

OPERATION WOLF

TAITO 1988

Tato hra je určena milovníkům bojových her. Programátorská firma TAITO, která se zabývá převodem programů hracích automatů s co největší věrností na osobní počítače, zde ukazuje své kvality.

Program vyniká perfektní grafikou a animací boje. Smyslem hry je osvobodit 5 vězněných rukojmí. Ke splnění úkolu musíte projít šest dílů hry.

1. díl - COMMUNICATION SETUP- přistupová cesta
2. díl - JUNGLE- džungle
3. díl - VILLAGE- vesnice
4. díl - POWDER MAGAZINE- sklad střeliva
5. díl - CONCENTRATION CAMP- koncentrační tábor. Zde jsou hledání rukojmí. Utíkejí zprava doleva. Pokud je setřelite, tak budou hrozit, jinak poděkuji.
6. díl - AIRPORT- letiště. V tomto díle musíte osvobozené rukojmí z 5 dílů nechat nastoupit do letadla. Zase přebíhají zprava doleva.

Po nahrání úvodu si zvolíte ovládání a nahrajete první část. Po nahrání a spoštění je vpravo na obrazovce ohrazená část čtverečky („čára života“), které označují zásahy a pokud se zabarví všechny hra končí. Nahoře je počet bodů, dále počet zásobníků, jednotlivé náboje v zásobníku, granáty, počty nepřátelských vojáků, vrtulníků popř. lodí, obrněných vozů a zaměřovací kříž, který ovládáte. Celková scénérie se odvíjí vlevo nebo vpravo. Musíte zničit všechny vrtulníky, obrněné vozy a vojáky. Vojáci, kteří mají na hlavě hranatou čepici, házejí nože a granáty, které můžete zaměřit a odstřelit, pokud se to nepodaří, vydatně to vybarví „čáru života“.

Na zemi se objevují různé předměty, které zaměřte a odstřelite a získáte tím vždy odměnu (náhradní zásobník, granát, prodloužení „čáry života“, zničení všech nepřátel, kteří jsou v záběru apod.). Pokud dojdou granáty, musíte při likvidaci vozů nebo vrtulníků spotřebovat více střel k jejich zničení. Během boje zde také lítají ptáci nebo chodí slepice (sestřelením získáte body). Jakmile je vše zničeno, tak postupujete do dalšího dílu. Všech šest dílů je nahráno za sebou na kazetu.

Zavedení nekonečných životů:

- a/ Zadejte LOAD " " ENTER.
- b/ Po nahrání BASIC - programu /zčerná obrazovka/, zastavte magnetofon a stiskněte BREAK.
- c/ Obrazovka zůstane černá bez výpisu !!!
- d/ Naslepo zadejte BORDER 7 ENTER. Okraj zbělá a uvízlíte editační zónu. Dále LIST 50 ENTER EDIT.
- e/ Zrušte pomocí šípek a DELETE/CAPS SHIFT + 0/ blikající REM a pak ENTER.

Zadejte RUN ENTER a nahrajte zbytek programu.

Ovládání:

- 1 - KLÁVESNICE
 - 2 - SINCLAIR 1
 - 3 - KEMPSTON
 - 4 - CURSOR
 - 5 - Předdefinování kláves na klávesnici
- SPACE - Hod granátem

KARNOV

1988

Hra vyniká perfektní grafikou a hledáte v ní ukryty poklad. Na cestě za pokladem musíte projít územím, které je na mapě WONDERLANDU. Každým úsekem se mapa postupně odkryvá. Celkem je 9 úseků.

Ve hře se projeví kombinací schopnosti, vynalézavost a rychlosť reakce hráče. V programu je již naefinován nekonečný počet životů, ale i tak je problém projít každý díl cesty.

Po nahrání úvodu si zvolte variantu:

- 1 - jeden hráč
- 2 - dva hráči
- a nahrajte první díl.

Během cesty potřebujete sbírat různé předměty, které se budou hodit. Jsou to:

Zebřík	- postavením se můžete podívat co máte nad hlavou. Pokud ztratíte život, ztratíte i žebřík, pokud je postaven.
Koule	- přídá jednu střelu navíc (max. 3.)
Bumerang	- níčí vše, ale po použití je ho třeba zase chytit, jinak o něj přijde.
Bota	- prodlouží skok. Časově omezeno.
Bomba	- po položení vybuchne s časovým zpožděním.
Trojhran	- místo střel máte polcány. Velice účinné. Je jich 30.
Hlava s maskou	- při plavání pod vodou zrychlí pohyb.
Koruna	- lze použít jen v určitých oblastech. Nabízne K a nějaké jiné předměty.
Vozítko	- lze použít k jízdě a také jen v určitých oblastech.
K	- při 50 přídá život (neaktuálně).

Další předměty jsem neobjevil, možná existují.

Návod jak projít první díl:

Po nahrání prvního dílu stiskněte cokoliv. Objeví se náš hrdina. Běžte s ním vpravo, seskočte a asi v polovině obrazovky se objeví zprava letící ptáci a z obou stran postavičky s meči. Střelbou jí zničte a ptáky nechte přeletět. Vyskočte a venete žebřík, současně střelbou zničte svalovec vpravo (více střelami). Pak skokem venete bombu a vyskočte na místo, kde stál svalovec. Použijte žebřík, vylezte nahoru a venete kouli. Slezte dolů a stiskem směru dolů venete žebřík. Běžte vpravo a neustále střílejte!!! Objeví se střílející netvor. Střílejte a střílejte, dokud netvor nezmizí, pak jděte dál a zase střílejte. U útvaru před domem je další koule, ale tu venete, až zničíte jedoucí kostlivce a siláka u dveří.

Od této chvíle máte 3 střely. Běžte a stále střílejte! Za domem začněte skákat a snažte se níčit vše před Vámi. Dále jsou u dveří dva siláci a za nimi je znova nestvůra. Když budete sestupovat z hradby, objeví se vpravo nahore netopýří. Budě je zničte při sestupu nebo sestupte na poslední schod a počkejte a níčte kostlivce, netopýry a létející dárky. Pak se zastavte na kraj budovy, postavte žebřík, vylezte a skokem venete bumerang. Slezte a navolte bumerang. Běžte dál a až se nymfa dá do pohybu, hodte bumerang a tím ji zničte. Tím tato část končí a můžete nahrát druhý díl.

Ovládání: KLÁVESNICE -O,P - vlevo, vpravo
Q - nahoru, skok
A - dolů, poklek

Současný stisk kláves Y + T - použití zvoleného předmětu

Pozn: Za celým programem je nahrán program „Karn. - díl 1“, který umožňuje nahrát libovolný díl hry. 8. díl nelze buď chybou programátorů nebo „crackerů“ nahrát, proto byl tento program vytvořen.

LIVE AND LET DIE

DONMARK 1988

Firma DONMARK se specializovala na hry s námětem podle filmů s tajným agentem 007 Jamesem Bondem. Tento program je podle staršího filmu Live and Let Die. Je proveden v 3 - D grafice a obsahuje tři tréninkové cesty a jednu opravdovou misi.

Hra je vlastně simulací jízdy motorového člunu na řece, kde čluná nebezpečí. Pokud narazíte na šedé a žluté pumy, tak šedé Vám doplní palivo a žluté zničí člun. Při objevení letadel a jejich zničení můžete dostat prémii (palivo, bomby, apod.).

Cesty:

PRACTICE COURSE-trénujete střelecké schopnosti.
NORTH POLE TRAINING-trénink na Severním pólu.

SAHARA DESERT TRAINING-Jízda po řece na Sahaře.

NEW ORLEANS MISSION-na této mísí musíte najít Mr. Biga a zničit ho.
Uplatníte zkušenosti z tréninkových cest.

- Ovládání:** Po nahrání programu na dotaz REDEFINE CONTROLS Y : N, odpovězte Y. Na dotaz JOYSTICK Y : N, odpovězte Y - pokud máte ovládač, N - pokud hrájete z klávesnice. Při volbě Y, stiskněte na ovládači FIRE a program sám pozná o jaký ovládač jde.

SAMURAI WARRIOR

1988

Nacházíte se v 17. století v Japonsku, kde zlý šogun vězní ve svém zámku přátele ninji Yoji, kterému budete pomáhat při jejich osvobození. Během této cesty Vám v tom budou bránit různí šogunovi válečníci:

- Ninje Černí niniové** - řádoví vojáci, -speciálně vycvičení (elita) bojovníci. Chovají se nevyzpytatelně a pro boj s nimi nelze stanovit žádnou strategii. Jsou hlavně v blízkosti zámku,
Tajemné zahalené postavy- při setkání nesmíte mít vytažen meč. Pokud je pozdravíte stiskem FIRE + DOLU, dostanete peníze.

A další.

Ovládání:

- 1 - SINCLAIR
- 2 - KEMPSTON
- 3 - CURSOR
- 4 - KLÁVESNICE
- 5 - Předefinování kláves na klávesnici

Pokud nestisknete nic cca 2 min., spustí se demonstrace hry.

ROBOT ESCAPE

1988

V této hře máte za úkol vyvést robota z budovy, která je vlastně bludištěm, ze spodního patra nahoru. Jednotlivá patra jsou spojena výtahy. Robot má k dispozici kvantovou pistoli. Usili robota, kterého ovládáte, brání různé postavy, roboti, hadi, psi apod.

Ovládání:

- Q,A - nahoru, dolů
O,P - vlevo, vpravo
SPACE, ENTER - střelba

MOTOS

1988

Hra se vymyká obvyklým námětům. Smyslem je na zobrazeném hracím poli „vyžduchat“ z tohoto pole různé předměty. Tyto samozřejmě se zase snaží „vyžduchat“ Váš hrací předmět. Pole jsou během hry modifikována. Objevují se zde předměty označené P, pokud je vezmete, v dalším kole si můžete určit sílu úderu. Hra je na pochopení jednoduchá, ale na hraní poměrně náročná.

Ovládání:

- Q,A - nahoru, dolů
O,P - vlevo, vpravo
SINCLAIR 1

SALAMANDER

1988

Nacházíte se se svých letounem v hloubi vesmíru a na své pouti se setkáte s jedním z nejhorších nepřátel Salamandrem. V úvodu musíte zničit několik letek Hamburgerů a za to získáte další pomocné rakety, střely šíkmo a laser. Dále čekají prodloužené ruce Salamandra. Tyto mají jeden článek slabší a do něj se musíte střelit. Dále se vyhýbejte střelám ze stanic, které jsou na okrají koridoru.

Ovládání:

1 OR 2 TO BEGIN-spuštění hry pro 1 nebo 2 hráče
 J FOR JOYSTICK-volba ovládače
 K ALTER KEYS-volba kláves na klávesnici

HIGHLANDER

1988

Námět hry vychází ze stejnojmenného velice úspěšného filmu. Existují mezi námi lidé, kteří jsou nesmrtevní a žijí již několik staletí a čekají na velký den setkání při němž se setkají poslední dva a vítěz ovládne svět. Zničí jeden druhého mohou pouze pomocí posvátných mečů tím, že protivníkovi useknou hlavu. A tento boj si můžete vyzkoušet také Vy v této hře.

Ovládání:

1 - KLÁVESNICE
 2 - KEMPSTON
 3 - CURSOR
 4 - INTERFACE II
 ENTER spuštění hry 1 jeden hráč
 2dva hráči proti sobě
 SPACE hra

Při hře: ENTER pauza,
 CAPS SHIFT konec,
 SPACE pokračování

RAMBO III

OCEAN 1988

Tvůrci této hry vycházeli z námětu stejnojmenného filmu RAMBO III. Hlavním hrdinou je John Rambo, bývalý voják, který má za úkol osvobodit svého přítelého plukovníka Trautmana ze zajetí. Hra má velice pěknou grafiku a ve třetí části nádhernou animaci boje. Od hráče se vyžaduje nejen rychlá reakce, ale i logické myšlení a předvídatost. V anglických časopisech věnovaných popisu her a jejich reklamám se uvádí, že hra, zvláště třetí díl, je lepší než film.

1. díl - NAJDĚTE A OSVOBOŽDĚTE PLUKOVNÍKA TRAUTMANA

V této části hry máte za úkol najít plukovníka Trautmana v komplexu budov a jejich místností. Jsou celkem tři budovy. Po nahrání se ocítнетe (jako John Rambo) u vchodu první budovy.

Na obrazovce je v horní části zobrazena místnost, ve které se nacházíte, v dolní části zleva je zobrazena zbraň (nůž), kterou máte k ničení nepřátele, tři prázdné poličky pro zobrazení sesbíraných předmětů.

Pro splnění zadání úkolu musíte posbírat některé předměty (které ...?).
 V první budově jsou tyto předměty:

MEDICAL PACK	-zdravotní balíček, obnoví energii
AMMO BOX	-zásobník střeliva
COGGLE BATTERY	-baterie do infra-brýlí
ARROWS	-toulec se šípy

INFRA-RED COGGLES	-infra - brýle
LEGHT KEY	-bílý klíč
MINE DETECTOR	-minohledač
PISTOL SILENCER	-tlumič na pistol
LIGHT TUBE	-baterka

Dále jsou v této budově dveře pod elektrickým napětím. Toto elektrické napětí lze vypnout pouze pákou ve zdi, která se nachází v jedné z místností. Kolem této páky musíte projít těsně u zdi shora - dolů, obrátit se směrem k páce a stisknout FIRE. Během cesty k této dveřím nesmíte přijít o život.

Po otevření této dveří běžte stále rovně až dorazíte k bílým dveřím na levé straně, zavolte bílý klíč a vstupte. Nacházíte se ve druhé budově, kde jsou tyto předměty:

PISTOL	- pistole
DETECTOR BATTERY	-baterie do minohledače
DARK KEY	-tmavý klíč
INSULATED GLOVE	-gumové rukavice, otevírají dveře pod elektr. napětím

A další zásobníky střeliva a zdravotní balíčky.

Zároveň zde můžete uplatnit infra - brýle, pomocí kterých uvidíte světlé čáry, které když přejdete, způsobíte poplach a začnou se objevovat nepřátelští vojáci.

Po nalezení potřebných věcí (kterých?) se vratíte k bílým dveřím, kterými jste vešli a pokračujte směrem ... (průchod a nalezení třetí budovy přenechám Vaším schopnostem).

