

# KNIHA HER PRO ATARI



GPR 90

## 1. ARCHON - bojové šachy

=====

Svým ztvárněním připomíná scény z filmu "Star Ware", v němž R2 - D2 a Chababase hrají šachy na palubě "Milenim Falcon". Ve hře postupují věrně zpodobnění tvorové přes palubu na plochu obsazenou protivníkem, jehož se snaží zabít.

Jde o strategickou hru, podobnou šachům, kde figurky hýří fantazií. Cílem je zničit každou nepřátelskou figurku v boji nebo ovládnout 5 silových polí na hrací ploše. Podobně jako šachy, každá figura má svou relativní sílu, či specifické pohybové možnosti. Na rozdíl od šachů mají SVĚTLÁ a TMAVÁ strana celkově odlišné figury. Jejich celková síla je však vyrovnaná. Každá z figur má protějšek s podobnou silou, ale odlišným stylem útoku. Například k pěšáku v šachu lze přirovnat rytíře s mečem (světlá) a skřítku s kyjem (tmavá).

Figury SVĚTLÉ strany: 1 kouzelník

1 džin

1 fenix

2 jednorožci

2 golémové

2 velkyrové

7 rytířů

Figury TMAVÉ strany: 1 čaroděj

1 vlkodlak

1 drak

2 baziliškové

2 troly

2 monticorové

2 basci

7 skřítků

Jak kouzelník světla, tak čaroděj temnoty mohou vrhat kouzla pro zvýšení síly útoku ohňovými kouzly a světelnými paprsky. Bojové pole je odděleno od strategického obrazu. Setkají-li se soupeři na stejném světlém nebo tmavém poli (i neutrálním), bojují v aréně, která nám znemožní projít světelným cyklem. Jestliže bariéry nabudou barvu, pozadí zmizí. Během několika sekund před a po může protivník projít skrz bariéry, či proniknout přes ně pomocí střel. Na obrazovce je indikována relativní síla každého účastníka. Je-li některý zraněn, jeho síla je

úměrná tomuto zranění. Ukazuje-li indikátor 0, pak je figura mrtva a boj končí. Boj je kombinací strategie a obratnosti. Slabý skřítek může porazit silného jednorozce, jestliže ho dokáže zasáhnout kyjem do hlavy dříve než on vypálí první blesk. Silné figuře stačí pro zničení slabé figury někdy i jen jeden zásah. Slabá figura musí několikrát po sobě opakovat zásah, aby zničila silnější figury nepřítele. Minimálně třikrát. Grafika těchto souborů se vyznačuje vynikající realistickou animací.

Kouzelník i čaroděj jsou plnohodnotné figury, které nemohou být odstraněny z bezpečí jejich silových polí. Tato políčka jsou důležitá, protože urychlují hojení ran utržených v boji. Schopnost kouzel těchto dvou figur je důležitá pro strategii hry. Je celkem 7 kouzel, některé z nich mohou být použity jen 1x. Jedním z nejzajímavějších kouzel je přesun figury na některé jiné místo šachovnice, záměna dvou libovolných figur na šachovnici, vzkříšení mrtvých figur, uvěznění nepřátelské figury či svolání pomocných duchů. Tyto kouzla se používají při útoku velmi silných figur nepřítele. Doplnění energie, čili obnovení síly figury je další kouzlo. Jako poslední kouzlo lze přenechat tah soupeři a vyčkat tak, kterou figuru obětuje pro boj. Během boje na světlých polích mají výhodu síly SVĚTLA, když útočí zástupce TMAVÉ strany. Síla světlé figury se vyrovná síle TMAVÉ figury. Políčka, zvláště neutrální, mění svoji barvu dle nastaveného vzoru. Je-li figura na neutrálním poli, může mnohem efektivněji útočit, dojde-li ke změně barvy pole, které dává výhodu.

Při zahájení hry je možnost volby hry proti počítači, nebo 2 hráčů proti sobě. Dále je možnost volby, která strana zahájí hru. Figury přemísťujeme pomocí rámečku ovládaného joystickem. Rámeček umístíme nad figuru, kterou chceme hrát. Po stisku TRIGGER se objeví na obrazovce název figury doplněný číslem, které udává počet políček, o které může figura postoupit. Nemá-li figura volnou cestu, objeví se nápis DAS FEL VOR DIR IST BEZETZ. Pak musíme změnit směr postupu figury. U čaroděje a kouzelníka se vedle názvu objeví nápis TELEPORTEN 3. Rámeček posuneme na místo, kam chceme postoupit (max. 3 políčka) a po stisku TRIGGER se figura přenese. Kouzla vyvoláváme umístěním rámečku nad kouzelníka (čaroděje) a 2x stiskneme TRIGGER. Tím se dostaneme do nabídky kouzel. Listovat v nabídce kouzel můžeme pomocí joysticku pohybem vpřed a vzad. U kouzla, pro které jsme se rozhodli, stiskneme opět TRIGGER. Dle nápisu na obrazovce můžeme využít účinky, které nám kouzlo nabízí. Bylo-li kouzlo již použito (některé lze použít jen jednou) již se v dalším tahu v nabídce neukáže. Při použití kouzla nelze umístit figuru na silo-

vé pole. Pořadí kouzel (první listování): nastavení rámečku nad kouzelníkem a stisk TRIGER:

SVĚTLÁ strana - VIZARD TELEPORT (3)

Pohyb joystickem vpřed: 1. TELEPORTER nápis VEN DU TELEPORTEN - koho chci přemístit. Toho určím rámečkem. Opět stisk TRIGER - objeví se nápis UND WOHIN - kam? Místo opět označím čtverečkem a stisknu TRIGER.

2. NEU - nová energie. Kouzlo doplňuje vyčerpanou energii figuře, která se již účastnila boje a část spotřebovala. Stiskem TRIGER se objeví nápis WEN MOECHEST DU NEILEM. Rámečkem zajistíme figuru a opět stiskneme TRIGER. Provedení nám hlásí nápis IST GETAN.

3. NEUE ZEIT - předání tahu nepříteli. Vzdáváme se tahu ve prospěch soupeře.

4. TAUSCHEN - záměna figur. Pomocí tohoto kouzla zajistíme výměnu dvou libovolných figur SVĚTLÉ i TMAVÉ strany. Po nápisu WEN WILLST DU AUSTAUCHEN rámečkem označíme vlastní figuru. Po stisku TRIGER se objeví nápis WASSEKRLMENT ERSHEINT. Pak přemístíme rámeček nad soupeřovu figuru, kam chceme přemístit vlastní figuru. Po stlačení TRIGER si obě figury vymění pozice.

5. HOEHERE GEWALT - volání pomocných duchů. Po stisku TRIGER se objeví mimo hrací plochu ohnivý útvar, s jehož pomocí lze bojovat i proti nejsilnějším figurám soupeře.

6. LEBEN 2 - vzkříšení mrtvých figur. Po stisku TRIGER se objeví nápis WELCHE FIGUR EDNAUGEN. Vedle šachovnice je nabídka Vašich figur, které lze přičarovat zpět do hry. Pro realizaci tohoto kouzla musí být splněna podmínka, že jedno ze 3 políček kolem silového pole, kde stojí kouzelník (čaroděj) Vaší strany, je volné a na něj figuru umístíte.

7. INZELLE - uvěznění soupeřovy figury. Po stisku TRIGER se nápis WOKCHERST DU EINSPEERE ptá, kterou figuru soupeře chcete uvěznit, zastavit. Figuru vybírejte pomocí rámečku. Chce-li soupeř hrát s takto očarovanou figurou, objeví se nápis DIESE FIGUR IST EINGESPERRT. S figurou po dobu platnosti kouzla nelze pohybovat. Kouzlo zrušíme, když sami obsadíme pole svou figurou a vyvoláme souboj.

Nápis KEIN ZAUBER nám oznamuje, že již není k dispozici žádné kouzlo. Případně, že Váš kouzelník (čaroděj) je mimo volbu kouzel a rámečkem můžete provádět volbu jiné figury.



Nápis I DINE ZAUBER SIND ALE WEG upozorňuje na skutečnost, že již nemáte k dispozici žádné kouzlo.

## 2. AMERICAN COUNTRY CROSS (americký národní závod)

=====

Jsi řidičem sportovního vozu. Max. rychlost 240 mil/hod. Po nahrání hry se objeví SELECT "LOAD". Po zmáčknutí se počítač ptá, zda chceme nahrát tabulku s dříve zapsanými výsledky (Y/N = ano/ne).

ANO - zmáčkne rec-play na kazetáku a nahráváme.

NE - zeptá se zda chceme jet trasu, která je vypsána v horní části obrazovky.

Druhy cest: a) LOS ANGELES TO NEW YORK

b) SENTLE TO MIAMI

c) SAN FRANCISCO TO WASHINGTON

d) US TOUR

V tabulce se zapisuje jméno, datum jízdy, průměrná rychlost a dosažený čas. U trasy US TOUR je místo průměrné rychlosti ujetá vzdálenost. Po vybrání trasy (Y) zmáčknete START. Objeví se mapa USA.

Blikající kroužek - vaše stanoviště

šipka - směr, kam máte dojet

Lze ho pohybem joysticku měnit a tím zmenšovat vzdálenost cíle - hledání optimální dráhy.

Nad mapkou jsou vypsána města (2), z kterého vyjíždíte a do kterého máte jet.

Nad nimi nalevo je ET? - Váš čas dosažený v úsecích (sčítá se).

Napravo od něj průměrná rychlost MPH. Dole je přístrojová deska Vašeho automobilu.

Zleva - doprava:

1. Palivo - Fuel: Čárka signalizuje stav paliva. Na nedostatek paliva Vás počítač upozorní nápisem LOW FUEL. Benzínová pumpa je na trase každých 100 mil. Upozorní Vás počítač GAS ON LEFT a GAS ON RIGHT (nalevo a napravo). Když Vám dojde palivo, musíte vůz tlačít (pomocí opakovaně mačkaného FIRE). Čerpání benzínu před pumpu zajedete za okraj vozovky. Pumpa Vás sama zastaví - pokud nejedete velkou rychlostí.

2. Otáčky: Slouží k řazení motoru.
3. Time - čas: Čas, který musíte urazit vzdálenost město - město.
4. Vzdálenost v mílích: 140 mil od města Vám ohlásí city limit.
5. Rychlost: Zvyšuje se držení FIRE. Podle zvuku motoru, nebo podle otáček zjistíte kdy řadit. Máme 4 řadící stupně. Řazení-pustit FIRE, dát joystick dopředu (stačí na okamžik a zmáčknout FIRE).
6. Radar: Jakmile začne blikat, znamená to, že se blíží policejní hlídka. Musíte jet podle předpisů buď 64 mil/hod. anebo zrychlit na maximum tj. 240 mil/hod. Auto se Vám neobjeví, až když zmizí p. hlídka. Jestliže Vás chytne - nepříjemně Vás zdrží.

Jezdíte v dešti, ve dne, v noci, za vánice, v mlze, za zvýšeného provozu, na náledí atd.

Po dojetí máte 3 možnosti:

1. Nedojedete do limitu (SORRY).
2. Dojedete - počítač Vám pográtuluje, ale nezapišete se do tabulky, neboť nemáte natolik dobrý čas.
3. Dojedete - zapišete se. Po zapsání se Vás počítač zeptá, zda si tabulku nechcete nahrát (Y/N).

### 3. AIR LINE =====

AIR LINE je simulace soutěže mezi leteckými společnostmi, které se snaží trvalým rozšiřováním sítě linek, zlepšováním služeb a co nejnižšími cenami rozšiřovat okruh pasažérů a tak upevňovat svoji pozici na trhu.

Dva až čtyři hráči zde ovládají jako zástupci právě tolik leteckých společností, úplné měsíční náklady na letadla, servis a personál, starají se o nasazená letadla a kalkulují ceny letenek a přepravného za náklad až na hranici únosnosti. Pořizování letadel a s tím spojený úvěr vyžadují předvídaný odhad zisku. Rychle nastupující konkurence vyžaduje přizpůsobení nebo vylepšení cenově-výkonových poměrů, aby pasažéři nepřešli ke konkurenci.

Konkurenční schopnost každé společnosti je vyjadřována měsíčně nově určeným bilančním indexem, který má hodnoty 0-100 a který dává přehled o všech důležitých údajích o firmě. Je třeba s počátečním kapitálem 2 mil. DM, dvěma letadly a s nějakým personálem dosáhnout index 100, neboť to znamená neotřesitelnou pozici.

ci v boji o pasažéry a měsíční milionové zisky.

Start programu: Atari kazeta S+0. Po krátké době se objeví titulní grafika a ozve se hudba. Pak stiskem START se nahraje zbytek programu. Pokud jsme předtím uložili na kazetu hru v určitém stadiu, máme možnost na stejném místě znovu ve hře pokračovat.

Jinak mohou 2-4 hráči přiřadit svoje jména ke svým společnostem a dále ještě pořadí JST pro hráče pomocí kláves 1 a 2. Při čtyřech hráčích se dělí vždy dva o jeden JST. Poté, co nejméně 2 hráči provedli přiřazení jmen a JST, může být další zadávání přerušeno stlačením RETURN. Stlačením klávesy J pak program odstartuje.

Všeobecné pokyny: Každý hráč má možnost během měsíce zřídit nové letecké linky, přijmout nebo propustit personál, nasadit lidi na určité lety, zřídit na jednotlivých letech nové servisní služby, měnit ceny letenek i ceny za přepravu nákladů, kupovat a prodávat letadla. Kromě toho se musí starat o čekání svých letadel, neboť stroje nesmí propást okamžik startu, nebo zůstanou na zemi a jako takové znamenají ztrátu na zisku. Každý měsíc je možno na diagramu sledovat vývoj bilance každé firmy za posledních 12 měsíců.

Další bod MENU nabízí možnost nahrání současného stavu hry na kazetu, aby bylo možno na stejném místě později pokračovat.

V prvním měsíci má každý hráč k dispozici stejné základní prostředky: peníze, letadla, personál. Dvě letadla (737 a 727) s minimální výbavou, jsou k dispozici, jeden Air bus A 310 je objedнан a zaplacen. Jeho dodávka se uskuteční v létě 1986. Personál, který máme k dispozici, stačí k tomu, aby bylo možno vybavit denně jedno letadlo, takže pro první kolo ještě není nutné personál najímat. Pořadí hráčů v každém měsíci je udáno indexem bilance. Hráč s nejvyšší hodnotou v

takže další hráči mají možnost reagovat na změny, které lépe stojící společnost provádí. Když je hráč na řadě, objeví se mu na začátku v levém displeji aktuální měsíc a rok. Dále si přečte stav svého salda a celkovou výši max. tří kreditů. Stiskem jemu příslušného JST začíná svoje kolo. Čas začne běžet.

Nyní má 2 minuty času pro měsíční plánování a změny jednotlivých linek, přičemž jednotlivé body v MENU je možno volit pouze jednou. Oranžový rámeček okolo toho

kterého bodu MENU ukazuje, že již jednou byl navolen nebo že časový limit uplynul, takže další volby již nejsou možné. Když někdo ze začátku volbu MENU ještě dostatečně neovládá, má vybavit jen jeden let a vystačit s nejnutnějším. V dalších kolech má pak zbývající služby vylepšovat a tak pomalu zlepšovat pozici. Časem bude ovládání MENU jednodušší a pro zkušeného hráče není problém opatřit během dvou minut vším potřebným dvě až tři linky.

Časovému limitu nepodléhají jen poslední čtyři body MENU - ČEKÁNÍ (artung), BI-LANCE, SAVE (Speichern) a DÁLE (Weiter), takže tyto body mají být navoleny až na konec.

Nahoře na obrazovce se trvale nachází dva displeje, které udávají vedlejší informace. Levý displej udává vždy jméno společnosti, která právě podniká, a zbývající čas pro volbu z hlavního MENU. Pravý displej udává obecné informace, např. význam zvolených symbolů z MENU nebo cílové místo při plánování letů. Vlastní plánování se uskutečňuje pomocí přiřazeného JST. Pokud v dalším podpisu bodů MENU nebude udáno jinak, pak volba ENDE (konec) nebo ZURUECK (zpět) znamená skok zpět na předchozí ENDE čili do pravidel hlavního MENU. Přitom jsou převzaty všechny provedené zásahy do měsíčního vyhodnocení. SCREENS nebo okna, která nevyžadují žádný zásah, mohou být po tomto zjištění zase opuštěna zmáčknutím tlačítka JST.

Body MENU, které vyžadují volbu čísla letadla nebo letu, mohou být zpravidla rychleji spuštěny, když při náběhu čísel, která nechceme, zmáčkne tlačítko JST. Kurzor se pak nezastaví na jednotlivých číslech, nýbrž běží rychle ke konci seznamu.

#### Plánování letu:

První bod MENU slouží k plánování letových cest. Objevuje se mapa Evropy, na níž je vyznačeno 25 měst. Na okraji mapy ještě z dlouhotraťových cílů, které by na mapě normálně už nebyly vidět. Na výchozím letišti Frankfurt je ještě černý symbol letadla, kterým lze pohybovat pomocí JST. Nenáchází-li se nad nějakým městem, vejde stisknutím tlačítka JST zpět k hlavnímu bodu. Když pravý displej ukazuje město, tak lze toto místo stisknutím tlačítka JST navolit. Objeví se pak okénko a náklady, které způsobuje let do tohoto místa. Další stisknutím otevře další dvě okénka, z nichž jedno ukazuje počet použitelných letadel pro tento let - červeně, a druhé, typ letadla a volné dny. Když jsme zvolili pomocí JST letadlo, musíme se rozhodnout pro dny, ve kterých bude tuto trať létat. Zpět se pak vracíme přes OK a potvrzení udaných dat.

Navolené tratě jsou označeny bílým symbolem letadla. Zvolením takového města se můžeme podívat na všechna data tohoto letu a event. je zrušit. Dálkové cíle mohou létat jen vhodná letadla (747 nebo DC 10) a s dálkovými piloty. Máme proto nejpr-



ve vybudovat vnitroeurovskou síť, aby piloti získali potřebné letové zkušenosti a mohli se stát piloty dálkovými.

#### Plánování personálu:

Aby se rozdělil personál na lety, zvolíme nejprve číslo letu. Stiskem tlačítka JST dospějeme ke sloupci s počtem již naplánovaného personálu pro tento let. Dole jsou pak tučně zobrazeny dny letu a pod tím počet ještě volného personálu pro tyto dny pro nyní zvolenou skupinu povolání. Při zmáčknutém tlačítku lze pomocí JST nasadit personál na lety nebo jej stáhnout. JST VPRAVO vede zpět k číslu letu. Pro let potřebujeme urč. min. počet personálu, jinak stroj nemůže startovat. Nejprve potřebujeme pilota a copilota (druhého pilota) a při dálkových letech, dálkového pilota a pilota. Dále je provázen každý let letovým inženýrem, není nutný pouze u typu Airbus A 310. Dále jsou nutné stewardky (jedna na každých 50 sedadel letadla). Všechny další skupiny povolání nejsou pro let bezpodmínečně nutné, jejich nasazení vede ale ke zlepšení služeb. Nutný pozemní personál bude plánován v bodu MENU PŘIJÍMÁNÍ PERSONÁLU.

#### Servis:

Volba zadaného čísla letu se provádí v tomto bodě postupem jako při plánování personálu. Když dospějeme ve sloupci k volbě servisních výkonů, můžeme zde zvolit stiskem tlačítka žádaný bod nebo ho opět zrušit. Jsou 3 kategorie servisních bodů, které jsou označeny třemi barvami v seznamu.

První skupina je spotřební zboží, které se počítá pro let a skutečný počet pasażérů.

Druhá skupina obsahuje zboží a výkony, které jsou paušálně odečítány jednou měsíčně podle počtu sedadel toho kterého letadla.

Třetí kategorie, náklady na zřízení palubního kina a hudební aparatury není přímo vázána na číslo letu. Když je toto zařízení jednou do letadla instalované, je pak k dispozici pro všechny lety tohoto letadla. Volbou jednoho z těchto zařízení je toto zařízení nejprve objednat. Teprve při příštím D-check (viz čekání) se objednané zařízení montuje. Inverzní háček ukazuje, že zařízení není ještě vestavěno, ale jen objednáno. Náklady se řídí podle počtu sedadel. Kupní cena je násobkem počtu sedadel a ceny uvedené v listině a je splatná najednou až po provedené montáži.

#### Cena letu:

Když zvolíme žádané číslo letu, můžeme již předem danou cenu letu změnit. K tomu

se drží stlačené tlačítko JST. Pohybem JST vpřed a vzad nyní změníme cenu letu všech tříd. Ticket obchodní třídy stojí o 30 % víc než turistická letenka. Kdo chce letět 1. třídou, platí o 40 % víc než pasažéři jednoduché třídy. Změna ceny může mít velký vliv na počet pasažérů, zvláště když dva hráči letí do stejného města.

Ceny nákladu. Stanovení náhrady za 1 kg nákladu se provádí stejně jako stanovení ceny letu. Žádná cena ale není předem udaná, takže nejprve není žádný náklad převážen. Teprve udáním konkurenceschopné ceny stoupá zájem dát letadlu sebou náklad na cestu. Ceny za náklad se řídí podle doby letu. Na let Frankfurt - Řím bylo např. přiměřeně zaplatit 12 DM za 1 kg nákladu. Optimální tržní cena na jednotlivé lety se musí vyzkoušet změnami. Už změna o několik DM na 1 kg může vydat značnou sumu v měsíčním vyúčtování.

#### Nákup letadla:

Letadla se přirozeně nekupují jako housky na krámě. Musí se počítat s více měsíci dodací lhůty, která se silně může měnit i při stejném typu letadla. Protože kupní ceny letadel dosahují osmi až devítimístných cifer, je nutno při nákupu mít zajištěné pravidelné měsíční příjmy s dlouhodobým výhledem, neboť splátky budou dlouhodobé. Když jsme se rozhodli pro určitý typ letadla, dostaneme stiskem tlačítka JST MENU s výběrem počtu sedadel v různých třídách. Údaje o dodací lhůtě a ceně jsou uváděny zvlášť za letadlo a zvlášť za vybavení. V dodatku návodu je uvedena tabulka se všemi dodávanými typy letadel, celkovými cenami a dodacími lhůtami. Celkové ceny se budou ještě o něco zvyšovat v důsledku dlouhých dodacích lhůt a tím i úvěrových časů.

Pokud jste se rozhodli pro určitý stroj, přijde na řadu finanční část. V tomto okénku se můžeme informovat kromě celkové dodací lhůty také o vzniklých nákladech. Nejprve je nutno ihned vyplatit určitý obnos, tak říkajíc zálohu. O výši zbývajících splátek můžeme sami rozhodnout. Levé číslo udává počet měsíců a pravé výši měsíčních splátek. Další splácení vede přirozeně k vyšším úrokům.

Pohybem JST vpřed a vzad můžeme vyhledat různé možnosti plateb. 737 s nejmenším vybavením vyžaduje např. zálohu 1 mil. DM. Tato záloha se odpočítá ihned při koupi od kapitálu a neobjeví se už při měsíčním vyúčtování mezi výdaji. První splátka je splatná ještě v témže měsíci, objeví se však při vyúčtování mezi jinými výdaji. Nyní můžeme volit mezi splátkami po 6 mil. DM (kupní cena 55 mil.) nebo až 58 splátkami po 1 mil DM (kupní cena 59 mil.). Je nutno ale při dlouhých úvěrových dobách mít na zřeteli, že při běžícím úvěru nemůžeme dosáhnout bilanční index 100 a tím také získat. Na druhé straně ale můžeme také při vyšším neočekávaném zisku splatit na konci každého kola zbývajcí dluh nebo jeho podstatnou část, pokud to dovolí stav konta.

Rozhodneme-li se pro způsob placení, pak se stiskne tlačítko JST. Pokud se nemůžeme rozhodnout, nabízí se ještě možnost pohybem JST vlevo nebo vpravo volit mezi KOUPIIT nebo NEKOUPIIT. Jestliže se rozhodneme ke koupi, pak stiskem tlačítka se dostaneme zpět k měsíčnímu MENU. Může se ale stát, že nedostaneme kredit v očekávané výši, neboť neposkytujeme dostatečnou záruku. To se může např., stát, když se pokoušíme hned na počátku koupit se základním kapitálem 747. Zde neuvolní kredit žádná banka a tak se musíme spokojit s menším letadlem a získat nejdříve více peněz.

Protože z počátku sotva lze poskytovat záruky ve formě letadel nebo zisku, musíme si vydělat jisté hotové jmění, aby nám byla banka příznivě nakloněna. Bilanční index je současně měřítko úvěrových možností. Po uplynutí dodací lhůty je nám sděleno, že objednané letadlo je vyrobeno a můžeme ho tedy nasadit. Dodávka se ale může také o několik měsíců protáhnout. To se sdělí hráči až v termínu původního dodání letadla. Nesmíme ale zapomenou při dodání stroje najmout nový personál (pozemní), jinak by odpadly veškeré lety. Pokud nějaké letadlo není potřeba, je možno prodat ho spoluhráčům nebo případně jiné firmě.

Nejprve zvolíme odpovídající číslo daného letadla. Nynější údaje o letadle a současné ceně se ukáží v dolní tabulce. Po výběru letadla stiskneme tlačítko JST. Nyní budou ostatním leteckým společnostem přiděleny klávesy na tastatuře, kterými mohou letadlo koupit. Když jsou všichni připraveni, můžeme prodej začít. K tomu stiskne prodávající tlačítko. Horní pravý displej udává nutné příkazy. Při povelu VOLNO může nyní každý hráč koupit stroj stiskem klávesy.

Pokud se za tuto cenu nikdo nerozhodne ke koupi, pak může prodávající cenu snížit JST. Jestliže se mu zdá cena za stroj příliš nízká, může v každém okamžiku prodej přerušit stiskem tlačítka JST. Nechce-li nikdo z ostatních hráčů letadlo koupit, může se stát, že ho koupí cizí firma. Když ale některý hráč stiskne svoji klávesu, dostane letadlo za uvedenou cenu. Tento obnos je ale v plné výši ihned odečten ze salda, nedostane teda hráč žádný dlouhodobý úvěr. Prodávajícímu se kupní cena ihned připiše. Tyto výdaje a příjmy se v konečném zúčtování zvlášť neuvádí, jsou pozorovatelné pouze ve změnách salda. Pokud má prodávající ještě splatné kredity, splácí je samozřejmě i nadále.

#### Najímání personálu:

V tomto bodě MENU může být najímán nebo propouštěn personál. Zvolíme jednoduše žádanou skupinu povolání, držíme stisknuté tlačítko a nastavíme žádaný počet tlačítkem. Protože pilota pro dálkové lety dostaneme automaticky, když zaměstnaní pi-

loti mohou prokázat jisté letové zkušenosti, můžeme tyto piloty pouze propustit. Dostaneme-li dálkového pilota, musíme současně k pilotům opatřit dalšího copilota. Pokud právě všichni piloti byli rozděleni na lety, stáhne se odpovídající počet k dopravě z letů. Copiloti povýšení na piloty konají dále službu na strojích, na které byli přiděleni. Jim teď musí být přidělen nový copilot, aby stroj nezůstal na zemi pro nedostatek personálu.

Zkoušíme-li nevyužitý personál propustit, který je na některé dny už plánován, dostaneme pokyn, že dalším propouštěním následuje odchod personálu z určitých letů. Když vezmeme tento příkaz na vědomí, můžeme stisknout tlačítko a vzdor tomu další personál propustit. Nám ale musí být jasno, že pak jsou lety případně málo obsazeny, a pro nedostatek personálu mohou odpadnou.

Vedle personálu, který je přidělen na jednotlivé lety, je ještě 5 skupin povolání (na seznamu 5 posledních povolání), jejichž služba není závislá na určitých letech a kteří zdržují všeobecně dobrý provoz. Nutný počet se řídí počtem existujících letadel a počtem letů. Nejmenší počet se určí následovně:

Pozemní technici: Dvojnásobný počet letadel + jeden

Ošetrovací inženýři: Dvojnásobný počet letů + jeden

Sekretářky: Počet letadel + jeden

Referenti: Počet letů + jeden

Letečtí dispečeri: Polovina počtu letů + jeden

Nepostavíme-li dostatečný počet pozemního personálu, musí odpadnout z bezpečnostních důvodů všechny lety. Letecká společnost je pak prakticky celý měsíc ochromena. Proto je potřeba volbu pozemního personálu provádět zvlášť pečlivě. Obzvláště při dodání objednaných letadel se často zapomíná zvýšit počet pozemního personálu na žádaný počet pro další letadlo.

#### Ošetrování letadel:

Podle počtu odlétaných hodin vyžadují různé druhy ošetření, která jsou označena písmenem A-D. Má-li letadlo dosáhnout určitý počet letových hodin, tak není schopno provozu po takovou dobu, dokud není provedeno odpovídající ošetření a servis. Protože denně může být ošetřen jen jeden stroj, je nutno termíny ošetření napláňovat tak, aby výpadky letadel z tohoto důvodu byly co možná nejmenší. Druhy kontrol a termíny:

- A: Všeobecná kontrola zvenku i zevnitř. Doplnění pohonných hmot. Odstranění nalezených závad. Provádí se po 100 letových hodinách, trvá jeden den.

- B: Kontrola zvenku i zevnitř. Strukturní a funkční kontrola. Včetně kontroly A. Provádí se po 750 letových hodinách, trvá dva dny.
- C: Zvýšená kontrola trupu, obnovení vnitřních prostor, oprava vnějších nátěrů. Provádí se po 2 000 hodinách, trvá 3 dny.
- D: Prohlídka všech systémů, výměna velkých dílů. Montáž technických novinek, kompletní nový nátěr. Provádí se po 8 000 hodinách nebo při vestavbě aparatury nebo palubního kina. Trvá 7 dní.

Výpočet potřebných ošetřovacích dnů se řídí podle počtu skutečně odlétaných hodin. Trvání určitého letu obnáší přirozeně dvojnásobek udané hodnoty, protože letadlo letí také nazpět do Frankfurtu.

Rozhodneme-li se pro určité letadlo, tak se objeví po stisknutí tlačítka JST kalendář současného měsíce, na němž jsou označeny dny pro ošetření, tmavč. Pohybem JST vlevo nebo vpravo můžeme volit různé funkce. Přes ZPĚT se vrátíme opět k volbě letadla a přes LÖSCHEN můžeme právě nastavené ošetření opět vrátit zpět.

Zbývající body jsou různé druhy ošetření. Dodatečně jsou udány ke každému druhu ošetření ještě dny, ve kterých by mělo být ošetření teoreticky prováděno.

Když je navržený termín již obsazen, tak do příštího možného termínu nemůže letadlo startovat. Dokud není ve spodní řádce žádný nárok na ošetření, tak nemusí být v tomto měsíci stroj ošetřen. U letadel nasazených na krátké trati může tato situace nastat i po několik měsíců.

K nastavení zvoleného typu ošetření se stiskem tlačítka a kurzoru se nastaví na kalendáři na zvolený termín. Při vícedenním ošetření je nutno pamatovat, že nesmí být obsazen také den následující po ošetření nebo přesahující konec měsíce. D - ošetření nemůže tedy nikdy začínat 27. v měsíci, protože by při sedmidenním trvání přesahoval do dalšího měsíce.

Někdy se může stát, že se v jednom měsíci vyskytnou současně A, B a C opravy, ačkoliv na tomto letu byly A opravy jinak mnohem řidčeji nutné. To se stane, když jedna z uvedených oprav byla provedena dříve než bylo nutné a teď se nemůže přesně zařadit do 100 hodinového intervalu. Nejlépe je pak provést pouze nejvyšší druh, protože vždy obsahuje i nižší stupeň. Příliš ..... oprava většinou prováděna tenkrát, když sice by podle předběžného výpočtu měla být prováděna, ale z nějakých mimořádných důvodů došlo k výpadku letu. Pak letadlo ke dni ošetření nemá ještě odlétaný dostatečný počet letových hodin.

Bilance:

Tento bod MENU ukazuje manažérovi vývoj bilančního indexu jeho letecké společnosti v posledních 12ti měsících a to graficky. Pak představuje komplexní určené číslo,



číslo = index, který odráží výkonnost podniku. Horní žlutá čára představuje hranici indexu 100.

Milionové saldo prítom není nejdůležitějším kritériem. Rozhodující je pevná pozice na trhu, ve které se také odráží úspěchy za posledních 12 měsíců. Velké změny v jednom letu mají většinou jen málo pozitivní vliv na bilanci, jak by se podle vyhodnocení nejprve zdálo. Naproti tomu může plánování, které dlouhodobě posiluje firmu, vyhnat index do výše, ačkoliv vyhodnocení neukazuje na žádné převratné příjmy. Stálé rozšiřování a vylepšování letové sítě a investice do servisu a letadel vedou k cíli co nejjistěji.

