

Dej pozor na lasery, střílející ze stropu.

Když ti dojde energie, jdeš odsedět 10 minut do vězení. Potom utečeš a jsi zase volný.

Když utikáš z vězení, neboj se nikoho a ničeho - protože bez ohledu na tvoje počinání ti po určitý čas neubývá energie.

o o o o o o

"Přeji vám úspěch" - řekl před odletem prezident Země - "osud lidstva je ve vašich rukou, Dane! Věříme vám, snad nezklamete"

A potom nás ANASTAZIE odnesla na asteroid. Už se nedá couvnout.

B A R B A R I A N

Byl slunečný zimní den. Obyvatelé vesnice byli zaměstnáni svými věcmi. Netušili nic o bližícím se nebezpečí. Náhle se z lesa vyfili neznámi bojovníci a vrhli se na vesničany. Několik obyvatel se postavilo na odpor, ten však byl krvavě potlačen.

Rytíři se znakem Hada pobili všechny muže i část žen a dětí. Mezi zajatými se nacházel i malý Conan. Jeho a několika dalších chlapců přidělili k pohánění ohromného kola. Tato velmi těžká práce už po roce zabila polovinu z nich. A po deseti letech obří kolo poháněl poslední z celé vesnice - Conan.

Po nějaké době byl Conan od této práce převezen ke gladiátorům, kde se naučil bojovat a už po několika letech se stal nepřemožitelným bojovníkem. Díky tomu si brzy vybojoval i svobodu. Konečně se splnil Conanův sen - být svobodný. V podvědomí cítil, že se těd musí pomstít rytířům se znakem Hada.

A právě v tomto okamžiku začíná tvoje role. Musíš zabít všech dvacet bojovníků Hada, kteří tě hlídají / Barbarian - Game 1 /.

Ve druhé části hry se po přemožení čarodějovy gardy utkáš s ním samotným, abys osvobodil dívku, kterou čaroděj vězni ve svém sídle / Barbarian - Game 2 /.

Hru může hrát buď jeden, nebo dva hráči, je zde možnost volby klávesnice, nebo joysticku / Kempston, Sinclair /.

V levém horním rohu obrazovky je znázorněna tvoje energie, v pravém horním rohu energie protivníka. Vyhraje ten, kdo druhého připraví o všechnu energii, nebo kdo druhému jednoduše usekne hlavu.

BARBARIAN neboli česky barbar, je počítačovou verzi úspěšného filmu "Conan Barbarian".

----***----

ALIENS

Snad každý viděl slavný SCI-FI horror "ALIENS" (Cizinci - rozhodující střetnutí) režiséra Jamese Camerona, který je znamenitým pokračováním filmu "ALIEN" (Větřelec).

Film "ALIENS" získal mnoho mezinárodních ocenění, mezi tím i dva Oscary - za speciální efekty, a pro představitelku hlavní role Ripley, tj. pro Sigourney Weaverovou. Podle módy, která nyní na Západě panuje, se film dočkal také zpracování do podoby počítačové hry. Jak "ALIEN", tak i "ALIENS" byly inspirací pro programátory. Vznikly tedy hry se stejnými tituly. My se tedy budeme zabývat hrou "ALIENS", která je založena na druhé části příběhu Ripley.

Sám program, ačkoliv má mnoho společného s filmem, není jeho věrnou kopíí. Je pouze založen na hlavním motivu filmu, tj. na hledání královny (Queen of Aliens). Zásadní rozdíl mezi filmem a hrou spočívá v tom, že ve hře královnu hledá šestičlenná expedice a ne samotná Ripley (jako ve filmu). Výpravy se účastní šest osob z celé (skutečně, podle filmu) posádky, vyslané na záchrannu kolonistů.

Posádka se skládá z těchto šesti členů výpravy :

-
- 1/ RIPLEY = expert na Větřelce, pilot, nyní civil (z první výpravy hodnosti nadporučík), Flight Officer
 - 2/ BURKE = civil, poradce pro věci mimozemských kolonií
 - 3/ GORMAN = poručík, výsadkář, pilot, navigátor, elektronik (toto je jeho první nikoliv cvičná, ale ostrá akce)
 - 4/ HICKS = desátník, výsadkář, expert pro věci výzbroje, pilot (ve filmu hrany Michaelom Biehnem, známým už z filmu " TERMINATOR ")
 - 5/ BISHOP = android, vojín, výsadkář, elektronik, spojař, pilot
 - 6/ VASQUEZ = vojínka, výsadkářka, průzkumnice, obsluha těžkých zbraní

Tolik tedy úvodem, nyní se už vrátíme ke hře.

Nejdůležitější v celé hře je munice, která se spotřebovává velmi rychle. Doplnit ji je možné jen v místnosti č. 28 (zbrojnici).

A zde je jedna z mnoha (a určitě úspěšná) cesta, jak zdárně ukončit výpravu :

Navrhoji rozdělit celou skupinu na dva oddíly složené ze tří osob. První oddíl je bojový a druhý zakončovací.