Ve třetí budově jsou tyto předměty:

UNIFORM	-maskovací uniforma, do zabití prvního nepřítele jste maskován jako oni
EXPLODIVE ARROW	-šípy s trhavým hrotom
MACHINE GUN	-samopal

Pro úspěšné dokončení akce musíte najít dveře u kterých jsou tři malé otvory na zdi, pak zvolte jako zbraň šípy s trhavým hrotom a střílete do nejhornějšího otvoru. Jakmile se otvory roztrhlí můžete vejít do dveří a zde naleznete plukovníka Trautmana. Zajděte k jeho hlavě na kavalci a tím končí Váš první úkol.

2. díl - NALEZNĚTE 8 NÁLOŽÍ A VRTULNÍK.

V tomto dílu se nacházíte v bojovém parku protivníka. Jsou zde tanky, bojové vozidla a vrtulníky. Mezi těmito bojovými prostředky se nacházejí hledané nálože. Průchody mezi jednotlivými částmi parku rozbitěte rovněž šípem s trhavým hrotom. Po nalezení všech náloží musíte najít vrtulník, který je ukotven pomocí provazu. Jakmile se dotknete provazu končí druhý díl.

Upozornění: Po nahrání dílu v prvním obraze nestřílejte! Může dojít ke zhroucení programu!!!

3. díl - PŘELETÍTE HRANICE A PŘEKONEJTE ÚTOK VRTUKNÍKŮ.

Tento díl se odlišuje od předešlých dílů hry v tom, že zde již nechodusíte v nějakém obrazci, ale letíte ve vrtulníku se kterým musíte přeletět hranice, za kterými na Vás ještě čekají nepřátelské vrtulníky. Pokud vydržíte jejich útok tak jste splnil zadáný úkol a hra končí.

Odehrávající se děj této části je ukázkou programátorského umění autorské firmy. Z vrtulníku máte výhled před sebe, kde se objevují nepřátelští vojáci, jak běžící, tak v zákupech a tanky. Celá scénérie se pohybuje proti Vám a máte pocit, že opravdu sedíte ve vrtulníku a bojujete.

K dispozici máte zaměřovací klíč, kterým zaměřujete cíl. Ve spodní části obrazovky je palubní deska na které jsou dva číselné údaje. Horní udává míru poškození Vašeho vrtulníku a po dosažení hodnoty 999 vrtulník havaruje. Dolní udává jak je zahájen palubní kulomet. Po dosažení hodnoty 99 se rozblíží a přestane střílet.. Musíte počkat až se ochladí. Vpravo nahoře je údaj o vzdálenosti k hranicím.

Ovládání:

- 1 - KEYBOARD (klávesnice)
- 2 - SINCLAIR 1
- 3 - KEMPSTON
- 4 - CURSOR
- 5 - DEFINE KEYS (definování kláves při hru)

Hra je upravena a má místo pěti životů deset životů.

THRNDAR BLADE

US GOLD 1989

Tato další z bojových her představuje let a boj osamoceného vrtulníku nad nepřátelským územím. Jeho hlavním úkolem je zničení hlavního štábnu nepřitele.

Je to graficky průměrná hra a sestává se z osmi dílů:

1. díl - průlet mezi mrakodrapy a ničení nepřátelských tanků a vrtulníků.
2. díl - let nad bojovým plavidlem a likvidace palebných pozic protivníka.
3. díl - průlet nad kaňonem.
4. díl - let nad obřím bojovým vozidlem.
5. díl - průlet vodním kanálem.
6. díl - let nad obřím bojovým letounem.
7. díl - průlet městem.
8. díl - zničení hlavního centra nepřitele.

Ve spodní části obrazovky je znázorněno:

SPEED - rychlosť

HIT - počet zasažených protivníkových tanků, vozidel, vrtulníků a lodí.

Ovládání:

- 1 - KEYBOARD (klávesnice)
 - O,P - vlevo, vpravo
 - Q,A - nahoru, dolů
 - SPACE - střelba
 - H - stop
- 2 - SINCLAIR
- 3 - KEMPSTON

Hra je upravena a má místo pěti životů deset životů.

SHANGHAI KARATE

PLAYERS 1988

Je to jedna z dalších her se simulací boje technikou karate. Hráči zápasí na podstavcích a účelem je protihráče zhodit z podstavce nebo ho vhodnými údary přemoci a to je signalizováno v horní části obrazovky.

Graficky průměrná hra. Pěkná animace boje.

Ovládání:

- 1 - KEYBOARD (klávesnice)
 - O,P - vlevo, vpravo
 - Q,A - nahoru, dolu
 - M - úder
- 2 - KEMPSTON
- 3 - SINCLAIR

THE PLOT

ODIN COMPUTER 1988

Tato hra velice pěkně graficky provedená připomíná svým námětem starší hry typu JET

SET WILLY. Učelem je posbírat všechny předměty nacházející se v zámku a jeho okolí.

Na obrazovce nahoru vlevo je náš hrdina s počtem životů. Vedle něj se ukazuje posbírané předměty. Některé z nich lze použít pro ničení letajících ptáků a jiných netvorů. Vpravo nahoru je v obrazci zobrazeno malými čtverci místa, kde již byl a blížící signalizuje, kde je nyní.

Ovládání:

1 - KEYBORD (klávesnice)

N, M - vlevo, vpravo

řada Q až P - skok

řada A až L - dolů

dvojice spodní řady - vlevo, vpravo

řada 1 až 0 - zapíná posun sebraných předmětů a druhý stisk je použití tlačítka nejcí vlevo

BREAK - konec hry

ENTER - stop

2 - KEMPSTON

3 - INTERFACE 2

4 - CURSOR

CYBERNOID II

HEWSON CON. 1988

Je zde další hra, která navazuje na předchozí program CYBERNOID. Pojednává o tom, jak vesmírní piráti navštívili planetu ZEON na které je hlavní skladiště vesmírné federace a zanechali zde své obranné systémy a programovatelné roboty.

Vy jako Cyber - pilot máte zaúkol dostat se do tohoto skladiště a donést tam různé předměty. Na začátku máte základní vybavení zbraní a to pod klávesami:

1 - BOMB - 20 ks raketových pum

2 - TOME - 10 ks časovaných pum

3 - SHIELD - ochranný štít

4 - BOUNCE - 5 ks ničivých bomb

5 - SEEKER - samonaváděcí střely

Y - SMART - 1 ks všeníčící nálož

U - TRACK - 2 ks pochodujućích pum

Mimo tohoto standartního zbrojního vybavení můžete získat další zbraně, když vezmete předměty, ve které se změní sestřelení nepřátelé.

Nezdružujte se dlouho v jednom obrazu, protože Vám ubíhá drahocený čas a začnou se objevovat další nepřátelé. Jakmile dojdete do skladiště poprázdnou nebo s nesprávným předmětem přijdete o drahocený život.

Hra se skládá ze čtyř úrovní po 15 obrazech. Na obrazovce vlevo nahoru je postupně obrazeno zleva do prava: počet životů, skóre, ukazatel zapojeného bojového systému a pod ním počet, čas.

Ovládání:

1 - START HRY

2 - DEFINICE KLAVES

3 - KALÁVESNICE

4 - INTERFACE 2

5 - KEMPSTON

Hra je graficky pěkně provedená.

CROSSWIZE

FIREBIRD 1988

Je to jedna zdalší tzv. kosmických „střílaček“. Se svým hrdinou letíte nad pomyslným kosmickým městem, kde jsou různé letající předměty, které Vám po stážce vezmou život a

energií.

Na své cestě dostáváte různé prémie onačené ? a můžete doplnit energii, která je označena E.

Tato hra navazuje na hru SIDEWIZE a má tři části. Pro nahrání dalších dvou dílů se používá stále stejný blok dat nahraný za hlavním programem.

Ovládání:

- 1 - klávesnice
- 2 - KEMPSTON
- 3 - 1 nebo 2 hráči
- 4 - volba ovládacích kláves

Ve spodní levé části obrazovky máte barevné obdélníčky označující množství energie, pak je počet bodů a značky prémí, které blízkají pokud je máte. To stejné je opravdu pro druhého hráče.

Hra je upravená a má volbu životů, což může způsobit, že Vám dojde dřív energie než životy. Pak již hru nelze hrát a musíte počkat až skončí. Tak pozor na energii!!!

Jsou zde naprogramovány také nekonečné životy - přijdete na ně?

THE LAST NINJA II

SYSTEM 3 1988

Děj tohoto programu se odehrává v Americe v městě New York. Cílem hry je najít zláho šoguna KUNITOKA, vzít mu kouli sily a zničit ho. Hra vyniká perfektní animací pohybu postav a 3 - D grafikou. Program je sestaven ze šesti dílů, které musíte zdolat pro splnění úkolu.

1. díl - ENTRAL PARK

- hledejte předmět, který zabliká a rozbijte ho rukou. Dále hledejte klíč a krabici se SHURIKENY, stánek s HAMBURGERRY (vmete si jeden tiskem „P“), WC -zde je NUNCAKA, mapu, dlouhou tyč KENDO, mlíž v porku (použijte klíč). Narazíte na vodu. Po překonání této vody jste ve druhém díle.

2. díl - THE STEREER slepou

- hledejte čínský obchod, vnikněte dovnitř a vezměte meč, ulici s budkou v níž je klíč na kanálové poklopy. Teď musíte hledat ten pravý kanákový poklop.

3. díl - THE SEWERS

- po žebříku slezte do kanálu, najděte další klíč a hledejte mlížový poklop do nižších patér kanálu. Sestupte a hledejte ústí několika stok. Zničte krokodýla (jak?) popř. ho obejděte. Jedna z cest vede do dalšího dílu.

4. díl - THE BASEMENT

- hledejte kartu do výtahu. Pak vejďte do kanceláře a vezměte maso. Pokračujte a až překonáte všechny nástrahy dojděte do kotelny. Hledejte jed, otravte maso a dejte ho černému panterovi. Pak hledejte výtah a použijte kartu.

5 díl - THE OFFICE

- hledejte počítač a chvili si s ním hrejte (musíte získat 4 - místní kód). Po dalším putování najděte vrtulník a vhodným skokem se zachytí žebříku, který z něho visí.

6 díl - THE MANSION

- vrtulník proletává nad vilou. Stiskem klávesy 0 se spustíte. Hledejte střešní okno a vnikněte dovnitř. Musíte najít zamaskovaný tajný vchod. Vyjděte před vilu a vstupte do suterénu (nejdříve si rozsvítíte). Zde musíte najít kouli sily a zabít KUNITOKA.

Ovládání:

- 6 - 0 - ovládání pohybu
- J - mění směry pohybu
- P - sbírá předměty, otevírá mříže apod.
- ENTER - volba předmětu pro použití (HOLDING)
- SPACE - změna zbaně (USING)
- H - STOP HRY

Jak pilot moderní vojenskou výzbroj protivníka. Samozřejmě Vás pronásledují nepřáteleští stíhači. Hra má celkem pět dílů.

Ovládání:

- 1 - KLÁVESNICE
- 2 - KEMPSTON
- 3 - Definice kláves
- 4 - CURSOR
- 5 - SINCLAIR
- 6 - Hráč 1 nebo 2 pro definování ovládání
- 7 - START HRY

Při definici kláves:

- DERECH - vpravo
- IZQUI - vlevo
- ABAJO - nahoru
- ARRIBA - dolu
- DISP - střelba
- BOMB - všeobecná bomba
- PAUSA - STOP HRY
- ABORT - zrušení hry

Po nahrání úvodní části si zvolte ovládání a nahrajte první díl hry.

Před touto hrou je nahrán program SILENT poke, pomocí kterého získáte větší počet životů a bomb.

ADVANCED PINBALL SIMULATOR

CODE MASTERS 1988

Je to další verze populární americké automatové hry. Je obohacena o různé objevující se předměty v průběhu hry. Hrát mohou až tři hráči. K dispozici jsou 3 míčky a po získání 10000 bodů jeden míček navíc.

Ovládání:

- SPACE - vypuštění míčku
- Z - levé páčky
- X - právě páčky
- P - stop hry
- R - zrušení celé hry
- SHEFT + R
- zrušení celé hry

Tato hra je zajímavá tím, že jsou zde různé možnosti jak získat body. Když např. zničíte nápis „MAGIC“ objeví se kniha a místo písmen hvězdičky. Zničením hvězdiček se kniha otevře a tak hra pokračuje dále. Zkuste zlikvidovat další nápis „CAST“. Pozor na písmena L a R, která otevírají díry na levé nebo pravé straně hracího pole, kde Vám může míček utéci!

PROFESSIONÁL SKATEBOARD SIMULATOR

CODE MASTERS 1988

Hra představuje perfektní simulaci jízdy na skateboardu. Má tři stupně obtížnosti.

Ovládání:

- 1 - START HRY
- 2 - 1 nebo 2 hráči
- 3 - volba ovládače
- Z,X - vlevo, vpravo
- O - brzdění
- K - pootočení o polovinu
- P - skok

Při jízdě musíte sbírat vlnky, které jsou na trase. Každou trať musíte ujet v omezeném čase. Při pádu si nastavíte pozici odkud chcete vyjet pomocí zobrazeného klíčku.

PROFESSIONÁL SKI SIMULÁTOR

CODE MASTERS 1988

Další ze série profi-simulací. Tentokrát je to sjezd na lyžích.

Ovládání:

1 - 1 hráč

2 - 2 hráč

R - definice ovládání: 1 - klávesnice - A,S,C

N - nová hra 2 - KEMPSTON

I - informace 3 - CURSOR

4 - SINCLAIR

STRIP POKER 2 +

ANCO 1988

Tato hra je další variantou karetní hry poker a máte možnost hrát proti dvěma různým dívкам, které si dohráváte podle toho se kterou chcete hrát. Hra je přeložena do češtiny. Bohužel vlivem toho, že anglická slova mají jinou délku než česká (upravit program by bylo časově náročné) jsou použity skratky nebo neúplná slova např. sp. pr. = spodní prádlo, kosil - košíle.

Ovládání:

kurzory (šipky)

- pohyb bližejšího řádku nebo šipky při výměně karet
0-aktivace volby

Vlevo dole na obrazovce se zobrazuje:

BET - sézim

STAY - stojím

DROP - nehráj

RAESE - přisazují

CALL - vyložíme karty

DRAGON NINJA

OCEAN 1988

Hra je podobná hře Target renegade. Bojujete zde proti různým ninjům a na konci každého dílu na Vás čeká mohutný o hlavu větší zápasník, kterého není jdenoduché porazit. Hra má celkem sedm dílů. Každý díl musíte projít v omezeném čase. Cílem celé hry je najít samotného Dragona Ninja. K jeho poražení využijete flint, které jste se naučili během hry.