Ukládání na disketu:

Pokud chceme hru přerušit a později pokračovat, můžeme okamžitý stav uložit na disketu. Později je možno na tomto místě pokračovat.

WEITER (dále):

Po volbě tohoto symbolu přechází hra k dalšímu hráči. Když všichni hráči provedli měsíční plánování, zpracovává počítač po dobu cca 20-40 sec všechna data a připravuje je k zobrazení.

Vyhodnocení:

Nyní se konečně hráči dozvědí, zda bylo jejich měsíční plánování úspěšné. Pro každou leteckou společnost se objeví výsledek, který může obsahovat více dat. Nejprve se objeví pro každý let průměrné vytížení v procentech. Za tím stojí písmeno pro ošetření a číslo, představující počet dní, ve kterých letadlo nemohlo létat, protože bylo servisováno nebo na ošetření čekalo. Pokud je zde nula, ačkoliv bylo ošetřováno, tak nastal ten šťastný případ, že ve dnech ošetřování jsme pro letadlo tak jako tak neměli žádný let. Tak nemáme přirozeně žádný výpadek.

Dále jsou ještě výsledky, které mohou na některé dny ovlivnit normální letový provoz. Pokud je např. opravováno cílové letiště, není možno kvůli přestavbě tam několik dnů přistávat. Protože tyto práce jsou určeny na pevně dané dny v měsíci, může se stát, že dva hráči mají různý očet ztrátových dnů kvůli téže příčině, protože oba sice létají do stejného města, ale v různé dny.

Potká-li jeden z letů taková příhoda, stojí za informacemi o ošetřování ještě zkratka, jež udává příčinu, jakož i počet dnů, které byly z tohoto důvodu zamešvány.

Použité zkratky:

- PM: nedostatek personálu

- WV: zimní poměry
- UA: přestavba
- FS: stávka
- LV: zákaz přistání

PM pro nedostatek personálu v tomto případě znamená, že některý personál ať vlastní nebo cílového letiště, např. pro nemoc odpadl. Naproti tomu znamená PM za číslem letu, že let vypadl na celý měsíc, protože nasazený personál nepostačuje ani minimálním požadavkům, jak je uvedeno v bodě plánování personálu.

Dole na listině letových čísel stojí proti sobě výdaje a příjmy. Když pravý horní displej ukazuje celkové náklady, pak stojí vlevo celkové měsíční letové poplatky a náklady na pohonné látky.

"SONSTIGE" náklady jsou mzdy personálu, výdaje za nabízený servis, měsíčně placené splátky za běžící úvěry a náklady za provedené ošetřování letadel. Vpravo vedle výdajů stojí celkové příjmy z prodeje letenek a za přepravu nákladů. Vlevo dole je uveden rozdíl mezi příjmy a výdaji posledního měsíce a vedle vpravo je uvedeno nové saldo.

Kdybychom chtěli zjistit, zda je let rentabilní nebo není, tak pohybuje kurzorem na číslo žádaného letu. V pravém displeji se objeví jméno nynějšího cílového letiště. Stiskem tlačítka se mění údaje o příjmech a nákladech. Jsou udány náklady na pohonné hmoty a letištní poplatky, náklady na personál a servis, které částečně připadly na tento let. Tomu odpovídající část zisku z prodeje letenek a poplatků za přepravu nákladů. Protože nejsou uváděny náklady na provedení servisu letounu, jsou zpravidla měsíční zisky nižší než součet zisků na jednotlivých letech.

Potom co jsme byli informováni o svých příjmech a výdajích a přes bodu MENU "ENDE" opustili bod VYHODNOCENÍ, můžeme při dostatečně velkém saldu umožnit část jednoho z max. tří běžících kreditů (toho největšího) o libovolný násobek měsíční splátky. Nyní se informujeme také o požadavcích pilotů na převod k dálkovým pilotům nebo o dodání objednaných letadel po případě o prodloužení dodací lhůty.

personál na let:

- 1 pilot (dálk. trať: 1 dálk. pilot)
- 1 copilot ( " 1 pilot)
- 1 palubní ing. (mimo A 310)
- 1 stevard na 50 letadel

pozemní personál:

- pozemní technik 2x poč. letadel + 1

- servicing. počet letadel + 1
- sekretářky: počet letů x 2 + 1
- referenti: počet letů + 1
- dispečerů: polovina počtu letů + 1

Zkratky:

- PM: nedostatek personálu
- WV: zimní poměry
- UA: přestavba
- FS: stávka
- LV: zákaz přistání

Data jednotlivých letadel:

| Typ   | Sedadla | Cena (mil. DM) | Dodací lhůta (měs.) |
|-------|---------|----------------|---------------------|
| 737   | 90      | 55             | 9                   |
|       | 98      | 57             | 8                   |
|       | 115     | 61             | 6                   |
| 727   | 120     | 67             | 11                  |
|       | 138     | 71             | 10                  |
|       | 150     | 73             | 9                   |
| A 310 | 174     | 85             | 14                  |
|       | 189     | 86             | 17                  |
|       | 202     | 91             | 15                  |
| 747   | 180     | 149            | 21                  |
|       | 212     | 155            | 17                  |
|       | 225     | 154            | 19                  |
| DC 10 | 110     | 121            | 17                  |
|       | 137     | 122            | 20                  |
|       | 160     | 128            | 18                  |

4. ACTION BIKKER

=====

Musíš řídit těžkopádného Collina 4 silnicemi 360 města a využívat všude roztroušené věci, abys překonal překážky (rybník, stavby, tržiště). Čím rychleji

jedeš, tím víc bodů získáš. Měj na paměti i prostředky zrychlení pohybu, jako např. trubovstříkování a sleduj čas. Nejvíce záleží na "Drag Rage" v závěru hry.

Řízení:

Zařadit rychlost spouští.

SPACE - start.

ESC - vypnutí hudby.

## 5. AIRSTRIKE 2

=====

Popis: Hra Airstrike 2 Vás vyzývá k obraně Vašeho planetárního systému proti planetě Cyklon. Vaším úkolem je projít pěti bezpečnostními sektory a přežít.

Možnosti: OPTION volí počet hráčů 1 nebo 2.

SELECT volí úroveň obtížnosti 1 až 5.

Chcete-li bombardovat pouze mezerákem, stiskněte klávesu "S",

chcete-li bombardovat mezerákem i joystickem, stiskněte klávesu "T".

Řízení: Váš letoun se jmenuje MSRK X. Řídíte jej joystickem, střílíte pomocí FIRE, bombardujete mezerákem. Máte-li navolenu klávesu "T", stačí během střelby lehce potlačit páku joysticku dopředu.

Start: Po skončení volby stiskněte START nebo pohněte joystickem vpřed.

Pauza: Zastavení a rozběhnutí hry se provádí současným stiskem CONTROL + 1.

Body: Za zničení nepřátelských řízených střel, nádrží, muničních skladů a jiných překážek, dostáváte body. Během Vašeho postupu barevně odlišnými úrovněmi se počty bodů za jednotlivé překážky zvyšují. Navíc dostáváte zvláštní bonus za splnění každé úrovně.

Omezení: Množství Vaší munice je omezeno. Abyste dostal zvláštní přiděl střel a bomb, musíte ničit muniční sklady. Rovněž palivo, které vezete s sebou máte omezeno (sledujte indikátor na vrcholu obrazovky). Zvláštní přiděl paliva dostanete za zničení nepřátelských nádrží.

## 6. AZTEC

=====

Nahrávání: START + OPTION.

## Úvod:

Staré aztécké pověsti hovoří o bájně Zlaté Modle, ukryté uvnitř záhadné ztracené pyramidy. Jeden výstřední archeolog, profesor Von Foerster našel po dlouhých, strastiplných cestách uvnitř pyramidy chrám, ve kterém je Modla ukryta. Ze své poslední expedice se však už navrátil. Profesor byl na své objevy chorobně žárlivý, takže všude kolem rozmístil různé pasti, aby chránil své objevy před druhými badateli. Navíc, staří Aztékové rovněž obklopili svůj chrámový poklad ďábelskou sítí pastí a stráží.

Vy jste v úloze následníků prof. Foerstera. Došli jste až k pyramidě, která je pod zemí, zasuta staletými vrstvami trosek a porostlá křovinami. Máte se spustit do chrámu, nalézt tajné komnaty, vyhnout se smrtícím pastím, objevit Zlatou Modlu a vrátit se živý.

Hra má různé úrovně obtížnosti (začátečník, pokročilý a expert). Vždy existuje rozumné řešení nebo východisko z jakékoliv situace, ale to neznamená, že je to snadné. Každá hra, kterou si zvolíte, obsahuje 8 pater po osmi komnatách, každá komnata může mít 3 stupně obtížnosti. Uspořádání pater se mění podle volby hry a je náhodně kombinováno ze 32 možností. Vaši soupeři, ať už lidé nebo příšerky, se také mění podle úrovně.

## Pár rad:

Začněte na nízké úrovni, abyste se s AZTECEM seznámili a získali jistou zkušenost. Můžete (za jistých podmínek) vylézt na cokoliv. Můžete skákat. Dynamit je užitečný, ale zabíjí a může Vám i znemožnit východ. Účinnost zbraní se mění podle soupeře. Někdy budete mít potíže s povelu OPEN (viz dále) - to chce vyzkoušet.

Na dně obrazovky máte seznam Vašeho inventáře. Ukáže Vám, co vlastníte a vůbec, jak si stojíte. Začínáte se třemi jednotkami síly a třemi patronami dynamitu. Někteří soupeři Vám budou sílu odčerpávat. K jejímu znovunabytí musíte najít zvláštní elixír, ukrytý v pyramidě. V chrámu existuje 10 různých druhů Vašich protivníků. Hru můžete uchovat stlačením S na klávesnici (nevím, jestli je míněno nahrát na kazetu nebo prostě hru zastavit).

## Výběr barev:

Chcete-li změnit barvy, stiskněte SHIFT a klávesu 1 + 3. Barvy na titulním obrázku změnit nelze.

## Řízení joystickem:

### A) Pohyby:

Chůze: Ťuknout JS doleva (doprava) a pustit

Běh: JS doleva (doprava), dokud nezačnete běžet, pak pustit.

Skok: FIRE. Pozor: musíme být v pohybu (chůze nebo běh), nelze skákat, je-li JS nahoře.

Stop: JS nahoru zastavuje chůzi nebo běh.

Šplhání: (pohyb vzhůru): musíte být nejdříve v pohybu. Dojdete-li ke schodům, dejte JS nahoru a doleva (nahoru a doprava). K sestupu dolů použijte chůze.

#### B) Zkoumání:

Open a box (otevři skříňku): postavte se před skříňku a dejte FIRE, tím ji otevřete. Další Fire Vám ukáže obsah skříňky na dně obrazovky. Třetí Fire převede obsah skříňky do Vašeho vlastnictví.

Probíráání odpadků: postavte se před hromadu odpadků (možná harampádí). Mačkejte Fire tak dlouho, dokud odpadky nezmizí. Seberete automaticky vše potřebné.

#### C) Boj a útok:

Dynamit: Přejděte do plížení tak, aby Vaše ruce byly zcela nataženy (umístění dynamitu). Stiskněte Fire (zapálení doutnáku) a utečte co nejdál, jinak Vás to zabije.

Bojový mód: musíte stát v klidu. Dejte JS nahoru, pak Fire (abyste vytáhli pušku nebo mačetu). Máte-li pušku i mačetu a chcete-li zbraně vyměnit, dejte JS nahoru. Abyste střelili, stiskněte Fire (musíte ale mít koule, praví se v originále). Mačetou švihnete pomocí JS. Výstup z boj. módu - JS nahoru a stisk Fire (musíte ale předtím stát v klidu).

Plížení: musíte být nejprve v klidu. Dejte JS dolů a zaujměte plíživou polohu. Pak se plížíte vlevo nebo vpravo podle polohy JS.

#### 7. BOULDER DASH

=====

Panáček, jehož jediným úkolem je vysbírat v podzemních jeskyních poztrácené diamanty.

Hra má 16 základních jeskyní a 4 mezihry v pěti stupních obtížnosti, to je celkem 100 situací.



### Ovládání:

SELECT - volba hráčů (1/2)

OPTION - volba joysticků (1/2)

joystick - volba obtížnosti a jeskyně

### Ovládání během hry:

joystick - pohyb do stran

mezerník - pauza

ESC - zničení panáčka (např. je-li zavalen a nemůže ven)

### Typy překážek:

motýl - obíhá dokola, po zničení se změní na diamanty

můra - obíhá v protisměru, po zničení zmizí

láva - šíří se nahodile, podaří-li se jí uzavřít do prostoru, mění se v diamanty, jinak v balvany

cihlová zídka - lze ji rozbít pomocí mûry nebo motýla, některé zídky dokáží po omezenou dobu měnit diamanty na balvany a opačně

balvan - chová se podle gravitačního zákona - padá dolů, nesmí padnout na panáčka

diamant - za sebrání je určitý počet bodů, je-li sebrán určitý počet diamantů, otevrou se dvířka do další jeskyně, diamanty sebrané navíc jsou hodnoceny více body. Nesmí také padnout na panáčka.

dvířka - slouží k přechodu do další jeskyně

okolní zeď - je nerozbitná

časový limit - je-li vyčerpan, panáček zahyne - za nevyčerpaný čas přibývají body

### Premie:

za splnění mezipřehry a za každých 500 bodů naskakuje nový život (max. 8)

### 8. BUG OFF

=====

### Programové parametry:

|                   |                   |
|-------------------|-------------------|
| jazyk             | strojový          |
| počet hráčů       | 1 nebo 2          |
| pro věk           | 10 let až dospělí |
| pro začátečníky ? | ano               |
| zvuk              | ano               |

|                               |           |
|-------------------------------|-----------|
| možnost nahrání mezistavu hry | ne        |
| volba obtížnosti              | ano       |
| grafika                       | ano       |
| reálný čas                    | ano       |
| zvláštní výbava               | joysticky |

Chcete něco opravdu nevšedního ? Zkuste BUG OFF !

Scénář: Vaše zahrádka se propadla do Floridské propasti, kde se vlivem tajemných sil proměnily houfy různých brouků ve smečku zabijáků. V každém případě potřebujete spoustu DDT, abyste je zneškodnili. Hra je doslova nabitá vzrušením a je provedena v grafice.

Cíl hry: Máte zvládnout 7 různých druhů brouků, kteří hrozí, že půjdou přes všechno hlava nehlava. Motýli a moli předou své smrtící kukly, housenky házejí malá sluníčka, pavouci a vosy udílejí zlomyslné dotyky a to vše se započítává do skóre. Máte-li štěstí, AMMY Vám dá více DDT. Ne-li, tak o tom raději nebudeme mluvit.

## 9. BATTY BUILDERS (praštění stavitelů)

=====

Popis: Úkolem Praštěného stavitele je postavit správně zeď z bloků, padajících z dopravníku. Pro dosažení nejvyššího počtu bodů se pokuste sestavit zeď, kde budou v jednotlivých řadách seřazeny stejné bloky. Po vestavění zdi dostanete body navíc a bude zajištěna nová dodávka bloků.

Když chytáte blok, zvedněte ruce pomocí knoflíku joysticku. Musíte být v naprosto správné pozici, jinak Batty Builder bude rozmačkán. Pokud je blok chycen, batty ho nese na zvolené místo a stisknutím knoflíku joysticku ho vyhodí do vzduchu - když se přesně trefí, blok zapadne do vybrané mezery; když ne, blok spadne, což je pro Battyho velmi nebezpečné.

Na začátku hry máte 5 životů, další jsou přiznány za každých 20 000 bodů.

Maximální počet životů je sedm.

Začátek hry: Stisknutím tlačítka START nebo tlačítka joysticku.

Určení: Hra je určena pro jednoho hráče, používajícího joysticku v první zásuvce.

Nebezpečí: Batty Builders má 8 úrovní hry s rozdílnými vzory a barvami zdi. Na úrovni 1 jediné nebezpečí představují padající bloky. Na vyšších úrovních musíte zápasit s bednami trinitrotoluenu, pohybujících se u Vašich nohou, což je velmi nebezpečné.

Řízení hry: Stisknutím tlačítka OPTION se hra přeruší.

|                                |            |
|--------------------------------|------------|
| Bodování: chycení bloku        | 50 bodů    |
| uložení bloku na správné místo | 250 bodů   |
| uložení bloku na špatné místo  | 125 bodů   |
| správné sestavení řady         | 625 bodů   |
| nedokonalé sestavení zdi       | 2 250 bodů |
| správné sestavení zdi          | 5 000 bodů |

Poslední dvě skóre jsou zobrazena na obrazovce.

#### 10. DRACÍ DECH (Breath of Dragon)

=====

Jste lapen do vnitřního kruhu dvojitého jeskynního bludiště. Musíte najít únik pomocí průsmyku, který vede do vnějšího kruhu a v tomto kruhu pak najít východ. Při hledání východu musíte neustále doplňovat svoji energii. Naštěstí jsou kolem jeskyně roztroušeny klece se zásobami. Tyto zásoby však hlídají strašidla, kterých se musíte zbavit. Jestliže jste našli bránu a máte dojem, že máte dostatek sil přejdete do vnějšího bludiště. Vnější bludištní systém je totožný s vnitřním, což Vám za předpokladu, že si pamatujete vnitřní uspořádání usnadní hledání cesty ven. Východ z bludiště se však může přestěhovat. V druhé části bludiště již nejsou strašidla pouze rozhněvaný orel. Nejsou zde ovšem ani zásoby jídla.

Rizika: Stěny a skála jsou nebezpečná na dotek, jsou zde: obří pavouci, falešná vrzající cimbuří, drak metaající oheň, hromové koule, létající šípy, obrovský orel.

V některých jeskyních najdete i více potravy, která je však hlídána jednou z následujících příšer - drak metaající oheň, hromová koule valící se ze střechy, poschodí propadající se do ohně. Jestliže se dostanete do styku s některou z těchto potvor, přijdete o život.

Limity: Je k dispozici 6 bludišť. První je nejlehčí. Na začátku hry volíme obtížnost 1-6. Potom zmákneme START. Hru můžeme přerušit pomocí SELECT. Obtížnost se stupňuje následovně:

Počet životů se snižuje. Rozměry bludišť rostou. Taxa, kterou získáváte upevňováním svých sil se zvětšuje. Počet příšer se zvětšuje.

Životy: Počet životů závisí na volbě obtížnosti. Postupujte tak, že shromažďujte jednu z velkých hromad zásob, které jsou zastoupeny kupou tří klecí. Za to obdržíte jeden speciální život. Když narazíte na strašidlo, život ztrá-

cíte. Zpočátku disponujete se 100 jednotné síly. Za každou klec se zásobami dostáváte prémii. Pokaždé, když změníte obraz ztrácíte 5 jednotek síly. Pokud poztrácíte celou sílu, hra končí.

## 11. CITADEL WARRIOR =====

Úvodem: Hra pro jednoho hráče, joystick v 1.

Scénář: Píše se rok 2015 a ve světě konečně zavládl mír. Jediným rušivým elementem jsou podvrtné síly, jejichž vývinu svět, opojený politikou nenásilí, nedokázal čelit.

Tyto síly jsou soustředěny v anarchistické organizaci DEATR a mají za cíl zničit vládní sídla po celém světě. DEATH rozmístila v hlavních světových městech jistý počet rotačních CYKLOTRONOVÝCH BOMB, a to přímo v bezpečnostních citadelách, které byly v každém městě založeny v r. 2003 jako nová forma protiatomového krytu. Vaším úkolem je zničit tyto cyklotronové bomby a tak zachránit světovou vládu. Jste vyzbrojen speciálním tankem, který má dělo, střílejší ve směru pohybu a vrhačem bomb, který se uvádí v činnost, je-li tank přímo nad bombou, kterou chcete zneškodnit. Pozor! Bezpečnostní systém citadely nelze vypnout a proto se pokusí Vás zastavit.

Palivo: Čerpací stanice jsou umístěny na strategických místech, aby Vám pomohly, protože bez paliva by jste zahynul. Tank je vybaven ochranným polem proti smrtící zdi pevnosti, ale při dotyku zdi se mnohonásobně zvyšuje spotřeba paliva.

Řízení: Stisknutím spouště za pohybu tanku střílíte ve směru pohybu. Za klidu je spoušť neúčinná, ale můžete vystřelit nakloněním páky joysticku do příslušného směru, když budete přitom držet stále spušť.

Bezpečnostní roboti: Roboti tvoří hlavní obrannou sílu citadely. Jsou polymorfní a existují ve třech podobách: hlídači, patroly a bojovníci, podle stupně ohrožení.

Zpočátku jsou všichni roboti hlídači. Jakmile si však zničíte prvního hlídače, všichni ostatní hlídači se změni na patroly, které Vás pronásledují. Po jisté době, když není žádná patrola zničena, se roboti vrátí do podoby hlídačů.

V opačném případě se z nich stanou bojivníci, kteří napadají Váš kryt a jste proti jejich střelám bezmocný i v krytu. Po jisté době se bojovníci změní v patroly a pak zase v hlídače.

Splníte-li úkol a zničíte všechny bomby, budete teleportován k plnění jiného úkolu s plnou nádrží paliva.

Start: Klávesa START nebo FIRE.

Pauza: Zastavení hry a opětné pokračování klávesou OPTION.

## 12. CHOP - SBEY (zápas KUNG - FU)

=====

SELECT: Volí se možnosti - dva hráči proti sobě (dva joysticky v portech 1 a 2), hráč proti počítači nebo počítač proti počítači.

OPTION: Dva rychlostní režimy: SLOW - pomalu, FAST - rychle. Režim SLOW je dost rychlý pro většinu hráčů, ale pro nadějně zápasníky Kung-fu je FAST to pravé!

Start hry: Pomocí FIRE nebo START.

Pauza: Hru lze zarazit nebo opět rozběhnout jakoukoliv klávesou.

Směry: FIRE - Váš zápasník udělá čelem vzad. Toto platí jen tehdy, je-li páka JS v neutrální poloze (poslouchejte zvuk 1).

Pohyb: Každý pohyb má své vlastní bodové ohodnocení a příslušný stupeň bolestivosti. Podle toho, jak dobře provedete zvolený pohyb a podle toho, jestli je útočný nebo obranný, dostanete vyšší nebo nižší počet bodů a způsobíte soupeři větší nebo menší bolest. Stupeň bolesti každého hráče je znázorněna na dně obrazovky.

Ukazatel PCW: Začne-li blikat, jste na mezi zdravotní únosnosti. Každý další úder nebo kopnutí Vás složí na podlahu a Vy budete muset čekat, než se zase seberete. Úplně se však nezotavíte, zůstane Vám tzv. zbytková bolest, kterou je velmi obtížné zmenšit. Dosáhne-li zbytková bolest hodnoty 8 jednotek, budete odvolán z boje a soupeř zvítězí. Pokud by měl takto prohrát zápasník, řízený počítačem (ten se vzdává nerad), nabídne Vám odvetu z kvalitnějším soupeřem.

Polohy joysticku:

|             |           |              |
|-------------|-----------|--------------|
|             | výskok    |              |
| vysoký      |           | přeskok      |
| kop         |           |              |
| pohyb vlevo |           | pohyb vpravo |
| úder tělem  |           | bodnutí      |
|             | nízký kop |              |

Ventilace: Nahore na každé zdi se čas od času (japonsky "tokoro dokoro") otevírá ventilační otvor, kterým prolézají obrovití asijské štíři, spadnou na zem a prchají pryč. Vyhněte se jim za každou cenu, jejich kousnutí uspává.

Rada pro zlepšení úrovně hry: V hledišti je přítomen FOO-YUNG, hledač nových talentů Kung-Fu, a jeho syn SPLING LOLI.

### 13. CAPTAIN STICKY'S (Zlato Kapitána Stickyho)

=====

Určení: Tato hra je určena jednomu nebo dvěma hráčům používajícím joysticky 1 a 2. Stisknutím volícího klíče zvolíte variantu pro 1 nebo 2 hráče, pak stisknete klíč START nebo tlačítko joysticku, čímž se hra spustí. Jestliže chcete zvolit vyšší náročnost (ZONE) hry, zmáčkněte místo toho klíče 1 - 8.

Popis: Jako nový člen posádky Kapitána Stickyho máte na starosti jeho potápěčský oblek. Kapitánova zásoba gumy (žvýkačky?) se zmenšuje a proto nyní musí získat co nejvíce zlata, aby mohl doplnit svoji zásobu STICKIES (tj. guma). Na své cestě do podmořských dolů se musíte pomocí své harpuny bránit před různými nestvůrami. Když přistanete na zlaté plošině, připluje zlatý prut, lano, které nesete, automaticky vytáhne zlato na hladinu. Abyste získali více zlata, musíte se vynořit a popadnout nové lano. Po nasbírání 10 prutů automaticky přejdete na další úroveň hry a jakmile KAPITÁN projde 8 úrovní, přejde hra na úroveň vyšší náročnosti (ZONE).

Měřič tlaku vzduchu: Nacházíte se na pravé straně obrazovky - Modrá znamená bezpečí a Červená nebezpečí. Jestliže se ozve poplašná siréna, musí se Kapitán vynořit a doplnit si nádrže na vzduch.

Měřič času: Je situován ve středu panelu dat. Ukazuje kolik času zbývá k vyzvednutí zlata pro nákup čerstvé gumy. Měřič začne blikat a ozve se poplašný signál, když KAPITÁNOVA guma ztrácí čerstvost - dejte pozor, protože otrava zkaženou gumou není příjemná.

Harpuna: Aby KAPITÁN mohl vystřelit harpunu na podmořské příšery, musí být natočen nalevo nebo napravo. Vystřelit harpunu nad vodou je zakázáno Bezpečnostními předpisy vlády (podivnými, ale spravedlivými).

Nebezpečí hlubin !

Pijavice: Poznáte je podle bílého zabarvení a rozplizlého tvaru. Každá vysává vzduch

z potápěčových nádob se vzduchem. Naštěstí nemůže vysát najednou velké množství, takže pokud máte nádoby dost plné, nehrozí prakticky žádné nebezpečí.

Vrtulník: Majitel podmořského dolu Vás bude bombardovat, aby zabránil ukradení svého zlata.

Rakety MX: Na vyšších hladinách na Vás útočí anti-mega rakety; mořské dno - guma, pozor na ně!

Elektrické pole: Chrání kontrolní věže nad dolem - je ovládáno časovačem, je tedy možné se mu vyhnout.

Zrůdní krabi: Elektrolýza vody způsobená elektrickým polem umožnila život zrůdným krabům, kteří mají rádi právě kapitánův druh gumy (STICKIERS, vyráběný Nadací kapitána Stickyho). Jestliže se jim podaří mu gumu ukrást, ztratí kapitán vědomí, proto je důležitý kraby rychle omráčit harpunou.

Bodování: Body získáte za ukořistění zlata a také za harpunování všech příšer kromě pijavice. Za úspěšné ukončení každé úrovně získáte dalšího kapitána Stickyho. Neztraťte proto všechny své životy, jinak hra končí.

Sín slávy: 32K verze hry má celou stránku pro Sín slávy, kam se запиše Vaše jméno a skóre. Napište své jméno a začněte hru znovu obvyklým způsobem.

Demo: Po krátké chvíli hra sama začne. Chcete-li začít hrát, zmáčkněte klíč START.

Pauza: Hru přerušíte zmáčknutím CTRL a I, stejným způsobem hru znovu spustíte.

#### 14. COLOSSUS CHESS 3.0 =====

1 a)

Nejlepší počítačový systémový šachový program pro EC ATARI. Je napsán tak, že využívá zkušeností výpočetní techniky z posledních 7 let. Byl zkoušen proti celé řadě šachů a bylo zjištěno, že je silnější než jeho protivníci. Má nejširší vloženou programovou zásobu pro HC, má perfektní pravidla pohybu a všechny tahy lze opakovat. Je schopen dokonale rozumět všem pravidlům, včetně "povýšení" pěšce, pravidla "50 tahů" a všechny tahy při opakování.



Je schopen si poradit s normálními maty včetně pozice král a dva střelci proti králi a velmi obtížný závěr král, střelec, pěšec proti králi.

1 b)

Potřebný hardware je nejmenší paměť 48K.

1 c)

Postup pro nabíjení programu:

- uvolněte zásuvku pro eartridge
- na nových modelech XL stlačte OPTION + START
- zapněte počítač
- na magnetofonu stlačte PLAY
- potvrďte - RETURN

1 d)

Rychlý návod:

Colossus má tolik předností, že z počátku si nebudete vědět s rozsahem návodu rady. Jediný úsek, který musíte číst, je kapitola 3 b) "Váš tah" a 4 a) "pohyb kurzoru" (Curser Movement), 4 c) "Nová hra" (Nex - Game), "Táhni" (Go), "Piš" (Type).

## Sekce 2

2 a)

- 2x display

Obecně display využívá dvou obrazovek k tomu, aby získal čistě dokonalé informace o stavu hry, průběhu programu a zápisu tahů.

Hlavní obrazovka - grafické zobrazení šachovnice, několika zpráv a otázky podle volby.

Druhá obrazovka - ukazuje 6 posledních tahů, včetně názvů hráčů, šachové hodiny a také informace o průběhu předpokládaného programu včetně (rozhlednutí) ověřování pozic v rozhledu a BEST LINE (nejlepší cesta vyhodnocení). Obrazovky přepínáme mezerníkem.

2 b)

Šachovnice: Hlavní obrazovka tiskne šachovnici a ukazuje současnou polohu. Písmena a číslice po stranách vyjadřují algebraické vyjádření pro všechny čtverce. Zprávy a dotazy jsou tištěny kolem šachovnice.

2 d)

Záznam pohybů: Druhý obraz ukazuje posledních 6 tahů obou stran ve dvou slou-

pcích, barvy figur, jména hráčů, časy hodin pro každou stranu. Nad každým sloupcem jsou jména hráčů, hrající program je "Colossus", jeho protivník je "Opponent". Pod jménem hráčů je uveden čas pro bílého a černého. Čas je vyjádřen 6 čísly (hodiny, minuty, sekundy), hodiny ukazují celkový čas v použití pro druhou stranu.

2 d III)

Tahy: Jsou vyjadřovány v algebraickém záznamu, kde první záznam znamená, z kterého místa, druhý do kterého místa. Oddělení znamená, zda je pohyb spojen "-" bez braní, "x" bere při pohybu. Věž automaticky vykoná rošádu podle pozice krále. Při braní jsou označována písmena "EP", která se vytisknou po tahu. Povyšování jsou označována po tahu "/", které potom následuje písmeno, které se mění. N - kůň, B - střelec, R - věž, Q - královna. Šach je označován "+", který je tisknut za označením pohybu.

2 e)

Technické informace:

Dolní část druhého obrazu je využita pro podrobné informace o myšlenkách postupu programu. Tato informace dává možnost podívat se (pod povrch), jak dobrý šachový program pracuje. Ovšem uvádí pouze zlomky %, které jsou z celého programu vyjádřeny na obraze. Rozhlédnutí se kolem: Když program přemýšlí o tahu, ukáže se rozhledová hloubka jeho jednání. Hloubka je tištěna ve výrazech HREJ a POLOTAHY. Program hledá vztahy do určité hloubky.

2 e II)

Ověřování pozice:

Na obraze se ukazuje počet ověřovaných pozic. Toto číslo se vztahuje ke každé pozici a je velmi krátké. Charakteristika úkonu programu prověřuje 450 pozic za sekundu.

2 e III)

BEST LINE:

Program zobrazuje směr, který našel ve své analýze. Také je vyjadřování směru dvěma číslicemi. Materiálové vyhodnocení - dáno počtem pěšců, kteří postoupili hrou. Vyhodnocení pozice (+,-) - (+) program lepší, (-) lepší soupeř. Jestli směr vede k řešení k matovému uzávěru, potom materiálové skóre je vyjádřeno jako +- 62, poziční, v kterém

je uvedeno po kolika tezích dojde k matu.

### Sekce 3

#### 3 a)

Nová hra: Při rozběhu nové hry jsou figury ve svých výchozích polohách. Napsáním (CTRL) "G", vytvoří program volbu pro bílé a pohybuje první.