Bojový oddíl pod vedením RIPLEY zaved do místnosti č. 78 , ale opatrně a bez zabíjení Větřelců po cestě. Nejlepší a nejjednodušší cesta je : z 1 do 4 , potom vlevo, z 10 do 36 , potom znova vlevo do 69 , rovně do 72 , dále vlevo do 107 , dále do 96 , vpravo do 161 a potom už rovně do 78 . Kdybys v 78 našel Větřelce, rozstřílej ho na kusy. Když už celá trojka bude

kompletní, jdi s jedním z nich na výzvědy rovně do 187, tam zabij Vettelce a zase dej oddíl dohromady (těch ze 78). Nyní odpiš jednu osobu na ztráty (možná přežije?) a proved dlouhý sebevražedný Pochod, při kterém budeš ničit všechny Vettelce na trase: 188 - 189 - 190 - 223 - 224 - 240 - 239 - 246 - 241 - - 225 - 227 - 228 - 229 - 230 - 247 - 248.

Zbylé dvě osoby musí mít plné zásobníky a "full" energie. Tyto dvě osoby zaved už bezpečně do 247, ale dávej pozor - ve 248 se nalézá královna a stovky nestvůr.

S odhodláním ve tváři rozstřílej královnu a její stráže na prach a vyčisti místnost i od vajíček a kokonů. Tehdy se objeví zpráva o možnosti návratu do č. i; a to je signál pro zakončovací oddíl. S jeho třemi členy zlikviduj do poslední všechny nestvůry, které přežily (také kokony!) a jdi zpět do místnosti č. i. Převed i bojový oddíl (nebo jeho zbytek) do i a po cestě likviduj "zapomenuté" Vettelce. Až budou všichni živí v místnosti č. i, objeví se zpráva o úspěšném zakončení celého úkolu.

POZOR !!! Několik užitečných rad a pokynů:

-
- 1/ Míř vždy na hlavu
 - 2/ Po vyčištění sektoru druhým oddílem je dobré ho "zapečetit" strelbou do "kontaktu" dveří
 - 3/ Nezabijej bezbranné děti - je to NEWT, malé děvče. Dostaneš za ni 1000 bodů. Samozřejmě za její nalezení, ne zastřelení
 - 4/ Nezkoušej násilím otevírat zamčené dveře; nemusí se ti to vyplatit
 - 5/ Dej si pozor na mrtvoly
 - 6/ Nepouživej zbraně v místnosti generátoru

Přeji ti úspěch; je to rozhodující a snad i poslední střetnutí.

---***---

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

18.4.1988.

R E N E G A D E

John Walker se dnes vracel z práce značně pozdě. Ulice už byly vylidněné a začala se objevovat spodina společnosti. Vlak metra přijel do stanice, poblíž které John bydlel. Na peroně nebyla živá duše. John vystoupil a zamířil k východu. Neušel však ani dva kroky, když ho zastavilo jakési individuum a požádalo o cheň. John byl nekuřák a tak chlápkovi nemohl vyhovět, ale ten byl stále neodbytnější. Jistě považoval Johna za zámožného člověka. Pojednou hlasitě hvízdnl a zpoza rohu peronu vyběhla tlupa pobudů. Než se John stačil ohlédnout, vrhli se na něho. Po straně stál jejich šéf a přihlížel rvačce.

Banda však nevěděla (a odkud by to taky mohla vědět), že John Walker je jedním z mistrů disciplíny "Wrestling", což je jakési spojení boxu a karate. Takovéto přepadání proto bylo pro něho hračkou. Dva útočníci spadli dolů z peronu, další tři se rozpláclí na stěně, jeden omdlel po dobře mířené ráně a poslední dva rychle utekli. Nyní se do boje zapojil šéf. S ním už to tak rychle a snadno nešlo. Snad byl boxerem; sprška jeho úderů Johna na chvíli ochromila. "Vypořádal jsem se však už i s lepšími" – pomyslel si náš hrdina a za chvíli šéf zmizel za svými předchůdci.

"Taková rozsvíčka mi udělala dobře" – vzduchl si spokojeně John a opustil stanici metra. Cesta k domovu vedla přes staré parkoviště. Náhle se ozvalo burácení motocyklových motorů a náš hrdina stěží v poslední chvíli uskočil před prvním jezdcem. Druhý motocyklista spadl na zem po dobře mířené ráně, třetí po několika přemetech skončil v kaši na odpadky, čtvrtý se rozmlátil o nákladní auto. V té chvíli se pohnula skupina Andělů Smrti, v čele s dlouhovlasým šéfem. Ale ani oni nebyli pro Johna velkou překážkou; dokonce ani jejich šéf nekladl větší odpor.

Náš hrdina se pohnul dál a s uspokojením si pohvizdoval oblíbenou písničku. Konečně došel až k domu, ve kterém bydlel. Byl to veliký, otlučený kamenný dům, na pohled nevábný, ale uvnitř dobře zařízený. Bylo už přiliš pozdě, proto šel John po schodech tiše, aby někoho nevzbudil. Náhle dostal silnou ránu do hlavy, po které se skutálel až do přízemí. Vědomí však naštěstí neztratil a byl natolik ostříleným bojovníkem, aby ihned věděl, že teď už to nebude tak jednoduché, jako doposud. V každém koutě číhal bandita, proto bylo nutné dávat si moc a moc pozor.

Zdalipak se John nakonec dostane až do svého bytu a bude moci v klidu usnout? Záleží to jenom na Tobě – pomaz mu!

----***----

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

26.1.1989.

Natištěno pro ZO SVAZARM Karolinka.

(Únor 1989)