Ve spodní části obrazovky je zleva počet bodů, počet životů (hlavičky) a čas. Pod tím je POWER - Vaše energie, ENEMY - energie protivníka.

Ovládání:

0 - START HRY

1 - KLÁVESNICE

2 - KEMPSTON

3 - CURSOR

4 - SINCLAIR

5 - Definování kláves

TIGER ROAD

GOI 1988

V této hře jste vyslán velkým šogunem osvobodit ze zajetí své spolu bojovníky. K dispozici máte sekru nebo po rozbití džbánů na cestě (tři údery), jiné zbraně.

Ovládání:

- 1 - 1 HRÁČ
- 2 - 2 HRÁCI
- 3 - KLÁVESNICE
- 4 - KEMPSTON
- 5 - SINCLAIR

CAPS SHIFT - STOP HRY

ROBOCOP

OCEAN 1988

Robocop je biočlověk z velice populárního filmu uvedeného do kín v roce 1988 a natočeného fy VIRGIN PICTURES v roce 1987. Velice dobrou verzi hry na námět tohoto filmu napsal programátor Michael Lamb (autor programů RENEGADE a COMBAT SCHOOL). Děj hry se odehrává v nedaleké budoucnosti. Pro ty co neměli možnost film vidět (na videu) uvedu co předchází ději v programu.

Vše začíná v předsednické místnosti fy OCP (Omni Consumer Products), kde je zkoušen robot ED 209, který má být nasazen v boji proti narušitelům zákona. Jsou zjištěny závažné nedostatky a při této zkoušce zabije jednoho člena z předsednictva. V té době je zabit policiista Murphy při přestřelce s překupníky drog.

Tvůrce robota ED 209 použuje jeho ještě živý mozek a tělo nahradí konstrukcí. Vzniká napůl člověk, napůl robot = ROBOCOP. Při jeho zkouškách jsou představitelé fy OCP nadšeni a Vy jako Robocop se dáváte do práce.

Svou cestu za spravedlností začínáte na ulici, kde po Vás střílí různí gansteři ze všech možných zákoutí. Na jejich vidět v levé spodní části obrazovky. Další náboje, zbraně a energii získáte během cesty (blíkačí čtverečky), stačí přes ně přejít. Na konci ulice se před Vámi objeví gaster držící před sebou ženu jako rukojmí. Vaším úkolem je pomocí zaměřovacího kříže ho zlikvidovat. Pozor! Při zásahu ženy se Vám odebere energie! Po splnění úkolu se vrátíte zpět na začátek ulice, kde Vás čeká nepříjemné překvapení. Začnou Vás napadat chuligáni na motocyklech. Jedním z nich je Emil, člen bandy Clarence Bottchera, který zabil Murphyho. Při setkání s ním se Robocop začná vzpomínat a uvědomuje si, že kdysi nebyl bierobotem.

Po nahráni druhé části jste v centrální policejní kartotéce a musíte sestavit, podle obličeje ganstera na levé straně obrazovky, jeho kopii. Po sestavení se dostanete do budovy, kde se zpracovávají narkotika. Při průchodu budovou Vás napadá velké množství gansterů, které zlikvidujete. Při východu z budovy se dozvídáte, že místopředseda OCP najmul Clarence Bottchera, aby Vás zničil. Chcete ho zajmout, ale jako biorobot jste naprogramován tak, že nesmíte zasáhnout proti členu předsednictva OCP. Místopředseda Vás odzbrojí a úspěšně uniká. Proti Vám je další překážka v podobě robota ED 209, ozbrojeného laserem a raketami! Vy zůstáváte bez zbraně. Ve filmu Robocop uniká po schodišti, po kterých robot ED 209 neumí chodit. Zde se musíte takticky k němu přiblížit a správným úderem na správné místo ho zlikvidovat.

V další fázi Vás očekává souboj s bandou Clarence Bottchera. Nakonec, když usvědčíte místopředsedu z intrik, je mu tim zrušeno členství v předsednictvu OCP. Teď ho můžete zlikvidovat. Tim splňte svůj úkol ochránce zákona.

Ovládání:

- 1 - KLÁVESNICE
- 2 - SINCLAIR
- 3 - KEMPSTON
- 4 - Definice kláves

Program je upraven a má místo tří životů naprogramováno dvacet životů.

BATMAN

OCEAN 1988

Tento nový Batman nemá žádnou odobnost s oním, který byl uveden před několika lety. Je proveden dvourozměrně v multibrazové technice, tak aby na obrazovce bylo dost místa.

Hra má dva díly, které lze hrát samostatně:

1. díl - Podzemí: Musíte najít Robina, který je spoután v podzemí.
2. díl - Hrad: Zničte počešť pomocí GAMES DISKU.

Během cesty musíte sbírat různé předměty, aby jste úkoly splnili. Užitečných i neužitečných předmětů je mnoho. Všechny vypadají jako košťka s obrázkem. Tyto předměty získáte tak, že dojdete k nim otečte Batmana čelem k sobě a stiskněte současně směr dolů a střílejte. Pokud toto provedete bez předmětu objeví se hrací menu. Pomocí tohoto menu manipulujete s předměty, které jste získali. Máte zde k dispozici netopýry, kterým provádíte volbu:

vypnout	
zvukových efektů	
pustit přemět	použít předmětu
návrat do hry	
volba inkoustu: (barvy)	volba podkladu (barvy)
zrušení hry	

Po obvodě se objavují předměty, které jste vzal. Volba se aktivuje stiskem střílejícího knoflíku. Ve spodní části hracího menu máte zobrazen stav energie barevným sloupce.

Batman se na své cestě střetává s mnichem nepřáteli, za úspěšný boj s nimi získáváte body. Pokud získáte BATARANG a použijete ho pro boj, nepřitele tím zaženete. Jestliže jej nemáte pak se braňte těmto způsoby:

1. přímý pohyb + dolů + střílej - úder nohou pod páš
2. přímý pohyb + střílej - úder do hlavy
3. přímý pohyb + nahoru + střílej - úder nohou do hlavy

Ovládání:

- 1 - KLÁVESNICE
- 2 - KEMPSTON
- 3 - SINCLAIR
- 4 - CURSOR
- 5 - Definice kláves

SLEEP SAFE

- Aby jste se neprobudili musíte spát! Uvnitř stěn jsou hluboce spící dámky. Vezměte je jak je požadováno. Jediná potíž vzniká, že potřebujete přístupovou kartu SAFE a musíte mít na kontrolním panelu napsánoSAFE.

- Přístup do druhé úrovně je přes výtah! Při cestě výtahem musíte mít zobrazeno na panelu LEFT, což signalizuje, že máte přístupovou kartu do výtahu. Pozor! Získáním každé nové přístupové karty (LIFR, SAFE), zmizíte kartu starou.

- Příležitostně se objevují v uniformách. Pokud některého zastřílejte, tak se probudí a přestane snít stejně jako Vy!

- Kolize způsobí snížení hloubky Vašeho spánku. Sestřílejte ho a vezměte oválný předmět, který spadne na zem. Získáte tím část „Psychic Images“. A na kontrolním panelu vidíte část „obrazu sníku“, musíte poskládat všechny tři obrazy sníků, pak teprve vstoupíte do Ocularova království.

- Dodává energii pro Dream Hoppera.

LIFTS

DREAMERS

BLUE PSY - GLOTE DEMI DEMONS
(modrý)

- Zajíždíte lístek na planetu Wyrm, kde zvyšují hloubku spánku.

- Zvyšují skóre.

GREEN SAT - GLOBE DEMI DEMINS
(zelený)

RED PIN DEMI DEMONS
(červený)

GREY CLAW GLOBE DEMI DEMONS
(šedý)

GEANT DEMONS

- Tito zhmotnění „požírači bomb“, rychle snižují hloubku Vašeho spánku. Při jeho likvidaci získáte

PLANETA WYRM

bonus ve skóre i části images.

- Je to domov velkého a škaredého Oculara. Jediná cesta ven vede přes jeho hlavu. A tím končíte hru.

Pro průchod k zásobníkům energie musíte vždy vzít dva květináče ležící na zemi. Pak rychle přejděte, Jinak se průchod znova uzavře.

Ovládání:

Po nahrání stiskněte FIRE.

KLÁVESNICE -

Z,X - vlevo, vpravo

L, Sym. shift - nahoru, dolů

SPACE - střelba

TECHNO COP

U. S. GOLD 1988

Jako policista budoucnosti se dobrovolně přehlásíte k likvidaci jedné z gansterských band. Ke spinění úkolu máte k dispozici vozidlo, pistol (GUN) a mříž (NET), pomocí které je chytáte živé. Káždá úroveň se skládá ze dvou částí. V prvé jedete automobilem do banditový skryše (máte ohrazený čas). Během cesty Vás napadají různá vozidla, kde sedí jeho komplikci. Můžete je ničit střelbou nebo vytáčením na okraj vozovky. Pokud dojedete včas, auto zastaví a Vy se očtete ve druhé části úrovně. Jste v budově a musíte v ohrazeném čase najít hledaného banditu. Zatkněte ho pomocí mříže (NET). Napadají Vás samozřejmě jeho komplikové, kteří jsou vyzbrojeni bohatým arsenálem zbraní. Jakmile splníte úkol, vrátíte se do automobilu a pokračujete v hledání dalšího gangstera.

DREAM WARRIOR

U.S.GOLD 1988

Již z názvu programu „Bojovník za ochranu snu“ vyplývá, že je zde program s novým námětem. Vše co se ve hře děje se Vám zdá při spaní ve snu. Falešní společníci drábla Freddyho Kruegera démony z opačné strany než jde Vy, na Vaše sny, aby Vás zničili! Vy a Vaši tři společníci máte tyto démony paralyzovat. Bohužel tito tři Vaši přátelé jsou v zajetí šestlodičkového démona jménem Oculara, který rozrušuje jejich sny a mučí je plosluhovačstvím. Spojuje jejich sny dohromady a vězní jejich „psychická vyobrazení“. Vy jste jediný, kdo je může zachránit. Jste přece DREAM WARRIOR (Bojovník za ochranu snu)!!!

Pro záchranu Vašich přátel musíte vstoupit do jejich snu prostřednictvím DREAM HOPPER, který je stále zásobován HOPPER ENERGY. Tato je získávána střílením GREEN-SAT-GLOBE DEMONU.

Jiní démonové Vám dávají části psychických vyobrazací, která musí být všechna posbírána, aby mohla být hra ukončena.

Znění zbyvalých démonů zajistí Vaše ACCES CARDS, které vyměňte za zvášení hloubky spánku (probudíte se a jste mrtev), nebo za ztrátu života při přechodu mezi obětivnostními stupni.

Po čase, když máte opět sestaveny PSYCHIC IMAGES všech tří Vašich snílků, to je právě čas k poslední bitvě s Ocularem. Vystřílejte mu všechny české oči a tím zničíte „Fouse“ navždy.

Seznam snů:

THE DREAM HOPPER

- Zhmotníte se do něj na začátku hry. Může být použit k přenosu ze snu do snu v každém okamžiku, pokud máte dostatek HOPPER ENERGIE. Při jejím nedostatku se odhromotníte, ztráte colou tuč energii a vrátíte se do původního snu. Hopper je automaticky aktivován, pokud se pohybujete pod třemi Hopperovými bolóny. Obrazy tří snílků se objeví ve spodní části kontrolního panelu. Když Vás snílek požádá o zjevení se, stiskněte FIRE a tím vstoupíte do jeho snu. Skok do snu spotrebuje všechnu Hopperovu energii a proto musí být znova doplněna, než bude skoku znovu použito.

VAMPIRE'S EMPIRE

GREMLIN 1988

Děj hry se odehrává v Transylvánii na zámku hraběte Drákuly, známého upíra. Vaším cílem je spasit duše všech jeho obětí, utkat se s hrabětem Drákulou a najít východ ze zámku. K dispozici na záčatku hry máte magickou kouli, tři trsy česneku a odrazová zrcadlo. Pomocí těchto předmětů musíte měnit a usměrňovat paprsek, aby zasahoval přesluhovače Drákuly a jeho samotného.

Na obrazovce máte znázorněno zleva nahoře:

- plesýpací hodiny (čas)
- počet trsů česneku
- šípky udávající směr, kde se nachází paprsek

Vpravo je krvavým sloupcem znázorněn obsah Vaši zbývající krve v organismu.

Ovládání:

- 1 - KLÁVESNICE (Q,A,O,P,SPACE)
- 2 - CURSOR
- 3 - KEMPSTON
- 4 - SIMCLAIR IF2

- | | |
|------------------|-------------------|
| vlevo + stříba | - házení kuliček |
| nahoru + střelby | - požití předmětů |
| dolu + stříba | - volba předmětů |

HELLFIRE ATTACK

1988

Hra je simulací letu a boje moderního útočného letounu APACHE. Při letu musíte sestřelovat nepřátelské letouny a dávat pozor na jejich samonaváděcí střely. Po sestřelení jejich letounů se objeví pilot na padáku.

Ovládání:

- 1 - KLÁVESNICE
- 2 - SINCLAIR
- 3 - KEMPSTON
- 4 - DEMO

PROFESIONAL BMX SIM.

1988

Je to nová verze velice úspěšného programu BMX Simulator. Zde mohou hrát až čtyři hráči a jsou k dispozici tři dráhy.

Ovládání:

- | | |
|----------------|------------------------------|
| 1 - hráč | S,D,C; počtač |
| 2 - hráč | J,K,SS; počtač |
| 3 - hráč | SINCLAIR 1 ; CURSOR; počtač |
| 4 - hráč | SINCLAIR 2; KEMPSTON; počtač |
| L - nový okruh | |
| S - start hry | |

Pokud necháte po nahrání programu dohrát hudbu spustí se demo.

DIZZY II

CODE MASTERS 1988

Pokračování příběhu malého vajíčka Dizzyho je zde. V tomto programu je Dizzy na ostrově a jeho úkolem je nalézt 30 zlatých mincí rafinovaně schovaných. Dále složit loď a odplovit z ostrova.