#### 3 b)

Váš tah: Kdykoliv jste na řadě táhnout, obr. "YOUR MOVE?" je na dolní části hlavní obrazovky. Svůj tah vytvoříte pozicí kurzoru. Oprava nastává stlačením DELETE. Výměna pěšce "Promete to?" - "Povýšit na co ?" N - kůň, B - střelec, R - věž, Q - královna. Stlačením jakéhokoliv jiného tlačítka je volena královna. Tak králem o dvě pole - rošáda, věž automaticky následuje po tahu.

tah COLOSSUS

Po zjištění tahu vytiskne "Let me think ..." - nech mne přemýšlet. Technická informace je postup hledání. ESCAPE - v době, když je program připravován, způsobí, že mu zarazíte hledání, vyjádří "ESCAPE" a vyjádří nejlepší tah, který do této doby našel. MATE IN = počet tahů do matu.

#### 3 d)

Jestliže je hra uzavřena, hodiny se zastaví a počítač udá zprávu napravo od šachovnice, kterou vyjádří stav hry.

"DRAWN" - hra byla uzavřena 3x se opakujícími pozicemi, 50. pohybem nebo stavem, kdy jeden nemůže matovat druhého. Příklad: dva králové nebo král, pěšec proti králi; král, střelec proti králi.

"CHECKMATE" - strana, která táhla naposledy, dostala mat.

"STALEMATE" - strana, která je na tahu půjde do matové pozice (situace).

"TIME UP" - ukončený čas, kde hráč, který je na tahu, ztratil čas. To přijde v úvahu pouze tehdy, jestli hrajete hru "All-the-moven" program se potom zeptá "What now?" (Co dál ?) a čeká, až se dá další příkaz.

"CTRL N" je nová hra.

### Sekce 4

4 a)

Příkazy na klávesnici:

Pohyb kurzoru příčná linka přes střed čtverce, pohyb dvěma způsoby:

1. klíčem kurzorovým
2. algebraickým

Kurzor závisí na tom, zda táhne bílý nebo černý.

Změna pozic:

Vytiskni (CTRL) "A" - tímto příkazem je možno provést jakýkoliv legální stav (změnu) při hře. Na displeji se objeví zpráva "Alter position"(změna pozice) "Commands ?" (dej příkaz). Stranu, kterou chceme měnit - "White" (bílý) a "Black" (černý) zvolíme písmenem "S".

Další sada příkazů, která dovoluje úpravu šachovnice: Základní vstup: písmeno "M" program se zeptá: "Move Number ?" (jaké číslo pohybu ?) a umožní nám, abychom provedli nový pohyb (způsob, jak vstupovat s numerickými daty 4b.). "G" jestliže po provedené změně pozice se rozhodnete, že jste udělali chybu, dosáhnete tímto původního stavu.

4 b)

Numeerická data:

Mnoho příkazů vyjadřuje čísllice, která způsobí nové hodnoty parametrů atd. Pro vstup číslic používá program jednoduchou metodu. Nejprve běžná hodnota parametru se objeví na displeji v poloze (Query). Ke zvýšení hodnoty - šipka nahoru, uvedené na displeji stiskni tlačítko UP-ARROW (šipka nahoru). Jestliže nová hodnota je nad horním limitem platným pro ten parametr, pak přeskočí na nejnižší pozici. pro snížení hodnoty uvedené na displeji DOWN - ARROW (šipka dolů) do programu stiskni tlačítko RETURN. Jestli nechceš změnit běžnou hodnotu, stiskni RETURN.

"S" - strana, která se bude pohybovat, určuješ partnera bílý nebo černý, který má táhnout. Jestliže je šachovnice obsazena, tah barvy figurek značí, který má táhnout.

"C" - pro CLEAR - vyčistíte - P - pěšec, N - kůň, B - stěelec, R - věž, Q - královna, K - král.

K tomu, aby se změnil čtverec, umístěte kurzor na něj a vstupte jedním zhora uvedeným, abyste určili nový stav čtverce. Uvědomte si, že algebr. kontrola kurzoru není proveditelná na ALTER POSITION (při změně pozice). Jestliže čtverec je změněn, kurzor se pohybuje o jeden čtverec doprava, aby mohl jednoduše provést pohyby kusů v úplných řadách.

"W" - wipe - tento příkaz odstraní všechny figurky ze šachovnice, což umožní umístění velmi málo figur pro rychlé nasazení nové pozice.

CTRL "N" - nová hra NEW GAME - v tomto módu výměny pozic, plný popis viz později.

"E" - Východ - umožňuje vyjít z Alter position, když jste dosáhli požadovaného postavení. Jestliže toto rozestavění je nelegální z jakéhokoliv důvodu, objeví se na obrazovce "ILLEGAL" a výměna pozice nevyjde. Potom musíte chybu opravit dříve než vstoupíte pro výměnu. Nelegální postavení vznikne v těchto případech:

- žádná (kterákoliv) strana nemá krále
- strana má více než jednoho krále
- strana, která není na tahu, je v šachu
- některá strana má pěšáka buď v první nebo osmé řadě
- některá strana má více než 8 pěšců nebo povýšených kusů.

Jestliže vstupujete do hry ALTER POSITION, když jste provedl jakoukoliv změnu, záznam o běžné hře se vymaže (všechny předchozí tahy se vymažou) tak, že nelze provést krok dozadu přes tyto pravděpodobně nelegální pohyby.

Poznámka: Změna strany, která má táhnout nebo změna počtu tahů je uvažována jako změna.

CTRL "B" - Back step (krok zpět) a nebo

CTRL "F" - For step (krok dopředu).

Všechny pohyby ve hře jsou skladovány v paměti programu. To Vám dovoluje, abyste šli o krok dopředu nebo dozadu, stejným příjmem, abyste dosáhli požadovanou pozici. Toho může být využito z různých důvodů např. jestliže jste ztratili náhodou figuru, můžete zjistit svůj omyl Back step nebo jestliže si přejete pokusit se o jiný postup v dřívější partii hry, můžete se vrátit k požadované situaci a potom pokračovat ve hře jiným způsobem.

Postup po jednom tahu v té zaznamenané hře jeden krok - udělá tolik kroků, kolik jste si přál, pokud chcete hrát na stejné straně.

Poznámka: Ve skutečnosti v paměti programu je prostor pro nejvíce 120 tahů, což je dostatečné pro uložení většiny her kompletních. V případě, že hra je delší než 120 tahů, záznam je automaticky přepínán tak, aby zachoval nejčerstvějších 120 tahů. V tom případě se nemůžete vrátit zpětným chodem na začátek.

(CTRL) "C" (barvy) Colours - obraz na obrazovce a šachovnice může být libovolný ze 16 barev. Doplnkové barvy jsou: (obrazovka) screen = 9, (základ-

na) border = 9.

(CTRL) "D" "Lead or Save ?" volbou "L" nabít předtím získaný záznam nebo "S" znamená nahrát získaný záznam.

Disk/Tape - volba výstupního zařízení.

Program Vás vyzve, abyste spustili zapisovač a stiskli jakýkoliv knoflík s výjimkou BREAK. Devadesát sekund trvá nahrání nebo přehrání, jestli se nabíjí, pamatujte, že páska je vystavena 20 s před startem tohoto nahrávacího textu.

Jinak může dojít k chybě 138. Jestliže dojde k jakékoliv chybě, ukáže se standardní chyba. Pamatujte, že parametry, rychlost, čas, nejsou nahrány, a proto musí být po zavedení RESET znovu položeny.

4 c)

Příkazy:

stiskni tlačítko (CTRL) a PÍSMENO

"A" (Alter position) - display: "Alter position",  
"Opponent: Command ?"

"C" (Get initial data) - při omylu se vrátí do daných pozic

"M" (Mave-number) - display: "Move number?" - Vyznač tak!

"S" (Side-to-move) - která strana je na tahu?

"C" (Clear), "P" - pěšec, "N" - kůň, "B" - střelec, "R" - věž, "Q" - královna,  
"K" - král.

"W" (Wipe) - vymaže všechny figury na šachovnici

"N" (New game) - nová hra

"E" (Exit) - ukončení "Alter position" Display "Illegal" - hra dál nepokračuje

"B" (Back-step) nebo "F" (For-step) je možné se vrátit a pokračovat jinak  
- průzkum tahů dopředu

"C" (Colours) - lze zvolit v kterékoliv ze 16 zákł. barev, Default c. : screen  
= 9, border = 9.

"D" (Disk/Tape) Display: "Leas or Save ? "L" - nabít dříve uschovaný program,

"S" - chci nahrát právě hraný program. Opak. "D" - display: "Disk/Tape"

Disc: file number ? (Ø ... 89) - nab. / přehr.=2 s

Tape: spustit magnetofon a stisknout kterékoliv tlačítko (ne BREAK) 20 s  
před "Data?" (jinak hlásí ERROR 138) - čas 90 s. Parametry programu nejsou  
nahrány - nutno dodatečně zapsat rychlost hry, časy ...

"E" (Elapsed-tim clecksú 00:00:00 až do 255:59:59, mění-li se čas podmínky  
uprostřed hry

"G" (go) - příkaz, aby program postoupil pro stranu, která je na tahu, možno  
několikrát opakovat G G G G ...

- "L" (Legal moves) - program napoví nejlepší tah, další ...
- "N" (New game) - hraje se znovu. Nezvolí-li se opět "A", zůstává záznam poslední hry a lze jí projít příkazy "F" nebo "REPLAY".
- "O" (Orientation) - změna barev figurek.
- "P" (Play-self) Hraje "Colosseu: Colossus" - na konci dělá pauzu a dále pokračuje "N", stisknutím ESCAPE se "P" přeruší a lze pokračovat normálně.
- "Q" (Quantity parameters) Display: "Beek?" Ø - nepoužije knihy - lehčí pro oponenta, 1 - použije "beek". Display: "Draw score?".  
Materiální score od -9 do +9  
poziční stav od -60 do +60  
Čím nižší číslo zvolíme, tím více se bude program snažit vyhrát. Čím vyšší tím spíš program dovolí tah (efektivně Vám zjednoduší dosáhnout bodů opakováním pozice).
- "R" (Replay) - Přehraje celý zápis znovu od začáteční do konečné pozice, za každým tahem přeruší na Ø - 20 s (lze stanovit. Přerušit lze v pauze stisknutím "ESCAPE".
- "S" (Supervisor) - zastaví program a umožní si ověřovat další tahy obou stran.  
Display: "Opponent: Opponent:.. Tahy lze určovat sám, nebo použít" přátelských rad na obrazovce.
- "T" (Type of plaing mode) - má 6 různých modů hry.  
Display: "Type?" 1 ... 6

#### 1. Tournament mode (kontrolovací časy)

Lze stanovit počet tahů nebo čas pro 1. časovou kontrolu, 2. časovou kontrolu. Počítač obvykle nikdy stanovený čas nepřekročí. Vás nechá překročit a oznámí, že vyhrál "na čas".

#### 2. Average mode (stanoví se průměrná doba tahu)

Display: "Move time?" Ø zvolí nejrychlejší řešení - začáteční modus odpovídá asi 10 s na tah.

Dovoluje stovky časových úrovní hry (60 tahů do 1. časové kontroly).

#### 3. All-the-moves mode (v klubech stanovené časy na tah - např. 5 min. a na celou hru).

Při překročení času na displeji: "Tipe-up". Před začátkem hry je možno přidat nebo ubrat svůj čas, a tak vytvořit handicap pro hráče slabšího nebo lepšího než počítač.

#### 4. Equality mode (program se řídí podle času oponenta)

5. Infinite mode (bez omezení hledá nejlepší tah z dané pozice)

Pro hádky hledá, dokud hru nezastavíte, nebo našel mat, nebo prošel 14 tahů dopředu (max. look-ahead) nebo je jen 1 legální tah. Vhodné, když třeba přes noc potřebuje nalézt nejlepší tah, nebo vychází z dané situace.

Hodiny ukazují 00:00:00 a rozeběhnou se při hledání, po stanovení tahu se zastaví.

6. Problem mode (pro řešení šachových problémů)

Display: "Problem type?"

1. Normal mates - "Bílý táhne a dá mat černému v x tazích."

2. Self mates - "Bílý táhne a donutí černého dát mat bílému v x tazích"

3. Help mates - "Bílý táhne a pomůže černému dát mat bílému v x tazích"

Display: "Mate in?" - číslo, počet tahů (umí řešit maty do 7 tahů). Najde-li mat, napíše postup pod záznam, zastaví čas a zeptá se: "Continue?" Spokojen? "N" provede tahy, "Y" hledá jiné řešení vedoucí k matu (nový čas). Lze opakovat až jiné řešení není - Display: "No mate".

"U" (Use next best) Po tahu stroje (nejlepší uvážený) je možno požádat a zvolit jiný nejlepší ze zbývajících. Tak lze pokračovat, až vyčerpá všechny a napíše na display: "NO MORE MOVES" a začne znovu z nalezených tahů. Používá-li program knihu otevíracích tahů, použije náhodně vybraný postup jiný z knihy (možnost volby typu hry), vyčerpá-li všechny možnosti z knihy, volí nejlepší vlastní tah ze zbývajících možností.

"V" (Visible) umožňuje hrát naslepo. Display: "Visibility?" dispozice -

1. způsobí, že bílé nejsou vidět

2. způsobí, že černé nejsou vidět

3. zmizí všechny figury

"Z" (Zap seeper) - vypíná zvukové doprovody - pípání.

Hodnotný program pro šachy:

Jazyk: 6502 assembly

Code size: 28K

Data size: 5K

Počet ověřených míst (pozic) za sekundu: 450 / průměr

Estimated Rating: 1800 ELO /150 BCF)

Otevírací tahy - má "knihu" se 3000 pozicemi ke hře otevíracích tahů. Směry se liší od 2 do 17 tahů do hloubky. Je-li podle "knihy" více stejně hodnotných možností, Colossus sám zvolí na základě pravděpodobnosti některou.



Program COLOSSUS CHESS 3.0 pro ATARI 400/800 600XL/800XL, 48K, hrál s jinými programy 16 her (1, 1/2, 0) takto:

|                   |                  |          |        |
|-------------------|------------------|----------|--------|
| Parker Chess      | Parker Games     | ATARI    | 12 - 4 |
| Sargon III        | Hayden           | Apple II | 10 - 6 |
| White-Knight MkII | BBC Publications | BBC      | 13 - 3 |
| Cyrus IS Chess    | Sinclair         | Spectrum | 13 - 3 |
| Superchess 3.0    | CP Software      | Spectrum | 14 - 2 |

V ostatních případech vždy 16 - 0.

## 15. DIAMONDS - DIAMANTY

=====

### Scénář:

Kolem roku 1880 byla v pouštích australského vnitrozemí objevena ložiska diamantů. Prý někde v písku kolem Kruhových hor leží diamanty, jejichž velikost si nelze ani představit.

Prospektor Digger Dan (kopáč Dan) se vypravil hledat tyto diamanty. Cestou ke Kruhovým horám procházel územím Briana Bloba. Když Brian zjistil, že mu Dan pošlapal překrásnou zahradu, kde měl spustu žab a vzácných hub, rozzuřil se a pustil se za Danem.

Takže, když Dan dorazil ke Kruhovým horám, měl Briana za zády, ale nebyli tam jenom sami dva ...

Filip plnič nejraději zaplňuje tunely a díry. Když zahyne, opět se za chvíli objeví.

Tři létající ohnivci občas v tunelech pátrají po malém hmyzu k jídlu.

Další prospektor chtěl najít obrovské diamanty, ale tragicky zahynul v dolech. Duch jeho očí občas v tunelech kouká po diamantech.

Rychlý Simon prohlíží svůj revír, aby našel k obědu nic netušící kopáče.

### Joystick:

Hráč č. 1 používá ovladač zapnutý v prvním konektoru, hráč č. 2 používá ovladač zapnutý ve druhém konektoru.

### Select:

Stisknutí tlačítka Select během natahovacího módu nastaví hru pro dva hráče (bez stisknutí tlačítka Select je nastavena hra pro jednoho hráče).

Začátek hry:

Hru začíná hráč (při nastavení hry pro dva hráče hráč č. 1) pohybem joysticku během natahovacího nebo vybíracího módu.

Struktura hry:

Existuje 16 úrovní hry, každá úroveň má jinou konfiguraci podzemních zdí.

Čím je vyšší úroveň, tím těžší je bezpečně sebrat všechny diamanty.

Každá úroveň má 4 obrazy:

- v prvním obrazu přijde Filip Plnič
- v druhém přijdou Ohnivci
- ve třetím přijdou Oči
- ve čtvrtém přijde Simon

Když seberete všechny čtyři obrazy, můžete postoupit na další, složitější úroveň.

Bodování:

Dostáváte 1 bod za každý sebraný diamant. Počet diamantů je zobrazen nahoře obrazu. Když donesete diamanty na povrch, dostanete bonus dva body a navíc se výsledek vynásobí deseti. Pokud se Vám podaří dostat Briana pod kámen, dostanete 10 bodů. Další čtyři figurky je obtížnější zabít, když se Vám to podaří, dostanete 20 bodů.

Démon je nesmrtelný, zabít ho nemůžete.

## 16. DAN STRIKES BACK (Dan bude odvetný úder)

=====

Určení:

Tato hra je pro jednoho hráče používajícího joystick vstup 1.

Popis:

Nejcennějším majetkem ZLATOKOPA DANA byl velký diamant, který vykopal poblíž Round Mount v australské buši. Jeho vychytralý nepřítel Pyskavý Brian odhalil, kde Dan skrývá svůj diamant a ukradl mu ho. Brian ukryl diamant do svého nejhlubšího sklepení a pečlivě ho tam uzamkl. K jeho ochraně sem Brian umístil různé nestvůry, které střeží různé oblasti sklepení, a přístupové cesty uzavřel masivními dveřmi.

Dan se odváží do Brianova sklepení, aby zde získal zpět svůj velký diamant. Na své cestě musí Dan zašlápnout HOUBY a posbírat MALÉ DIAMANTY, aby mohl otevřít dveře do každého následujícího patra sklepení. Přitom musí stále unikat NESTVURÁM, které se kolem něho potulují.

Jakmile se zmocí velkého diamantu, musí se pokusit dostat živý ven. Naneštěstí pro Dana se v okamžiku, kdy Dan vstoupil do sklepení, objevuje na scéně Brian a stále jej pronásleduje.

Režim "ATTRACT"

Hra DAN STRIKES BACK se spouští v režimu "ATTRACT", jakmile je natažena z magnetofonu. Až do okamžitého odstartování hry se ozývá melodie a na obrazovce je zobrazeno sklepení.

START:

Hra se odstartuje zmáčknutím tlačítka START nebo knoflíku na joysticku. Vaše skóre a náhradní zlatokopové jsou zobrazeny v levé horní části obrazovky. Nejvyšší dosažené skóre od okamžiku, kdy byla hra nahrána z magnetofonu, je zobrazeno v pravé horní části obrazovky.

Ovládání joysticku:

Dan se bude pohybovat ve směru, v němž pohnete joystickem. Ve sklepení jsou určitá místa, kde Dan nemůže vyšplhat nahoru. Jestliže narazíte na takové místo, budete si muset najít jinou cestu, po níž se dostanete ke svému cíli.

Sklepení:

Je rozděleno na 6 pater, z nichž každé je odděleno od ostatních dvojicí zavřených dveří. Aby bylo možno otevřít dveře do pater 2 a 4, musí Dan zašlápnout všechny houby na patrech 1 a 3. Aby bylo možno otevřít dveře do pater 3, 5, a 6, musí Dan posbírat všechny malé diamanty na patrech 2, 4 a 5. Aby otevřel dveře do komory, kde je ukryt velký diamant, musí Dan zašlápnout všechny houby, které event. potká na patře 6.

Automatické dveře:

Na patrech 2 a 5 je několik automatických dveří, které se náhodně zavírají a otvírají, a dočasně tak zabraňují průchodu, musíte buď najít cestu, kterou je obejdete, nebo počkat, až se opět otevřou.

Pavouk:

Na patře 3 pobíhá kolem průchodu velký pavouk, který za sebou zanechává pavučiny. Abyste mohli sestoupit dolů, musíte těmito pavučinami proniknout. Dejte

pozor, abyste při pronikání pavučinami nebyli chyceni.

Příšery:

Ve sklepení číhají i jiné příšery. Nenechte se od nich chytit, jinak byste byli "synem smrti".

Muchomůrky:

Zašlápnutím kouzelných muchomůrek, které se občas vynoří z podlahy, získáte prémiové body.

### BODOVÁNÍ:

|                                                                       |             |
|-----------------------------------------------------------------------|-------------|
| Za každou zašlápnutou HOUBU .....                                     | 10 x patro  |
| Za každou zašlápnutou KOUZELNOU MUCHOMŮRKU .....                      | 20 x patro  |
| Za každý sebraný malý diamant .....                                   | 50 x patro  |
| Za každou překonanou PAVUČINU .....                                   | 100 bodů    |
| Za získání VELKÉHO DIAMANTU .....                                     | 5 000 bodů  |
| Za to, když se dostanete živí ze sklepení<br>s VELKÝM DIAMANTEM ..... | 10 000 bodů |

Pozor!

Jakmile se zmocníte VELKÉHO DIAMANTU, bude po Vás Brian házet vším, co ve sklepení má, aby Vám zabránil v úniku.

Úspěšná výprava:

Jakmile se Vám podařilo dostat se ze sklepení s VELKÝM DIAMANTEM, zkuste to znovu, avšak vše se bude pohybovat o trochu rychleji a příšery budou o to příšernější.

Pauza:

V průběhu hraní je možné hru přerušit stisknutím knoflíku na joysticku. Chcete-li pokračovat, pohněte joystickem na libovolnou stranu.

## 17. ELEKTRAGLIDE

=====

Je to první závodivá hra, kde herní zkušenost znamená vše. Zapomeňte na depa, tankování, výměnu pneumatik nebo předjíždění. Elektraglide Vám nabízí jedinečný závod o přežití, kde rychlost, pohyb a napětí při překonávání nebezpečí Vás dovedou až na pokraj šílenství.

Hra:

- 1) Pohněte JS nebo stiskněte FIRE, aby se objevil titulek s volbou.
- 2) JS vpravo nebo vlevo volí různou charakteristiku strmosti řízení.
- 3) FIRE pomocí šipky volí dráhu, páka vpravo nebo vlevo volí Scotland, England, Wales, America, Australia.
- 4) Páka vpřed - začátek hry.

Strmost řízení - č. 1 - nejtěžší (strmá), č. 3 nejjemnější

Cíl hry:

Je prostý - udržet se na dráze za každou cenu a dojet až do tunelu, který vede na start další sekce.

Panel:

Odčítací hodiny ukazují, kolik času zbývá k dosažení další sekce, rychloměr vpravo udává okamžitou rychlost až do max. 60 jednotek.

Rady:

- 1) Tyk strmosti řízení zvolte tak, aby co nejvíce vyhovoval Vašemu joysticku.
- 2) Útočící koule jsou inteligentní a stále znají Vaši polohu - buďte opatrní!
- 4) V zatáčkách poslouchajte zvuk raket nad sebou vyzařující dolů elektrostatické sloupce, které zastaví Váš postup.
- 5) Pozor na řízení v tunelu.
- 6) Stále pozorujte stíny, pomohou Vám vyhnout se kolizím.
- 7) Poslouchajte zvukové varování, že dobíhá čas.

Řízení:

Joystick v portu 1. Na konci hry po stisku FIRE jedete znovu ve stejných podmínkách. Dáte-li páku joysticku vpřed, můžete znovu volit vstupní podmínky.

Pauza:

Hra se dá zastavit a opět rozeběhnout jakoukoli klávesou.

## 18. EASTERN FRONT

=====

Simulace operace BARBAROSA pro počítač ATARI. Vyžaduje joystick. Hrajete roli německého velitele, který manévruje se svými jednotkami, aby získal dobrou pozici dříve než se dostaví zima a začne ruská ofenzíva. Váš ruský protivník je hráč počítačem. Základní průběh hry je velmi podobný historickému sledu událostí. Němci vtrhli do Ruska a poráželi všude ruské armády. Rusové však stavěli

nové jednotky a Němci, vyčerpání dlouhým válečným tažením začali ztrácet dech, když se přiblížili k Moskvě.

V zimě německá ofenzíva pokračovala s dílčími úspěchy, ale vzrůstající síla Rusů Němce zastavila a obrátila je na ústup. Tato hra Vám umožní si celou tuto situaci zopakovat. Vyžaduje však na rozdíl od většiny počítačových her značný čas, úsilí a intelekt.

Jak hrát? Když je program nahráný, uvidíte zobrazenou část mapy Ruska. Obrazovku si představte jako "Okno", kterým pohybuje joystickem kam potřebujete. Ve středu tohoto okna uvidíte růžový čtvereček - kurzor. Jestli kurzor narazí na kraj mapy, okno se posune na druhou stranu, odkrývající další část mapy, až k bílým hranicím, které mapu ohraničují. Nad mapou vidíte několik symbolů.

Bažiny jsou zobrazeny symboly ve tvaru V.

Města jsou shluky malých obdélníků a hory jsou trojúhelníky.

Vojenské jednotky jsou naznačovány čtverci se symbolem X, čtverce s malými čtverci nebo ovály uvnitř jsou obrněné nebo jezdecké jednotky.

Červené jednotky jsou ruské, bílé jsou německé.

Dříve než můžete rozhodnout jak umístit jednotky, budete požadovat inspekci jednotek, kterým valíte. Umístíte kurzor nad jednotku a stisknete tlačítko joysticku (FIRE). Jednotka zmizí, odkrývající terén pod ní. Nezbytné informace o jednotce se objeví po mapou. Označení jednotky na horní řádce a síla na dolní. Údaj "síla" je používán pouze pro naznačení historie a neovlivňuje hru, zatímco typ jednotky (pěchota, tanky ...) je důležitý pro průběh hry. Jednotky pěchoty a domobrany se pohybují mnohem pomaleji než ostatní.

Počítač vyžaduje Vaše rozkazy jednotkám, které budou vykonány pouze po stisku tl. START. Můžete dávat rozkazy kolika jednotkám chcete, ale pouze jednou v příslušném kroku hry. Během inspekce jednotky se pod ní objeví maltézský kříž po stisknutí FIRE. Označuje poslední operační cíl (úkol) německé jednotky. K vydání rozkazu držte FIRE během inspekce a J ve směru, kterým se má podle Vašeho přání jednotka přesunout. Maltézský kříž se pohne jeden krok v tomto směru, představuje jeden rozkaz k této jednotce. Můžete dát jednotkám až 8 rozkazů. Objeví se šipka směřující na kříž, naznačující přesun, který jste rozkázali jednotce vykonat. Ke zrušení rozkazu stiskněte FIRE se současným odsunem. K vykonání rozkazů (pamatujte, že počítač dává svým jednotkám také rozkazy) stiskněte START a sledujte obrazovku. Kdykoliv dojde k boji, uslyšíte výstřely a počítač zabarví bránící se jednotky v jedné barvě. Jakmile jsou všechny rozkazy vykonány, počítač doplní data nahoře na obrazovce a zobrazí čas, přivádí posily na mapu, doplňuje zálohami jednotky, které již na mapě jsou. Ukládá trestné body jednotkám, které jsou bez přísunu zásob. Vypočítává a zobrazuje pod mapou na levé straně

Vaše skóre. Dále pozoruje, máte-li nějaké zálohy v tomto kole. Jestliže ano, umístí hvězdičku pod mapu na pravou stranu.

Jestliže je všechno vykonáno (několik sec), jste požádán o další sadu příkazů. Zkontrolujte znova jednotky a rozvažte strategii a další pohyby. Hra pokračuje až do data 29. března 1942, kdy je Váš výkon vyhodnocen. Typická hra trvá 3 hodiny. Vítězné body jsou získávány přesunem co největší bojové síly na východ. Ztrácejí se tím, že dovolíte Rusům dostat bojové jednotky na západ. Nejvyšší možné skóre je 255. Není těžké je získat, ale udržet do konce hry. Jestli je Vaše skóre na konci hry 0, potřebujete vyvinout více efektivní strategie, nezapomeňte stavět linie jednotek k zajištění stálého přísunu. Výsledek 100 - 200 ukazuje, že jste dobrý velitel. Zkuste zlepšit svou strategii, zvláště během zimní sezóny a před začátkem roku 1942. Jestliže dosáhnete 200 bodů a více, je Váš výkon vynikající.

Začátečníci možná rádi využijí možnost stisknout tl. OPTION jednou během hry - to zvýší Vaši bojovou sílu o 50 %, ale Vaše skóre se zmenší o polovinu. Využijte této možnosti s rozvahou.

Blátivá sezona začínající v říjnu je indikována různou barvou země. Všechny pohyby a bojové akce jsou pomalejší, trpí zásobování. Zima je zobrazována další barvou (lepší pohyblivost, ale stroje zamrzají, mužstvo trpí omrzlinami ...). Čím více na východ, tím máte větší potíže se zásobováním. Je toho mnohem více, co jsme Vám neprozradili, ale měli byste být schopni vyvinout a přizpůsobit strategii podle informací, které jsme Vám poskytli. Cokoliv se stane, dává smysl daný přechodními instrukcemi.

#### 19. F 15 STRIKE EAGLE (Kódy a povel)

=====

|       |       |        |        |        |        |        |        |       |
|-------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|
| X = Y | O = C | 1 = A  | 2 = I  | 3 = G  | 4 = I  | 5 = B  | 6 = C  | 7 = H |
| 8 = C | 9 = H | 10 = A | 11 = B | 12 = C | 13 = P | 14 = K | 15 = E |       |

0 až 9 ... tah motorů

A ... forsáž (o 60 % větší tah motorů)

B ... výzbroj

E ... antiradar

F ... odpálení raket

G ... dělo 100 nábojů

M ... rakety středního doletu s automatickým naváděním

P ... stop režim (pauza)

|             |                                                  |
|-------------|--------------------------------------------------|
| R ...       | dosah radarů                                     |
| S ...       | rakety krátkého doletu s infračerveným naváděním |
| T ...       | odhození přídavných nádrží                       |
| X ...       | brzdění                                          |
| ESCAPE ...  | zajetí (vrátí hru na začátek)                    |
| SPACE ...   | pohled dozadu                                    |
| KURZORY ... | nastavení polohy navigačních zařízení            |

## 20. FIRE CHIEF =====

### Scénář:

Musíte zachránit nové vydání skvělé počítačové hry ELECTRAGLIDE, kterou vyvinula společnost English Software pro počítače Commodor a Atari, před vrhačem zápalných pum, najatým společností Everso Software.

### Úkol:

Projeďte co nejrychleji silnicí s hustým provozem, zachraňte diskety s nahranou hrou z trezorů, aniž byste byl zasažen střelami a přeneste diskety do jiného úkrytu dřív, než budou zničeny.

### Jízda:

Jste vybaven nejnovějším vznášedlem FIRESCHIEF MOBILE, které Vám dovoluje vznášet se nad ostatními vozidly, abyste dosáhl svého cíle - budovy s trezorem a disketami. Vznášecí tryska se uvádí v činnost spouští na JS, ale šetřte s ní, jinak se brzy vyčerpá. RADAR pracuje automaticky a říká Vám, který jízdní pruh je momentálně nejrychlejší - sledujte blikající bílý indikátor vpravo. Číselná informace TO GO udává vzdálenost k dalšímu požáru, údaj TIME Vám oznamuje čas, který zbývá. Nenaboukejte se, vybuchuje to!

### Boj s ohněm:

Jakmile se dostanete na místo, FIRE uhasí stopu, kterou po sobě zápalná střela zanechává. Jakýkoliv dotyk střely samotné Vám roztaví oblek a zničí disketu, kterou třeba právě nesete. (Nezapomeňte - zachraňujte pouze hru ELECTRA). Dotknete se trezoru a rychle utečete. Smíte nést jen jednu disketu. Kontrolujte čísla na obalech disket s počtem, který je ještě nutno sebrat. Za každou záchranou disketu dostanete novou dávku čerstvé vody.

### Řízení:

Během titulní melodie vyberte pomocí SELECT úroveň obtížnosti a spusťte hru pomocí START nebo FIRE.



Pauza:

Zastavení a zpětné rozběhnutí hry je možné pomocí SELECT.

Body:

Dostanete je za ujetou vzdálenost, za množství uhašených stop, ze sebrání diskety, za její uložení do obalu, za sebrání klíče. Bonus je za dojetí k bludišti, za úsporu času a paliva, za množství zbylé vody po záchraně každé diskety.

Obtížnost:

Hra má 8 úrovní obtížnosti a 4 typy bludišť.

Klíč:

Vrhač pum po sobě nechává v některých bludištích roztroušené klíče jako svoje poznávací znamení. Seberte je a dostanete bonus.

Rady ke hře:

Pozor na nákladák!

Rady k lepší hře:

Při nižších úrovních nepospíchejte na čas, máte ho spoustu.

Rady ke skvělé hře:

Předjíždějte vozy v nejrychlejším pruhu.

## 21. FIREFLEET ( Bitevní flotila)

=====

Určení:

FIREFLEET je hra pro jednoho hráče, používající joystick vstup 1. Hra se vždy spouští zmáčknutím START.

Popis:

Ve hře FIREFLEET se nádherné svislé spirály spojují s úžasnými řadami obrazců neuvěřitelných barev, nepřátelskými tanky a děly, vražednými bitevními poli a zdánlivě neproniknutelnými kaňony. Vaším úkolem je projet s Vaším křižníkem FIREFLEET 34 obrazců plných nebezpečí, rizika a nástrah. Tato hra je rozdělena na 4 stejné sektory, z nichž každý je charakterizován jinou úrovní náročnosti. Váš křižník je možno ovládat joystickem ve všech 8 různých směrech, reakce na pohyb je rychlá a přesná.

První sektor:

V prvním sektoru má nepřítel velkou palebnou sílu, avšak děla jsou větší-nou nekrytá. Máte dostatek prostoru k manévrování.

Druhý sektor:

Nepřátelské tanky blokuji Vaši cestu a přežít je vskutku obtížné. Na konci

cesty Vás čeká poslední zkouška - jak budete pokračovat, když prostoru je oči-  
vidně tak málo ?

Třetí sektor:

Nejtěžší ze všech - bitevní pole obklopená tanky a děly, z nichž je  
většina chráněna proti raketám Vašeho křižníku. Bitevní pole, které není možno  
zničit ...

Čtvrtý sektor:

Tak jste se dostali až sem! Nezničitelné tanky a slepé uličky Vám stále  
ještě mohou překazit zdárné ukončení úkolu.

Bodování:

Za každých 10 000 bodů získáte další křižník FIREFLEET, avšak je možné  
získat maximálně 9 lodí.

NAKOnec si zapamatujte, že přílišné manévrování povede pouze ke zničení  
Vašeho křižníku, proto kormidlujte pečlivě a přesně a kaňony se budou před Vámi  
otevírat.

## 22. FIGHTER PILOT (Stíhací letec)

=====

Program FIGHTER PILOT je přibližná simulace letu v reálném čase, odpoví-  
dající podmínkám letu se stíhacím letounem F 15 EAGLE. Simulace letu nabízí mno-  
předností vycházejících ze skutečných trenažérů letu pro piloty, včetně tří-  
rozměrného výhledu z kabiny (cocpit), vybavenosti letounu, možnosti vzdušného  
boje a použití raket vzduch - vzduch, zavedení vlivu bočního větru a turbulen-  
ce i přistání v mlze. Program umožňuje trénování, ale i zařazení různých stup-  
ňů obtížnosti pilotování podle zručnosti pilota.

Jak vybrat z menu na obrazovce:

Symbolem letounu pohybujte pomocí páky joysticku nahoru a dolů nebo pomocí  
klávesy SELECT. Zvolenou variantu, na kterou ukazuje symbol letounu, označte  
počítači stiskem tlačítka TRIGER na joysticku nebo stiskem klávesy OPTION.  
Varianta je vyznačena textem na bílém podkladu. Spouštění varianty pak provedě-  
te stiskem klávesy START.

Popis variant:

LANDING PRACTICE - nácvik přistávání:

Váš letoun se nachází ve výšce 1 700 Ft (600 m) a 6 mil (10 km) od místa

přistání na přistávací dráze letiště BASE. Podvozek je vysunut a připraven k provedení manévru přistání. Použijte škrtící klapky, klapky na křídlech a výškové kormidlo k přizpůsobení rychlosti a sestupu letounu. Pro provedení manévru mohou být použity údaje přístrojů ILS (Instrument Landing System) a letounového počítače. Po dosednutí letounu na dráhu použijte brzdy a nakonec vypněte motory.

#### FLYING TRAINING - trénink létání:

Váš letoun je na začátku startovací dráhy letiště BASE orientované k severu. Startujte otevřením škrtících klapek - většinou na 100 % nebo s přidávným spalováním (forsází) a při dosažení startovací rychlosti zatlačte páku joysticku k sobě. Maximální akcelerace je možná, jestliže zabrzděný letoun má plný výkon motorů a pak je odbrzděn.

Při dosažení rychlosti asi 300 kts po startu zatáhněte podvozek. Při vysunutí klapek naplno (zvětší se plocha křidel) je start možný i při nižší rychlosti. Při rolování (pojízďení po zemi) používejte pro změnu směru kormidla, křídélka při rychlosti menší než 10 kts.

#### AIR TO AIR COMBAT PRACTICE - nácvik pro vzdušný souboj:

Nacházíte se 2 míle za nepřátelským letounem ve stejné výšce. Zvolte COMBAT MODE a palubní počítač, abyste měli k dispozici údaje o poloze, vzdálenosti a výšce nepřátelského letounu. Nepřítel poletí rychlostí 550 kts a nebude opěťovat střelbu. Pilotujte letoun tak, aby byl obraz W v a palbu zahajte, když je na mušce.

#### AIR TO AIR COMBAT - vzdušný souboj:

V této chvíli jste odpovědný za obranu čtyř letišť: BASE, TANGO, DELTA a ZULU. Nacházíte se na startovací ranveji (startovací dráze) letiště BASE. Pro určení pozice nepřátelského letounu použijte radar a palubní počítač. Po odhadu pravděpodobného pohybu cíle zahajte jeho stíhání. Cíl bude viditelný při vzdálenosti kratší než 3 míle při menším výškovém rozdílu než 5 000 stop. Vlastní souboj začíná manévrováním pro získání výhodné polohy. Poškození Vašeho letounu je indikováno blikajícím symbolem letounu na radaru. Čtyři zásahy provedené nepřátelským letounem jsou pro Vás tragické. Chcete-li přerušit vzdušný souboj pro velký rozsah poškození nebo nedostatek munice, musíte se vzdálit na více než 1 míli nebo dosáhnout vzájemného převýšení většího než 5 000 stop. Nepřítel se vrátí ke svému původnímu cíli - zničit všechna letiště. Vy se můžete vrátit na kterékoliv letiště (zbývající), kde bude Váš letoun doplněn municí, palivem, případně opraven.

### BLIND LANDING - přistávání naslepo:

V této fázi je simulováno přistávání v mlze. Na obrazovce není při výšce 50 stop nic vidět a horizont není vidět nikdy. Navigace je možná pomocí radaru, palubního počítače a mapy.

### CROSS WIND AND TURBULENCE - příčný vítr a turbulence:

Je prováděna simulace příčného větru a turbulence znázorněné chvěním a skoky. Tím je značně ztížen let i navigace, proto je vhodné volit tento mod až po získání určité praxe.

### PILOT RATING - schopnosti pilota:

Tréninkem se schopnosti pilota zlepšují až k dosažení mistrovství. Je možné změnit zkušenosti nepřátelského pilota v souboji, např. když zjistíte Vaše přiblížení, typy manévru, jak brzy zacílí, maximální vzdálenost pro zahájení úspěšné palby pro sestřelení nepřátelského letounu. Vaše zručnost nemá vliv na charakteristiku Vašeho letounu. Mějte na paměti, že zkušený nepřátelský pilot je velmi nebezpečný.

### Popis ovládacích prvků

Za letu je Váš letoun ovládán pomocí výškovky, křídélek a směrovky na kormidle.

Výškovky - ovládané pomocí páky joysticku pro let nahoru (k sobě) a dolů (od sebe).

Křídélka - naklání let vpravo a vlevo pomocí páky joysticku (vpravo a vlevo).

Směrovka - způsobuje natáčení letounu, ale i jeho naklánění. Stiskem klávesy Z doleva, X doprava.

Při akrobacii je vliv použitých ovládacích prvků různý. Např. při náklonu (příčném) blížícím se  $90^{\circ}$  bude mít výškovka vliv na zahýbání, ale ne na sklon. Letoun ve strmé zatáčce bude mít tedy tendenci letět nosem dolů. Velikost sklonu, náklonu i zatáčení bude záviset na tom, jak dlouho budete držet klávesu daného příkazu. Tato skutečnost přibližuje simulaci velmi blízko pocitům letu se skutečným letounem.

K regulaci škrtící klapky a pro zvýšení tahu motorů se používá klávesa Q a ke snížení klávesa A. Krátké stisknutí těchto kláves umožňuje jemnou regulaci tahu motoru, zatímco dlouhodobé stisknutí způsobí rychlý nárůst nebo pokles výkonu motorů. Při ovládání rychlosti letounu je nutné mít na zřeteli, že změna tahu motorů ovlivňuje také sklon letounu. Udržení stálé rychlosti letounu závisí na potřebném tahu motorů, ale také na úhlu sklonu a výšce letounu. Při malé rychlosti, např. při přibližování, musí letoun udržovat nos nahoru s ohle-

dem na vztlak křídel. Vzniká tím větší odpor vzduchu a je tedy nutné zvýšit tah motorů. Při vyšších rychlostech není nutné dodržovat polohu nosem nahoru a stejný tah motorů vytvoří větší rychlost. Maximální rychlost letounu bude s výškou klesat při větší hustotě vzduchu. Klapky v křídlech lze ovládat klávesou W nahoru zatáhnout a dolů vytáhnout klávesou S. Používají se pro snížení přistávací rychlosti a klesání na ranvej. Pádová rychlost se mění s vytažením klappek. Vysunutí za letu má vliv na úhel sklonu. Vysunutí při rychlosti 472 kts nebo větší, způsobí jejich utržení.

Podvozek je vysouván a zatahován pomocí klávesy U. Vytažený podvozek má malý vliv na rychlost letounu. Stiskem tlačítka TRIGGER na joysticku uvedete v činnost brzdy. Přitom se na panelu rozsvítí signál "BRAKES". Je-li letoun ve vzduchu, účinek brzd se neprojeví.

Střelbu spusťte stiskem tlačítka TRIGGER na joysticku pouze je-li letoun ve vzduchu a byla-li zvolena varianta "letecký souboj" (COMBAT).

#### Popis přístrojů v kabině:

Na přístrojové desce vpravo dole je signalizace stavu střeliva. Tři bližící symboly nad střelivem podávají informace o blízkosti nepřátelských letounů. Vpravo od symbolů je vyznačen počet sestřelených nepřátelských letounů.

Umělý horizont - uprostřed panelu ukazuje úhel náklonu (roll) a úhel stoupání (pitch). Usnadňuje orientaci při akrobatických manévrech a při vzdušných soubojích, kdy často přestáváme sledovat horizont. Malý symbol letounu svým natáčením ukazuje relativní úhel náklonu vůči zemi a absolutní úhel náklonu vlevo nebo vpravo. Úhel náklonu větší než  $90^{\circ}$  = let s hlavou dole (podvozek nahoře). Úhel podélného sklonu je zobrazen na pohyblivém pásu - modrá barva nosem nahoru (k oblakům) a žlutá barva nosem dolů (k zemi).

$90^{\circ}$  = vertikální stoupání nebo pád.

Rychlost (speed) - na levé straně umělého horizontu je vyznačena rychlost v uzlech (Knot, Kt, pl. kts).

Výška (altitude) - uvedená ve stopách (ft).

VSI (Vertical Speed Indikator) - ukazatel svislé složky rychlosti. Je uveden ve ft/s (stop za sekundu). Stoupá-li, šipka směřuje nahoru a opačně. Klesání při přibližování by se mělo pohybovat okolo 20 ft/s.

Klapky (flaps) - mohou být nastaveny v libovolném úhlu od  $0^{\circ}$  do max. Rychlost 130 kts klapky  $0^{\circ}$ , 120 kts full flaps.

Tah motoru (thrust) - na světelné stupnici je v dolní části panelu zobrazen výkon motorů 0 až 100 % plnou zelenou čarou, čárkovaně zvýšený výkon s pří-

davným spalováním (forsází). Podstatné zvýšení tahu motorů s forsází představuje vysokou spotřebu paliva.

#### Radar a kompas:

Přístroj je umístěn zcela vlevo a slouží pro orientaci letounu pomocí symbolu letounu s označením HDG (heading). V dolní části přístroje jsou uvedeny údaje o poloze a vzdálenosti od majáku, se kterým jste ve spojení. Zvolíte-li stlačením klávesy N jiný maják, na ukazateli se objeví nové hodnoty. Blikající kříž ukazuje relativní polohu majáku vůči letounu. Chcete-li letět k majáku, směrujte let tak, aby směr odpovídal poloze majáku. Svítící kříž pak bude na špičce symbolu letounu na radaru.

#### Vzdušný boj:

Stiskem klávesy SELECT zvolte COMBAT mode. Opětovným stiskem klávesy SELECT je zapojen hledáček zaměřovače kanonu, odjistí se zbraně, zapojí se radar a palubní počítač na nepřítele.

Na radaru bliká symbol COMBAT MODE.

Údaje o poloze se nyní týkají nepřítele a jeho poloha je signalizována blikajícím křížem. Pro zjištění jeho výšky využijte palubní počítač.

#### ILS - palubní počítač:

Vpravo od údaje o Vaší výšce a indikátoru svislé složky rychlost (VSI) je dvojúčelový přístroj, který se používá:

- a) pro přistávání v mlze (ve tmě)
- b) při vedení souboje.

Stiskem klávesy OPTION zvolte mod a) nebo b).

Mod a) ILS (Instrument LANDING System) - pomocný přistávací systém. Usnadňuje pilotovi přibližování se k přistávací dráze. Ukázka při volbě LANDING PRACTICE. Pro úspěšný manévr přistání je nutné udržet černý čtverec uprostřed obrazovky přístroje. Tím dosáhnete klesání až na ranvey s úhlem  $3^0$  a zajistíte dobré přistání.

Odklání-li se osvětlený čtvereček ze středu přístroje, manévrováním se jej vracíte do středu. Např.: čtvereček se vzdaluje doleva nahoru. Manévr s letounem proveďte vlevo a nahoru (pákou joysticku vlevo a k sobě) a čtvereček se pomalu vrátí do středu obrazovky přístroje.

#### b) palubní počítač:

Stiskněte klávesu OPTION a objeví se přesná poloha k zemi (ve stopách /ft/, sever /N/, jih /S/, východ /E/, západ /W/, kteréhokoli letiště (ranvey) ve vzdá-

lenosti 6 MIL (11 km).

Vzdálenost přísluší letišti, které máte právě na radaru. Bylo-li letiště rozbito nebo je neschopno přijímat letouny, objeví se na počítači žluté a černé pruhy. Palubní počítač zobrazí výšku nepřátelského letounu, jestliže je radar v modu vzdušný souboj (COMBAT MODE).

Při vedení souboje se snažte, aby Váš letoun byl přibližně ve stejné výšce jako nepřátelský. Toho dosáhnete sledováním šipek na palubním počítači.

#### Palivo: (fuel)

Jednoduchý ukazatel spotřebovaného paliva je umístěn v pravé horní části palubní přístrojové desky.

#### Podvozek: (undercariage)

Signalizace je umístěna pod ukazatelem paliva. 3 červené kontrolky a mezi nimi šipka nahoru " ", podvozek zatažený. 3 zelené kontrolky a šipka dolů " ", podvozek vysunut. Podvozek smí být vysunut do rychlosti 300 kts, jinak dojde k poškození letounu.

#### Mapa: (map)

Stisknete-li M, změní se na obrazovce výhled z kabiny na mapu a obráceně. Kontrolní přístroje zůstávají viditelné stále, aby mohl pilot podle nich korigovat let.

#### Poznámky pro pilota:

Přistávací rychlost (Take off) = klapky 0° - 140 kts, klapky na max při 130 kts.

Pádová rychlost (stall) = klapky 0° - 130 kts, klapky max. - 120 kts.

Klapky v kterékoli poloze - 472 kts max. klapky naplno - 352 kts max.

Podvozek: v max. = 300 kts ve výšce 60 000 ft, vodorovný let 2,5mach

v max. = 802 kts při zemi rychlost letu 1,2 mach

Maximální výška 65 000 ft, počáteční stoupavost 50 000 ft/min.

Přistávání: tah klapky U/C náklon VSI rychlost

74 % max Down + 3 /9 125 kts

62 % 0° Down + 6 /12 135 kts

normální přistání s podvozkem / 15 max

bez podvozku / 8 max.

Přistávací dráha při brzdění 8 s zpětným tahem 900 ft

Motory 2 x Pratt Whitney F 100 - PW - 100 turbofans

každý motor 17 600 lbf tahu normální režim

25 000 lbf s přidavným spalováním (forsáž)

Rozměry: délka 63 ft 9 in  
 rozpětí křídel 42 ft 9 in  
 plocha křídel 608 sqft  
 hmotnost s plnými nádržemi 41 500 lb

Tabulka ovládání a povelů:

|                                 |   |                                   |
|---------------------------------|---|-----------------------------------|
| křídélka                        | - | joystick vlevo/vpravo             |
| výškovka                        | - | joystick vpřed/vzad               |
| kormidlo                        | - | klávesa Z - vlevo                 |
|                                 |   | klávesa X - vpravo                |
| tah motorů                      | - | klávesa Q - zvýšení               |
|                                 |   | klávesa A - snížení               |
| klapky                          | - | klávesa W - nahoru                |
|                                 |   | klávesa S - dolů                  |
| brzdy (pouze na zemi)           | - | tlačítko TRIGGER na joysticku     |
| podvozek                        | - | klávesa U                         |
| změna navigačního majáku        | - | klávesa N                         |
| pohled do mapy a zpět           | - | klávesa M                         |
| přistávací systém ILS           |   |                                   |
| nebo palubní počítač            | - | klávesa OPTION                    |
| střelba (jen v modu COMBAT)     | - | nastavení zaměřovače klávesa      |
|                                 |   | SELECT, tlačítko TRIGGER na joys- |
|                                 |   | tiku                              |
| přerušování hry (přestávka)     | - | klávesa ESC                       |
| přechod do jiného modu činnosti |   | klávesa RESET                     |

Tabulka převodu:

používaných anglických měrných jednotek na metrické ISO

|                  | označení           | význam       | převod                        |
|------------------|--------------------|--------------|-------------------------------|
| jednotka délková | foot ft            | stopa        | 1 ft = 0,3 m                  |
|                  | inch in            | palec        | 1 in = 25,4 mm                |
| plošná           | squarefoot sgft    | plošná stopa | 1 sgft = 0,093 m <sup>2</sup> |
| rychlosti        | KNOT KT (pl. kts)  | uzel         | 1 kts = 1,8 km/hod.           |
| hmotnosti        | Pound lb (pl. lbs) | libra        | 1 lb = 0,45 kg                |
| jednotka síly    | poundforse lbf     | silová lb    | 1 lbf = 0,45 kp = 4,5 N       |
| rychl. stoupání  |                    |              |                               |
| a klesání        | stopa za sec.      | fts/s        | 1 ft/s = 0,3 m/s              |



### Chráněný způsob spouštění programu - postup:

Vypněte HC a všechny periférie kazetového recorderu (C C). Vyjměte Cartridge a stiskněte klávesy START + OPTION při současném zapnutí HC.

Váš ATARI oznámí pípnutím, že je připraven. Na CC stiskněte klávesu PLAY a pak na HC klávesu RETURN. Program se nabije a hru můžete začít po odblokování (lenslock systém). K odblokování pojistky je nutné dodržet tento postup:

1. Po objevení velkého písmene "H" upravte jeho rozměr pomocí kláves L a P nebo kláves " ", " " tak, aby písmeno "H" bylo stejně velké jako přiložená destička s čočkou. Potom stiskněte klávesu T - pro nácvik postupu odblokování nebo RETURN - pro zahájení hry.
2. Přehněte držák (destičku) čočky do tvaru U tak, aby nápis "THIS SIDE OUT" byl na vnější straně.
3. Přiložte přehnutý držák k obrazovce, aby se jí nožičky dotýkaly.
4. Zavřete jedno oko a nastavte hlavu tak, aby oči byly 30 cm od stínítka v úrovni čočky. Nařídíte-li držák tak, aby střední svislá čára se kryla se svislou čarou na stínítku, uvidíte písmeno "O" a "K". Nejsou-li zřetelná, lze toto odstranit klávesami pro ovládání kurzoru vlevo " " a vpravo " ". Držte držák stále ve stejné poloze a stiskněte klávesu RETURN.
5. Na obrazovce pod čočkou se objeví dva znaky bezpečnostního kodu (kombinace číslic, malé a velké abecedy). Tyto dva znaky přečtete pomocí čočky a napišete pomocí kláves HC.  
V případě, že jste zvolili cvičný postup (klávesou T viz ad 1, objeví se na obrazovce, zda byl kod správný. Při postupu pro hru (klávesa RETURN - viz ad 1) je program odblokován a hra může začít.
6. V případě, že jste udělali chybu - objeví se nápis WRONG nebo Vám postup trval příliš dlouho - objeví se nápis TIME \_ OUT. V těchto případech stiskněte libovolnou klávesu a pod čočkou se objeví nový bezpečnostní kód. V případě, že jste zvolili postup pro hru (klávesa RETURN viz ad 1), máte k dispozici tři pokusy pro odblokování. Jestliže se Vám napotřetí nepodaří odblokovat hru, musíte program do počítače nabít znovu.

Poznámka red.:

Upravený program pro TURBO 2 000 má odstraněno blokování hry (translok systém) a spuštění hry je podstatně jednodušší:

Na obrazovce se objeví velké H, se kterým lze pohybovat pomocí kláves pro pohyb kurzoru vlevo a vpravo. Stisknutím klávesy RETURN přejde obraz do systému s ná-

pisem "OK". Nyní čeká HC na vypsání bezpečnostního kódu - ten vypíšete stisknutím dvojím kterékoliv klávesy s následným potvrzením klávesou RETURN. Poté se objeví menu hry a vysoká pilotáž může začít.

## 23. FONTMAKER

=====

### Úvod:

FontMaker je důmyslný editor znaku, napsaný celý ve strojovém jazyce, který umí pracovat se všemi textovými mody na Atari. I když editor sady znaku je užitečný program pro programátory, nepotřebujete znát vůbec nic o programování ve strojovém kódu, abyste se s ním pobavili anebo jej využili pro své programy. K FontMakeru je připojen jednoduchý podprogram FontLeader, který můžete přidat ke svým basicovským programům - ten vám umožní natáhnout do vašich programů sadu znaků, nedefinovanou FontMakerem nebo můžete pro tuto činnost využít program DataMaker.

Způsob startování FontMakeru zde nepopisuji, protože závisí na tom, jak byl uložen (boot tape, boot disk, binory file - viz článek v časopise Compute 86 duben). Pokud jej máte na pásce, zkuste spouštění pomocí START při zapnutí počítače.

### Obsluha programu:

Po spuštění FontMakeru se na obrazovce objeví barevná mřížka 8 x 8, krátký seznam povolených příkazů a čtyři řádky znaku v dolní části obrazovky. Po zadání příkazu P (viz dole) se FM zeptá, který znak chcete vybrat a editovat. Pro zvolení znaku můžete použít joystick k posunu kurzoru po čtyřech řádcích sady znaku, potom stisknutím tlačítka na joysticku vyberete znak, na který právě kurzor ukazuje. Nebo jednoduše stisknete na klávesnici klávesu, která odpovídá znaku, který chcete editovat. Znak je zobrazen ve zvětšené podobě v rastru 8 x 8. Uvnitř tohoto rastru můžete pohybovat editačním kurzorem buď pomocí joysticku nebo kláves pro posun kurzoru (šipky), ale bez současného držení klávesy CONTROL. Šipky ve spojení se SHIFT nebo CONTROL jsou rezervovány pro jiné funkce.

Pro zapisování rastru použijte tlačítka na joysticku nebo klávesu mezerníků - takto je "převrácen" obsah pozice v rastru, na kterou ukazuje kurzor (je-li tam bod rozsvícen - vymaže se, není-li rozsvícen - zapne se). Pokud držíte stisknuté tlačítko joysticku, zatímco pohybuje pomocí joysticku kurzorem, bude se kreslit čára.

K definici znaku sice používáte stále 8 řad, ale znak je umístěn mezi běžné zobrazované řádky takto: Pro velká písmena je zobrazeno 8 řad z rastru na běžném řádku, tedy v horních 8 řadách rastru 10 x 8 a dolní dvě řady jsou ponechány prázdné - takto je ponecháno místo pro "descendery". Pro malá písmena jsou ponechány prázdné dvě horní řady matice 10 x 8 a první dvě řady rastru z definice znaku (8 x 8) jsou zobrazeny do 9 a 10 řady matice 10 x 8. Třetí až osmá řada rastru z definice je zobrazena od 3 až 8 řady matice 10 x 8.

Touto poměrně složitou transformací se však nemusíte zabývat, poněvadž naštěstí FM vám umožní definovat znaky pro mod ARTIC 3 tak, jak vidíte v rastru na obrazovce: program nám transformaci pro zápis do paměti provede sám). Avšak povel pro rotování znaku - viz. dále, se bude chovat divně. Musíte však dávat pozor na to, že znaky malé abecedy jsou zobrazovány o dvě řady níž, než je vidíte ve zvětšení v rastru.

Další příkazy:

Stiskem CONTROL a šipky - znak uvnitř rastru "roluje". Řady, které jsou na jedné straně rastru vytlačeny, se objeví na opačné straně rastru. Při stisku SHIFT a šipek - znak je posouván, vytlačen, řady jsou ztraceny.

Další speciální povel:

I ..... invariantuje znak uvnitř rastru.

R ..... rotuje znaky o 90 %. Dvakrát stisknutí R otočí znak vzhůru nohama.

M ..... dává zrcadlový obraz znaku (pravá x levá strana převrácená)

C ..... okopíruje právě editovaný znak do nové pozice v sadě znaků. Právě zvolený znak nahradí znak, který jsme zvolili joystickem nebo klávesnicí.

Úschova znaku a ukončení práce:

Pokud chcete uschovat právě nadefinovanou sadu znaků, stiskněte S. Na výzvu Save /Dovice:Filename) zadejte legální jméno souboru, tj. např. D: nebo C: pro úschovu sady na kazetu. Pokud jste stiskli S omylem, zadejte pouze RETURN, abyste potlačili Save příkaz.

Pro natažení dříve uschované sady do paměti, stiskněte L a zadejte jméno souboru, odkud se má sada přečíst. Takto je nahrazena sada v paměti. Ujistíte se předem, že dosud vytvořenou sadu znaků v paměti jste již uchovali, ať si ji nepřemazete. Opět tak jako po S samotné RETURN ruší příkaz L.

Jestliže FM nemůže uschovat nebo natáhnout sadu znaků kvůli chybám souboru nebo problému s diskem, vypíše zprávu 1/0 ERROR: PRESS RETURN.

Když měníte obsah rastru, můžete současně vidět, jak se znak mění ve skutečné velikosti ve spodní části obrazovky. Navíc je zde uveden text, obsahující

všechna písmena anglické abecedy ("The quick brown fox jumped over the lazy dogs").

Pokud chcete vytvářet zcela nový znak, můžete začít stiskem SHIFT CLEAR, tím je zcela vymazaná matice zvoleného znaku a získáte tak zcela čisté pole pro vaše další tvoření.

Jestliže se však nelíbí změny, které jste dosud se znakem udělali, stiskněte U a všechny změny, které byly provedeny od zvolení editovaného znaku, který měl před započítím jeho editování. Pokud stisknete U znovu, budou změny opět provedeny (další U je opět zruší atd).

Stiskem F vezmete pevnou podobu znaku z RON paměti, tzn. ze standardní sady znaku. Je důležité rozlišovat mezi volbami U a F: U vrací poslední tvar znaku, F vrací vždy podobu z RON paměti. Tento standardní tvar již nejde změnit pozicí U.

Pokud držíte stlačeno OPTION při stisku P, je obnovena celá sada znaků z RON paměti. Takto jsou zrušené veškeré dosud prováděné změny, tak buďte opatrní, ať nemusíte déle trávající práci opakovat.

Pro výběr jiného znaku k editování stiskněte P a použijte joysticku nebo klávesnici ke zvolení požadovaného znaku. V některých textových modech (viz příkaz G dále) se může stát, že kurzor se pohybuje po obrazovce při volbě znaku podivně. Je to způsobeno tím, že znaky jsou umístěny ve 4 řádcích po 32 sloupcích, zatímco na obrazovce je v daném modu jen 20 znaků v řádku, proto může kurzor při stisku šipky dolů přeskočit jeden řádek na obrazovce apod.

Grafické režimy:

Font Maker může zobrazovat sadu znaků ve všech textových modech Atari. Tedy: GRAPHIC 0 (implicitně nastavený po spuštění FM), GRAPHIC 0 a 1/2 (technicky nazvaný ANTIC 3, devítiřádkový mod), vícebarevný mod ANTIC 4 a ANTIC 5, GRAPHICS 1 a GRAPHICS 2. Stiskem G se pohybuje stále dokola přes tyto uvedené módy.

Pokud jste nikdy neslyšeli o textových programech Speedscript. Je to speciální 40-ti sloupcový textový mod, využívající pro znaky rastr 10 x 8. Ostatní textové módy Atari užívají jen rastr 8 x 8. Tzn., že tento mod umožňuje skutečně "descenders" - tj. části malých písmen, přesahující pod linkami např. u písmena y nebo j.

Jestliže PN umožnil změnu sady znaků a chcete práci ukončit, stiskněte ESC, tím se dostanete do DUSu. Dříve se však ujistěte, že jste dosud definovanou sadu znaků uschovali, jinak je ztracena.

Využití v basicových programech:

Podprogram FontLoader slouží k natažení sady znaků vytvářené programem

FontMaker do vlastního basicového programu. Verze podprogramu, kterou zde popisují, je uložena příkazem LIST "C:", tedy do svého programu ji přidáte příkazem ENTER "C:". Podprogram zabírá řádky 1000 až 1091.

Komentářové řádky je z něj možno zrušit.

Podprogram vyvoláte příkazem GOSUB 1010, ozve se zvukový signál upozorňující Vás, abyste stiskli PLAY na magnetofonu a libovolnou klávesu, potom je sada znaků natažena do paměti 8 stránek pod NFSTOP (horní hranici uživatelské paměti, zapsané na adrese 106) a nastaven odkaz na její začátek na buňce 756 (podrobně viz zdrojový text FontLoader).

Poznámka:

Při spuštění podprogramu se nejdříve změní adresa 756, takže se na obrazovce mohou objevit "nesmysly" nebo se zcela vymaže. Jak jsou postupně znaky na zvolenou adresu (odkazovanou ukazatelem na adr. 756) ukládány, objevují se na obrazovce. POKE 756, adr. lze dát až na konec podprogramu s tím "přepnout" na nově zavedenou sadu naráz.

Na řádku 1030 se definuje ukládací adresa nové sady snadnou úpravou podprogramu, lze uložit více sad znaků do paměti od různých adres a podle potřeby mezi nimi přepínat změnou hodnoty na adresu 756.

Program DateMaker umožňuje vytvořit z uložené sady znaků a FontMakeru podprogram v Basicu, obsahující vytvořenou sadu v DATA řádcích a ukládající ji do paměti bez zapínání magnetofonu. Do DATA v řádku jsou zapsány pouze znaky, které se liší od příslušného znaku standartní sady znaků. Vytvořený podprogram lze přihrát do uživatelského programu příkazem ENTER "C:".

V 1 řádku DataMakeru se přepisuje standartní sada znaků z RON na adr. CHSET-(PEEK(106)-8256. Tedy opět změnou tohoto řádku může uživatel změnit začátek vytvářené sady. DataMaker pouze doplní znaky, ve kterých se nově vytvořená sada liší od standartní sady, ale neprovede přepnutí na nově definovanou sadu. Aktivaci nové sady musí provést volající program příkazem POKE 756, CHSET/256.

Pozor:

Popisovaný program DataMaker byl vytvořen podle programu z časopisu COMPUTE. Originální verze však pracovala jen s diskovými soubory. Pro práci s magnetofonem bylo třeba upravit algoritmus programu. Takže uvedený popis platí pouze pro verzi označenou JIH 1987.

## 24. GHOTBUSTERS

=====

Před započítím hry musíte projít několik frází výběru zařízení. Obraz s nápisem GHOSTBUSTERS opustíte stisknutím "RETURN" a začínáte si vybírat zařízení. Počítač vytiskne výzvu v angličtině. Když poprvé zastaví, napište své jméno a příjmení a stiskněte tlačítko "RETURN". Počítač se dále zeptá, zda máte účet v bance (Account). Pokud účet máte, stiskněte tlačítko s písmenem "Y" a potom "RETURN". Počítač se dále zeptá na číslo vašeho konta. Vložte číslo vašeho konta. Dále se zeptá na výběr vozidla, kterým budete ve hře jezdit. Peníze, které máte na kontě se zobrazí bílými číslicemi na obrazovce. Pokud máte účet stiskněte "N" a potom "RETURN". Počítač vám dá do začátku 10 000 x a pokračujete na výběr vozidla.