Program připomíná svým provedením animovaný film s perfektní grafikou. Jediným problémem je jen jeden život. Proto musíte být velice opatrní. Pro ulehčení hry jsem zpracoval postup jak složit loď. Uvedená čísla znaříhenaří orientačně, kam máte jít a co, kde hledat. Držte se uvedeného postupu:

Hra začíná v obrazu (24). jděte vlevo a vezměte truhlu (SOLID CHEST), postavte ji ke skále a podražujte dál vlevo. V obrazu (16) vezměte potápěčské brýle (RUBBER SNORKLE), které Vám umožnít jít pod vodu. Ale ještě před tím musíte v (17) kopnout do ležícího kamenu. Pak se Vám teprve otevře cesta směrem vpravo nahoru. Tam v (19) je skleněný meč (SHARP GLASS SWORD). V téže obrazu je i video kamera (VIDEO CAMERA). Pozor na padající kůly! Oba tyto předměty položte na břeh v (24). Nechte si potápěčské brýle a skočte do vody.

Získejte lopatu (SALT WATER SPADE) v (28). Vratte se na břeh a dejte si lopatu před pot. brýle a běžte do (29). Tam je poskakující kámen. Položte naněj lopatu. Vratte se na břeh pro meč a kameru. Vylezte na vzduchovou bublinu, která Vás vynesne a pokračujte po skále vpravo. Dávejte pozor na všechny vodní živočichy!!! Prodejte kameru obchodníkovi v (39) a tím získáte lod. Odneste ji k molu (41) a tam ji nechte. V (36) vezmte sekýru (WOODCUTTER'S AXE) a na hrob opoložte meč. Ten se otevře, ale dovnitř zatím nechodte. Běžte pro bibl, která je dva obrazy napravo od hrobu. Přejděte pod vodou zpět a uprostřed mostu (9) položte sekýru. V mostě se objeví díra. Pozor před skokem do díry musíte si uspořádat předměty takto: na prvném místě nebude nic, na druhém bíble a na třetím pot. brýle. Teď jíž můžete do vody. Vezměte poklad (CURSED TREASURE) a (22) a odneste jej obchodníkovi. Dostanete za něj lodní motor, který odneste do lodi.

Vezměte zlatý klíč (GOLDEN KEY) v (41) a běžte do otevřeného hrobu. Tam je v (30) dynamit (DYNAMITE), věmte ho a běžte napravo do (33). Zde je sud uzavírající cestu dolů. Položte zde zlatý klíč a cesta bude volná. Běžte dolů a věmte mikrovlnou troubu (MICROWAVE OVEN). Teď musíte znovu pod vodou zpět. Postavte na běh troubu a běžte do (18) pro detonátor (INFRARED DETONATOR). Pokračujte do (1), kde u stěny nechte dynamit, schovejte se za kámen a položte detonáter. Po explozi věmte troubu. Jděte k obchodníkovi a za pytel zlatáku získáte benzín do lodního motoru, ten odneste do lodi. Za troubu dostanete zapalovací klíč. Rovněž jej odneste k lodi. Tím máte lod kompletní a ta se dá do pohybu. Skočte do ní a přeskočte vpravo na běh. Po zavolení mapy se Vám vypíše: „skončili jste lehčí část DIZZY 2. Teď vyhledejte zlatáky“!

Zlatátky jsou rozhozené po celém ostrově a jsou různě schované. Samozřejmě je můžete sbírat během skladání lodě. Počet jež nalezených zlatáku je uveden na obrazovce upravo nahoru (COINS). Uprostřed obrazovky jsou získané předměty. Můžete nést pouze tři. Vždy horní po braní dalšího položte.

Ovládání:

1 - K - KEMPSTON

ENTER - KLÁVESNICE: ENTER - brání předmětů, použití, položení

SPACE - sko

Z,X - vlevo, vpravo

Orientační mapa:

SHOOT LAND

SPANIS SOFT SOFT 1988

Hra se odehrává na Divokém západě. Vaším cílem je likvidovat bandity, kteří se objevují z různých koutů. Na začátku hledáte oblast o rozloze čtyř obrazovek. Vždy, když se nějaký bandita na Vás chystá, objeví se uprostřed šipky vpravo + vlevo a Vy musíte rychle banditu zničit jinak ztratíte život. Body můžete také získat střílením do flašek a různých předmětů (trénink).

Ovládání:

- 1 - KEMPSTON
- 2 - KLÁVESNICE
- 3 - SINCLAIR
- 4 - CURSOR
- 0 - START

Upozornění: Po objevení se volby zastavte magnetofon a po volbě dohrájte zbytek programu (na pásku je velmi krátká pauza).

ZANTHRAX

W. A. S. P. 1988

Podle časopisu „CRASH“ :

Byly časy, kdy sport znamenal přátelské soutěžení, kdy poražení třásli rukama vítězům, kdy auta zdolávala uzavřené okruhy, kterým se říkalo příběhy Velkých cen. Bohužel, to byla cesta do historie.

Dnešní poražení již nepodají ruku vítězům, jsou mrtví. Sport je dnes už „válka“. V podstatě, jako by šlo o rozšíření „Sluneční soustavy“. Toto se stalo mým osudem, ale za to jsem se stal šampionem. Dovolte mi, abych Vám vyprávěl o jedné z posledních potřeštěností:

Zanthrax, cizinec, jehož zraku nic neujde, protože stále sedí na svém obrněném korábu, přichází na myšlenku, že sportem pro něj se stane zkouška lidské odvahy a dovednosti. Proto postavil tuto obrovskou konstrukci v prostoru. Nazval ji „Závodní dráha“, sestávající se z 12-ti částí. Tato cesta v prostoru vede přímo k jeho korábu. Je obklopena hružou, a proto se rozhodl o poslední zkoušce síly, dokončit dráhu a rozbit svůj koráb na padř.

Ač to zní bláznivě, ale Zanthrax nemí hloupý. Soutěžící musí zničit 10 (CHECK POINT DOMES) kontrolních kopuk, chce-li dosáhnout osudné stěny. Pro zvýšení napětí vyšle své letající oblibence na Vás - to je chvíle, kdy válna začíná.

Rychle ukončete okruh s co největším počtem bodů a „Zacmas“ bonusů. Při každém třetím kole si vyzkoušte vedení Vašeho korábu. Po průchodu poslední dráhy se ocítнетe tváří v tvář Zanthraxe. Zde musí mít super dělo schopnost prostřelení zdi.

Stále si ještě přejete stát se vítězem ?! Je tedy nejvyšší čas si to vyzkoušet. Zástupy návštěvníků čekají, aby shledy Vaši smrt ...

Aby jste vůbec přežili, zapamatujte si:

Vlastnosti děla:

- GUEDED - zajišťuje střelbu
- HIGH FIRE - střelba přes zed'
- DUAL ACTION - střelba dopředu a dozadu

Zbraně:

- MISSILE BLITZ - okamžitý ptok se zbraněmi při stisku libovolné klávesy
- SIPHON - zvyšuje tloušťku Vašeho pancíře
- STEALTH - zastaví protivníky
- TOTAL BLITZ - zabije vše na obrazovce, ale bez zisku bodů
- INSURANCE - obnoví zbraně zničené v boji
- EXTRACRAFT - potřebujete všechny! Je jich pouze 8.

Výběr:

- BUY - nákup zbraní
- SELL - opak BUY
- RACE - stat závodu na další dráze
- RANK - tabulka pořadí
- ABORT - zrušení hry

Pomocí FIRE aktivujete bolbu. Použijete-li zbraně k drtivému zásahu, sníží se Vám energie a nemůžete je použít pokud energii neobnovíte. Síla je nulová při každém vstupu na novou dráhu.

Pokud hrnu přerušto PAUSE na dráze, stiskem (Q) se dostanete do menu, kde můžete

dokoupit nové zbraně, pokud máte peníze, které máte zničené.

Tento sport je podraz. Zničili jste 10 kopulí a vidíte své vítězství. Budte opatrní! V okamžiku, když uvidíte kostkováné díly ... Všechno je jinak.

Hodně štěstí!!!!

Ovládání:

- 1 - KLÁVESNICE
- 2 - KEMPSTON
- 3 - SINCLAIR
- 4 - CURSOR

TIME SCANNER

1988

A je zde další velmi zdálilá verze automatové hry „FLIPPER“, oblíbená zejména v amerických barech.

Hrací pole je rozděleno na dvě poloviny horní a spodní. Ustřední myšlenkou je splnit zadaný úkol a přenést se do další úrovně pomocí tzv. tunelu času (TIME TUNNEL).

Hra má čtyři úrovně:

- Období sopek a vulkánů. Zde musíte ve spodní části rozsvítit všechna písmena nápisu VULCAMO a to tím, že se dostanete míčkem ve spodní části do kánálu, které vvedou míček bud' nahoru nebo dolů (podle rozvíjeného trojúhelníčku). Každý úspěšný pokus znamená rozsvícení jednoho písmene. Po rozsvícení tétoho písmene z vulkánu vyletí tří míčky. Musíte alespoň jeden dostat do horní části a pak do TIME TUNNELU.
- Období pyramid. V horní části je potřeba zasáhnout míčkem všechny klapky tak, aby pozadí zablikalo a rozsvítí se v pravé části jeden z malých trojúhelníčků. Míček tam musíte umístit. Podobně i další dva. Ty potom propadnou dolů a postupujete jak v první části (TIME TUNNEL).
- Období budoucnosti. Toto je již obtížná část hry. Míčky musíte umístit ve spodní části do kulové nádoby. Tam je dostanete za určitých podmínek, když se strefíte do otvoru uprostřed horního okraje hracího pole.
- Speciál. Je to opravdu speciál! Vaším úkolem je horní části míčkem vybourat segmenty jednotlivých písmen nápisu SPECIAL (obdoba her s bouráním zdi).

Ovládání:

Klávesy: W - levá páčka
O - pravá páčka

SANXION

REMIX/THALAMUS 1988

Je to hra s klasickým námětem (letící střílející raketyoplán), ale je zde nová myšlenka. Hrací pole je rozděleno na dvě části. V horní je pohled shora a ve spodní pohled z boku. Je velmi pěkně graficky provedená, ale obtížná.

Ovládání:

- 1 - Start hry
- 2 - KLÁVESNICE
- 3 - KEMPSTON
- 4 - SINCLAIR
- 5 - CURSOS

EMLYN HRGHES ONTERNATIONAL SOCCER

AUDIOGENIC SOFTWARE LTD. 1988

Program je velice úspěšným pokusem o simulaci fotbalu. Animace pohybu je perfektní. Na úkor toho je trochu zkomplikovaná volba různých variant her. Po nahrání je nadefinována hra počtače proti počtači.

Volyb se provádí, obdobně jako u grafického editoru, šípkou. Pro variantu hry Vás proti

počítači je potřeba nastavit šípkou na nápis GAME stisk střelby, pak na EDIT TEAM a stisk střelby. Po výpěání sestavy třímu nastavte šípkou na nápis COMPUTER a zase stisk střelby. Objeví se čárka a můžete napsat jméno mužstva. Stiskněte ENTER a je to.

Navolením GAME a pak PLAY GAME si můžete hru vyzkoušet. Je zde vidět základní rozdíl oproti jiným programům v tom, že Vaši hráči se automaticky vrací a „jdou po míři“, teprve po získání míče je ovládáte. Spousty dalších variant hry již nechám na Vás.

Ovládání:

Po nahrání si zvolíte klávesnici nebo ovládač.

DOUBLE DRAGON

MASTERTRONIC 1988

Je to jdena z velice úspěšných her roku 1989. Připomíná svým pojetím hry typu RENEGADE. Vaším úkolem je osvobodit uvězněnou dívku, která je spoutaná řetězy. K boji máte k dispozici širokou škálu úderů.

Ovládání:

- 1 - 1 hráč výběr ovládání
- 2 - 2 hráči výběr ovládání
- 0 - ovládání v pořadku

Předdefknované ovládání:

- 1 - hráč O,P vlevo, vpravo
Q,A nahoru, dolů M střelba
- 2 - SINCLAIR 2 - KLÁVESY 6 až 0.

OPERATION HORMUZ

TIGER DEVEL. 1989

Hra je simulace boje se stíhačkou MIG 21. Startujete z letadlové lodě a likvidujete nepřátelské stíhače, lodě, pozemní cíle apod. K dispozici máte palubní samopal, bomby, samonaváděcí rakety a nálože s velkým ničivým účinkem.

Ovládání:

- 1 - KLÁVESNICE
- 2 - KEMPSTIN
- 3 - Definice kláves

CHICAGO 30

TOPOSOFT 1989

Ocitáte se v kině, kde se před Váma na plátně odvíjí děj z 30-tých let, kdy v podsvětí vládl legendární Al Capone. Tento děj sledují čtyři diváci, kteří mohou vstupovat do děje a Vy máte možnost je ovládat. Cíl hry je zlejmý - střílet a jít stále vpřed. Naznačím Vám, že se jedná o drogy.

Hra je po grafické stránce na velmi dobré úrovni.

Ovládání:

- T - KLÁVESNICE
- K - KEMPSTON
- S - SINCLAIR
- J - Start hry

RENEGADE III - THE FINAL CHAPTER

IMAGINE SOFTWARE 1989

Název hry jakoby říkal, že jde o pokračování zpátmých her RENEGADE a TERGER RENEGADE. Společným prvkem je pouze náš hrdina, který se musí proborovat z prehistorické doby do budoucnosti. Repertoár úderů je poněkud chudší, než u uvedených her, ale po

grafické stránce je udělán velmi dobře.

Cesta našeho hrdiny je rozdělena do čtyř úseků v nichž musí nejenom bojovat, ale i zdolávat různé překážky.

Ovládání:

- 1 - KLÁVESNICE
- 2 - SINCLAIR
- 3 - KEMPSTON
- 4 - CURSOR
- 5 - Definice kláves

CRAZY CARS II

1989

V této hře máte za úkol projet z města Montrose ve státě Colorado do města Las Cruces ve státě New Mexico. Trasa je rozdělena na čtyři etapy během níž Vás ohrožují policejní auta a na silnici se objevují překážky.

Simulace jízdy auta je na velmi dobré úrovni.

Ovládání:

- Klávesnice:
- Q - plyn
 - A - brzda
 - Z,X - vlevo, vpravo

FAST FOOD

CODE MASTERS 1989

Známá firma Code Masters uvedla na trh další program s postavičkou ve tvaru vajíčka, známou z her DIZZY, DIZZY II. Na rozdíl od těchto programů je použit námět ze starších her. Jde o plošná bludiště, kde musíte sbírat předměty, které jsou k jídlu.