### Výběr vozidla:

Máte na vybranou 4 různá vozidla. Můžete si je prohlédnout opakovaným stiskem tlačítka "SPACE", nebo stisknutím čísla vozidla a potom "RETURN", čímž vozidlo koupíte. K dispozici je:

1. malý automobil - cena 2 000 x nejvyšší rychlost 75 mil/hod.  
uveze 5 zařízení k chytání duchů.
2. pohřební vůz z roku 1963 - cena 4 800 x nejvyšší rychlost 90 mil/hod.  
uveze 9 zařízení k chytání duchů.
3. dodávka - cena 6 000 x nejvyšší rychlost 110 mil/hod.  
uveze 11 zařízení k chytání duchů.
4. výkonný automobil - cena 15 000 x nejvyšší rychlost 160 mil/hod.  
uveze 7 zařízení k chytání duchů.

### Výběr zařízení:

Obrazovka 1: Hlídací zařízení: můžete koupit PK detektor energie, zesilovač obrazu a čidlo ibišku /maskulátor/. Zbytek peněz po koupi auta uvidíte v bílých číslicích na obrazovce. Každý přístroj má vpravo napsanou cenu a po jeho koupi se tato odečítá z vašeho konta. Joystickem lze ovládat nakládací vozík a přenášet koupené zařízení do svého auta. Pro přechod do další části stiskněte tlačítko "2".

Obrazovka 2: Chytací zařízení: Můžete koupit vnařidlo (bait), pastičku (trap) a vysavač (vacuum). Pastičky jsou nezbytné a musíte koupit alespoň jednu. Koupě je stejná jako u hlídacího zařízení. Pro přechod do další části stiskněte tlačítko "3" a "RETURN".

Obrazovka 3: Ukládací zařízení: zde můžete koupit přenosný laserový omezovací

system za cenu 8 000 x jestliže jste koupili vše potřebné, stiskněte "RETURN" a objeví se vám část mapy města.

#### Bodování:

Sledujte instrukce na obrazovce. Po vyzvednutí a složení věci zvedacím zařízením použijte tlačítka joysticku. Sledujte zbývající peníze na svém účtu (pravý horní roh).

PK ENERGY DETECTOR - varuje před přicházejícím duchem (zvaným SLIMER), tím, že budova zrůžoví, když ji míváte.

IMAGEEINTENSIFIER - (zesilovač obrazu) dělá duchy lépe viditelnými, když se je snažíte chytit.

MARSHMALLOW SENZOR - varuje před příchodem obávaného ibiřkového muže (MARSMALLOW MAN) tím, že budova u které jste, zbělá.

GHOST VACUUM - nasává potulné duchy (nazývané ROAMERS) při vaší cestě ulicemi města.

GHOST TRAPS - používají se na chytání a ukládání duchů (Slimerů). Do pastí se vejde jen jeden slimer. Bez pastí nemůžete získat peníze.

GHOST BAIT - vnadidlo na roamery, kteří se shlukují, aby vytvořili MARSHMALLOW MANA. Bez vnadidla (bait) ho nemůžete zastavit. Dostanete 5 x při jeho koupi.

PORTABLE LASER - uvězní 10 slimerů ve vašem vozidle. Šetří cesty zpět do GHO (hlavní stanoviště) pro další pasti.

#### Mapa:

Objeví se mapa města se strašidelným zámek ZUULA uprostřed. Vaše stanoviště GHO je dole. Červeně blikající budovy ukazují přítomnost ducha slimera.

Řiďte své vozidlo co nejkratší cestou k červeně blikající budově. Přitom zmraďte všechny rozměry, kteří se pohybují k ZUULU tím, že se jich dotknete. Abyste se dostali do budovy přímo nad ulici, stiskněte tlačítka joysticku. Abyste se dostali do budovy pod ulici, přitáhněte joystick zpět a stiskněte tlačítka.

#### Ulice:

Řiďte své vozidlo na přicházející romery (pokud jste nějaké zmrazili). Stisknutím tlačítka je můžete vsát. Tím jim zabráníte dostat se do svatyně ZUULU. Údaj PK ENERGIE vyskočí o 100 za každého romera, který se dostane do ZUULU.

#### chytání duchů:

Po příjezdu na místo výtržnosti proveďte následující kroky pomocí joysticku:

1. Nasměrujte prvního lapače duchů (panáčka) směrem ke středu budovy a stisknu-

tím tlačítka uložte na zem past. Pak ho odveďte vlevo a opět stiskněte tlačítko.

2. Objeví se druhý lapač. Nasměrujte ho doprava a otočte jej čelem k uložené pasti. Stiskněte tlačítko. Oba lapači zapnou své ionisátory.
3. Přibližujte své lapače k sobě. Abyste dostali ducha mezi proudy paprsku. Nikdy nesmí dojít ke zkrácení těchto paprsků.
4. Když máte slimera nad pastí, stiskněte tlačítko. Past stáhne ducha. Pokud past ducha nezasáhne, ten vám zneškodní jednoho muže. Každý chycený slimer zvyšuje konto na vašem účtu. Vydělané množství peněz závisí na rychlosti vaší reakce. Nastrádané peníze jsou stále vidět na obrazovce.

#### důležité rady:

Stisknutím "SPACE" dostanete zprávu o stavu hry. Každý uniklý slimer zvyšuje PK ENERGII města o 300.

Pozor na Ibiškového muže. Když začne dole blikat "MASHMALLOW ACENT" (ibiškový poplach), pak romerí se rychle seběhnou a vytvoří ho. Musíte okamžitě stisknout tlačítko "B", abyste shodili kus vnadidla dříve než zboží kteroukoli budovu.

#### Konec hry:

Hra končí jedním z těchto 3 způsobů:

1. Dveřník a klíčník se spojí u svatyně ZUULU. Vy jste nezískali více peněz než jste měli na začátku.
2. Dveřník a klíčník se spojí u svatyně ZUULU. Vy máte dostatek peněz, ale nepodaří se vám dostat dva ze svých chytačů do vchodu ZUULU.
3. Úspěšně jste dosáhli vchodu ZUULU tím, že jste provedl dva chytače vchodem.

#### 25. THE GOONIES =====

1. Zahajte hru stisknutím tlačítka START.
2. Pokaždé, když jste vyzván k nastavení pásky na určitou scénu, zapište si stav počítadla otáček. Bude se vám to hodit, až bude vyzván k přetočení na určité místo.
3. Každá scéna se nahrává z pásky zvlášť.

#### Strategie hry:

Cílem hry je najít pirátskou loď Jednookého Williho. Při hledání pokladu



budou s vámi spolupracovat Mickey, Braud, Mouth, Data, Step, Andy a Chunk. Příslušníci ďábelského Pratelli gangu vám budou všemožně překážet, abyste nedosáhli cíle hry. Vyhýbejte se jim.

Během procházení podzemními prostorami se vyskytnou i další nebezpečí: syčící páry, jedovatý sliz, démanické létající lebky a obrovité chobotnice.

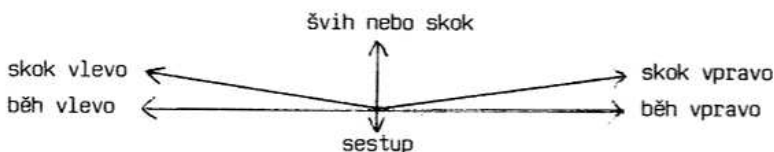
Vaším úkolem v každé scéně je spoluprací obou Goonies vyřešit všechny vzniklé situace a najít východ. Budete chodit, běhat, skákat, ručkovat a skákat na tram-políně. Nespádněte do vody nebo do proudu lávy. Není možné se dostat do další scény bez spolupráce obou figurek. Týmová práce je klíčem úspěchu.

### Instrukce a řízení hry:

Levoruký joystick mode:

Před začátkem hry stiskněte klávesu "L". Otočte joystickem čtvrt kruh proti směru hodinových ručiček. "L" se objeví v pravém horním rohu obrazovky. K návratu do pravorukého modu stiskněte klávesu "L" a otočte joystickem čtvrt kruh po směru hodinových ručiček.

Ovládání figurek:



Přepnutí ovládání figurek se provádí joystickem tlačítkem.

Přestávka ve hře:

Stiskněte klávesu SPACE BAR (mezerník) nebo joystick tlačítko a vypněte doprovodnou hudbu. Opětné spuštění se provede klávesou 8.

Informace v horní části obrazovky ukazují skóre, nejvyšší skóre a počet životů v rezervě (při zahájení začínáte s pěti životy).

### Skóre:

Za opuštění scény je 1 000 bodů, 5 000 za každý život a v rezervě, když dokončíte hru. Body jsou také přičítány za některé akce v jednotlivých scénách, které vedou k vyřešení problému.

Coonies prochází jednotlivými scénami od 1 do 8 ve vzestupném pořadí. Pořadí scén nelze měnit, žádnou scénu nelze vynechat nebo přeskočit. Vyřešíte-li scénu a Dělovou kouli (4), získáte navíc 3 životy.

Nezapomínejte stlačit joystick při změně ovládání postavíček.

Nápověda pro každou scénu:

1. Lakomou babu Frateli nejsnáze přidrží stranou peníze.  
Uhas oheň a upaluj, před tebou je další sluj.
2. Netopýři, vědra, pytle - dej si pozor a rychle zmiz!
3. Kačerovi kulky a záludná péra, roztrhni potrubí a dál se fárá.
4. Běhám se a hned zas zpátky, koule zatím krok jen krátký.  
V díře musí mříže zlámat na netopýry pozor dávat.
5. Stav do výšky žebřík v podsvětí, ale rychle než ti příčka zčervená a odletí.
6. Smrtelný sliz sladkou hudbou hovoří, podlaha pod tvýma nohama se vynoří.
7. Osm paží východ stráží, však proud vody je dolů sráží.
8. Pirátský poklad, drahé kamení a zlato, baba chce všechno, co stojí zato.  
Pohnout se z místa jen lenost ji donutí, jen nabídni co nejvíce ji po chuti.

## 26. GUTHBERT GOES WALK ABOUT

=====

### Začátek:

Program začíná demo-programem, vlastní hra stlačením FIRE.

### Cíl hry:

Aby Guthbert rozsvítil celý měsíční chodník, musí zapnout vypínače umístěné v rozích jednotlivých čtverců tím, že kolem nich projde. Když jsou zapnuty všechny 4 vypínače, příslušný čtverec se rozsvítí. Za každý vypínač je 10 bodů, za čtverec 50 bodů. Za celý chodník je bonus 1000 bodů, jeden život a nový chodník k rozsvícení.

### Řízení:

Guthbert se řídí JS v portu 1. Pákou - směr, FIRE - skok. Vodorovně G. chodí i skáče, svisle pouze šplhá, jde-li pak, s hrany chodníku nespadne, ale skočit vstříc jistě smrti by mohl, proto pozor! Hra lze zastavit klávesou P a opět spustit klávesou R. Během demo-hry, hoverany slávy nebo bitevního obrázku se hra může kdykoliv odstartovat pomocí FIRE. Zpočátku vám řízení G., může působit potíže, zejména při změně směru chůze. Po chvíli však objevíte, že lze řídit velmi přesně. Chce to jen zvolit nový směr a správný okamžik dřív, než G. dojde do průsečíku, kde chcete směr změnit. Toto platí pro všechny směry. Aby byla hra zajímavější, je G. pod stálým útokem Moronů. Jsou částečně inteligentní a jedovatí. Naštěstí je G. pro Morony také jedovatý, takže jestli kousnou, je to život za život, čímž se G. úkol vždy o něco zjednoduší. A když jde do tuhého, může G. přes Morony i skákat (pomocí FIRE).

### Rady:

Opatrně se skoky. Nejhorší věc je skákat na hraně chodníku. Druhá nejhorší věc je skákat přes Morona, který právě hodlá změnit směr. Držte se od Moronů dál! Rozsvěcujte čtverce vždy jinde, než Moroni právě jsou. Jsou polointeligentní a G. se pořád blíží. Jakmile se blíží více - změňte působiště. Neztrácejte čas. Sice není žádný časový limit, ale existují dva důvody, proč spěchat. Jednak Moroni se stávají stále inteligentnějšími, čím déle se hraje. A dále, můžete se vyhnout Velkému Moronovi, který se objevuje vždy později (uvidíte a uslyšíte výstrahu). Je velmi inteligentní a nehraje fair! Všimněte si nebezpečných míst a rozsviňte je nejdřív. Hodně se naučíte pozorováním zvyků Moronů.

### Dvorana Slávy:

Aby vaše jméno vstoupilo do Dvorany, použijte JS, vybírejte šipkou písmena a zapisujte je pomocí FIRE. Chyby gumujte pomocí RUB. Máte-li jméno hotovo, najděte na END a stiskněte FIRE, tím se vaše jméno (spolu s dosaženým výsledkem) ocitne ve Dvoraně Slávy.

## 27. HYPERBLAST

=====

### Určení:

Hyperblast je hra pro jednoho nebo dva hráče používající joystick vstup, jedna nebo dvě. Joystick číslo jedna se používá pro volbu hráče a úroveň obtížnosti.

### Volba možností:

Zmáčkněte tlačítko na joysticku.

Na obrazovce se objeví: 2 PLAYER ? NO /= 2 hráči ? ne/.

Pohněte joystickem doprava a zvolte jednu z následujících možností:

1. NO (ne)
2. YES (ano)
3. DEMO (úplný demonstrační režim)

Po zvolení jedné z možností zmáčkněte tlačítko joysticku. Zvolíte-li Y nebo N, volí hráč jedna úroveň náročnosti tím způsobem, že pohne svým joystickem doprava a v okamžiku, kdy je připraven, zmáčkne tlačítko joysticku. Byla-li volena varianta pro dva hráče, udělá hráč dvě to samé a hra může začít.

Úroveň obtížnosti určuje rychlost, s jakou se řídí útočné rakety z vesmíru.

úroveň jedna = pomalu

úroveň dvě = rychle

úroveň tři = velmi rychle

### Průběh hry:

Tato hra vás vyzývá k obraně vašeho počítače před deseti vlnami nestvůr (které mohou, ale nemusí být nepřátelské) pomocí vašeho vesmírného děla, které je vybaveno třemi raketami. Prostřední raketa je vždy vystřelena první a je následována dvěma bočními raketami. Jestliže se vám podaří přímý zásah, vypadne z nestvůr příval raket.

Na úrovni obtížnosti jedna vypadne z každé až 15 raket.

Na úrovni dvě a tři vypadnou z příšer rychlejší rakety v hejnech až po 8 raketách.

Abyste mohli čelit další vlně nestvůr, musíte každou vlnu zničit desetkrát! Pak vstoupíte na vesmírnou dráhu HYPERBLAST, kterou se dostanete do další prostorové dimenze.

### Nestvůry:

Musíte čelit deseti vlnám střemhlavě létajících nestvůr, z nichž je každá charakterizována svým vzhledem, zvukem, který vydává a zvláštním způsobem pohybu.

|          |           |               |
|----------|-----------|---------------|
| Jsou to: | světlice  | čtyřnožci     |
|          | bojovníci | Xilikové      |
|          | pavouci   | Zumerangové   |
|          | ufoni     | vesmírní hadi |
|          | Krunkové  | tankové lodi  |

Když se vám podaří přímý zásah, vypustí nestvůry přívaly raket. Poté, co se vám podaří vstoupit devětkrát na vesmírnou dráhu HYPERBLAST, se počet padajících raket zvýší o jednu po každém přímém zásahu.

### Bodování:

Za každou zničenou nestvůru získáte 20 bodů, přičemž poté, co vstoupíte devětkrát na vesmírnou dráhu, se počet bodů zvyšuje v krocích po desíti.

### Dělo:

Hru začínáme s 5 děly a za každých obdržených 10 000 bodů získáte další dělo, přičemž maximální počet bodů je 999 000 a maximální možný počet děl je 140.

### Pauza:

Mezerníkem je možné hru přerušit a tlačítkem na joysticku znovu spustit.

Klíč SELECT/START:

Zmáčknutím klíče SELECT nebo START spustíte hru od začátku.

VARIANTA pro dva hráče:

V případě, že hrají dva hráči, se hráči při zničení vašeho děla vystřídají.

## 28. HIJACK

=====

Řízení: Hra pro jednoho hráče, joystick v partu 1.

Charakteristika:

Napadený vlak - 10 V. I. P. mezi pasažéry (VIP = very important person) = (nejdůležitější osobnosti vědy, průmyslu, kultury, armády apod.) - speciální záchranná akce - bezpečí v zadním voze - máte zachránit všechny VIP. Vyhýbat se střelám, uskakovat před děly na kpcích, dávat pozor na stromy. Signální šňůra k nastavení vlaku - schovej se a čekej na další pomoc. Existují 3 stupně obtížnosti.

Start:

Začíná se hrát pomocí FIRE nebo START. Na jednu hru je 5 helikoptér. Po skončení hry: a) FIRE - hra pokračuje na stejné úrovni obtížnosti

b) START - od začátku.

Joystick: Spoušť řídí lano na vytažení a záchranů VIPů.

Body: Za každého VIPa je 100 bodů + časový bonus (začíná se na 200 a odečítá dolů).

Pauza: SELECT, restart pomocí OPTION.

## 29. ONE MAN AND HIS DROID

[illegible]

Scénář:

Vypravil ses k planetě ANDROMEDA, abys pochytil ROMBOIDY, mimozemské bytosti. Romboidi mohou aktivně žít pouze 20 minut. Pokud je chceš dostat na Zemi v dobrém stavu, musíš jednat rychle. Zatímco běží čas, musíš provést svůj DROID mezi stovkami volně plujících Romboidů a dostat se ke vchodu do jeskyně. Tabule vlevo ukazuje, v jakém pořadí musí být Romboidi do teleportu natlačeni. Stačí 4 nebo víc správně srovnaných Romboidů a můžeš k další jeskyni. Romboidi jsou hloupí a pohybují se jen dvěma způsoby:

|  |                         |
|--|-------------------------|
|  | vzhůru - vpravo - bumma |
|  | dolů - vlevo - bumma    |

Váš DROID má tři pohybové součásti, které jsou ukázány dole na kontrolním listu.

#### Pohyby:

Krátký stisk FIRE mění způsob pohybu od letu na ponoření a tunelování. Dlouhý stisk spouští předvede polohu zbývajících Romboidů v jeskyních, osvědčí se tunelování. Pokračování přerušené činnosti umožně CODE - WORT systém.

#### Řízení:

JS a Q nahoru, A dolů, N doleva, M doprava, závorka = FIRE.

### 30. HAPPY - MON

=====

Je známo, že RAM paměť slouží k vepsání a přečtení hodnot. Tato vlastnost je použita i v zabudovaném BASIC - interpretu v počítači ATARI. Ale je těžké v BASICu sledovat, které hodnoty, jak a kde ležely v paměti. BASIC - příkazem PEEK můžete svou zvědavost přinejmenším zčásti uspokojit. Přitom obdržíte decimální hodnotu z intervalu /0, 255/. Co si s ní ale počnete? Chcete-li totiž znát, který příkaz hodnota v PEEKu provádí, je nutno vzít k ruce tabulku příkazových kódů. Ale tento postup je velmi pracný a je zde velké riziko chyb. Zde je tedy "Happy - Mon", výtečná pomoc, neboť vaše strojová řeč - monitor je jednoduše uložena v paměti. Tento program může disassemblovat přesný obsah adresy nebo na obrazovku vypsát hexadecimální nebo decimální kód. Tab. 1 ukazuje celkový přehled chybových hlášení "Happy - Monu".

#### Funkce HEX - výpisu a editoru:

Příkaz "Z adresa" vypisuje HEX kód z adresy "adresa". Jsou to libovolné počáteční adresy z intervalu /0,65535/. Dáte-li přednost hexadecimálním číslům musíte použít znak "\$". Toto platí pro všechny numerické parametry příkazu.

Příklad:

"Z \$ 8000" vypíše prvních 8 bytů kódu "Happy - Mon" v HEX tvaru. Nakonec se objeví otázka "Continue (Y/N)", kde "Y" je "ANO". Zmáčknutím "Y" nebo "RETURN" se vypíše dalších 8 bytů. "N" pro "NE" nebo pomocí "BREAK" se vrátíte do příjímáčího editoru. Považujete-li otázku "Continue (Y/N)" za zbytečnou, můžete vložit "N" přímo do příkazu.

Příklad:

Příkazem "Z \$ 8000, N" dosáhnete nepřerušovaného výpisu, který je možno přerušit pomocí "CONTROL 1" nebo "BREAK".

Příkazové řádky mohou kdekoli obsahovat mezery. Příkazy "Z \$ 8000, N" a "Z \$ 8000, N" jsou totožné. Jediné omezení: 2 parametry mohou být odděleny pouze

jednou čárkou.

Obdobně jako výše uvedené příkazy pracují i L-příkazy. Případně se ještě vypíše převod bytu do ASCII.

Tyto uvedené funkce slouží k přesnému čtení adres. "Happy - Mon" umožňuje i změnit obsahy adres. K tomu je pro výpis obsahu adres každému řádku představen znak " ". Tento znak představuje v zadávacím modu rovněž příkaz. Obsahuje-li editor řádek s představeným znakem "> ", je následujících 8 hodnot převzato do RAM. Konec převzetí oznamuje "Happy - Mon" krátkým hlubokým tónem.

Obsah paměti vypsáný Z- nebo L- příkazem můžete změnit obvyklými editačními funkcemi jako DELETE, BACKSPACE nebo INSERT. Nakonec lze opravenou řádku převést do paměti tlačítkem "RETURN". Zkuste tuto funkci, ale ne na adresách, na kterých leží "Happy - Mon".

Při editaci musí být alespoň jedno HEX číslo za dvojtečkou. Nezapomeňte že HEX číslo se skládá ze dvou znaků /0-9 a A-F/. Použití mezer, stejně jako jejich počet, je neomezené.

#### Další editační funkce:

Obzvlášť rychlý zápis většího bloku HEX kódu umožňuje A-příkaz. Příkaz "A \$5000" provede zápis od ">5000:" na obrazovku, přičemž kurzor stojí za dvojtečkou. Teď může být zapsáno až 8 HEX hodnot. "RETURN" přenese kompletní řádek do RAM a vypíše další počáteční adresu. Tento mod opustíte pomocí "BREAK".

Obdobně pracuje E-příkaz. Dodatečně vypíše hodnoty ASCII. Řádek přenesete do paměti pomocí "RETURN".

#### Disassembler:

K disassemblování v "Happy - Monu" slouží 2 různé mody, první mod používá příkaz "D adresa (,N)". Zde dosáhnete výpisu v mnemoforně v pořadí: adresa, HEX kód, mnemo. Řádky začínají znakem "> ", takže HEX hodnoty mohou být znovu editovány.

Druhý mod používá příkaz "U adresa (,N)". V modu nejsou k mnemokódu vypsány adresy a HEX kódy, ale čísla řádku. Vzniklý kód můžete převést Assemblerem jako v případě MAC/65. Byty, které nechcete disassemblovat, jsou popsány jako "BYTE". Porovnejte v souvislosti s U-příkazem také O-příkazy.

#### Speciální operace s pamětí:

Příkaz:

"M počáteční adresa, nová poč.  
adresa, počet"

Význam:

Posunuje paměťový blok.

|                         |                                               |
|-------------------------|-----------------------------------------------|
| "P adresa, byte"        | Jednoduchý POKE.                              |
| "V adresa, slovo "      | Dvojitý POKE v tvaru LOW/HIGH.                |
| "F adresa, počet, byte" | Obsazuje paměť.                               |
| "T adresa, "STRING""    | Zápis STRINGU v ASCII formě do adr. "adresa". |

#### Vyhledávací příkazy:

"Happy - Mon" umožňuje prohledat RAM po jednoduchých nebo dvojitých bytes. K nalezení jednoduchého bytu zadejte "HB počáteční adresa, byte (,N)". Nyní začne hledání zadaného byte od adresy "počáteční adresa", popřípadě je vypsána příslušná adresa v editačním formátu. Obdobně pracuje příkaz "HW počáteční adresa, slovo (,N)" při hledání dvojitých bytů v RAM.

#### Vstup a výstup:

Všechny hodnoty vypsané na obrazovce lze vytisknout. Druhý výstupní kanál se otvírá "O # Název souboru", čímž je otevřen kanál # 2. Příkazem "N" může být kanál opět uzavřen. Jako druhý výstupní kanál nelze použít editor nebo obrazovku.

"Happy - Mon" má dokonce přístup do jednotlivých disketových sektorů. Speciálně je toto potřebné při BODování disket, neboť neobsahuje soubory. Příkazem "R číslo sektoru, začátek BUFFERu" čtete sektor dlouhý buď 128 nebo 256 bytů do paměti od "začátku BUFFERu". Příkazem "W číslo sektoru, začátek BUFFERu" lze sektor znovu napsat na disketu.

#### HEX - DEC převod:

Zadáte-li například "?100", bude napsána příslušná HEX hodnota. "?\$100" převede HEX číslo na decimální.

#### Nastavení obrazovky:

Příkazem "K" lze vybrat normální nebo inverzní obrazovku.

#### Vyvolávání strojových podprogramů:

Příkazem "G adresa" vyvoláte strojový podprogram, který musí končit příkazem RTS.

#### Programový čítač a proměnná "+":

Pro zjednodušení práce můžete kdykoliv použít "\*" a "+" pro rezervaci místa. Přitom "\*" reprezentuje programový čítač a je prováděn funkcemi L, E, Z, A, D, U, F a T. Listina nastartována funkcí "L" pokračuje "L\*". "+" je volně definovatelná



proměnná. Hodnotu "X", lze změnit použitím "X hodnota" a "+" použitím "+ hodnota". Příkazy "X+" a "+X" jsou přípustné.

"Happy - Mon" pracuje jak s DOS - XL, tak i s DOS 2,0 nebo DOS 2.5.

#### Zvláštní pokyny k "Happy - Monu":

Zadejte nejdříve listiny AMPElem. Je-li "Happy - Mon" kompletní, zadejte do paměti soubor. Okopírujte jej na jinou disketu, kterou na daném místě ochráníte. Kdyby se kopis vymazala, máte stále ještě jednu kopii.

#### Vyvolání "Happy - Monu":

Chcete-li si vytištěnou verzi vypsát, musíte pracovat s DOS 2.0 nebo 2.5 . K nastartování programu vyvolejte DOS-MENU. Potom nahrajte strojový program funkcí "L" - Binary load. Pomocí funkce "B" se vraťte do Basicu, a nyní můžete zadat nebo nahrát BASIC program. "Happy - Mon" vyvolejte "? USR (32768)". Nyní se nacházíte v zadávacím editoru strojového jazyku. Zde můžete vyzkoušet všechny popsané funkce. Použitím "X" se vrátíte do DOS nebo použitím "Q" do BASICu. Chcete-li v "Happy - Monu" najít BASIC program v paměti, nestojí nic v cestě další práci. "Happy - Mon" se nachází na adresách \$ 8000 - \$ 9FFF.

#### Důležité upozornění:

"Happy - Mon" zabírá na nulové stránce (Zero Page) adresy 128 - 160, které nesmí být změněny.

#### Tabulka 1:

| číslo chyby | význam                                    |
|-------------|-------------------------------------------|
| 1           | špatná HEX hodnota                        |
| 2           | špatná DEC hodnota                        |
| 3           | tento BYTE na ZEROPAGE je chráněn         |
| 4           | adresa v zakázané oblasti \$D410 - \$D7FF |
| 5           | vložena nula                              |
| 6           | neznámý příkaz                            |
| 7           | syntax v HEX řádku                        |
| 8           | neotevřený krok                           |
| 9           | špatný parametr                           |
| 128-255     | chybová hlášení systému                   |

### 31. JET BOOT JACK - Jack v tryskových botách

=====

Jack, sběratel z budoucnosti si píská a cestou přes pláň sbírá hudební značky. Bohužel, štěnice a další hmyz mu brání v dosažení jeho cíle - získání největší hudební sbírky světa. Cestou nad jejich hlavami a skákáním je musí donutit aby spadly a zabily se. Při uspokojování svých hudebních choutek potřebuje Jack pro své unikátní tryskové boty palivo, které načerpá při srážce s visícími lusky.

#### Řízení:

SELECT - tlačítko, které vybírá hru pro jednoho nebo pro dva hráče.

OPTION - tlačítko, které nastavuje úroveň složitosti a tím určuje počet štěnic, počet náplní pro každý lusk, počáteční množství paliva a bonus. Tímto tlačítkem můžete nastavit tyto úrovně složitosti:

P: žádné štěnice, 5 náplní a bonus 100 pro každý nepoužitý lusk.

1: 2 štěnice, 5 náplní, bonus 100.

2: 4 štěnice, 5 náplní, bonus 200.

3: 6 štěnic, 4 náplně, bonus 300.

4: 8 štěnic, 4 náplně, bonus 400.

5: 10 štěnic, 4 náplně, bonus 500.

MEZERNÍK - po sebrání všech not z obrazovky je možné po stlačení mezerníku nastavit další hru na stejném obraze. Bez stlačení mezerníku se po sebrání všech not z obrazovky automaticky nastaví další - složitější obraz.

START - tlačítko, které spouští hru. Hru lze také spustit stisknutím tlačítka na ovladači (joysticku).

Během DEMO modu, který začíná po 20 sekundách hry lze tlačítkem OPTION znovu nastavit výběr obrazu.

JOYSTICK - doleva a doprava: pohybuje Jackem podle povelů dolů: poskakuje na místě nahoru: zrychluje pohyb výtahu nebo klouzačky, když na nich Jack stojí, tlačítko: stlačení ohýbá Jacka pod nízkým stropem, ale po chvíli se Jack sám narovná.

#### Bodování:

Každá sebraná nota: 75 bodů.

Každá zabitá štěnice: náhodný bonus 100 až 350 bodů.

Sebrané všechny noty z obrazovky: 100 až 500ti násobek bonusu.

Nepoužité lusky: počet bodů je součin nepoužitých lusků a bonusu.

#### Palivo:

Každý lusk obsahuje pevný počet náplní. Když Jack má málo paliva (když včas nenačerpá z dalšího lusu), ozývá se houkání. Houkání se ozývá také, když Jack stojí příliš dlouho na místě.

#### Počet životů:

Jack má celkem 5 životů, tj. může se celkem 5krát rozbít o krápník, štěnici nebo pohybující se výtah a klouzačku. Další životy se přidávají po dosažení 10 000, 30 000, 50 000 a 80 000 bodů.

#### Likvidace štěnic a dalšího hmyzu:

Štěnice: zůstávají na místě, pouze se spouští a zvedají. Likvidovat se mohou pouze ve zvednuté poloze.

Hmyz: pohybuje se ze strany na stranu. Jack ho může likvidovat pouze když stojí přesně nad ním.

Tleskači: pohybují se pod podpěrou klouzaček a nemohou být zabiti. Jsou velmi nebezpeční.

#### Poznámka:

Jack může nastupovat na výtah a klouzačku pouze tehdy, když výtah nebo klouzačka stojí. Použitím joysticku v poloze "nahoru" nastoupí Jack snadněji.

#### Přerušení hry:

Stisknutím mezerníku se hra přeruší. Pokračovat bude až po další stisknutí mezerníku.

### 32. JUMBO JET PILOT

=====

Tento program umožňuje vyzkoušet si své vlastní síly v roli pilota dopravního letadla všech dob - Boingu 747, nazývaného populárně JUMBO JET. Pokud jsi zkoušel své síly na jiných leteckých simulátorech ber v úvahu, že JUMBO JET není ani obratná stíhačka, ani hbité letadélko. Pomalu reaguje na pohyb kormidel, volně se vzněší, nemůže provádět rychlé obraty. Měj na paměti při nahrávání programu (pomocí START a OPTION). Program se spouští klávesou START. Pomocí kláves SELECT a OPTION lze zvolit úroveň obtížnosti hry (od 1 do 5) a také let denní nebo noční. Joystick v portu slouží jako kormidlo (volant, řídicí páka), přičemž se také používá klávesnice.

- I - zvýšení výkonu motoru
- D - zmenšení výkonu motoru
- L - klapky
- B - brzdy
- U - podvozek
- M - mapa

Zvýšení nebo snížení výkonu motorů se dosahuje několikanásobným stisknutím funkční klávesy.