Ovládání:

- Klávesnice:
- Q - zrušení hry
 - K,9 - nahoru
 - M,8 - dolů
 - Z,6 - vlevo
 - X,7 - vpravo
 - SPACE,0 - střelba

SUPER SCRAMBLE

GREMLIN 1989

Jde o velice pěknou simulaci motokrosu v plošném provedení. Znázorněn je i pohled shora na tratě.

Ovládání:

- 1 - SINCLAIR
- 2 - DIMPSTON
- 3 - PROTEK
- 4 - KLÁVESNICE

Nadefinováno je:

- klávesa:
- 1 - řazení nahoru spočítaně se střelbou
 - Z - řazení dolu spočítaně se střelbou
 - 0 - plyn
 - M - střelba

NAVY MOVES 1 , 2

DINAMIC 1989

Chcete být na nějakou dobu známým hercem A. Schwarzenegrem? Máte možnost. Program NAVY MOVES Vám to umožní! S tajným posláním se musíte dostat do nepřátelské ponorky, kotvíci pod vodou u blíže neurčené vojenské základny nepřítele, umístit v její strojovně nálož a co nejdříve ji opustit.

Než poslání splníte je potřeba překonat řadu překážek. V první části (PART 1) se přiblížujete v motorovém člunu k základně, ale přístup je zamínován. Míny přeskakujte (velmi náročné). Po překonání mìn se ponolíte a dál pokračujete pod vodou, kde získáte podmořský člun a pokračujete dál. Narazíte na obří chobotnice. Zasahujte je přesně do hlav, jinak neuspějete. Následuje podmořský had a už jste u ponorky. Najedte pod ní a vplňte do ní. Tím jste ukončili první část hry a objeví se kód pro nahrání druhé části. Jelikož první část je velmi náročná, máte k dispozici nekonečná životy.

PART 2 - vstup do hry je upraven a program nepožaduje vstupní kód, ale máte pouze 8 životů, protože hrnu lze dohrát i s jedním životem (pokud Víte jak na to). Ze zbraní máte pistol a plamenomet. Zde již musíte i logicky uvažovat a nejenom střílet jako v první části. Splnit úkol se Vám podaří jen pomocí palubního počítací.

Zde je uveden seznam příkazů:

KON, CAU	- ukončení komunikace
KODY	- dotaz na přístupové kódy - musíte znát kód kapitána
VYSI, VYSL	- zapnout vysílačky
VYNO, VYPL	- vynoření

BRANA, MOTOR, OTEVŘIT, POHON, STENA, VRATA, VYPNOUT, ZASTAVIT

Pomocí těchto příkazů a slovních spojení lze úkol splnit. Ještě Vám prozradím: prohledejte zastřelené protovníky, do strojovny se dostanete jen u jednoho terminálu a závěrečnou zprávu lze najít i v tomto popisu. Pozor! Přístupová hesla jsou pro každou novou hru jiná!

Ovládání:

- 1 - KLÁVESNICE
- 2 - KEMPSTON
- 3 - SINCLAIR
- 4 - Start hry

Hru lze hodnotit jako velmi zdařilou graficky, myšlenkově i animací pohybu.

BATMAN - THE MOVIE

OCEAN 1989

Jak se v oslední době stalo zvykem, nabízí firma Ocean opět vícenásobnou hru, kde každý díl tvoří záběr ze stejnojmenného filmu. První a poslední díl jsou typu bláznivých honiček a „žebříkových bojových střetů“.

1. díl - Vaším úkolem je nalézt a pronásledovat Jokera pohybujícího se v blízkosti chemické továrny. Zde čhá nebezpečí v mužích s klobouky a bez klobouků a trysky s přehřátou párou. Hlavním cílem je nalézt co nejbezpečnější cestu na vrchol továrny. Cestu se Vám snaží usnadnit šípky, ale pozor - některé ukazují špatně! V cestě Vám brání značný počet rozměrných trhlin. Naštěstí máte s sebou bataraň (zbraň ve tvaru netopýra) i s lanem, které můžete vystřelovat nahoru i šíkmo. Tím lze překážky překonat. Zvětšené a velmi propracované jednobarevné figury, příjemná animace a sladění jednotlivých pohybů jsou vám k dispozici.
2. díl - Zde se svým BATMOBILEM se musíte dostat do své skrýše. Na cestě musíte prudce zabočit jakmile se objeví šípka ukazující směr jízdy. Ve skrýši Vám Joker pomáhal vše, takže si je musíte uložit. dále Joker naplnil balóny plynem a Vy je ve svém vznášedle musíte získat.
- 3.díl - Nacházíte se v katedrále (podobnost s prvním dílem). Musíte se dostat na vrchol a

shodit batarangem Jokera ze žebříku, po kterém se snaží utéci do helikoptéry.

Ovládání:

- 1 - KLÁVESNICE
- 2 - SINCLAIR
- 3 - KEMPSTON
- 4 - Definice kláves

STREET GANG

PLAYERS 1989

Jak už napovídá název jde o hru typu RENEGADE, ale odehrávající se na ulici. Na ulici leží různé zbraně, které lze využít v boji. Na konci každé úrovně máte na výběr ze čtyř popelnic, ve kterých najeznete prémie (přidá body, ubere body, přidá život, ubere život)? Arzenál úderů je poněkud malý.

Ovládání:

- ENTER - ovládání: 1 - KLÁVESNICE
- 2 - SINCLAIR
- 3 - KEMPSTON
- 4 - Definice kláves
- 5 - Barva ano-ne

SPACE - start hry

THUNDERBIRDS PART 1

GRANDSLAM 1989

Je to první program ze série čtyř samostatně hratelných programů pod stejným názvem THUNDERBIRDS (nemá nic společného s programem vydaným před léty).

Patří do kategorie her logických, ve kterých musíte vhodně používat nalezené předměty pro vyřešení (jako např. DIZZY II). Rozdíl je v tom, že nahrajet s jedním hrdinou, ale se dvěma.

Po zvolení ovládání musíte pro ALANA a BRAINSE vybrat vhodné předměty, které potřebují. Vyberte každému zdroj světla a dál ... To již určitě zvládnete. Pokud ne, přijďte se poradit.

Ovládání:

- | | |
|----------------|----------------------------------|
| 1 - KLÁVESNICE | Z,X - vlevo, vpravo |
| 2 - INTERFACE | O,K - nahoru, dolů |
| 3 - KEMSTON | ENTER - použití předmětů |
| 4 - Start hry | SPACE - přepnutí ALANA a BRAINSE |

RUN THE GAUTLET

OCEAN 1989

Program je zajímavým spojením tří sportovních závodů. Je to jízda na motorovém člunu, terénním vozidlem a branném během.

Po nahrání prvního bloku si zvolíte stát za který budete hrát (V. Británie, USA Holansko, Austrálie), mohou hrát až čtyři hráči. Toto provedete klávesami P,L a volbu potvrďte klávesou O. Dohrajte z pásku příslušnou část hry. Může se stát, že první nahrávanou disciplínu nebude program nahrávat - nechte magnetogon zapnutý a čekaje až program najezne tu správnou část. Je vhodné si zaznamenat stav počtaadla na začátku každé části a pak pásek přetočit. Vždy totiž projíždte všechny disciplínami.

Po skončení všech disciplín přetočte pásek na začátek programu a počkejte až se nahráje znova menu.

Ovládání:

- Q,W - vlevo, vpravo
- O,K - nahoru, dolů
- O - aktivace

JAWS

INTELLIGEN DESING 1989

Výchozím námětem byl znovu film. Ve hře musejte v mořském bludišti najít různé předměty ke složení zbraně proti obřímu žraloku. Předměty získáte střílením podmořských živočichů, kteří Vás napadají. Potřebujete vždy několik těchto předmětů na určitou část zbraně, která se Vám bude postupně odkrývat uprostřed panelu v horní části obrazovky. A pak hurá na žraloka.

Ovládání:

Klávesnice: KEMPSTON, SINCLAIR, CURSOR, Definice

Kláves: výběr SPACEM

Hra: ENTER

PARIS - DAKAR

1989

Program Vám umožní jet rally z Paříže do Dakaru. Každá etapa je ukončena kódem, aby jste již nemuseli začínat od začátku.

Uvedu popis různých nabídek pomocí nich lze hru po zavíjení ovládání hrát.

Hlavní menu:

- 0 - start hry
- 1 - výběr ovládání
- 2 - etapy
- 3 - fáze hry

Start hry:

- 0 - vyzkoušet si 1 etapu - dle výběru
- 1 - jet celou rally
- 2 - start od určitého místa (musíte znát kód)
- 3 - hlavní menu

Ovládání:

- 0 - klávesnice
- 1 - definice kláves
- 2 - KEMPSTON
- 3 - CURSOR
- 4 - hlavní menu

Definice kl.:

- DERECHA - vpravo
- IZÉQIERDA - brzda
- ACELERAR - plyn
- CAMBIO - převodovka
- ROAD BOOK - plán trati
- CUENTAKI - počítadlo km

Plán trati:

- NORTE - sever
- SUR - jih
- ESTE - východ
- OESTE - západ
- META - cíl

Vozidlo:

FRENOS - brzdy	GASOLINE - palivo
MAL ESTADO - závada	DINERO - peníze
MOTOR - motor	AGUA - voda
CAMBIO - převodovka	TOT. - km celkem
DIRECION - řízení	PAR. - km na počítadlo

Při jízdě se držte plánu cesty. Jestliže zabloudíte zkuste stisknout EDIT.

MUTANZONE 1

OPERASOFT 1989

Je to další zdařilý produkt španělských programátorů. Na své cestě kosmickým prostorem narazíte na planetu, kde se to hemží mutanty. Je nebezpečí, že by mohli ohrozit Zemi, proto je musíte zničit. Hra má dvě části. V úvodu letíte prostorem a napadají Vás jejich kosmické letouny. Dále pak jste již na planetě.

Ovládání:

Q,A - nahoru, dolů
 O,P - vlevo, vpravo
 SPACE - střelba
 ENTER - přistání
 G - návrat na úvod
 M - pauza

BLASTERIODS

MIRRORSOFT

Hra je velmi pěkným pokračováním starších her typu PLANETOEDS, ale je rozšířená o další varianty hry. V podstatě chráníte Zem před meteority a větveči z hloubi vesmíru. Po zničení meteorů můžete získat premié (zbraně, energi apod.). Chráněná oblast je rozdělena do sektorů a po „vyčítání“ sektoru si můžete vybrat další ohrožený.

Po nahrání hry zvolte ovládání (mohou hrát i dva hráči) a stiskem SPACE se dostanete do prostoru, kde stiskem navoleného THRUST (nahoru) si můžete vybrat složitost hry. Pak dohrajte krátký blod na pásku. Pokud chcete měnit úroveň po skončení hry, musíte přetočit pásek na začátek tohoto bloku.

Ovládání:

1 - KLÁVESNICE
 2 - KEMPSTON
 3 - SINCLAIR 1
 4 - SINCLAIR 2

REX 1, 2

1989

Velice pěkné graficky provedená hra typu střílaček na planetě, rozdělené na jednotlivé obrazovky. Postupujeme s hrdinou ve směru šípku na okraji obrazovky. Cílem první části je dojít k průchodu u kterého se Vám objeví kód pro nahrání kruhové části. Ve druhé části podražujete ve své pouti tak dlouho, až narazíte na jednookého vládce, kterého musíte zlikvidovat zásahem do jeho oka.

Když si navolíte úpravy, tak ještě nemáte vyhráno i tak je hra doslova náročná, hlavně v druhé části.

Ovládání:

1 - Definice kláves
 2 - KEMPSTIN
 3 - CURSOR
 4 - SINCLAIR

INDIANA JONES und THE LAST CRUSADE

U. S. GOLD 1989

Je to jeden z dalších velmi zdařilých programů legendární firmy US Gold. Inspirací byl opět film. Vydáte se na strastiplnou cestu plnou nástrah a nebezpečí. Vaším cílem je nalezení svatého poháru zvaného Svatý Gráli (Holy Grail).

Animace pohybu a grafika je na profesionální úrovni.

Hra je rozdělena na čtyři části.

1. část

1. úroveň

- Somewhere In Colorado (Někde v Coloradu ...)

Zde je potřeba najít kříž (Cross) a východ z bludiště. Během cesty lze získat bílou a hořící louč. Pozor na dohořívající louč, protože při jejím zhasnutí přijde o život. Východ lze najít až po nalezení kříže!

2. úroveň

- Circus Train (Vlak s cirkusm).

Obejvěte se na jedoucím vlaku, který převáží divokou zvěř. Postupujte opatrně vpřed a přeskakujte ploutve a hlavy žiraf. Po překonání vlaku nahrajte třetí úroveň.

3. úroveň

- Castle Grunwald, Austria (Zámek Grunwald, Rakousko).

Zde firma US GOLD použila námětu z her typu logik. Musíte vstoupit do vchodu, který podle hieroglyfů odpovídá datumu zobrazenému na obrazovce.

2. část

- Wandering About The Zeppelin (Na palubě vzducholodi).

Tato část je podobná první úrovni. Musíte nalézt štít (Shield) a vystoupit až na vrchol zámku Grunvald, kde skočte do otevřeného okna.

3. část

- On Board The Zeppelin (Na palubě vzducholodi).

Nacházíte se v německé vzducholodi. Všimněte si perfektní simulace pohupování této vzducholodi. Ve vzducholodi je ukryt deník, který musíte vzít. Ze začátku máte u sebe také identifikační karty. Jejich použití je časově omezeno, je nutná jejich obnova. (jsou umístěné v některých místnostech). Pokud je neobnovíte způsobí to poplach a němečtí vojáci se začnou pohybovat dvojnásobnou rychlostí.

4. část

- Holy Grail (Svatý Grále).

Tato část je provedena v 3 - D grafice. Zde jsou již poslední překážky na cestě za svatým Grálem. Je to velmi obtížná část hry.

Ovládání:

K - KLÁVESNICE

J - JOYSTICK

R - Definice kláves

S - Start hry

JAMES BOND 007 - LICENCE TO KILL

DONARK 1989

Znovu je zde hra, která je vytvořena podle filmu se stejným názvem. V této hře se stáváte agentem 007 (Jamesem Bondem) a stíháte protifelého gangera Sanchezem v zájmu spravedlnosti.

Jedná se o typ hry s více úrovněmi v jednom bloku tzn., že se jednotlivé úrovně nedohrávají z pásku, ale jsou již v paměti po nahráni. Tato hra se skládá z pěti úrovní.