Přístrojová (palubní) deska:

- |                               |                                 |
|-------------------------------|---------------------------------|
| 1 ukazatel výškového kormidla | 6 - rychlost                    |
| 2 - umělý horizont            | 7 - výška                       |
| 3 - ukazatel paliva           | 8 - ukazatel kursu              |
| 4 - ukazatel otáčení          | 9 - ukazatel stoupání (klesání) |
| 5 - mapa                      | 10 - ukazatel výkonu            |

Start:

1. Povol brzdy:
2. Nastav výkon motorů na 3/4 ukazatele.
3. Rozjeď se z místa v okamžiku změny stavu ukazatele "LA".
4. Pomocí joysticku roluj po letišti a uvědom si, že startovní dráha má tvar obráceného písmene "L".
5. Neztrácej zrakový kontakt s hraničními čarami startovací dráhy, zvyš výkon na 0,9 maximální výchylky ukazatele a stáhni kormidlo k sobě. Udržuj kurs  $180^{\circ}$ . Okamžitě po odtržení (vzletu) od startovní dráhy spozoruješ na ukazateli "AUT". Zmenši vychýlení výškového kormidla (ukazatel "ELEV") asi na 1/8 a zredukuj výkon motorů na 3/4. Nezapomeň zatáhnout podvozek.

Let:

1. V první části letu naber výšku, ale dběj o to, aby ukazatel stoupáji nepřekročil 15. Jestliže se ti podařilo odstartovat podle startovací procedury (na kursu  $180^{\circ}$ ), naveď JUMBO JET zároveň se stoupáním mírně vlevo, až k dosažení kursu  $130^{\circ}$ . Ověř si svou polohu na mapě. Tvůj kurs by měl sledovat přibližně úhlopříčku mapy až k letišti, které je cílem tvého letu.
2. Vyrovněj výšku na hladině 1000 a nastav rychlost letu asi na 600. Po celou dobu kontroluj kurs na mapě a dběj, aby vychýlení ukazatele "P" nepřekročilo 5. Pamatuji, že při každé změně směru musíš korigovat výšku.

### Přistání:

Přistupuješ k nejtěžší fázi letu. Měj na paměti, že JUMBO JET je těžký stroj a reaguje na kormidla se značným zpožděním.

1. Sniž výšku asi na 300. Tímto způsobem navážeš zrakový kontakt s cílovým letišťem.
2. Musíš se nacházet přímo proti nejdelšímu úseku přistávací dráhy. Jestliže tomu tak není, proved' odpovídající opravu kursu, pomůže ti ukazatel "P" - při optimálním kursu by měl ukazovat 0.
3. Sniž rychlost na 500 a namiř předek stroje jemně dolů (ukazatel klesání ne větší než 5). Nad startovní dráhu musíš naletět s rychlostí 400 a ve výšce 100. Vysuň klapky a podvozek a zredukuj výkon motorů. Stáhni jemně kormidlo k sobě a v okamžiku přistání zapni brzdy.

### Poznámky:

Ukazatel "S" a zvukový signál informuje o chybách v pilotáži. Nejčastější z nich je příliš ostrá zatáčka, z níž vyplývá ztráta letové hladiny, nebo příliš energické manipulování výškovým kormidlem. V podstatě by se ukazatel neměl odchýlovat dále než o jednu pozici a měřič zatáčení "R" by neměl překročit hodnotu 10.

### 33. JUMP JET =====

#### Všeobecný popis:

JUMP JET je název letadla s kolmým startem. Lze volit následující typy letu:

1. Start a manévrování nad nosičem (lodí).
2. Mírné zvýšení výšky, manévrování nad nosičem a trénink přistání.
3. Opuštění nosiče a jeho okolí, cvičení letu.
4. Zvýšení rychlosti, vyhledání a zničení nepřítele a návrat k přistání.

Úspěšná přistání vyžaduje cvik a šikovnost. Tuto fázi je nutno tak dlouho cvičit, až je dosažena s minimem spotřeby paliva, teprve potom je možno opustit nosič za účelem vyhledání nepřátelského letadla. Je poměrně jednoduché opustit nosič po startu, pokud však nebude pilot schopen odletět a zase přistát, je jeho let bezúčelný.

SEA HARRIER, plně naložený 6 600 liber pohonných hmot a k tomu příslušným arsenátem raket a bomb potřebuje klouzavou letovou dráhu na konci nosiče. Tento program byl nadefinován tak, že letoun nese pouze 5 500 liber paliva a k tomu 4 rakety. Tím je umožněno klouzavé přistání což přispívá k zajímavosti hry. Vzdálenosti a rychlosti jsou uváděny v námořních mílích a uzlech. Program sestává z několika stupňů obtížnosti a jednoho stupně cvičného. Volba se provádí na začátku programu. Pilot začíná jako "Flight Liveintendant"- stupeň obtížnosti (skill level) a postupuje přes "Sgudrou leader" a "Wing Commander" ke "Greap Captain" - stupeň obtížnosti 5. K přistání JJ při bouřlivém větru a vlnách je třeba mimořádné obratnosti. Při cvičebním stupni je letoun po každém přistání na přistávací místo natankován. JJ je velmi složitý letoun a proto není možné postihnout všechny jeho detaily v programu počítače s omezenou kapacitou paměti.

#### Letové teorie:

U konvenčního tryskového letadla s pevnými zadními tryskami je zvýšení rychlosti dosahováno zvýšením výkonu trysek. Aby byl letoun křídly dostatečně nadnášen, musí dosáhnout určité rychlosti. Když už je jednou ve vzduchu, musí si podržet minimální rychlost, aby vyloučil propadání. Podoba letounu během letu se koriguje normálními směrovými a výškovými kormidly. JJ je schopen měnit úhel (polohu) svých hracích trysek. Pokud letí rychleji než 180 uzlů s tryskami otočenými dozadu, mění se v normální letoun.

JJ je poháněn tryskami. Když jsou otočeny do svislé polohy ústím dolů vede přidání plynu ke zvýšení výšky. V tomto stádiu vede zatažení řídicí páky dozadu ke zvednutí nosu letadla a ten se může pohybovat dozadu. Této vlastnosti se využívá při manévrování nad místem přistání.

Popsaný manévra může vést ke ztrátě výšky, která se kopíruje přesným přidáním tahu trysek. Při vykloněných tryskách se pohon rozkládá na dvě složky. Jedna letoun zvedá, druhá vodorovná ho pohání dopředu. K urychlení startu se nastavuje úhel trysek  $45^{\circ}$ . Při nízké rychlosti nelze letoun řídit směrovkami a výškovým kormidlem. Ventily pohonu vedou určitý díl pohonné energie na malé trysky, které jsou označeny "Puffer", a které jsou umístěny na přední části, na zádi a na křídlech. Za normálního letu jsou ovládány joystickem. Zvednutí nosu letadla vede v tomto momentu ke ztrátě rychlosti a letoun letí dozadu, naproti sklonění nosu dolů vede ke zvýšení rychlosti. Dozadu je možno trysky natočit až když letoun dosáhne rychlosti vyšší než 100 uzlů. Pak se chová jako normální letoun. Když letí JJ vysokou rychlostí, je možno otočit potom dopředu, aby bylo dosaženo rychlé zpoždění. Aby letadlo zůstalo ovladatelné a zabránilo se jeho propadání, je nutno při poklesu rychlosti pod 180 uzlů natočit trysky do polohy  $45$  nebo  $90^{\circ}$ .

### Viditelnost:

Palubní deska s přístroji je viditelná v určitých částech programu. Trvale je vidět přes okna kokpitu část přístrojů.

První obraz představuje JJ z ptačí perspektivy na palubě nosiče. Když nabírá výšku, je vidět zmenšování jeho stínu. Když dosáhne výšku 50 stop, rozdělí se obrazovka na dvě části. Na levé straně je vidět boční pohled a na pravé je vidět pohled zezadu. Pokud přistává a je ve výšce 30 stop, opět se na obrazovce objeví ptačí perspektiva letounu. Když letí JJ ve výšce 200 stop, nebo se pohybuje mimo rozsah rozdělené obrazovky, přepne se obrazovka na pohled z kokpitu, jak JJ letí nad mořem, mraky s vlnami, jejichž relativní poloha reaguje jako ve skutečnosti na změny rychlosti a polohy JJ. Když se vrací pilot k nosiči podle radaru může očekávat, že se mu na obzoru objeví nosič, který se neustále při přibližování zvětšuje. Pokud letí správným směrem dál, rozdělí se obrazovka na pole nosiče a pole JJ a potom opět do ptačí perspektivy.

### Palubní deska a řízení:

#### 1. Viditelnost:

Když opustí pilot nosič a nachází se na moři, ukazuje radar relativní pohon nosiče (symbol lodi) a nepřátelské letouny (trojúhelník). Svislá čára na hlavě radaru představuje směr letu. Pokud se chceme přímo přiblížit k cíli, musí se JJ tak dlouho otáčet, až leží cíl pod linií. Vzdálenost cíle od středového kříže představuje skutečnost vzdálenost JJ od cíle (nebo nosiče). Od středu k okraji kruhu je asi 28 mil.

#### 2. Měřič vzdálenosti:

Když se během letu zmáčkne "R", objeví se na radaru "Ziel - vizior". který se mění joystickem. Zmáčknout tlačítka "Paur" se objeví vzdálenost mezi JJ a cílem, u kterého je zaměřovač radaru (vizier). Měřený cíl na obrazovce radaru bliká až do opětovného zmáčknutí "R". Je proto nutné rychle zvolit cíl. Vzdálenost uvedená v okénku 2, může být i větší než 28 mil, pokud se cíl nachází na okraji radaru. V tomto případě představuje poloha radaru poslední známou pozici cíle před jeho opuštěním prostoru dosahu radaru. Když je zvolen pevný kód na nosiči, dříve než je dál pronásledován nepřítel, objevuje se jeho vzdálenost od pilota v okénku 2 dál, i když se nosič nachází mimo dosah radaru. Toto zaměření je nutné pro nalezení nosiče.

### 3. a 4. Výškoměr:

Ručička představuje podle potřeby násobek 10, 100 nebo 1000 stop. Okénko 4 ukazuje přesnou hodnotu.

### 5. Palivo:

Plná nádrž je 5000 liber. Neovlivňuje žádným způsobem rychlost ani výkon.

### 6. Čas:

Měří dobu trvání letu. Slouží jako pomocný údaj pro výpočet spotřeby paliva a navigační výpočty.

### 7. HDG:

Údaj kompasového kurzu. Leží mezi 0 až 360, mění se se změnou polohy JJ.

### 8. Umělý horizont:

Ukazuje relativní polohu letadla vzhledem k horizontu při stoupání a klesání. Rychlost klesání a stoupání se řídí joystickem.

### 9. Tah motorů:

Volí se tlačítky "+" a "-". Plný výkon se dává při startu.

### 10. Varovné světlo:

Je spojeno s akustickým signálem. Pracuje za následujících okolností:

- a) zásoba paliva klesne pod 300 liber
- b) výška JJ je menší než 500 stop
- c) podvozek není vysunut pokud JJ stojí na palubě
- d) trysky nejsou při startu nebo přistání natočeny dolů
- e) letíte k nosiči s odjištěným odpalovacím zařízením
- f) rychlost je menší než 180 uzlů a trysky jsou stočeny dozadu
- g) klapky jsou ještě vytaženy při rychlosti vyšší než 300 uzlů.

### Počet povolených varování pro každý stupeň:

Pokud překročíte uvedený počet povolených varování, nepřejdete do dalšího stupně obtížnosti.

|                    |   |
|--------------------|---|
| 1. Cvičení         | - |
| 2. Letecký poručík | 9 |
| 3. Velitel letky   | 7 |
| 4. Velitel křídla  | 5 |
| 5. Kapitán         | 3 |



## 12. a 13. Rychlost letu:

Ukazuje rychlost letu v 10 nebo 100 násobcích uzlů. V okruhu 13 je přesná hodnota. Zpětná rychlost (při manévrování) se zobrazuje jen v okénku 13.

## 14. Rakety:

Ukazuje počet zbývajících raket. Zaměřovač cílů se zapíná klávesou "M". Pro jeden let jsou povoleny 4 rakety.

## 15. VTA:

Ukazuje úhel natočení trysek:

| klávesa | úhel                         |
|---------|------------------------------|
| 1       | dozadu                       |
| 2       | 45 <sup>0</sup>              |
| 3       | 90 <sup>0</sup> (kolmo dolů) |
| 4       | dopředu                      |

## 16. Podvozek:

Pozice podvozku je řízena klávesou "V".

zelená ..... podvozek vysunut

červená ..... podvozek zasunut.

Je nutno jej zasunout dříve než JJ překročí rychlost 300 uzlů, jinak je hlášena chyba. Vysunout se smí při rychlosti menší než 300 uzlů.

## 17. Poloha klapek:

Poloha klapek nahoru nebo dolů se volí klávesou "F". Aby bylo možno začít s přesunem, musí být před použitím svislého tahu klapky dole. Před překročením 300 uzlů musí být klapky nahoře, pokud je rychlost menší než 180 uzlů, tak dole.

## Letové pokyny:

Start: Klapky dolů (F(, svisle trysky (3), a tah na max. (+).

Let. scéna:

Když už JJ letí, snížit tah na 3/4 max. k udržení výšky. Pohyb dopředu a dozadu se řídí joystickem. Pokud je JJ v klesání, není boční pohyb možný. Manévrování je příčinou ztráty výšky a to může mít za následek vyšší spotřebu paliva.

Vznášení se nad mořem:

Scéna 2: Obrázek na obrazovce skrze okno kokpitu se mění z ptačí perspektivy k dělené obrazovce, když je překročena výšky 50 stop. Řízení JJ zůstává stejné. Varovný tón se ozve, když JJ není přesně nad přistávacím místem.

Pokud je poloha správná, změní se scéna na ptačí perspektivu při dosažení výšky 30 stop. Pokud poloha správná není, je třeba zvětšit výšku a znovu přistávat přesně nad místem přistání.

#### Přistání:

Aby bylo možno přistát, je třeba manévrovat nad středem přistávacího místa a omezit tah, aby JJ klesal. Při vyšších stupních obtížnosti vyžaduje vítr a vlny rychlé přistání, aby se neměnila poloha nosiče.

#### Zrychlení:

Když JJ letí výš než 200 stop nebo vymanévroval z dosahu ukazatele obrazovky, změní se scéna na záběr okolí, moře a oblohy. Radar ukazuje relativní polohu JJ a nepřátelského letadla. Při volbě tahu při úhlu  $45^{\circ}$ , může být JJ převeden na normální rychlost. Je nutno mít na zřeteli, že trysky dozadu lze navolit až při dosažení rychlosti 180 uzlů a dříve než je dosaženo hodnoty 300 uzlů je nutno zasunout podvozek a zvednout klapky.

#### Let nad mořem:

Volbou "M" se aktivuje zaměřovač a odjízí se rakety. Otáče JJ, aby jste dostali nepřítele na čáru radaru. Pokud je nepřítel blíže než 5 mil, změní se scéna, nepřítel zmizí z radaru a objeví se v zorném poli pilota. V tomto okamžiku již nelze zpět. Buď je nutno bojovat, nebo budete zničen. Když spatříte nepřítele, manévrujte s JJ tak, abyste nepřítele dostali do zaměřovače. Raketu odpalte tehdy, až je část nepřátelského letadla v zaměřovači. Musíte střilet přesně, dříve než je nepřítel blíže než 2 míle, jinak budete zničen. Přesnou vzdálenost JJ do cíle lze přenechat ke sledování radaru. Pokud nepřítele zničíte, objeví se na radaru další. máte možnost volby. Buď ho pronásledovat, nebo se vrátit.

#### Navigace:

Pozorujte ukazatel paliva a použijte radar, když chcete zjistit vzdálenost JJ do nosiče. Radar zná, ale pouze poslední známou pozici nosiče, dříve než zmizel z dosahu radaru. Bude nutno nosič nově vyhledat metodou pronásledování čtverců. Letí se v jednom směru určitou dobu a pak se směr změní.

#### Zpětný let na přistání:

Když je nosič zachycen radarem, letíme k němu tak dlouho, až se ve vzdálenosti 5 mil objeví na obzoru. Dál je přilet řízen vizuálně. Abychom dosáhli bližšího záběru přistávací scény, musíme být blíže než 2 míle, ve výšce mezi 50 až 200 stop a mít rychlost pod 200 uzlů. Do závěrečné scény JJ přejde, když máme výšku pod 30 stop a nacházíme se přesně nad středem přistávacího místa.

### Stupně obtížnosti:

Jsou čtyři. Volí se na začátku programu. Vyšší stupeň znamená horší počasí a větší počet nepřátelských letadel.

| Stupeň | Moře          | Vítr    | Nepřátelé (+) |
|--------|---------------|---------|---------------|
| 1      | klidné        | klid    | -             |
| 2      | klidné        | klid    | 1             |
| 3      | lehké vlny    | čerstvý | 2             |
| 4      | těžké vlny    | silný   | 3             |
| 5      | vlny jako dům | bouře   | 4             |

(+) = počet nepřátel, které je nutno zabít k postupu do dalšího stupně.

### 34. KENNEDY APPROACH

=====

#### Úvod:

Letový dispečer je jedno z nejnáročnějších povolání na světě. Během každé minuty v řídicí věži je třeba přijímat rozhodnutí, na kterých závisí život nebo smrt tisíců cestujících a členů posádek. Dispečer musí udržet přehled a neustále se měnící situaci, sledovat odlety a přílety, vést letadla mimo oblasti špatného počasí, horský terén a zakázané zóny, zvládnout potíže s nedostatkem paliva a sladit pohyby pomalých letadel a rychlých tryskáčů (včetně nadzvukových Concorďů). V jeho rychle se pohybujícím okolí i ta nejmenší nepřesnost dispečera může vést k nebezpečnému přiblížení nebo srážce letadel. Letového dispečera nemůže dělat každý, k úspěchu v tomto povolání musíte mít perfektní koncentraci, rychlé rozhodování a ocelové nervy. Kennedy approach vám dává možnost ověřit si své schopnosti. Dokážete zvládnout napětí a odpovědnost? Nejdříve se rozcvičte na hřbitově letadel na Atlantském mezinárodním, a pak se můžete vypracovat pro kariéru na mezinárodním letišti Johna F. Kennedyho.

#### Úvodní volba:

Po nahrání programu se nejdříve zobrazí hlavní menu. Nyní si můžete zvolit DEMO (typ D), přehrání scénáře, který jste předtím nahrál (typ R), nebo začít novou hru. Neprovedete-li volbu do 60 sekund, zobrazí se automaticky DEMO. Před zahájením nové hry musíte zvolit úroveň obtížnosti od 1 (nejsnadnější) do 5 (nejobtížnější). Je užitečné získat nejdříve zkušenosti na nižších úrovních. Vyšší

úrovně vás pak zavedou přímo do složitých situací, kde učiněnou chybu už nelze napravit. Úroveň obtížnosti zvolíte stisknutím číslice od 1 do 5 nebo přesunem joysticku a stiskem spouště. Po zvolení úrovně obtížnosti vám stroj nabídne volbu mezi několika městy, kde budete pracovat. Nabídnutý výběr je závislý na zvolené úrovni. Příslušné městské oblasti jsou zakresleny na jiném listě. Volbu provedete stejně jako předtím stiskem příslušné číslice nebo pomocí joysticku.

#### Vstupní kódy řídicí věže:

Před svou první směnou musíte zadat správné heslo pro napojení na počítačový systém řízení letecké dopravy. Počítač vám napíše číslo, ke kterému musíte najít odpovídající heslo pro váš počítač:

|         |         |          |          |
|---------|---------|----------|----------|
| 1 = FAF | 5 = VHF | 9 = ISL  | 13 = DCA |
| 2 = DAF | 6 = TCA | 10 = COI | 14 = MDA |
| 3 = INS | 7 = AGL | 11 = VFR | 15 = ASR |
| 4 = MSL | 8 = SST | 12 = HSI | 16 = IAF |

Abyste získal přístup k systému, je nutno zadat správné heslo. Po zadání vstupního kódu a stisknutím RETURN můžete zahájit svou první dispečerskou směnu.

Příklad: Napíše-li počítač "ENTER COMPUTER ACCES CODE NUMBER 1", odpovíte příslušným heslem. V opačném případě se nedostanete do hry.

#### Standartní operační procedury:

##### 1. Obrazovka:

1. Mapa řízené oblasti zabírá největší část obrazovky. Mapa je navržena tak, aby vám poskytla pomocí počítačové grafiky stejné informace, jaké dostávají skuteční letoví dispečeři. Oproti starým kruhovým radarovým obrazovkám je tato hra vylepšena tak, že v jednom integrovaném obraze jsou umístěny pseudoprostorové symboly letadel se znázorněním směru, výšky a trasy letu pro celou oblast, kterou budete řídit.

- Po celé ploše oblasti je promítnuta bodová mřížka pro usnadnění navigace. Jasně tečky vyznačují normální letové koridory.
- Význačné provozní body: vstupní a výstupní body (místa, kde letadla normálně vstupují a opouštějí vaši oblast) jsou označeny jménem příslušného letiště. Na přibližovací straně každého letiště je věž VOR. Přilétající letadla krouží kolem ní dokud nedostanou povolení k přistání. Všechna přistávající letadla se musí přibližovat z tohoto směru.
- Ve hře se vyskytují tři typy letadel: malá letadla, proudová dopravní letadla a nadzvukové Concordey. Malá letadla jsou vyznačena menším symbolem než trysková, a Concordey je možno rozeznat podle sklopené přídě a delta křídel. Směr, kam letadlo míří, určuje jeho kurs (vždy některý z os-

mi hlavních směrů kompasové růžice: sever, severovýchod, východ atd.).

Čárky pod letadlem udávají jeho okamžitou výšku v tisících stopách a vpravo od symbolu je identifikační znak letadla.

- d) Na mapě jsou také zakreslena pohoří, oblasti špatného počasí a zakázané zóny. Letadla musí létat nad horami ve výšce alespoň 4 000 stop a měla by se také vyhnout bouřím a zakázaným zónám.
2. Přímo nad mapou je umístěna příkazová řádka. Zde se vypisují radiová sdělení mezi vámi a letadly. Použijete-li joystick, uvidíte vždy nejdříve svůj příkaz a pak pilotovu odpověď.
3. Vpravo nahoře jsou letové plány letadel pohybujících se ve vaší oblasti. Nejvyšší písmeno v každém sloupci je identifikační znak letadla, který je uveden i na mapě. Pod ním je první písmeno výchozího a cílového bodu nebo letiště letadla. Dole je výška v tisících stop. Letadla, která čekají na povolení ke startu, mají místo údaje o výšce znak \* (hvězdičku).
4. Vlevo nahoře je zobrazen denní čas. Vaše směna končí v celou hodinu. Celá simulace probíhá v reálném čase, takže časová tiseň, bude přesně odpovídat zkušenostem skutečných dispečerů. Během simulace lze urychlit běh času podržením klávesy "mezera".
5. Mezi hodinami a příkazovou řádkou je poplachová signalizace. Zde jsou ohlašovány nebezpečné situace jako nesprávné výšky vstupu a výstupu, srážky a havárie.

#### Komunikace s letadly:

Odey dispridite určujete trasy všech letadel ve vaší oblasti. Každému pilotovi musíte dávat přesné instrukce ke změnám kursu a výšky. Pokud k tomu pilot nedostane příkaz, nemění kurs ani výšku. Můžete se spojit s každým letadlem ve vaší oblasti, přejít do příkazového režimu a předat instrukce.

1. S letadlem můžete navázat spojení dvěma způsoby - napsáním identifikačního znaku, uvedeného na mapě, nebo pomocí joysticku přesunout kurzor (bílý obdélník ve středu mapy) nad letadlo a krátce stisknout spoušť.
2. Při použití kteréhokoli z obou metod přejdete automaticky do příkazového režimu, což bude indikováno změnou symbolu letadla do tvaru šípů, letový řád dotyčného letadla bude zobrazen v bílé barvě a text zprávy se objeví v příkazové řádce.
3. Vydávání příkazu: chcete-li oznámit pilotovi požadovaný směr letu, nakloňte joystick doprava nebo doleva, dokud se šíp nezastaví do žádaného směru. Pro určení požadované výšky letu nakloňte joystick nahoru nebo dolů, dokud čárky pod letadlem neukazují správnou výšku. Během nastavování požadovaného kursu a výšky se v příkazovém řádku objeví odpovídající text. Po krátkém stisku

spouště uslyšíte vyslání příkazu pilotovi a jeho potvrzení "ROGER" - rozuměl. Pak můžete sledovat na mapě, jak pilot provádí požadovanou změnu kursu a výšky.

4. Jakmile vyšlete příkaz(který musí vždy obsahovat instrukce o kursu a výšce). Opustíte automaticky příkazový režim. Všimněte si, že každý příkaz ruší platnost všech předchozích. Chcete-li zrušit příkazový režim bez vyslání příkazu, stačí pouze stisknout spoušť, šíp zmizí a objeví se opět symbol letadla.
5. Pohybuje-li se ve vaší oblasti mnoho letadel, je často obtížné si pamatovat instrukce, které jste dal každému letadlu. V takovém případě se můžete zeptat pilota na jeho trasu výběrem letadla pomocí kursoru a dlouhým stiskem spouště. Sledujte příkazový řádek a poslouchajte pilotovu odpověď.
6. Pomocné příkazy: stiskem tlačítka F1 můžete pozastavit simulaci, stisknutím F7 způsobíte ukončení simulace a návrat k hlavnímu menu.

#### Řízení letového provozu:

1. Přilétající letadla budou vstupovat do vaší oblasti ze sousedních oblastí. Letový plán každého přilétajícího letadla se zobrazí minutu před jeho vstupem do vaší oblasti. Po vstupu do oblasti letový plán změní barvu z šedé na černou a na mapě se objeví symbol letadla. Nyní od vás pilot očekává instrukce k doplnění letového plánu. Přilétající letadla vstupují do oblasti vždy ve výšce 5000 stop.
2. Letadlo startující z letiště ve vaší oblasti vypíše svůj letový plán minutu před tím, než je připraveno ke startu. Místo údaje o výšce je pak znak "x" (hvězdička), v okamžiku startu plán změní barvu na černou. Chcete-li dát letadlu povolení ke startu, stiskněte na klávesnici jeho identifikační znak; tím předejte pilotovi instrukce k přechodu na požadovanou výšku. Nezapomeňte, že nesmíte povolit start, pokud jiné letadlo právě přistává.
3. Letadlo směřující na letiště musíte navést na přistávací dráhu a dát mu povolení k přistání (výška 0). Letadlo, které dostalo povolení k přistání a dosáhlo výšky 0, už nemůže plnit příkazy ke změně kursu. Nezapomeňte, že letadlo musí přistávat na dráze z příletové strany (od věže VOR).
4. Přistávací dráhu nemohou použít dvě letadla současně, proto může vzniknout potřeba umístit několik letadel do čekací pozice. Čekací pozice znamená kroužení kolem věže VOR v určené výšce proti nebo po směru hodinových ručiček. Letadlo čekající na přistání bude automaticky kroužit kolem věže VOR, dokud nedostane povolení k přistání.  
Chcete-li dát pilotovi příkaz k přechodu do čekací pozice, přejděte do příkazového režimu a stlačte joystick do požadovaného směru (vpravo nebo vlevo),

až se kurzor objeví nad symbolem letadla na mapě a v příkazovém řádku se vypisuje "HOLD AT VOR". Pak, při joysticku stále stlačeném doleva nebo doprava, stiskněte krátce spoušť a příkaz bude předán. Současně s tím, se obvykle dává příkaz ke změně výšky.

5. Letadlo, které nepřistává ve vaší oblasti, ji musí opustit ve výstupním bodě, udaném v jeho letovém plánu. V okamžiku výstupu z vaší oblasti musí mít každé letadlo výšku 4000 stop.

#### Charakteristiky letadel:

1. Rychlost: různé typy letadel se pohybují odlišnými rychlostmi. Malá letadla uletí 2 míle (2 body v tečkové mřížce) za minutu, proudová letadla 4 míle za minutu a Concorde 8 mil za minutu.
2. Změny výšky: poměr stoupání i klesání všech letadel je 1000 stop na jednu míli (vzdálenost dvou bodů mřížky).
3. Změny kursu: poloměr obratu všech tří typů letadel je 1,5 míle. Efektivní úhel zatáčky je proto  $45^\circ$  na 1 bod mřížky. Obrat o  $360^\circ$  se pak provede osmi změnami kursu o  $45^\circ$  v kruhu o průměru 3 míle.

#### Letová omezení:

Pro zajištění bezpečného leteckého provozu ve vaší oblasti je nutno splnit několik požadavků:

1. Vzdálenost letadel: prvním a nejdůležitějším požadavkem je dodržení vzdálenosti mezi letadly. Musíte dodržovat výškový odstup alespoň 1000 stop mezi letadly, jejichž horizontální vzdálenost je menší než 3 míle. Letadla se mohou pohybovat v menší vzdálenosti než 3 míle, je-li rozdíl jejich výšek alespoň 1000 stop a mohou letět ve stejné výšce, jsou-li od sebe vzdálena alespoň 3 míle. Nesplnění této podmínky má za následek vznik kolizní situace a možnost srážky letadel.
2. Špatné počasí: příležitostně se napříč oblastí bude pohybovat zóna bouřlivého počasí. Letadla se jí musí vyhnout, jinak havarují.
3. Pohoří: v horské oblasti letadlo havaruje, pokud neudrží výšku alespoň 4000 stop.
4. Uzavřené zóny: letadlo přelétávající nad Bílým domem ve Washingtonu může být sestřeleno nervozním pracovníkem bezpečnostních služeb.
5. Palivo: letadla nesou omezené množství paliva, v případě dlouhého odkládání přistání dojde k vyčerpání paliva a havárii. Letadla přistávající na letištích

ve vaší oblasti mají v okamžiku, kdy vstoupí do oblasti, palivo pouze na 15 minut letu. Všechna ostatní letadla startují se zásobou paliva na 60 minut. Pokud zásoba paliva v letadle klesne pod 8 minut letu, letadlo s vámi spojí a oznámí nouzový stav. Pak musíte dovést letadlo na přistání na nejbližší letiště k doplnění paliva. Odešlete-li ze své oblasti letadlo s nouzovou zásobou paliva, zaviníte rozvrat dopravy vsousedních sektorech, následkem toho budou mít letadla vstupující do vaší oblasti nedostatek paliva. Na vyšší úrovni obtížnosti můžete být příležitostně požádán o převzetí letadla ze sousední oblasti, které už má nedostatek paliva.

#### Vyhodnocení dispečera:

Když vám po hodině skončí směna, bude vám vyplacena měsíční mzda. Můžete také získat prémie nebo být povýšen podle hodnocení vašeho výkonu:

- pozitivní faktory: úspěšná přistání, letadla včas předaná do sousedních sektorů a zvládnutí nouzových situací
- negativní faktory: zavinění kolizní situace, havárie, nečekaná letadla a zpožděné lety.

Dopustíte-li se vážné chyby, jako zavinění havárie nebo nepředání letadla, hra a vaše kariéra letového dispečera bude ukončena.

#### Dále máte na vybranou:

1. pokračovat další směnou
2. nechat si přehrát průběh právě dokončené směny
3. uložit průběh směny na disk nebo pásku pro pozdější přehrávání
4. vrátit se k úvodnímu menu.

Výběr varianty provedete stisknutím příslušné číslice nebo posunutím joysticku a stiskem spouště.

Budete-li nahrávat průběh směny, systém vás požádá "vložit a nastavit prázdnou pásku". Páska, kterou použijete, nesmí být chráněna proti zápisu a měla by být převinuta na začátek. Potom budete požádán o zadání jména záznamu. Zadejte jméno, stiskněte RETURN a objeví se žádost "stiskněte na magnetofonu RECORD + PLAY".

Je možné nahrát na jednu pásku průběh více než jedné směny, jestliže se páska po záznamu nepřevíjí. Každý záznam musí mít jiné jméno. Je užitečné zapsat si jména, pod kterými jste hry zaznamenal, protože je budete potřebovat pro zavedení do paměti a přehrávání.

#### Instrukce pro zavedení do paměti:

Po nahrání do paměti se objeví menu, stupeň obtížnosti a výběr několika měst, kde budete pracovat.