- 1. úroveň** Letíte ve vrtulníku a stíháte Sanchezem jedoucího v autě po cestě. Auto je obrněné a Sanchez Vám uniká. Můžete ničit bunkry, ze kterých po Vás střílí Sanchezovi lidé. Pozor na budovy!
- 2. úroveň** Vystoupíte z vrtulníku a pokračujete pěšky. Střílet můžete pouze ve směru, kam si nastavíte zaměřovač (stisk střelby + vlevo, vpravo). Po projití úseku nastoupíte znova do vrtulníku.
- 3. úroveň** Před Vámi letí malé soukromé Sanchezovo letadlo. Musíte se dostat přesně nad toto letadlo a skočit na něj.
- 4. úroveň** Ocitáte se ve vodě, kde musíte získat harpunu od Sanchezova potápěče, vystřelit ji do pravé části letounu (v horní části obrazovky) a při letu se vyhýbat skalám.
- 5. úroveň** V této poslední úrovni jede v kamilónu. Pozor na jedoucí další kamilóny (jsou v nich Sanchezovi lidé). V pátém kamilóně jede sám Sanchez. Teď již hurá na něj.

Ovládání:

- 1 - KLÁVESNICE
- 2 - INTERFACE II
- 3 - KEMPSTON

THE NEW ZEALAND STORY

OCEAN 1989

Hra zaujímá jedno z předních míst v oblíbenosti a v žebříčku her konce roku 1989. Jedná se o obrovské bludiště složené z částí, které se dohrávají u pásku. Hrdina hry Joey the Kiwi, malá postava, musí v každé části najít svého kamaráda, umístěného v kleci. Cesta je ztížena různými nástrahami. Snažte se jít cestou vyznačenou šípkami (ukazují k cíli).

V některých případech se musíte ponížit pod vodu, proto pozor na unikající vzduch v pravé dolní části obrazovky. Dále můžete používat k létání balóny, které získáte likvidací napáťat.

Hra nabízí mnoho zajímaných variant postupu. Na první pohled se zdá, že je graficky chudá, ale čím více pronikáte dál tím více je graficky bohatší. Svou „hratelnost“ Vás určitě zaujmě. Uplatňuje se zde pravidlo, že v jednoduchosti je síla.

FLASHPOINT

OCEAN 1989

Jedná se o logickou hru, která vyžaduje rychlé reakce, protože jednotlivé akce se provádějí „rychlosť světa“. Mohou hrát i dva hráči proti sobě. Boj se odehrává na mapě, kde je umístěno asi 4000 čtverců, ale vy jí můžete pozorovat jen pomocí malé pohyblivé mřížky. Každý z hráčů má svou mřížku.

Hráč č.1 je ve spodní části obrazovky, hráč č.2 je na horní části obrazovky. Na počátku hry je mapa prázdná s výšinkou zbylých laserů, rozmištěných náhodně na mapě. K dispozici je omezený počet bloků energie a k získání některého z nich je potřeba stisknout „dolů + střelbu“ (energie zobrazená v pravé části obrazovky). Energii lze přesouvat a umístit opětovným stiskem uvedených kláves.

Protivníkovu „hraci sílu“ zničte tak, že když se postaví na stejnou mřížku okamžitě stiskněte střelbu. Mějte na paměti, že jeho „sily“ jsou imunní, když jsou umístěny uprostřed čtvercové mřížky. Kromě téhoto jednoduchých akcí zde jsou i speciální případy, kdy dojde k likvidaci všech protivníkových „síl“ nebo k jeho vlastní likvidaci.

Jeden ze způsobů jak toho dosáhnout je umístění tří Vašich čtverců vedle sebe a pohybování mřížkou tak, aby některý ze čtverců byl na jeho okraji. Stiskněte střelbu a je po nepřátelských „sílách“ na této lince.

Lasery mohou být posunovány po mapě a je možno jim střílet kdykoliv, leží-li část mřížky nad nim. Mají, ale tendenci se objevovat a mizet nepravidelně. Laserů je pět různých druhů.

Vítězem se stává ten, který dosáhne 2000 bodů.

Ovládání:

- 1 - 1 hráč
- 2 - 2 hráči
- 3 - Demo
- 0 - Potvrzení volby

HUMAN KILLING MACHINE

U. S. GOLD 1989

Hra je námětem podobná hrám typu STRRET FIGHTER, tj. zápasů ve stylu karate a volněho způsobu. Zápasíte v pěti různých částech světa. Záčínáte v Moskvě a končíte v Bejrútu. V každém městě bojujete se dvěma zástupci. Protivníci nemusí být zrovna lidé, ale i kozel a býk.

1. Moskva 2. Amsterdam 3. Barcelona 4. Germany 5. Beirut

Ovládání:

- A - Start hry
- B - SINCLAIR / KLÁVESNICE
- C - KEMPSTON

STORMLORD

HEWSON 1989

Graficky perfektně provedená hra s jednoduchým motivem na pochopení. Vlastní hra je ovšem náročná. Se svým hrdinou máte za úkol sbírat sošky s motivem ženy. K získání je někdy potřeba otevřít různé dveře nebo přeskročit překážku pomocí trampolíny. Pozor na dveře které je zbytečné otevírat, protože přijde o klíč a nemusíte se již dostat dál.

Počet sošek, které musíte nalézt je uveden vpravo dole i s počtem již nalezených sošek.

Ovládání:

- 1 - KLÁVESNICE
- 2 - INTERFACE II
- 3 - KEMPSTON

SILK WORM

TECMO 1989

Se svým džípem a vrtulníkem se musíte probít nepřátelským územím a likvidovat nepřátelské jednotky. Hra je velmi dobře graficky i animací provedena. Můžete ovládat džíp i vrtulník nebo jeden hráč ovládá džíp a druhý vrtulník.

Ovládání:

Vrtulník	Džíp
1 - Sinclair 1	5 - Sinclair 1
2 - Sinclair 2	6 - Sinclair 2
3 - Klávesnice	7 - Klávesnice
4 - Kempston	8 - Kempston

GARY LINEKER'S SUPER SKILL

GRAMLIN 1989

Je to další za sérii sportovních her, v níž musíte nejdříve projít tréninkem (klíky, ručkování, zdvih činky ve stojce apod.), pak ukážete své schopnosti míčové technice a pak...

Každou fází hry Vám program umožňuje nahrát na pásek, takže nemusíte po skončení hry začít znova. Mohou hrát až čtyři hráči.

Ovládání:

- Definice kláves
 - KEMPSTON
 - SINCLAIR II
 - CURSOR
- | |
|---------------|
| SPACE - výběr |
| ENTER - volba |

CHASE H. Q.

OCEAN 1989

Hra Vám umožní stát se na nějakou dobu příslušníkem americké policie a v policejním autě stíhaté různé kriminální živly. Za pomoc Vašich kolegů Rogera a Nancy musíte postupně dopadnout v omezeném čase tyto lumpy:

- 1 - Vrah Ralf z Idahoa
- 2 - Ganster Carlos z New Yorku
- 3 - Pašeráci drog z Chicaga
- 4 - Unosci z Los Angeles
- 5 - Sovětský špión

Hra vyniká perfektní grafikou a plynulosťou jízdy. Pozor na auto jedoucí ve Vašem směru, při střetu s ním přijdete o auto.

Na obrazovce máte zobrazeny nápisy:

DISTANCE	- vzdálenost od pronásledovaného auta
GEAR	- LO / HI malá / velká rychlosť (řazení)
TIME	- čas k dopadení pronásledovaného lumpa
SPEED	- Vaše rychlosť
SCORE	- Vaše skóre

Po přiblížení na dohled se nad střhaným autem objeví šipka s nápisem HERE a v levé části černé sloupec, který signalizuje míru poškození auta gangstera. Učelem je poškodit auto (najížděním do něj apod.) tak, až bude sloupec zaplněn a potom lumpa přejedete a zatknete.

Ovládání:

1 - SINCLAIR	
2 - CURSOR	
3 - KEMPSTON	
4 - KILÁVESNICE	
5 - Definice kláves:	GEAR - řazení
	ACCELERATE - plyn
	BRAKE - brzda
	LEFT - vlevo
	RIGHT - vpravo
	QUIT - zrušení hry
	PAUSE - pauza
	TURBO - zapínání turbo-pohonu

Hra je upravena a máte možnost volby tréninku a to tak, že při nahrání úvodu začne počítač vydávat tón, po okraji obrazovky se pohybují tenké proužky a Vy musíte stisknout klávesu „T“. Pokud stisknete libovolnou jinou klávesu úprava se neprovede. Po stisku libovolné klávesy nebo „T“ se nahraje první část hry.

Každý hledaný lump je jeden díl, který se musí nahrát z pásku do počítače. Poslední šestá část již pouze vyhodnotí Vám dosažené body a čeká Vás milé překvapení.

HARD DRIVIN'

DOMARK 1989

Hard Drivin' je automobilová závodní hra, která svým ovládáním je podobná leteckým simulátorům. Máte zde možnost řídit auto zvučných jmen. Program je bohatý na nebezpečné zatáčky, padací mosty a další rafinované překážky. V polovlně dráhy každého okruhu je kontrolní bod u něhož získáte časový bonus. Pokud projedete dráhu dostatečně rychle získáte nejrychlejšího závodníka v posledním okruhu. Můžete to být i Vy a pak závodíte sám se sebou.

V případě havárie Vám počítač ukáže, jako divákovi, Vaši krkolomnou jízdu.

Ovládání:

1 - KILÁVESNICE	
2 - KEMPSTON	
3 - FULLER	
4 - INTERFACE II	
5 - CURSOR	

POWER BOAT SIMULATOR

CODE MASTER 1989

Je to velmi pěkná simulace jízdy na motorovém člunu. Pohled na člun je situován hora. Hru mohou hrát i dva hráči. Během jízdy se setkáváte s dalšími čluny, které můžete vytlačit na běhu nebo předjet a položit minu a tím ho zničit. A za to máte body. Dalším protivníkem je vrtulník, který pokládá miny a nelze ho sestřelit. Minám se proto musíte takticky vyhýbat.

Počet min, které máte k dispozici je omezen a můžete je postupně doplňovat během jízdy sběrem kroužků označených „M“. Kroužky označené „F“ Vám doplní palivo.

Při jízdě si musíte dávat pozor na profil vodního kanálu, protože při chybném výběru cesty se můžete dostat do slepého ramene. Pokud tam je čtverec se šípkou je to bez problému, stačí na něj v plné rychlosti najet a je to.

Hra má několik úrovní s mezihranou bonus body, ve které klikáváte mezi minami. Ve třetí úrovni si můžete vyzkoušet jízdu v noci.

Ovládání:

- 1 - 1 hráč
- 2 - 2 hráči
- 3 - Volba ovládání jednotlivých hráčů.
- 4 - AutoR

Po volbě si ještě vyberte člun se kterým chcete jít stiskem vlevo nebo vpravo.

CAPTAIN FIZZ

PSYCLAPSE 1989

Příběh hry se odehrává na planetě ICARUS a je rozdělen do dvaceti úrovní. V jednotlivých úrovních se to jen hemží Blastertrony a jejich zničení je závislé na Vaší rychlosti a bystrosti. Hru mohou hrát i dva hráči, což je výhodné především v dalších náročnějších úrovních.

Aby se Vám povedlo zlikvidovat všechny B-tronse musíte se soustředit na velké sektory z Vašeho pohledu na situaci na obrazovce. Dále je potřeba sbírat jednak všechny věci, na které narazíte, a credity pro otevírání dveří. Dveře otevřete pouze tehdy, když budou všechni B-tronci zlikvidováni v sektoru a budou posírány všechny věci.

Průchod do další úrovně se objeví na krátkou dobu, proto musíte rychle reagovat a projít.

Při nahrávání programu se objeví tři vlnky, zastavte magnetofon a zvolte zemi za kterou budete bojovat, pak znova zapněte magnetofon a dohrájte zbytek programu.

Ovládání:

- A - hráč č.1 - Z,X,J,N,SPACE
- B - hráč č. 2 - 6,7,8,9,0
- M - zvuk ano / ne
- P - pauza
- Q - zrušení hry

3D - POOL

FIREBIRD 1989

Jedná se o nově zpracovanou simulaci hry billáru. Tentokrát trojrozměrně. Základem hry je dělat karamboly hrací koulí tak, aby jste dostali kouli označenou stejně jako v horní části obrazovky a jména hráče do jednoho z otvorů na okrají stolu. Jako poslední musíte do otvoru dostat černou kouli. Pokud se vám povede dostat do otvoru kouli protihráče, dostane protihráč úder navíc.

Hra je poměrně chudá na grafiku a pokud hrajete proti počítači, tak ten dost dlouho přemýší. Jinak po stránce obsahové a realizace ji program vyřešen dobře.

Ovládání:

- Pohled: Z,X - vlevo, vpravo
- K,M - nahoru, dolu
- U - pohled z druhé strany
- I - přiblížení
- O - oddálení
- C,V - změna barev okraje, podkladu a tisku
- ENTER - stisknout 2x - žduch

OCEAN CONQUEOR

HEWSON 1989

Je to jedna z nejlepších simulacních her. Tentokrát se jedná o simulaci hření a boje vojenské ponorky NATO. Vaše ponorka má za úkol střežit určený sektor v Tichém oceáně. Po zjištění přítomnosti nepřátelských lodí vyplovouváte pod hladinou k nim a ničíte je. Po splnění úkolu se vracíte do jednoho ze dvou doků, kde doplníte zásoby střeliva a paliva, popř. opravíte drobné závady.

Hru spustíte po nahrání stiskem klávesy ENTER. Pro každé nové spuštění hry stiskněte nejdříve „M“ a pak ENTER. V případě ukončení a zrušení hry stiskněte „E“.

Ovládání:

- N - zvuk
- B - přepínač pohonu Diesel / Battery
- V - kompresor na vzduch (AIRCOMP)
- Q,A - rychlosť (THR - SPD)
- 1,2 - vlevo, vpravo
- 0 - vypuštění raket - hření rakety 6,7
- 9 - vypuštění torpéda
- 6,7 - vynořování, ponořování (BLST VSI)
- S - vytlačení vody z komor (BLST + VSI)
- W - zatopení komor vodou (DPT - BLST)
- 5,8 - pohyb zaměřovače (RDD)
- 4 - aretace zaměřovače
- O,P - 1 až 8-mi násobné přiblížení (periskop)
- SYMBOL SHIFT - zrychlení
- M - mapa / periskop, pouze na hladině

Zkratky na palubní desce a značky na mapě:

- VSI - rychlosť ponoření, vynoření
- DPT - hloubka ponoru
- BLST - míra zatopení komor vodou
- BRG - úhel
- BTTM - vzdálenost ode dna
- RDD - natočení zaměřovače (5,8)
- E0 - vzdálenost od doku
- M0 - boční nastavení ponorky při výjezdě do doku

Doky jsou označeny na mapě neblízkajícími čtverečky. Kopečky jsou ostrovy, křížky naftové věže, tečky majáky a F je nepřítel. Blízkající čtverec je Vaše ponorka.

Při ponoření se automaticky přepne pohled na mapu a pohon na batérie. Batérie lze dobýt tak, že vyplujete na hladinu a přepnete na dieselový pohon. Na tento pohon lze také zapnout kompresor.

TWIN TURBO V8

CODE MASTER 1989

Další automobilové závody. Tentokrát po běžných komunikacích. Máte k dispozici závodní auto V8, které ovládáte běžnými klávesami:

- Q - plyn
 - A - brzda
 - O - vlevo
 - P - vpravo
- celá řada od CAPS SHIFT až po SPACE - řazení

SOL NEGRO 1, 2

OPERASOFT 1989

Je to další program z produktu španělských programátorů, bohužel podrobnější informace se nepodařilo zjistit. Pouze kód pro vstup do druhé části - 2414520. Hra je po

stránce grafické na vynikající úrovni a jedná se o bojovou hru, ve které máte k dispozici vznášecí zařízení s onezenou energií, kterou můžete během hry doplňovat, a laserovou pistoli.

Ovládání:

O,P - vlevo, vpravo
Q,A - nahoru, dolů
SPACE - střelba

CIRCUS

MARTECH 1989

Po nahrání programu se objevíte v cirkusové aréně a máte před sebou akrobatickou disciplínu a to, že se necháte vystřelit dělem. Nejprve naplníte dělo střelným prachem (POWDER), pak ho namíříte a pal!

Musíte se střelit do připravené sítě jinak neuspějete. Vzdálenost je uvedena v úvodním textu (FEET). Pro úspěšný let je potřeba zvolit vhodný poměr náplně střeliva a úhlu náměru.

Po odpálení musíte let korigovat, jinak opustíte arénu a hra končí. Grafika je na velmi dobré úrovni.

Ovládání:

9 - nahoru
8 - dolu
0 - zahájení hry, ukončení plnění střelivem a náměrem

THE RUNNING MEN

GRANSLAM 1989

Další program s námětem stejnojmenného filmu. V hlavní roli vystupuje známý herec A. Schwarzenegger. Jde o sci-fi, kde v blízké budoucnosti se lidé baví dosti podivnou zábavou. Při velké televizní superšou jsou vybraní odsouzení posláni do arény, kde bojují o svůj život s najatými zabiláky. Celkem je jich pět. Kdo přežije je osvobozen.

OPERATION GUNSHIP

CODE MASTERS 1989

Ve hře máte za úkol osvobodit zajatce, ukryté nepřitelem na ostrovech v Tichém oceánu. K dispozici jste dostal bojový vrtulník a startujete z ukryté základny na ostrvě. Tam také musíte osvobozené vojáky dopravit a zároveň zde můžete doplnit střelivo.

Hra je provedena plošně s pohledem zhora. Pomocí zaměřovacího kříže likvidujete obranu protivníka (tanky, lodě, palbné místa a pod.) a jeho skladu střeliva.

Zde jsou uvedeny součadnice zajatých vojáků:

Urovení:

1 -	1 = K4,L7 2 = K2,J8 3 = J6,L8 4 = K7,K7	5 = J3,K9 6 = L6,L9 7 = J5,J4 8 = L9,K8
2 -	1 = K0,K4 2 = M5,K3 3 = N2,J2 4 = N6,K5	5 = J3,J3 6 = O6,J3 7 = L2,K0 8 = P2,K1
3 -	1 = K5,O7 2 = J2,J7 3 = J3,M4 4 = J1,N9	5 = K3,L3 6 = J7,P1 7 = K5,J5 8 = K2,P9
4 -	1 = K2,L0 2 = L3,K2 3 = J1,L4	5 = J1,K7 6 = M0,M0 7 = K4,J1

4 = L3,L5	8 = J1,M1
5 -	
1 = K5,L9	5 = J6,J9
2 = K6,K0	6 = L6,L4
3 = K1,K9	7 = J6,K4
4 = K4,N9	8 = I9,J9

Souřadnice X (vodorovná) je uvedena jako první.

Jednou z možných taktik boje je zničit nejdříve obanu protivníka, k dispozici máte palubní samopal a bomby, a pak hledat zajetce. Zajatce vezměte na palubu vrtulníku tak, že zastavíte přesně nad ním a musíte chvíli počkat než vyleze po žebříku (není vidět).

Ovládání:

Z,X - vlevo, vpravo
 J,N - zrychlení, zpomalení
 K - samopal
 SPACE - bomby

Q - zrušení hry
 P - pauza

FORGOTTEN WORLDS

U. S. GOLD 1989

Je to další úspěšná hra, která je převzata z hracích automatů. Svým pojetím je podobná hrám typu R-TYPE. Místo raket letíte s ozbrojeným strážcem (mohou hrát i dva hráči, každý má svého strážce) přes různé „světy“, kde Vás napadají rozmanití protivníci. Cílem je probít se těmito „světy“ a zničit jejich vládce Biosse. Na konci každého „světa“ Vás čeká boj s jeho strážcem. Během cesty narazíte i na obchody, kde můžete dokoupit zbraně a energii.

V první části na konci narazíte na velkou chobotnici. Zničte ji střelbou do jejího vaku. Ve druhé části se nachází na konci drak, kterému střílejte do srdečka. Třetí část chrání silueta vládce Biosse, nejdříve střílejte do dbou ramen a pak do očí. V poslední části Vás očekává převtělený Bios do orla.

Graficky velmi pěkně provedená hra.

Ovládání:

Stiskem střelby na ovládači.
 Klávesnice - O,P - vlevo, vpravo
 Q,A - nahoru, dolů
 SPACE - střelba
 SPACE + O nebo P - natáčení postavy

Pro druhého hráče platí to stejné (stisk střelby ovládače).

LED STORM

CAPCOM / GO 1989

Firma CAPCOM, která se uvedla do světa her programem BIONIC COMMANDO, přináší s dalším pěkným programem LED STORM, ve kterém jsou použity prvky z her SPY HUNTER, OUT RUN a ROAD BLASTERS.

Námětem je nedaleká budoucnost, ve které se začaly budovat výletní vzdušné cesty. Bohužel se objevily problémy v době různých živil, které toto úsilí narušují.

Byl jste vybrán centrálním počtačem a pověřen k ochraně trasy případné likvidaci záškodníků. K dispozici máte pouze neozbrojené auto s možností velkých skoků.

Před Váma je devět nejhorších tras. Během jízdy nícte všechny auta jedoucí po trase. Vaše snaha je omezena časem a palivem.

Nápis na obrazovce znamená:

ENERGY - množství paliva
 DISTANCE - vzdálenost do konce trasy

Předměty během jízdy označené:

B - zbraň pro ničení aut
 E - energie

P - body
F - palivo

Pokud dosáhnete 10000 bodů, získáte život navíc.

Ovládání:

- | | |
|---------------------|-------------------------------|
| 0 - start hry | 1 - Klávesnice (definice kl.) |
| 1 - volby ovládání: | 2 - Sinclair |
| | 3 - Cursor |
| | 4 - Kempston |

Rada jak získat nesmrtelnost: Napište před nahráním programu tento program:

```
25 POKE 37337,201
100 MERGE "" :GOTO 1
RUN
ENTER
```

a zapněte magnetofon a nahraje program.

TITAN

TITUS 1989

Hra je novým zpracováním známého námetu z her typu ARKANOID, KRAKOUT a pod. (miření cihel). Tentokrát jsou cihly umístěny na deseti různých místech celého pole. Některé cihly jsou umístěny v labyrintu a je nutno mláček k nim dovést, aby je zničil. Svojí lodí odbijte mláček všechny směry.

Jsou tři druhy cihel:

- Cihly, které může zničit jenom Váš mláček. Tyto jsou nejdůležitější, neboť při jejich zničení se dostanete na další pole. Zde je stejný druh cihel, ale musíte se do nich vícekrát střetnout pro jejich zničení.
- Cihly, které ničí jenom Vaše lodě. V některých situacích je moc neníčete, protože se mláček bude odražet na menším prostoru a Vy máte více času sledovat pohyb lodě.
- Cihly, které nelze ničit mláčkem ani lodí. V jejich blízkosti proletí mláček skrz lodě. Vedle těchto cihel lze procházet zdí (po dvou až čtyřech pokusech).

Když začnete hrát hru zkuste projít labyrintech. Možná najeznete místo cihel nápis EXIT (východ). Vráťte se pro mláček, který zatím sbírá body ničením cihel, a dopravte ho k východu. Tímto způsobem lze hru brzo ukončit, ale máte málo bodů.

Ovládání:

Q,A - nahor, dolů	ENTER - start hry
Z,X - vlevo, vpravo	P - pauza
SPACE - zrychlení	K - vrácení na začátek se ztrátou životu
CAPS SHIFT - zpomalení pohybu mláče při hře	
SINCLAIR JOYSTICK	

Při hlavním menu SPACE - volba složitosti (LEVEL)

NINJA COMMANDO

ZEPPELIN 1989

Hra je provedena v 2 - D grafice. Na počátku jste neozbrojen a vydáváte se na strastiplnou cestu do tajemného hradu. Zbraně získáte tím, že ničíte protivníky přímo skokem nebo skokem z plošiny. Po určitém počtu zlikvidovaných nepřátel získáte zbraně (šurikeny, bombu, plameninovou apod.).

Cesta má celou 8 úrovní.

Ovládání:

- | | |
|----------------|-----------------------|
| 0 - KLÁVESNICE | - N,M - vlevo, vpravo |
| 1 - SINCLAIR | - Q,A - skok, dolu |
| | - SPACE - střelba |

MUTANTONE 2

OPERA SOFT 1989

Je pokračování stejnojmenného programu o boji proti mutantům na cizí planetě. Jak je již zvykem u španělských autorů je program grafiky velmi pěkně udělán. V počátku hry si můžete v labyrinthu nalezením skrytých mutantů zvětšit počet životů.

Ovládání:

- | | |
|-------------------|-----------------|
| Q - nahoru | A - bomby |
| O - vlevo | P - vpravo |
| SPACE - střelba | G - zrušení hry |
| M - pauza | X - změna barev |
| SINCLAIR JOYSTICK | |

CORSARIOS 1,2

OPERA SOFT 1989

Další skvělý produkt španělských programátorů. Prvá část je provedena v 3 - D grafice a musíte probít ze středověkého hradu. Ve druhé části, která je již v 2 - D grafice, jste na lodi a Vaším úkolem je zachránit unesenou urozenou dámou. Během cesty musíte vždy vylézt na stožár a stáhnout vlaječku Jinak neprojdete dál.

Ovládání:

- | |
|---------------------|
| O,P - vlevo, vpravo |
| Q,A - nahoru, dolu |
| SPACE - úder |
| G - zrušení hry |

THUNDERBIRDS 4

GRANDSLAM 1989

Další za sérii čtyř samostatně hratelných programů. Tentokrát již závěrečný. Jedná se o logickou hru, kde musíte nalézt různé předměty a na vhodných místech použít. Zase hrajete se dvěma postavičkami SCOTTem a VIRGILem.

Ovládání:

- | | |
|--------------------------|---------------------------|
| 1 - KLÁVESNICE - Z,X,O,K | ENTER - použití předmětu |
| 2 - INTERFACE 2 | SPACE - výměna postaviček |
| 3 - KEMPSTON | |
| 0 - Start hry | |

RED HEAT

OCEAN 1989

Je to další program čerpadící z námětu stejnojmenného filmu, což se již pro firmu OCEAN stalo nepsaným pravidlem. Jedná se o zničení šéfa pašeráků drog. V počátku máte k dispozici pouze sílu svých paží.

Ovládání:

- | |
|----------------|
| 1 - KLÁVESNICE |
| 2 - KEMPSTON |
| 3 - SINCLAIR |
| 4 - CURSOR |

Při nahrávání po úvodním bloku zastavte na 5s magnetofon a pak znovu zapněte!

LASER SQUAD

TARGET GAMES 1989

Je to nepochybně jedna z nejlepších logicko-strategických her. Může hrát jeden hráč proti počítači nebo dva hráči proti sobě.

V úloze velitele skupiny (LASER SQUAD) si vyzkoušejte své schopnosti v jednom ze tří úkolů:

1 - The Assassins

- První hráč řídí skupinu L.S. s cílem zastřelit Sternera Regixe, jednoho z hlavních kriminálních šéfů. Druhý hráč (nebo počítač) řídí skupinu droidů, kteří chrání Sternera Regixe. První hráč zvítězí tehdy, když za 20 tahů splní úkol a druhý tehdy, když zlikviduje skupinu L. S.

2 - Moonbase Assault

- Zde první hráč útočí na měsíční základnu s cílem zničit centrální počítač a druhý je bráni.

3 - Rescue From The Mines

- Zde se první hráč snaží o záchranu třech vězňů v rudné kolonii Mettalix Comp. Druhý je najat Mettalix Comp. s cílem tomu zabránit.

Pro každou úlohu si můžete vybrat ochranu a zbraně pro každého vojáka skupiny. Ochrana je určena typem. K dispozici máte výběr typu od 0 po 4. Mají různou cenu (COST) proto musíte uvážit kterou ochranu použít, aby Vám zbyly peníze (CREDS) na nákup zbraní. Zbraně se odlišují svou ničivou schopností, celkem je jich 16. Správný výběr je důležitý, neboť není potřeba kupovat megadestruktivní raketu pro boj v uzavřeném prostoru.

Ceny zbraní jsou nemárné, aby bylo možné si spočítat peníze pro nákup ochrany.

Po ukončení nákupu se objeví hrací pole, kde jsou umístěny čtverce s písmenem D na tmavším pozadí (potencionální protivníci). Písmena D se světlým pozadím jsou pozice, kam můžete rozestavit své vojáky. Po ukončení rozmístování se hra začíná. Každý voják má tzv. AP (Action Points - Akční body), které určují kolik energie má k dispozici během jednoho tahu. Např. obrátka o 45 stupňů je 1.AP, pohyb vpřed 4 AP apod. Když se zásoby AP vyčerpá musí člen skupiny čekat do dalšího tahu.