Jednotlivé letištní scénáře:

- Atlanta, Georgie: ústředním bodem této oblasti je mezinárodní letiště v Atlantě. Letecký provoz zde sestává z proudových letadel se stejným počtem odletů, příletů a tranzitů. Počasí je vždy dobré a terén zcela plochý.
- Denver, Colorado: v této oblasti leží Stapletonovo mezinárodní letiště s občasnými tranzitními lety. Jsou zde hory, kterým je třeba se vyhnout, počasí dovede být nepříjemné.
- Dallas, Foth Worth, Texas: zde máme mimořádně rušné letiště Dallas - Forth Worth (DFW) a nepříjemné letiště Dallas Love Field. Vzhledem k velkému množství odletů a příletů hrozí značné nebezpečí zpoždění, a jakmile se vám podaří vyřídit všechny tryskáče, začnou startovat malá letadla z Love Field. Naštěstí je zde počasí obvykle dobré a krajina plochá.
- Washington, D. C.: toto je velice obtížná oblast. Především jsou zde dvě veliká letiště: Dullesovo mezinárodní a Národní Washingtonské. Dále, letecký provoz zde sestává ze tří druhů rychlostních tříd letadel: lehká, proudová a nadzvukové Concordey. Kromě toho je zde zakázaná oblast, kam letadla nesmějí vstupovat.
- New York, New York: tohle vás přivede k šílenství. Zvládnout odlety a přílety z mezinárodního letiště J. F. Kennedyho a mezinárodního letiště La Guardia a velkým objemem tranzitních letů vyžaduje obrovskou koncentraci. Dokážete-li úspěšně řídit rušný provoz v této oblasti, měl byste uvážit možnost stát se skutečným letovým dispečerem.

Legenda (vpravo dole):

Letiště radiová navigační zařízení

Letecké služby a informace:

VICTOR AIRWAYS

identifikace letových koridorů

system pro přistávání podle přístrojů

křížení koridoru (nepovinný ohlašovací bod)

kurs k letu podle navigačního zařízení

zeměpisná délka a šířka ve stupních a minutách

Navigační identifikátor:

DENVER - jméno, DEN - zkratka

Morseuv kód identifikátoru

117.0 - frekvenční kanál VOR, 117 - kanál TACAN

DENVER - volací značka místní letové služby

Identifikátor řídicího centra leteckého provozu:

se jménem sektoru a frekvencí na VHF a UHF

Vzdušný prostor zvláštního určení:

zakázaná oblast, omezený vstup nebo výstražná oblast

Termíny řízení leteckého provozu:

ADF automatické zjištění směru

AGL nad úrovní země

ARINC letecká radiová společnost

ASR letištní přehledový radar

ATC řízení leteckého provozu

ATIS automatický terminál informační služby

CDI indikátor odchylky kursu

ČTR katodová obrazovka

DF zjišťování směru

DH výška rozhodnutí

DME zařízení pro měření vzdálenosti

ELT vysílač nouzového lokátoru

FAA federální úřad pro letectví

FAF konečné určení přiblížení

FAR federální předpisy pro leteckou dopravu

FSS letová servisní stanice

GCA přiblížení řízené ze země

HAA výška nad letištěm

HAT výška na bodem dotyku

HSI indikátor horizontální stupnice

IAF počáteční určení přibližování

IAP postup pro přibližování podle přístrojů

ICAO mezinárodní organizace pro leteckou dopravu

IFR předpisy pro let podle přístrojů

ILS systém pro přistávání podle přístrojů

INS vnitřní navigační systém

LORAN navigace na velké vzdálenosti  
MDA minimální výška sestupu  
MSL střední hladina  
NDB všesměrový radiový maják  
NOTAM upozornění pro letce  
OCA oceánská oblast  
PAR radar pro přesné přibližování  
RNAV oblastní navigace  
SID standartní radar  
STOL krátký start a přistání  
SST nadzvuková doprava  
STAR standartní přístup. koridor  
TACAN taktická letecká navigace  
TCA řídicí oblast letiště  
TDZ zona dotyku  
UHF ultravysoká frekvence  
VHF velmi vysoká frekvence  
VASI indikátor úhlu sestupu při letu podle viditelnosti  
VFR předpisy pro let podle viditelnosti  
VOR všesměrový vysokofrekvenční zaměřovač  
VOR/DME všesměrový vysokofrekvenční zařízení pro zaměř. a měř. vzdálenosti  
VORTAC pozemní radiová navigační stanice VOR/DME a TACAN  
VSTOL svislý starty a přistání.

### 35. MEDIATOR =====

#### Scénář:

Před dávnými lety byl vysoko na oběžnou dráhu nad satelity XYLOs a PROLOS vynesena tzv. STROJ SOUDNÉHO DNE. Tento stroj měl za úkol odstrašovat obě tyto satelitní říše od kroků, vedoucích k jaderné válce. Jakmile by totiž bylo zaznamenáno zvýšení úrovně nukleární aktivity, vyzařované z povrchu satelitů, stroj by se uvedl v činnost a zničil obě civilizace.

Ovšem vandalští nájezdníci ZAGOVÉ z galaxie ZAGOS, kteří nevědí nic o existenci tohoto stroje, provedli nukleární útok proti PROLOSU. Satelit XYLOS odpověděl Zagům protiútokem uspávacích paprsků, aby zpomalil narůstání jaderné radiace.

Váš úkol:

Jste GOOD MEDIATOR (zprostředkovatel, styčný důstojník) a máte získat pověstný ČASOVÝ KRYSTAL, který majitele obdaří schopností přemístit "psychokyneticky" jakýkoliv destruktivní element do jiného časoprostoru. Opusťte XYLOS a hledejte vzdálenou planetu hluboko, hluboko dole ..., ale buďte stále připraveni na to, že budete povolán zpět na XYLOS a PROLOS bojovat proti Zagům střelami, řízenými vašimi JS.

Kosti, kosti, vysušené kosti ...

Smrtící stromy, zbytky koster, jedna vaše naděje je vytvořit koně: kosti a hnědá hlína se k sobě pěkně hodí.

Obrácená želva je jediný způsob cestování ...

Jablko denně - vnese vašeho koně do hry!

Kopce jsou naživu ...

Ding Dong: kdybych měl kladivo, napsal bych pozemskou melodii.

Mlhavá situace pro horkonohého hrdinu ...

Osud horší než smrt? Nepravých mediátorů je hodně, ale musí být nalezen bezpečný východ ...

Ti oškliví pavouci a hadi ...

Rozžehněte správná světla a zajistíte si bezpečný východ.

Čas zrcadlení - čas umírání?

Trochu světla do problému: nepraví mediátoři nenávidí pohled do své vlastní tváře. Cesta skrz otevřené dveře vytvoří neočekávaně sympatickou odpověď ... Jedna či dvě střely vykrystalizují situaci.

Tváří v tvář ...

Porovnejte tváře, abyste objevili správný výstupní bod, ale komu můžete skutečně věřit? Nahrávání ATARI: kazeta - START + OPTION. Zapnout počítač (u modelů XE a XL při zapnutí počítače držet OPTION). Program se nahraje automaticky.

Řízení: JS v portu 1 nebo 2. Volba počtu hráčů pomocí SELECT, odstartování pomocí FIRE.

36. MOLECULE MAN  
=====

Radiace vás rozleptává, vyčerpává vaše cenné zdroje energie, podkopává vaši

životní sílu.

Multiperspektivní trojrozměrné bludiště ukrývá pravé pilulky života, které vás mohou zachránit. Jste "Molekulovým mužem", váš cíl je přežít !

Ztracen uprostřed ohromného bludiště s časem a radiací jako vaši nepřáteli, by byl možný únik přes teleporter, avšak pouze za předpokladu, že se může aktivovat vřezení 16 obvodů - tyto je nutno především najít a posbírat.

V tomto krutém světě mimořádný životní čas se dá koupit za hotové.

Nicméně, pokud jste jednou našli minci, musíte se rozhodnout, zda si koupíte pilulky života nebo bomby. Bomby zničí části bludiště, které by jinak bylo neprůchodné.

Molekulový muž = ďábelská hra o přežití !!!

#### Ovládání:

|                                                         |                   |
|---------------------------------------------------------|-------------------|
| Nahoru /dolů /vlevo/vpravo                              | - joystickem      |
| klávesa "Space bar"                                     | - pauza/přestávka |
| klávesa "Bac"                                           | - nepodařilo se   |
| klávesa "X"                                             | - vybuchne        |
| tlačítko "FIRE" na joystickách je zvednou, B je koupit  |                   |
| 2. možnost (2nd option) má za účel určit všechny klíče. |                   |
| Jinak se řídí joystickem.                               |                   |

#### Projektant bludiště:

Projektant bludiště je zvláštní program, který následuje po hře. K nahrání je třeba zastavit pásku po nahrání "Molekulového muže", vymazat paměť počítače (klávesa reset) a přitom se řídit normálními nahrávacími instrukcemi.

Projektant vám dovolí úplně změnit hru, jakmile jste ji jednou hráli, uvidíte v pravém horním rohu obrazovky prázdné (tmavěmodré okénko) žluté okénko běžící dolů po levé straně obsahující některé předměty, které se mají najít v bludišti, přihrádku s nápisem "Current" (proud) k ukazatelům s nápisy "X" a "Y" a seznam možností na klávesnici. Tmavěmodré okénko se používá k zobrazení každého z 256 míst v bludišti. Aby to bylo vidět v akci, stiskněte "L" (k nahrání uchráněného bludiště) a znovu nastartujte pásku, protože uchráněná kopie bludiště následuje přímo po programu. Jakmile se nahrál, uvidíte vrchní levé místo bludiště v okénku i když nikoliv ve 3 rozměrech (3D). Jeho cílem je ukázat rozložení průchodů a umístění předmětů atd. Při použití kurzorového klíče nebo joysticku můžete pohybovat okénkem tak, abyste ukázali jakékoliv místo ukazatele X a Y dávajících umístění okénka uvnitř bludiště. Pokud si kdykoliv budete přát vidět celé bludiště, stiskněte "V". Vše je označeno s výjimkou startovní pozice "molekulového muže".

### Úprava bludiště:

Přejete-li si upravit bludiště, především si musíte vybrat předmět, který do něj chcete umístit. Stiskněte "O", "SPACE" nebo "FIRE" na joysticku a ve žlutém okénku se ukáže jeden ze znaků. Pohybujte kurzorem přes předmět, který chcete použít a stiskněte ještě jednou "O", "SPACE", nebo "FIRE" - ukáže se potom na obrazovce v přihrádce nadepsané "Current".

Nikoliv všechny předměty, ze kterých si můžete vybrat, se objeví na obrazovce společně. Abyste si vybrali z různých sad pohybujte kurzorem dolů k okraji nebo k horní části žlutého okénka a ukáže se jiná sada. Celkem jsou k dispozici 3 sady, které obsahují 42 předmětů.

Abyste umístili vybraný předmět do bludiště, stiskněte "E", a kurzor se objeví v levém horním rohu tmavěmodrého okénka. Pro pohyb k dalšímu místu pohybujte kurzorem mimo obrazovku, jakýmkoliv směrem (pokud nejste na okraji bludiště) a to se objeví v tmavěmodrém okénku. Můžete nastavit program k automatické změně každého předmětu v bludišti na váš vybraný "Current" předmět tím, že stisknete "L". Pokud byl nějaký předmět změněn, je možné jej znovu dosadit do původní formy stisknutím "C".

Můžete umístit jakýkoliv předmět kdekoliv v bludišti a kolikrát chcete. Nicméně musíte mít 16 obvodů, když vstoupíte na teleportové náměstí, abyste ukončili hru. Jedinou výjimku z tohoto pravidla je samotný "Molekulový muž". Pokud se ho pokusíte dosadit dvakrát, vymaže se ze svého starého místa předtím než se umístí na místo nové.

### Zachování bludiště:

Jakmile jste jednou ukončili úpravu vašeho bludiště, zachováte je na pásce při dodržení následujících jednoduchých instrukcí:

1. Vsuňte prázdnou pásku do magnetofonu, přesvědčte se, že je nastavena po původní barevné pásce.
2. Stiskněte "PLAY" a "RECORD" na magnetofonu.
3. Stiskněte "S" na klávesnici. Nové bludiště je nyní zachováno na kazetě.

### Nahrání bludiště:

1. Nahrajte "Molekulového muže" (Molecule man)
2. Vyberte "Load saved make option" a stiskněte ENTER.
3. Vsuňte vaši vlastní pásku.
4. Stiskněte PLAY.

### Nahrávací instrukce:

Stiskněte "PLAY" na kazetovém přehrávači. Tiskněte dolů "START" zatímco zapínáte počítač. Stiskněte "RETURN", program se nyní nahraje. Odtočte úvodní část kazety předtím než ji vložíte do přehrávače.

### 37. MR ROBOT AND HIS ROBOT FACTORY

=====

### Systémové požadavky:

ATARI, min. 48 KB RAM  
disketový drajv nebo kazetový magnetofon  
televizor nebo monitor  
joystick

### Řízení:

Začátek hry pomocí START, úrovně (1 + 5) volíte pomocí SELECT. Joystickem v portu 1 řídíte MR. Robota ve 4 směrech (nahoru, dolů, vlevo, vpravo), skáče se stiskem FIRE (přes oheň, na eskalátor, z lešení na lešení, z teleporteru, do teleporteru atd.) Pauza se dělá ESC, znovuođstartování jakoukoliv klávesou.

### Cíl hry:

Musíte posbírat všechny ENERGOPILULKY v jedné úrovni, abyste postoupil do další. Celkem má hra 22 úrovní. Pozor na oheň ! Může vás zabít. Přeskočte jej nebo se dotkněte energizéru (pulsující čtvereček), aby se kolem Mr. Robota vytvořilo ochranné pole. S tímto polem může Mr. Robot zhasit oheň dotykem, ale pole trvá jen krátce.

Setkáte se s různými překážkami a různými druhy pohybu. Jsou zde pohyblivé šlapací mlýny, žebříky, eskalátory, tyče, po nichž se dá sklouznout, bomby, trampolíny, magnety (které vám pomáhají prodloužit skok), transportéry, které vás provedou zřetěněm vzduchem do jiného transportéru atd.

Začínáte hrát s pěti životy. Životy ztrácíte buď špatným posouzením svého postavení a pádem nebo příliš dalekým skokem, či vyčerpáním energie. Bezpečně spadnout můžete jen o 1 1/2 násobek tělesné výšky. Život navíc získáte dotekem životního symbolu (oválný znak), který visí ve vzduchu v různých úrovních. Za každý oválek je jeden život. Po skončení hry zapište joystickem + FIRE svoje iniciály.

### Body:

|                                       |                      |
|---------------------------------------|----------------------|
| Energopilulka                         | 10 bodů              |
| bomba                                 | 50                   |
| energizér                             | 100                  |
| oválek                                | 100                  |
| uhašení ohně                          | 500                  |
| uhašení ohně s bombami                | 1000 - 5000          |
| magnet                                | 100                  |
| zbylá energie na konci splněné úrovně | 100 bodů za jednotku |

### Instrukce pro továrnu:

Druhou část tohoto kompletu tvoří Továrna na roboty, která je vlastně stavebnicí. Můžete si sestavit až 26 obrazovek pro svou vlastní hru s Mr. Robotem.

Ke vstupu do továrny stiskněte prostě OPTION a na dně si povšimněte panelu, který obsahuje různé stavební prvky vaší hry. Vlevo nahoře je malá křabička - to je váš kurzor. Pomocí JS podsuňte kurzor na zvolený prvek, pomocí FIRE jej uchopte a pákou ho umístěte na hrací plochu. Opět stiskněte FIRE a potvrďte umístění. Toto můžete opakovat a "razítkovat" obrazovku zvoleným znakem. Pak můžete jet pro další předmět. Stavební díly jsou na panelu složeny takto:

Horní řada: pravotočivý mlýn (pravá čepička) levotočivý mlýn (levá čepička)  
eskalátor (tyč)  
levá čepička (pravá čepička) otevřená mřížka (pilulková mřížka)  
transportér /bomba  
energizér /levý magnet/pravý magnet/zvukový znak  
žebřík  
oheň  
Mr. Robot  
trampolína

Spodní řada: Obsahuje povelý DISK, CLEAR, PLAY a TEST. Cokoliv na obrazovce může být "vygumováno" tím, že na dně panelu "uchopíme" kurzorem prázdné místo (blank) a "malujeme" jím po předmětu, který chceme vymazat. Pozor: na jednu obrazovku můžeme umístit pouze 4 ohně, 4 transportéry a jenom jednoho Mr. Robota. Povelý v dolní řadě panelu se provádějí rovněž kurzorem + FIRE. Význam povelů:

TEST: Můžete si v herním režimu otestovat, co jste sami vyrobili. Pomocí SELECT



se vrátíte do továrny.

CLEAR: Vygumuje obrazovku.

DISK: Zobrazí "jídelníček", ze kterého si můžete vybrat, máte-li disketovou jednotku.

SAVE: Nahrání vámi vytvořené obrazovky na disketu. Umístíte kurzor na písmeno A a stisknete FIRE. Nahrání dalších obrazovek provedete pomocí dalších písmen po řadě.

LOAD: Kurzor umístit na písmeno, odpovídající obrazovce, kterou chcete nahrát, a stisknete FIRE. Tento povel použijte pro nahrání vámi uschované obrazovky k editování.

EDIT: Vráťte se do továrny. Dejte kurzor na Y a stiskněte FIRE.

PLAY: Nahraje řadu obrazovek v tom pořadí, jak jste je vytvořil - od A do Z.

Pozn: Nelíbí-li se vám něco během editování, stiskněte SELECT a vaše nahraná obrazovka se uvede do původního stavu. Vaše obrazovky nahrávejte pouze na zvláštní, naformátovanou disketu!

Na magnetofon se obrazovky nahrávat nedají.

### 38. MR. DIG =====

#### Hra:

JS v portu 1. Program začíná demo-modem, po stisku spouště se demo-mod přeruší a naskočí obrázek volby. Obtížnost se volí pákou JS vlevo a vpravo (0 = nejsnazší, 9 = nejobtížnější). Pak se spustí vlastní hra (FIRE).

#### Cíl hry:

Řídíte Mr. Diga po obrazovce, začínáte vždy na dně. Je tu spousta třešní, které Mr. Dig sbírá tím, že je překročí, a jablek, pod kterými je nutno buď kopat, aby se propadly, nebo je popostrčit, aby spadly do svislého tunelu.

Na obrazovce jsou rovněž čtyři příšerky MEANIES, které startují ze středu. Honí Mr. Diga a zabíjejí ho pouhým dotykem. Neumějí kopat tunely a nejedí třešně, ale časem se stávají netrpělivými a nakonec se mohou proměnit v horníky, kteří jedí třešně i kopou tunely. Když všechny MEANIES opustí střed obrazovky, uvidíte tam pamlsek. Jeho sebráním získáte bonus a zmrazíte všechny MEANIES (nebo horníky). Nyní se objeví "písmenková příšera", doprovázená třemi MALLERS. Písmeno na PŘÍŠĚŘE je totéž, které na ní bylo na vrcholu ob-

razovky v době sebrání pamlsku.

MALLERS mohou být zničeni buď jednotlivě, nebo zmizí najednou při zabití PŘÍŠERY. MALLERS jedí jablka, a jsou-li zničeni jednotlivě, v jablka se také promění.

Je-li zničena PŘÍŠERA, písmeno na její hrudi se rozsvítí. Rozsvítí-li se všechna písmena slova EXTRA, dostanete jeden život navíc.

Existují dva způsoby, jak své protivníky zabít:

1. Stiskem FIRE vypustit SILOVOU KOULI (aby se její účinnost obnovila, musíte ji překročit, nebo se obnoví sama, trefíte-li protivníka).
2. Shovením jablka na protivníkovu hlavu.

Při každých 10 000 bodech se objeví zvláštní PŘÍŠERA, ale nemohou být dvě najednou.

Seberete-li pamlsek a PŘÍŠERA ještě žije, objeví se sice MALLERS, ale PŘÍŠERA zůstává beze změny.

#### Body:

|                                              |                |
|----------------------------------------------|----------------|
| Za každou snědenou třešni                    | 50 bodů        |
| jsou-li všechny třešně snědeny bez zastavení | 500 bodů bonus |
| sebrání pamlsku                              | 1000 bodů      |
| první rána jablkem do soupeře                | 1000 bodů      |
| každé zabití tímtež jablkem                  | + 2000 bodů    |
| ostatní zabití soupeře                       | po 500 bodech  |
| často padající jablko pukne a vevnitř        |                |
| se nachází diamant, jeho sebrání             | 10 000 bonus   |

#### Rady:

Pohyb Mr. Diga je omezen rastrem, po kterém se může pohybovat vodorovně a svisle, ne však úhlopříčně. Chcete-li změnit směr, je změnu nutné udělat s předstihem a Mr. Dig zahne, jakmile bude moci.

#### Nová hra:

Klávesa BREAK kdykoli přeruší hru a vrátí program do demo-modu. Současným stiskem START a BREAK vynulujete tabulku rekordů (high score table).

#### Pauza:

Stiskem P se hra kdykoliv zastaví, stiskem R se opět rozběhne.

#### Tabulka rekordů:

Hra má též svou tabulku nejlepších dosažených výsledků. Jestli takového dosáhnete, budete i vy vyzván, abyste do tabulky zapsal své jméno.

### 39. MERCENARY (Únik z TARGU) =====

#### Popis:

Na planetě TARG je jen jedna obydlená oblast, která je obklopena rozsáhlou pouštinou. "Městská oblast" má silniční síť, která spojuje jednotlivé stavby. Pod městem i pod okolím je řada podzemních komplexů. Původní mírumilovné obyvatelstvo TARGU, tzv. Polyarové, jsou v neustálém konfliktu s Mechanoidy, cizí rasou robotů. Polyarská rada sídlí v poměrně bezpečném COLONY GRAFT - obranné pevnosti na oběžné dráze nad planetou. Zbytky Polyarů tvoří ložiska odporu uvnitř města.

Hráč hraje roli vojáka 21. století, jehož mezihvězdný koráb ztroskotal na povrchu planety a je v opravě. BENSON má vyjímečnou schopnost ztělesňovat předměty a hýbat s nimi bez ohledu na jejich váhu a rozměry. Hráč může obsadit řadu různých létajících i pozemních dopravních strojů a pohybovat se v nich. BENSON, počítač osobní 9. generace slouží hráči jako komunikační prostředek s okolím. Naprostá "svoboda pohybu" umožňuje realistický dojem, který je dán BENSONOVOU interpretací příhod v trojrozměrné vektorové grafice s úžasnou perspektivou. Každého hráče potěší procházka po TARGU.

Jak Polyarové, tak Mechanoidi vám nabídnou výhodnou práci. Náš voják to velmi uvítá, neboť si potřebuje vylepšit situaci a získat prostředky k přežití. Může si však též udržet nezávislost a hledat válečnou kořist. Existuje mnoho předmětů, které může posbírat a které mu pomohou při plnění úkolu.

TARG dává hráči spoustu zábavy a vzrušení. Hlavní smysl jeho činnosti je jasně určen: získat dopravní prostředek, kterým by mohl uprchnout z TARGU. Toho může dosáhnout různými cestami. Poněvadž voják (Mercenary) může hrát bez časového omezení, má hra možnost uchovat stav dosažený v dané době. Usonadí to nový vstup do hry.

#### Úvod:

Začínáte s havarovaným hvězdoletem na povrchu TARGU. Naštěstí nejste raněn. Stojíte vedle vraku a máte radost, že i váš nepostradatelný počítač BENSON zůstal nepoškozen.

#### BENSON:

Je to váš komunikační prostředek se vším, co vás obklopuje. Váš stav a orientace jsou soustavně monitorovány a oznamovány. Tak můžete proniknout do fyzického stavu věcí, které jsou mimo dosavadní lidskou zkušenost. Váš přínos do spolupráce je instinktem a snaha.

### Start:

BENSON oznamuje, že jste na povrchu planety TARG, poblíž osídlené oblasti. Ale kdo jsou obyvatelé? BENSON má jisté znalosti.

### Hra:

Váš vpád je zpočátku vítán oběma stranami. Ale projev přízně z jedné strany z vás udělá nepřítele strany druhé. Zachováte-li si jistou nezávislost, jak dlouho to potrvá, než se znelíbíte jedné ze stran. To vše musíte zvládnout! Vaší záchranou bude útěk z TARGU. Možná vaše práce pro jednu nebo druhou stranu bude odměněna vhodným dopravním prostředkem. Přece tu někde takový koráb musí být! Ale kde? A tak začínáte .....

### Návod:

Nejvíce radost v této hře dávají výzkumy a bádání. Nejraději bychom vám proto neřekli nic, ale musíte znát řízení.

### Řízení:

Panel - EL - zvedání a klesání

COMP - kompas

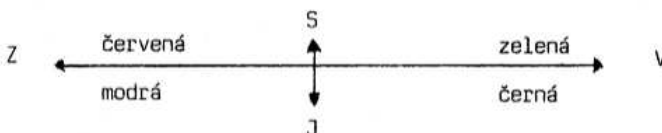
SPEED - rychlost pohybu

ALT - výška v metrech

LOC - poloha (označuje vaše souřadnice v městské oblasti, "reverzní" čísla jsou záporná)

↑ modrá      ↓ zelená

Kompas:



Chůze: Joystick v 8 směrech.

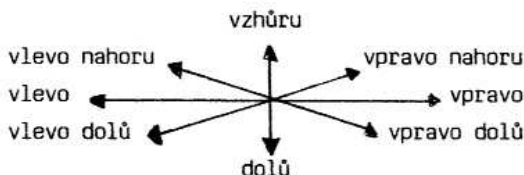
Transport: 2 druhy pozemních vozidel (GBV)

4 druhy vzdušných - každé má jiné schopnosti a jedno je navíc schopno meziplanetárních letů

Nastoupení: Po nalezení dopravního prostředku stisknout "B" (BOARD)-

Vystoupení: Stisknout "L" (LEAVE).

Pozemní vozidla (GBV): výkony (POVER) je dán stlačením klávesy 1-9, 0 je maximum. Brzdí se mezerníkem, řídí se JS (vpravo, vlevo). Letouny potřebují dostatečnou rychlost pro odstartování - dle jednotlivých typů. Let je řízen JS:



Příliš strmé přistání rozbije letoun! Výkon pro let vpřed: klávesy 1-9, 0 je maximum ve výkonu. Brzdění je stejné, ale stisknout "SHIFT". Jemné zvyšování výkonu klávesy a . Pro nulový dopředný tlak , který u některých letounů umožní vznášení na místě stisknout mezerník.

#### Boj:

Za předpokladu, že jste náležitě vybaven stiskem spouště vypustíte střelu.

#### Komunikace:

Je-li BENSON v komunikačním modu, můžete být požádán o odpověď (za textem je otazník). Odpověď "ano" = Y, jinak se předpokládá "ne".

#### Výtahy:

Abyste mohli sestoupit do podzemních prostorů, najděte třímístnou "klec" a umístěte sebe nebo vozidlo dovnitř. Pak stiskněte "E". To také umožní vstup do COLONY CRAFT (sídla POLYARSKÉ RADY) z přistávací plochy.

#### Předměty:

Pod BENSONOVÝM vedením můžete sebrat a odnést různé předměty. Jen některé budou pro vás však užitečné. Najednou můžete pobrat až 10 předmětů.

sebrat - T(take)

pustit - D (drop) pouštění předmětů je v opačném pořadí, poslední sebraný je první puštěn

#### Pauza:

CNTRL + RETURN - spustí se libovolnou klávesou.

### Východy ze situací

Mercenary se může hrát neomezeně dlouho - nemůžete být zabit, i když BENSON bude někdy trpět. Můžete ztroskotat v poušti, odkud půjdete pěšky po celé dni. A mohou být i jiné situace - hra je plná překvapení. Situaci opustíte stlačením CNTRL + "Q". Existují i pokuty. Zatím co jste přenášen do centrální městské oblasti, nasbírané předměty budou roztroušeny.

### Nahrání výsledku

Je výhodné nahrát si stav hry, ke kterému jste došel. Na pásek: CNTRL + "S", z pásku zpět: CNTRL + "L". Nezapoměňte vyjmout původní pásek se hrou. Vždy nahrajte vítěznou, tj. únikovou situaci - umožní vám zdarma vstup do další hry.

### 41. MICROSOFT BASIC - MANUAL ATARI 800 V 1.0 =====

Manuál je určen uživatelům se znalostí základní verze ATARI BASIC. Příkazy není možné zkracovat, je nutné dodržovat přesně syntax (mezery apod.) Při psaní programu neohlásí počítač případnou chybu po odeslání řádku, ale až při provádění programu. Znak § značí shodu s ATARI Basicem.

|             |                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ABS (x)     | §.                                                                                                                                                                                                                                                              |
| AND         | Logická operace §.                                                                                                                                                                                                                                              |
| ASC (sv)    | §.                                                                                                                                                                                                                                                              |
| ATN (x)     | §.                                                                                                                                                                                                                                                              |
| AUTO x, y   | Automatické řádkování, x - číslo prvního (tištěného) řádku. y - difference řádkování. Parametry x a y nemusí být zadány, pak x = 100, y = 10. Příkaz se ukončí odesláním prázdného řádku nebo BREAK. Příkazu se výhodně využívá při tvorbě a kontrole programů. |
| CRR§ (x)    | §.                                                                                                                                                                                                                                                              |
| CCLEAR      | Nuluje všechny číselné a řetězové proměnné.<br>"NEFUNGUJE"?                                                                                                                                                                                                     |
| CLEAR STACK | Nulování všech vstupů zásobníků - TIME STACK.                                                                                                                                                                                                                   |

CLOAD §. Nelze nahrát programy vypsané ATARI nebo TURBO BASICem.

CLOSE §.

CLS x Maže obrazovku a nastavuje jas pozadí. Může být použit samostatně.

COLOR §.

CONT §.

COS (x) §.

CSAVE §. Po zapsání na kazetu hlásí SYNTAX ERROR IN LINE... program však lze bez potíží nahrát příkazem CLOAD.

DATA §.

DEF FN jméno (X, Y) Definuje vlastní funkce. Parametry X, Y jsou formální. Nefunguje v přímém režimu zadání.

10 X = 10: Y = 12

20 LEF FNSQUARE (X, Y) = SQR (X = X + Y = Y)

30 PRINT SNSQUARE (X, Y), PRINT FNSQUARE (5, 5)

RUN

15.6205 7.07107

DEFxxx m,... Označení xxx může být

DEFxxx m-x,...DEL dvojitá přesnost (dvojnásobná)

SNG - jednoduchá přesnost (u desetinných čísel implicitně, popř. 1)

INT - celočíselné

STR - stringová

n - první písmeno intervalu, kterými budou označeny indifikátory určeného typu, m - poslední písmeno

10 DEFOBL D

20 DEFINT I-F, U-Z

30 DEFSTR S-T

Proměnná D ve dvojnásobné přesnosti (a všechny začínající na D), proměnné začínající na I-N a U-Z budou celočíselné atd.

### Doporučení:

1. Řetězové proměnné zásadně označovat příponou %.
2. Číselné proměnné s jednoduchou přesností označovat pomocí prostých čísel identifikátorů.
3. Celočíselné proměnné a proměnné s dvojnásobnou přesností označovat pomocí přípony % rest-~~ne~~ nebo pomocí deklarace, vždy však jed-

notně v celém programu. Takto je potřeba označovat i čísla v řád-  
ku DATA.

Pozor na zavádění čísel ve dvojnásobné přesnosti. A  $\#$  = 2.1 pos-  
kytne A  $\#$  = 2.100000....., kde ..... jsou číslice zavlečené  
jednoduchou přesností čísla 2.1. Správně A  $\#$  = 2.1  $\#$ .

DEL m = n            Maže programové řádky m až n.  
                     TEL 50 - 70

DIM                   §.

DIM X\$ (20, 20) Je možné deklarovat dvojrozměrná stringová pole a  
                     trojrozměrná

DIM X (x, y, z) Číselná pole. Deklarace může být dynamická.

END                   §.

ERL                   Určuje číslo řádku, ve kterém se vyskytla chyba.  
                     PRINT ERL

ERR                   Určuje kodové číslo chyby.  
                     PRINT ERR

EXP                   §.

FILL x, y TO x1, y1 Vyplní místo mezi dvěma body barvou. Body jsou  
                     určeny souřadnicemi x, y a x1, y1.  
                     10 COLOR 1:FILL 10, 19 TO 20, 20

FOR...               §.

FRE (0)               §.

GET                   §.

GOSUB               §.

GOTO                  §.

GRAPHIC              §.

IF ... THEN          §.

IF ... THEN ... ELSE ...    Strukturovaný příkaz IF  
                             IF A = 5 THEN GOTO 10 ELSE GOTO 50

INKEY\$               Příkaz čeká na stisk klávesy a po stisknutí přiřadí  
                     proměnné INKEY\$ tento znak.  
                     A\$ = INKEY\$

INPUT               §.