Několik rad:

Ze zbraní je nejlepší automatická puška Marsec. Jestli jsou někde otevřené dvěře - uvnitř je člověk. Ve třetím úkolu prohledávejte mrtvé protivníky. Ten, který je nejbliže Video-místnosti má u sebe klíč, který vložte ve Video-místnosti do videoaparátu. Tedy můžete vidět pomocí skeneru i své protivníky.

Popis některých zbraní:

HEAVY LASER	- silný s velkým obsahem munice, ale těžký. Snižuje rychlosť AP.
MARSEC AUTO GUN	- nejlepší zbraň.
M 4000 AUTO GUN	- levná, ale ne tak dobrá jak Marsec.
L 50 LAS GUN	- nejslabší zbraň.
SNIPER REFLE	- je laciná a dobrá. Nemá automatickou palbu.
MARSEC PISTOL	- je automatická, ale slabá.
DAGGER	- vhodný pro boj z blízka.
AP 50 GRENADE	- bomby. Vhodné pro ničení soupeře stojícího za rohem. Nestříjte v blízkosti explozí!!!
ROCKED LAUNCHER	- ničivý s velkým rozsahem, proto pozor!

Rady k jednotlivým úkolům:**The Assassins**

- Můžete si koupit Rocked Launcher a zničit celý dům i s Regixem. Více dosáhnete když skupinu rozdělite na dvě části a opatrně prohledejte dům. Droidové se většinou pohybují po stejných trasách. Až objevíte Regixe soustředte střelbu na něj.

Moonbase ...

- Nejlepší místo pro start Vašich vojáku je vlevo dole. Rozdělte znova skupinu a postupně proti sobě postupujte. Válce s plnem mohou způsobit pěkné exploze pokud do nich střílet láserem.

Rescue ...

- Před zničením dveří vězení ukryjte vězně před učinkem výbuchu.

Některé nápisy při hře:

- | | |
|----------------------|--|
| SELECT | - možnost pohybu člena skupiny |
| INFO | - informace o členu skupiny |
| NEXTUNIT | - nastavení na dalšího člena skupiny |
| SCANNER | - mapa |
| END TURN | - další tah |
| CANCEL | - zrušení předchozí volby |
| OPEN, CLOSE | - otevření, zavření dveří |
| DROP, PICK UP | - položení, vzetí předmětu, zbraně apod. |
| FIRE | - střelby |

Po nahrání hlavního bloku si zvolte variantu hry a nahrajte příslušnou část. Na pásku jsou nahrány v pořadí udaném ve volbě.

Po nahrání zvolené části si určte ovládání, počet hráčů a složitost. Pak koupěte ochranu, zbraně, rozmístěte skupinu a začnete hrát.

Ovládání:

- 1 - SINCLAIR
- 2 - KEMPSTON
- 3 - PROTEK, AGF, CURSOR
- 4 - KLÁVESNICE - O,P - vlevo, vpravo
Q,A - nahoru, dolů
SPACE - volba

WAR MACHINE

PLAYERS 1989

Hra je variantou na boje v bludištích. Je velmi dobře graficky zpracovaná a jak už název napovídá jde válku strojů. Máte k dispozici svého robora a různé ochrany a zbraně získáte během své cesty.

Ovládání:

- K - KLÁVESNICE
- R - Definice kláves
- J - JOYSTICK
- S - Start hry

THE UNTOUCHABLES

OCEAN 1989

Je to jeden z nejlepších programů, z kategorie bojových stříleček, který byl pro osmibitové počítače vytvořen. Má perfektní grafiku, animaci pohybu a hýbí novými nápady.

Námětem byl stejnoujmenný film. Přeneseme se do období prohibice v roce 1931 v USA. V této době ovládal černý trh slavný ganster, nepolapitelný Al Capone. Proto vláda rozhodla vytvořit speciální tým profesionálů, kteří mají za úkol bandu Al. Capone likvidovat. Jsou to neúplatní vládní agenti Ness, Malone, Wallis a Stone tzv. The Untouchables.

Hra má celkem pět úrovní, které se postupně dohrávají.

1. THE WAREHOUSE**- Skladště.**

Zde se nacházíte ve skladště, kde jsou tři druhy gansterů. Střílející po Vás páli a jejich likvidaci získáte pouze body. Likvidaci černých gansterů získáte prémie (energií, zbraně apod.). Prémie se objeví na omezenou dobu, proto neváhejte dlouho! Nejdůležitější jsou ganstři, na které ukazuje šípka. Ti totiž mají u sebe usvědčující materiály a ty získáte jejich likvidací. Celkem musíte získat deset těchto důkazů (100%) pro ukončení této části hry.

- Most.

Zde již je použito nové vyjádření boje s ganstery. Musíte zde likvidovat členy Al. Caponovy bandy a objevující se soudy. Jste v

2. THE BRIDGE

3. THE ALLEYWAY

poloze ležmo a stříle dole na obrazovce vidíte zaměřený detail. Počet zlikvidovaných sudů je zobrazen dole u nápisu LIQUER. Musíte zaplnit celý prázdný prostor.

- Ulice.

Další nový způsob boje. Jste skryt za rohem budovy a musíte vždy vylézt a zaměřit auto, které projíždí v pozadí. Máte vždy nabito na dva výstřely, proto se musíte skrýt za roh a znova nabít. Znovu se Vám u nápisu LIQUOR objevuje počet zlikvidovaných aut a pak gansterů v pláště.

- Nádraží.

- V této části musíte doprovázet jedoucí vozík až k východu. Tato část hry má dvě úrovně a ve druhé úrovni neváhejte a rychle namířte na ganstera, který drží rukojmí, a zlikvidujte ho jinak on zastřelí rukojmí a pak Vás.

- Konec.

Závěrečná část je podobná třetí části a musíte se zde dostat až na konec ulice a pak zastřelte samotného Al. Capone.

4. THE RAILWAY STATION 5. THE TRAIN PLATFORM

6. THE END

Ovládání:

- 1 - Start hry
- 2 - KLÁVESNICE
- 3 - Definice kláves
- 4 - Zvuk zap / vyp
- 5 - Tabulka

Rada na závěr pro netrpělivé:

Až se dostanete do žebříčku napište místo svého jména jméno HUMPHREY BOGART a po spuštění nové hry stiskněte dohromady klávesy QWE. Výsledný efekt uvidíte.

SHINOBI

MASTERTRONIC 1989

Banda teroristů unesla děti čelných světových politiků. Můžete je zachránit jenom Vy, osamocený ninja. Hra je provedena v 2 - D grafice s pěknou kresbou detailů. Hra je rozdělena do 9 dílů.

V prvním dílu jste na počátku ozbojen pouze šurikenem a po záchráně několika dětí získáte další zbraně. Vašimi protivníky jsou ozbrojení ganstři, kteří házejí šavli jako bumerangen. Na konci se setkáte s gigantem, který hází oheň. Zničte ho tak, že se strefíte šurikenem do otvoru jeho helmy. Tento díl je složen ze tří úrovní. Pokud při své cestě nebudeš moci pokračovat a protivníky jste zlikvidovali a nevítě co dál, zkuste použít na vhodném místě Big Jump (velký skok).

Ve druhém díle se musíte dostat až k soše Budhy a strefit se šurikenem do diamantu na čele sochy.

Další průběh jednotlivých částí nechám na Vás. Poradím Vám alespoň způsob jak dostat velký počet životů.

Při volbě ovládání stiskněte „1“ objeví se další menu, stiskněte „0“ (definice kláves) a napište GRUTS a stiskněte ENTER. V hlavním menu se objeví nápis HELLO CHEEKY a teď si už zvolte ovládání (popř. nadefinujte znovu klávesy) a můžete začít hrát.

Počet dětí, které musíte najít je zobrazen jako vlevo dole na obrazovce (děti v peřince). Vaše hledání v každé části a úrovni je časově omezené, proto se nezdržujte a jedněte rychle.

Ovládání:

- 1 - Volba ovládání
- 2 - Definice dalších kláves nutných pro hru
- Big Jump
- Magic
- Pause
- 3 - Start hry
- velký skok
- všechni protivníci na obrazovce jsou zničeni. Omezený počet použití.
- ✓ zastavení hry

Volba ovládání:

- 1 - KLÁVESNICE
- 2 - KEMPSTON
- 3 - FULLER
- 4 - INTERFACE 2
- 5 - CURSOR
- 0 - Definice kláves

HOSTILE ALL TERRAIN ENCOUNTER

VORTEX 1989

Je to hra ve stylu her ZAXXON nebo SIGMA SEVEN. Pomocí bojového letounu a tanku musíte „vycistit“ terén od nepřátel. Hra je provedena v 3 - D grafice a je velice pěkná a přitažlivá.

Hra je rozdělena do mnoha úrovní. Pokud ztratíte život v nějaké úrovni začnáte v této úrovni. Ztratíte-li znova začnete o úroveň zpět atd. Sbírejte sudy, které zůstávají po zničených koplích. Každý sud - jeden život. Na konci sektoru musíte mít s sebou alespoň jeden Jinak neprojdete přes ochrannou clonu (neviditelná - tříšť se o ni střely).

Ovládání:

- | | |
|------------------|---------------------|
| 1 - KLÁVESNICE - | Q,A - nahoru, dolů |
| 2 - SINCLAIR | K,L - vlevo, vpravo |
| 3 - KEMPSTEN | SPACE - střelba |
| 4 - PROTEK | P - pauza |
| 5 - Demo | |
| 6 - Start hry | |

GONZALES 2

ORERA COFT 1989

Další skvělý graficky provedený program španělských programátorů. Program je dějově pokračováním příběhu dobrodruha Gonzaleze v Jižní Americe mezi indiány.

V začátku hry si musíte vzít ležící nůž, najít pistoli a náboje a jděte na to. Dávejte pozor na všechno co se kříží proti Vám.

Ovládání:

- Q - skok
- A - poklek, položení a braní
- O - vlevo
- P - vpravo
- ESPACIO - střelba
- K - pauza
- G - konec hry

PHM PEGASES

1989

Program je perfektní simulaci hlídkové lodi, která má za úkol ochraňovat jedoucí tanker plný ropy do mateřského přístaviště.

Po nahrání programu si zvolte variantu hry:

- 0 - Demo
- 1 - Trénink
- 2 - Vojenské cvičení
- 3 - Útok teroristů
- 4 - Pro odvážné
- 5 - Vyhledávání teroristů
- 6 - Zásobování teroristů
- 7 - Doprovod konvoje
- 8 - Speciál

9 - Kempston ovládač zap / vyp

Ovládání během hry a popis panelu:

1. K,L - zrychlení, zpomalení

X - pauze

V - pohled z lodi, nebo na mapu

2. Pohled z lodi:

O,P,Q,A a SPACE - ovládání lodi

0,1,2,3,4,5 - rychlosť

6,7,8,9 - druhy zbraní

GUN - dělo

EXCET HASM - samonaváděcí raketa středního doletu

GASM - samonav. raketa dalekého doletu

T - dalekohled

D - zaměřovač - I,P,Q,A,SPACE - jeho ovládání

R,Y - dosah radaru

3. Pohled na mapu:

O,P,Q,A,SPACE - ovládání

0,1,2,3,4,5 - rychlosť

6 - HYDROFIOL - Vaše loď

7 - CARGOSHOP - napadení

8 - HELICHOPER 1 - rychlosť 160

9 - HELICHOPER 2 - rychlosť 160

D - ukáže jednotky

Na mapě:

vlevo dole:

- název jednotky, pod tím čas a pod ním čas vyhrazený k boji.

vpravo dole:

- rychlosť jednotky, edle ubíhání času pod tím volba hry

4. Palubní deska:

vlevo:

- typy zbraní a počet střel.

vpravo:

- informace o poškození lodi, pod tím čas

MOD : MANEVR, BOJ (AIMING) - „D“ (zaměřovač v dalekohledu)

AUTOPILOT - zvolte „V“ (mapu) a pak 6,5. Zrušení autopilotu je stiskem libovolné klávesy.

LOOK - bliká, když je poblíž lodi

DEPTH - bliká, když jste blízko pevniny, pod tím je dosah radaru

FUEL - palivo

RPM - ptáčky motoru (slopoucový ukazatel)

SPEED - rychlosť

N - nulování času

Na radaru je v oblénkách zaměřeny cíl.

Pokud si zvolíte variantu s vrtulníky, můžete je použít jako „očka“. Pomocí jejich radarů si můžete prozkoumat vzdálené okolí. Vrtulníky nelze použít k boji, pouze k průzkumu!

MONTE CARLO CASINO

1989

Tento program Vám umožní vychutnat atmosféru hazardních her ve známém Monte Carlo. Po nahrání programu máte základní obnos peněz se kterým vstupujete do hazardních her. Můžete si vybrat z pěti her:

Ruлетa, Poker, Black, Jack, Jackpot, Kostky.

Pokud všechno prohrajete program se spustí od začátku.

Ovládání:

Q,A - nahoru, dolů
O,P - vlevo, vpravo
ENTER - volba, potvrzení

SUPER TRUX

1989

Jedná se o závody tahačů. Program má pěknou grafiku i dobrou věrnost simulace jízdy.

Ovládání:

J - JOYSTICK
K - KLÁVESNICE - definice kláves

BARBARIAN 2

PALACE 1989

Je to nejlepší verze ze série programů BARBARIAN. Musíte zdolat nejrůznější netvory. Při nahrávání programu musíte si zvolit zda budete hrát s Barbarianem nebo princeznou. Pak zapněte magnetofon a čkejte až se objeví nápis STOP TAPE - nikoliv PLEASE WAIT (nechte zapnutý magnetofon!)

Ovládání:

0 - Start hry
1 - KLÁVESNICE - Q,A,O,P, SPACE
2 - KEMPSTON
3 - SINCLAIR

4X4 ORR - ROAD RACING

U. S. GOLD 1989

Je to simulace jízdy autem po trase, kterou si zvolíte po nahrání programu, typ auta si také můžete zvolit. Pak si můžete nakoupit různou výbavu a když dojdete úplně vpravo stiskněte SPACE a nahrajte další blok programu.

Ovládání:

Q,A,O,P, SPACE - nahoru, dolů, vlevo, vpravo, volba

Sazbu textu a grafická úprava: **DTP a REPRO**
Ostrava 1, K. Marxova 11
PROVOZ: Ostrava - Vítkovice, Lidická 24