INPUT"text", s       Příkaz vytiskne text "text" a čeká na zadání seznamu  
                     INPUT "ZADEJ A, B"; A, B

INT                   §.



|                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| INSTR (z, X\$, Y\$) | Zjišťuje číslo pozice začátku prvního výskytu řetězce Y\$ v X\$, přičemž prohledávání začíná od pozice z. Je-li z větší než LEN (X\$), vrátí funkce 0, hodnota z nemusí být uvedena.<br>A\$ = "ANCDEF": R\$="EF"<br>PRINT INSTR (2, A\$, B\$)<br>5                                     |
| KILL "D:jmeno.BAS"  | Maže diskové soubory.                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| LEFT\$ (X\$,Y)      | Výsledkem volání bude řetězec obsahující prvních Y znaků řetězce X\$. Výraz Y může nabývat hodnot z intervalu 0-255.<br>10 XS="NOVAK JERONYM" (X\$- musí být dimenzován)<br>20 PRINT LEFT\$ (X\$, 5)<br>30 PRINT X\$<br>RUN<br>NOVAK<br>NOVAK JERONYM                                  |
| LEN (X\$)           | §.                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| LET                 | §.                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| LINE INPUT          | Načítání řetězců.<br>LINE INPUT "jmeno", X\$                                                                                                                                                                                                                                           |
| LIST m-n            | Výpis programu na obrazovku.<br>LIST - 100      vylistuje do řádku 100.<br>LIST 100-300    vylistuje řádky 100-300.<br>LIST 300 -      vylistuje řádky od 300<br>LIST            vylistuje celý program.<br>LIST -<br>Je možné přida název zařízení (P- "P" - printer, C - "C:" kazeta |
| LIST "C:"           | Vypíše program na kazetu s dlouhými mezerami.<br>Program se zpět nahraje pomocí MERCE "C:".                                                                                                                                                                                            |
| LOAD                | §.                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| LOCK D1.TEST.BAS"   | Blokuje program zapsaný na disketě proti předpisu.                                                                                                                                                                                                                                     |
| LOG (x)             | §.                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| MERGE "D: SUB1"     | Slouží k uložení programu na disk.                                                                                                                                                                                                                                                     |
| MERGE "C:"          | Ruší program s dlouhými (uložený list "C:") z magnetofonu.                                                                                                                                                                                                                             |
| MID\$ (X\$, Y, z)   | Vrací řetězec o délce z znaků umístěných v řetězci X\$, počínaje pozici Y. Výrazy Y, z jsou celočíselné z rozsahu 0-255 (upraví se zaokrouhle-                                                                                                                                         |

ním). Není-li uvedena, chápe se  $z = 255$ .

PRINT MID\$ ("ABCDE F") 2 č)

BCDE

|                         |                                                                                      |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| MOVE odkud, kam, kolik  | Přesun dat (kolik) z adresy odkud na adresu kam.                                     |
|                         | MOVE 48192, 48193, 40=20                                                             |
|                         | Při GRAPHIC Ø se celý obraz posune o 1 znak vpravo. Provedli jsme posun ve VIDLORAN. |
| NAME "D:SUB1" AS "SUB2" | Změna názvu diskového souboru z SUB1 na SUB2.                                        |
| NEW                     | §.                                                                                   |
| NEXT i                  | §.                                                                                   |
| NOT                     | Logická negace                                                                       |
|                         | A=Ø:B=-1:IF A=NOT B THEN RUN                                                         |
|                         | Dojde k provedení RUN                                                                |
| ON ERROR a              | Příkaz popisující udělat skok, vyskytne-li se v programu chyba.                      |
|                         | ON ERROR 1ØØØ                                                                        |
|                         | Při výskytu chyby skáče na řádek 1ØØØ. Návrat viz. RESUME.                           |
| ERROR x                 | Simuluje chybu čísla x.                                                              |
| ON GOTO                 | §.                                                                                   |
| ON GOSUB                | §.                                                                                   |
| OPEN                    | §- podobně. Pracuje ve čtyřech modech.                                               |
|                         | OPEN # 1, "D:INVEN.DAT" OUTPUT                                                       |
|                         | " INPUT                                                                              |
|                         | " UPDATE                                                                             |
|                         | " APPEND                                                                             |
| OPTION BASE 0           | Nastavuje nejnižší hodnotu indexu.                                                   |
| OPTION BASE 1           |                                                                                      |
| OPTION CHR1             | Vyhrazuje pro znakovou sadu místo v paměti o velikosti 1022 BYTE.                    |
| OPTION CHR2             | Vyhrazuje pro znakovou sadu místo v paměti o velikosti 512 BYTE.                     |
| OPTION PLM1             | Vymezení místa v paměti pro PLAYER-MIS ILE GRAPHIC.                                  |
| OPTION RESERVE (x)      | Vymezení místo v paměti pro program ve strojo-                                       |

|                        |                                                                                                                                                                                                                              |
|------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                        | vém kodu.                                                                                                                                                                                                                    |
| OR                     | §.                                                                                                                                                                                                                           |
| PEEK                   | §.                                                                                                                                                                                                                           |
| OPTION PLM1            | Zapíná jednořádkové vertikální rozlišení.                                                                                                                                                                                    |
| OPTION PLM2            | Zapíná dvouřádkové vertikální rozlišení.                                                                                                                                                                                     |
| OPTION PLMØ            | Zruší RAM pro vertikální rozlišení PMG.                                                                                                                                                                                      |
| PLOT x, y              | §.                                                                                                                                                                                                                           |
| PLOT x, y TO x1, y1    | Nakreslí spojnici bodů x, y a x1, y1. Nahrazuje příkaz DRANTO z ATARI BASICu.                                                                                                                                                |
|                        | GRAPHICS 8:COLOR 1:PLOT 1Ø, 1Ø TO 2Ø, 2Ø                                                                                                                                                                                     |
| POKE x, y              | §.                                                                                                                                                                                                                           |
| PRINT                  | §.                                                                                                                                                                                                                           |
| ?                      | §. Odpovídá PRINT, ne vždy.                                                                                                                                                                                                  |
| PRINT AT(x, y); "sv"   | Text sv napíše do pozice x, y. Částečně jako POSITION v ATARI BASICu.                                                                                                                                                        |
| PRINT ERL              | Vypíše řádek kde nastala chyba.                                                                                                                                                                                              |
|                        | Vypíše číslo chyby.                                                                                                                                                                                                          |
| PRINT USING "maska"; s | s je seznam představovaný jednou nebo více vystupujícími položkami. Masky může obsahovat vzory a literály. Vzory mohou být tvořeny následujícími znaky:                                                                      |
|                        | Ø % n + - . mezera §. Každý znak zabírá jedno místo v řetězci, které mají navíc funkci například + nebo - . Literály představují texty které jsou vkládány smějí obsahovat písmena a znaky, které se nevyskytují ve vzorech. |

#### Příklady PRINT USING

```

1Ø PRINT USING "## ## ## : 3,-20,1245
2Ø PRINT USING "## ## ## "; -.27
3Ø PRINT USING "## ##, ## ##"; 2.35,182.1
4Ø PRINT USING "## ##.## ##"; 182.1
5Ø PRINT USING "##, ## ## ##; 1510
6Ø PRINT USING "CISLO HE ## ## ##", 23

10Ø PRINT USING "## ## ##, ## ## 1111"; 4
11Ø PRINT USING "## ##, ## ##, ## ## "; 1, 2, 3
12Ø PRINT USING "## ## ## ## ##"; 1ØØØ, 1ØØØ

```

|                  |                                                                                                                                 |
|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| PUT              | §.                                                                                                                              |
| READ             | §. Navíc může načítat prvky pole např. READY(1).                                                                                |
| REm              | §.                                                                                                                              |
| RENUM x, y       | Přečíslování řádku od řádku x s diferencí y.<br>RENUM 100, 10 přečísluje program. První řádek bude mít číslo 100 s diferencí 5. |
| RESTORE          | §.                                                                                                                              |
| RESUME           | Program se vrátí po zpracování chyby do hlavního programu. Existují následující typy obnovení:                                  |
| RESUME           |                                                                                                                                 |
| RESUME NEXT      | Pomáhá ovládnout příkaz následující po řádku s chybou.                                                                          |
| RESUME crad      | Pomáhá ovládnout řádek crad.                                                                                                    |
| RESUME Ø         | Pomáhá ovládnout vrch programu.                                                                                                 |
| RETURN           | §.                                                                                                                              |
| RIGHT\$ (X\$, Y) | Dokazuje posledních Y prvku řetězce X\$. Jinak podobně jako LEFT\$.                                                             |
| RND              | Generuje pseudonáhodná čísla z otevřeného intervalu 0 až 1, přičemž 0 a 1 nejsou nikdy generovány.                              |
| RND (n)          | Generuje pseudonáhodná čísla z interblu 0-n (n- celé číslo, poř. se upraví zaokrouhlením) až n.<br>(B-A) nRND ( + A             |
| RUN              | §.                                                                                                                              |
| SAVE             | §.                                                                                                                              |
| SETCOLOR         | §.                                                                                                                              |
| SGN (x)          | §.                                                                                                                              |
| SIN (x)          | §.                                                                                                                              |
| SOUND a,b,c,d,e, | Podobně jako v ATARI BASICu. Parametry:<br>a - kanál<br>b - výška tonu<br>c - zabarvení<br>d - hlasitost<br>e - délka           |
| SPC (x)          | Ve tvaru PRINT SPC (x) tiskne x mezer do místa postavení kurzoru.                                                               |
| SQR (x)          | §.                                                                                                                              |

|                  |                                                                                                                   |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| STACK            | S PRINT (??) vyčísluje hodnotu příslušného výstupu na časový zásobník.                                            |
| STATUS           | §.                                                                                                                |
| STOP             | §.                                                                                                                |
| STR§ (x)         | §.                                                                                                                |
| STRING§ (n.sv):? | Přiřadí řetězcové proměnné n-krát řetězec sv (uveden v uvozovkách).<br>X§ = STRING§ (3, "AHOJ")<br>AHOJ AHOJ AHOJ |
| TAB (x0)         | Programové řízení klávesy TAB                                                                                     |
| TAN (x)          | Tangens argumentu (v radiánech). V ATARI BASICu není!                                                             |
| PRINT TIME       | Vyčísluje hodnotu časovacích hodin.                                                                               |
| PRINT TIME§      | Vyčísluje hodnoty časovacích hodin ve tvaru HH:MM:SS                                                              |
| TIME§ ="HHMMSS"  | Nastavení reálného času.                                                                                          |

#### 41. NEPTUNE'S DAUGHTERS =====

Popis: Hluboko pod vlnami oceánu, nedaleko Neptunova paláce, žije zlý mořský had, jehož oblíbenou potravou jsou krabi. Čas od času (japonsky "toroko dokoro") se Had začne nudit a vydá se do Neptunova paláce. Neptun má mnoho dcer, mořských princezen, a Had jich několik unese do své skrýše. Doufá, že by se s jejich pomocí mohl stát vládcem mořských hlubin. Ale ještě nemá vyhráno: Na scénu vstupuje náš neohrožený potápěč. Má zařízení, které může štěrbinami u krku pohlcovat kyslík. Vydá se zachránit Neptunovy dcery a přitom tajně doufá, že by snad jedna z nich ... Putuje mořskými jeskyněmi a hledá princezny. Všem nebezpečím čelí jen svou harpunou.

Úkol: Zničit smrtící květiny CUCAVKY a zajistit si tak průchod. Bojovat s potměšilou CHOBOTNICÍ, která se zdá být nesmrtelnou. Zničit AMÉBY a z umírajících améb lapat kyslík. Harpunovat HROZNÉ KRABY, odnést je troskami města až do Hadova brlohu a tam jimi HADA nakrmit. Zachránit Neptunovu dceru a vyvést ji do bezpečí Neptunova paláce.

Řízení: Hra je řízena JS v portu 1. Pohyby potápěče řídíte pákou, harpuny střílejte spouští. Jakmile dojdete k Hadovu doupěti, postavte se nad jeho jazyk a stiskem FIRE mu hoďte kraba. Nakrmte Hada pěti kraby, což ho uspí a vy pak budete moci odvést krásnou princeznu do bezpečí.

Body: Odměna se uděluje:

- za trefení CUCAVKY a CHOBOTNICE
- za sbírání kyslíkových bublinek
- za zabití AMÉBY
- za zabití HROZNÝCH KRABŮ
- za krmení Hada
- za ušetřený kyslík

Životy: Za zachránění každé Neptunovy dcery je jeden život navíc. Hra začíná s 5 životy, můžete jich mít max. 9.

#### 42. NATO COMANDER =====

##### Přehled situace:

Síly N. ve střední oblasti se skládají z 24 divizí, a podpůrných sborů. Navíc v případě konfliktu je možno povolát další. W. P. by mohl povolát 30 divizí a rozmístit je podle východoněmeckých hranic. Dalších 50 divizí může získat ze strategických rezerv W. P., aby se zabránilo útoku do té doby, než bude mít N. převahu ve vzduchu.

##### Rozkaz N. k bitvě:

Americký 5. arm. sbor - třetí obrněná a osmá mech. divize. Vzhledem k tomu, že má tento arm. sbor velitelství ve Frankfurtu, musí bránit prostor výšin Fulde v širší koncentraci, nelze použít ve Frankfurtu.

Americký 7. arm. sbor - první a třetí mech. divize budou bránit města Nurenburg a am. nukleární rakety poblíž XY.

Americké podpůrné jednotky - šest raketových jednotek "ZEMĚ - VZDUCH", tři letecké perutě, dvě jednotky stíhacích helikopter a dvě skupiny taktických nuk. raket.

Am. posila - první mechanizovaná divize se dostaví 3. - 4. května, druhá námořní divize 15. května, druhá pancéřová divize 5.-6. května

čtvrtá mech. div. 13. - 14. května, 101 let. div. 24. května, západoněm. první sbor - třetí a jedenáctá pan. divize, první, sedná a jedenáctá mech. divize. Tento armádní sbor brání přístup ze severu Hannover - Hamburg.

WG 11. armádní sbor

WG 111. " pátá a dvacátá pan. divize

W 6 vojenské jednotky - dvě letecké perutě, tři jednotky stíhacích helikoptér

1. britský armádní sbor - první, druhá a čtrnáctá obrněná divize, tato je soustředěna poblíž Hannoveru.

Holandský 1. arm. sbor - první a čtvrtá mech. divize

Tyto země také poskytnou dvě letecké perutě a čtyři se zaměřením SAM. Francouzská armáda není zahrnuta do struktury velitelství N., ale předpokládá se, že podpoří třetí, čtvrtou, sedmou a osmou mech. divizi v případě, že by v Evropě vypukla válka.

#### Rozkaz W. P. k bitvě:

Ve východní Evropě se nachází:

druhá SU tanková arm. divize, pátá SU úderná arm. divize, dvacátá SU gar. arm 5. divize, osmá SU arm. 4 divize, první SU gar. arm. 4 div., východoněmecký třetí armádní sbor 3 div. a pátý sbor, CS první arm. sbor 3 div. CS čtvrtý arm sbor 4 divize.

#### Strategické rezervy W. P.:

Pátá SU gar. tan. arm. 12 divize, sedmá SU gar. tan. arm. 12 div., osmá SU gar. tan. arm. 5 div., desátá SU mech. arm. 12 div., první polská arm. 13 div., první maďarská arm. 6 divize.

#### Úvod:

N. C. je komplexem simultáních her jednoho hráče, ve kterých budete velet armádám paktu N. Simulace probíhá v reálném čase. Hra vyžaduje vaši stálou pozornost - současně se odehrává mnoho činností najednou - počítáte v to vstup do hry, pohyby, boj, vzájemné postavení.

#### Scénáře:

Překvapující útok:

V tomto scénáři zasadí W.P. překvapující úder proti nepřipraveným silám N., hráč musí zpomalit útok.

Hannover / Hamburg

Tento scénář počítá pouze část severní mapy. Síly W.P. se pokoušejí zvítězit nad obránci N. a zmocnit se těchto měst.

**Předběžný útok:**

Hráč se chopí iniciativy a udeří na armády W.P. To dává příležitost k útoku .

**Italská volba:**

Síly W.P. útočí podél německých hranic. Můžete si vybrat jednu ze čtyř variant pro tento scénář.

**Příkazy:**

Příkazy mohou být vydávány buď přes joystick nebo stisknutím tlačítka hranatá závorka, není nezbytné mačkat RETURN.

Kontrola - "CURSOR" je určen k tomu, abyste si mohl vybrat jednotku, se kterou si přejete být ve styku. "CURSORem" rovněž může být pohybováno nahoru, dolů, doprava, doleva tím, že použijete standartního klíče. Jestliže není stisknuto CTRL, "CURSOR" se bude pohybovat pomalu. Je-li CTRL stisknuto, bude se "CURSOR" pohybovat rychle. Jestliže dosáhne "CURSOR" konce prvního plátna, mapa se posune.

**Status jednotek:**

**Spouští:** Tento příkaz nahrává status jednotek pod CURSORem. Jsou v tom zahrnuty jednotky ID, stupěň zásobování, obrana a další informační statusy.

( M ) Uvedení do pohybu. Příkažte jednotkám přesunout se do jiného místa poté, co jste vstoupili do příkazu "MOVE", pohybejte CURSORem jinam, potom použijte příkazu "HERE".

( A ) attack

**Útok:** Příkazy jednotkám napadnout nepřátelské jednotky. Pozemní jednotky mohou útočit na jednotky rovnocenné. Jednotky s helikoptery mohou útočit na kterékoliv místo na mapě. Vyberte si jednotky, které mají být napadeny použitím příkazu "HERE".

( H ) "HERE" (zde) používá se k určení cíle pro příkaz "MOVE" (pohyb), nebo "ATTACK". Jestliže byl dán příkaz k útoku, bude nutno se rozhodnout buď pro urychlený útok, normální nebo chemický, tak že použijete žlutý funkční klíč.



- ( X ) "CANSEL" (zrušení) ruší jakýkoliv příkaz k pohybu nebo útoku pro tu kterou jednotku.
- ( T ) "TERRAIN" - tento příkaz stahuje jednotky ze hry a dovozuje nám tak uvidět terén, který je pod těmito jednotkami. Použijte při opětném vstupu do hry zase (T).
- ( F ) "FREEZE" (zastavení) - zastavuje hru mezitím co se příkazy dostanou k místu určení. Pro pokračování ve hře použijte opět (F).
- ( G ) "GENERAL STATUS" (všeobecné postavení) rozehrává běžnou situaci - včetně ztrát. W.P. - směr průniku. Politický cíl. Bojový cíl a cíl úplného vítězství.
- ( Q ) "AIR STATUS" (vzdušný status) přehrává status informací vzdušné války.
- ( W ) "WHO?" (kdo) umísťuje CURSOR podle zdroje předešlé raketové zprávy, pakliže zpráva nebyla od jednotky, která ji vydala.
- ( S ) "SAVE" chrání běžnou situaci ve hře. Vstupuje do řady 1-8.
- ( L ) "LOAD" zahrnuje předchozí situaci vstupuje v pořadí jako "SAVE". Jakmile je řada naprogramovaná, použijte příkazu (T) pro pokračování ve hře.

#### Typy jednotek:

americké, britské a francouzské jednotky jsou modré  
západoněmecké jednotky jsou černé  
holandské a belgické jednotky jsou zelené  
jednotky celého W:P. jsou červené.

1. obr. mechanizované dělostřelectvo používat pro obranu
2. obr. rychle se pohybující obrněné divize
3. obr. obrněná jízda
4. obr. výsadky - používá se hlavně pro napadení lehce chráněných zařízení, pouze W.P.
5. obr. určené pro přesnou obranu
6. obr. helikoptéry - používá se k odstranění obklíčených jednotek
7. obr. vzdušné perutě
8. obr. rakety země - vzduch
9. obr. taktické nukleární rakety

### Základní koncepty:

Tato situace byla vytvořena, aby dovolila hráči soustředit se na letecké a strategické aspekty situace, aniž by vyžadovala pochopení mechanismu hry. Z tohoto důvodu má každá jednotka zabudovanou inteligenci. Například jednotky vstoupí automaticky do taktického způsobu a vyberou si svoji vlastní cestu podle jejich předpokládaného umístění na místo označené "MOVE HERE". Budou se přitom snažit vyhnout nepřátelským jednotkám a obklíčeným kruhům. Jakmile bude hrozit nebezpečí jednotka si začne připravovat obranou pozici. Jednotky, které budou napadeny přesilou, se pokusí stáhnout, aniž by k tomu dostaly příkaz.

### Způsoby:

Jednotka může přijmout jeden ze čtyř způsobů. Při napadené obraně je jednotka zakopaná v obranném postavení. Při taktickém způsobu je v pohotovosti. Jednotka "A" se může pohybovat a útočit, je-li v postavení taktickém "TACTICAL MODE". Rychlá obrana a technická obrana se používají během přechodu z taktické do připravené obrany. Jednotky automaticky vstupují do taktického způsobu, když dostanou příkaz k pohybu nebo když vstupují.

### Boj:

Velké množství faktorů ovlivňuje výsledek boje. Tanky se hodí pro napadení dělostřelectva, jsou také dobré pro obranu. Útočící jednotky musí být v taktickém postavení. Obranné jednotky jsou nejsilnější v postavení připravené obrany. Řeky a zastavené terény jsou zvláště vhodné pro obranu, pro níž jsou také vhodná města a lesy. Výsledek boje je také ovlivněn množstvím letectva, které je podporováno ze země. Většina situací není rozhodnuta jedním kolem boje. Boj pokračuje až do té doby, než je jednotka zničena nebo poražena a stáhne se nebo je stažena. Těmito poraženými nebo zničenými jednotkami mohou vznikat těžké situace. Jsou možné 3 varianty boje. V rychlém útoku přijme útočník další opatření, aby rozvinul maximální tlak na obrazovce. Chemický útok snižuje efektivnost dělostřelectva, zatímco tankům ponechá plnou sílu.

### Morálka:

Morální stupně jsou: silný, v depresi, unavený, zlomený, poražený.

Jak boj tak pobyt snižují stupeň morálky. Jednotky postupně nabudou morálky, budou-li ponechány v klidu.

#### Vzdušné operace:

Vzdušné perutě mohou být pověřeny jedním ze tří posláních. Velitelství dává příkazy peruti k činnosti a k obraně W.P. jednotek přímo. To je nejefektivnější způsob pro uchování síly vzdušných jednotek. Vzdušné perutě určené pro podporu pozemní armády pomáhají pozemním jednotkám jak při obraně, tak při útoku. Perutě určené pro průzkum mohou objevit rozmístění jednotek W.P., které nebojují se silami N. (rozmístění těchto jednotek je známo pouze na počátku hry). Jednotky raket země - vzduch (SAM) přispívají k činnosti vzdušných sil. Obvyklá strategie N. je oslabit vzdušné síly W.P. na počátku hry a získat převahu ve vzduchu. Vzdušné jednotky určené pro pozemní obranu mohou rozhodnout výsledek boje.

#### Nukleární operace:

Pouze jeden nukleární útok vyžaduje mnoho času. Všeobecně uplyne několik hodin mezi příkazem k útoku a jeho provedením.

#### Stupně vítězství:

Stupně vítězství jsou měřítkem jak úspěšně jste veleli. Mohou být politické a bojové. Politické body představují všeobecný politický názor, stejně jako pokrok v bitvě a získávají se obsazením měst. Politické body se ztrácejí při ztrátě měst a při použití nukleárních nebo chemických zbraní. Bojové stupně odpovídají bojové situaci a získávají se, když se podaří nepříteli zasadit ránu. Body za boj se ztrácejí, když dovolíme nepříteli proniknout na Vaše území. V různých částech hry přijdou na řadu politické události. Tyto mohou být výhodné pro N. nebo v jejich neprospěch. Nahromadění těchto událostí může eventuelně způsobit rozpad N. a tím ukončit hru.

#### Taktické pokyny:

Simulování vyžaduje zadání všeobecné defenzivní strategie, ačkoliv se vyvinou příležitosti k ofenzívě když vzdušné síly N. provádějí pozemní podporu a útok W.P. ztrácí na síle. Rozmístěte vaše obranné jednotky tak, aby mohly využít terénu nejlépe pro to se hodí řeky a hory. Obranné jednotky mohou být umístěny tak, aby se navzájem podporovaly. Nedovolte mnoha jednotkám W.P. se shromáždit proti jednotce N. Ujistěte se, že vaše jednotky mají dost času připravit se

na obranné postavení. Vyhnete se setkání s jednotkami W.P. v době, kdy se přemísťujete do taktického postavení. Využijte hromadných útoků helikopter, abyste vyřídili jednotky W.P., které ohrožují vaše postavení. Nezapomeňte, že letectvo může změnit výsledek bitvy. Helikoptéry, rakety země-vzduch, letecké perutě, nukleární rakety jsou nepohyblivé, musí být chráněny. Nebuďte neochotni zastavit akci, abyste mohli studovat situaci a napláňovat si svou strategii. Vrhňte své rezervy a náhradní jednotky co nejpозději do bitvy. Snažte se udržet zadní obrannou linii za vaší hlavní obranou. Využijte své obrazotvornosti. Možnosti jsou nekonečné. Využijte funkci "SAVE" a "LOAD" a pokuste se o rozličné strategické varianty.

#### 43. NINJA =====

NINJA putuje sám krajinou smrti. Hledá různé způsoby, jak osvobodit princeznu DIDI, perlu Orientu, která je zajatkyní v Perlovém paláci. Ninja musí posbírat "medly", které princezna záměrně roztrousila na různých místech, aby zjistila, jak je Ninja statečný.

Ninjovou hlavní zbraní je jeho hromová pěst a ocelové chodidlo, kterých využívá k obraně, stejně jako svých dalších zbraní: samurajského meče, vrhací hvězdy a vrhací dýky. Tyto zbraně však mohou používat i jeho protivníci. Po překročení každé překážky /tj. při vstupu do následujícího oddělení/ se jeho protivníci znásobují. Ninjovi ubývá sil, ale jeho odhodlání sílí. Ninja se tak nakonec stává nositelem nejvyššího danu, černého pásu.

Pohyby: ovládání joystickem

chůze - vlevo , vpravo

při stisku červeného tlačítka:

vysoké kopnutí

kop

nízký kop

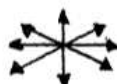
skok - úder

sek mečem

hod hvězdou

--

nízký výpad



Poznámka:

Karatéka se zlikviduje nejsnáze vysokým nebo nízkým kopem. Ne-

bezpečný je zakuklený muž s mečem. Použít meče nebo několika nízkých kopů. Vržená hvězda je účinná pouze tehdy, zasáhne-li pás protivníka. Vrhací hvězdy a dýky se seberou sehnutím a stiskem červeného tlačítka.

#### 44. NEW YORK CITY THE BIG APPLE

=====

V New YORKU je možné navštívit následující lokality:

|                         |         |              |          |
|-------------------------|---------|--------------|----------|
| EMPIRE STATE BUILDING   | - ES    | Central park | ZOO - ZO |
| UNITED NATIONS BUILDING | - UN    | Post office  | - PO     |
| GRAHT'S TOMB            | - GT    | Automat      | - AU     |
| CITICORP CENTRE         | - BW CC | Mart         | - MA     |
| CITY HALL               | - CH    | Bank         | - BA     |
| WORLD TRADE CENTER      | - WT    | Subway       | - SU     |

Banka a subway (podzemní dráha) je otevřená po celou dobu hry.

#### Nápis LOT:

Signalizuje, že vaše auto bude odtaženo. Jestliže se vám nepodaří tomu zabránit, zaplatíte pokutu 90 \$ a 20 \$ za každých 7,5 min, tj. 1 hodina hracího času.

#### Nemocnice:

Jestliže narazíte do protijedoucího nebo před vámi jedoucího vozidla, nebo když do vás narazí modré nákladní auto, dostanete se do nemocnice a musíte za ošetření zaplatit 200 \$.

#### ZOO:

Nacházíte se v Central Parku.

#### Garáž:

Nachází se vždy na východním konci města.

#### Podzemní dráha - Subway:

Vždy vstupujte cestou okolo jižního okraje Centrálního Parku. Ten se nachází vždy ve středu města.

#### Řízení auta - jízda autem:

Vaše auto má modrou barvu a nachází se uprostřed obrazovky. S autem se můžete pohybovat libovolným směrem, ale musíte si počínat tak, aby zabránil srážce. Při zaparkování auta vás o vypršení časového li-

mitu pro parkování uvědomí hlášení v "METER EXPIRED". Při vyčerpání benzínu v nádrži nebo časového limitu pro stání (parkování) je vaše auto přemístěno do lokality GAS AND GARAGE (garáže) a vy jste se stal chodcem.

### Chodec:

Vaším úkolem je vstoupit do některé z 12 lokalit. Po stisku tlačítka TRIGGER na ovladači se objeví na obrazovce hlášení o lokalitách, které máte právě navštívit. Lokalitu můžete dosáhnout i vaším autem. Auto můžete opustit na parkovišti před některými budovami, nebo v garáži. Po zaparkování se okamžitě objeví chodec. Zpětný nástup do auta provedete tak, že se s chodcem přiblížíte k autu a stisknete tlačítko TRIGGER. Auto je nastartované a vy jej můžete řídit. Při dlouhém parkování v prostoru se vystavujete nebezpečí, že odtahové nákladní auto vám vozidlo odtáhne. Do lokality se dostanete tak, že postavíte chodce proti vchodu a uděláte krok vpřed. Lokalita se zvětší a umožní hru. Zpět se dostanete obráceným způsobem.

### Popis her v jednotlivých lokalitách:

#### CENTRAL PARK ZOO - Centrální Park\_ZOO

Vaším úkolem je oddělit zvířata klecí (plotem). Každá klec musí mít všechny stěny uzavřené. Stěny plotu vytváříme při pohybu figurkou a současně máme stlačený TRIGGER. Když máte některá zvířata oddělená, přejděte na horní část obrazovky (proti vstupním dveřím) a stiskněte TRIGGER. Objeví se mříže a zvířata znehybní. Za každé uzavřené zvíře dostanete 25 \$. Musíte ovšem pochyťat všechny zvířata - je to úsek hry. Pozor! Zvířata koušou. Včetně již chycených a každé kousnutí stojí 50 \$. Pokračovat musíte znovu z horní části obrazovky.

#### AUTOMAT - Restaurace

Čas 10:00, 2:00, 6:00 (čas hry) je časem stravy. Objeví se zpráva TIME TO EAT - čas jídla. Vaším úkolem je dostat se do restaurace (AUTOMAT - AU) a sníst 10 hamburgerů. Musíte přejít na horní část obrazovky, stlačit TRIGGER a objeví se hamburger. Za každý zaplatíte 20 \$. Přitom se musíte vyvarovat FELIX HUNGERovi, který má rovněž zájem o vaše hamburgery. Jestliže FELIX kousne do hamburgeru dříve než vy, stojí vás to 50 \$. Po snědení 10 hamburgerů se objeví nápis (hlas) CONGRATULATIONS YOU ARE DONE HERE (gratulujeme, vy jste to dokázal). Neodcházejte předčasně, automat vás

může zaskočit tím, že sní vašich 10 hamburgerů a celá hra v automatu je ztracená.

### BANKA - Spořitelna

V New Yorku není nic laciné. Musíte zjistit místo banky v dané hře a zapamatovat si její. Budete ho vícekrát potřebovat. Za určitý čas můžete z vašeho konta 4 500 \$ vybírat po 500 \$. Po vstupu do banky se musíte vyhýbat kuklám bakovních lupičů a policistů na druhou stranu. Když se vám to podaří, stlačte TRIGGER a vyberte si 500 \$. Nápis na obrazovce vám oznámí zavření banky. Jestliže při přechodu na druhou stranu jste zasažen střelou lupiče nebo se srazíte s policistou, ztrácíte 50 \$ a musíte začít znovu. Vybrat 500 \$ můžete vícekrát, ale vždy po výběru 500 \$ musíte vyjít z banky a vrátit se.

### SUBWAY - Podzemní dráha

Do podzemní dráhy můžete vstoupit některým ze čtyř vchodů, které jsou označené S. Vstoupit do ní můžete kdykoli. Jet můžete někdy neomezeně, někdy pouze ze stanice do stanice. Někdy také vlak nejede. Přitom se musíte varovat před střelami. Zasažení vás stojí 50 \$, přičemž se vrátíte na začátek, do středu obrazovky. Když dostanete znamení, vejděte na nástupiště (má odlišnou barvu) a čekejte na vlak. Musíte chytit vlak stojící na druhé straně nástupiště označeného šipkou. Vlak lze vystihnout, i když nedostanete znamení. Kompletní podzemní dráhu lze využít pouze 1x za hru. Toho lze využít pro rychlý pohyb okolo města.

### CITY HALL - Městská dvorana

Jestliže máte splněné podmínky všech 12 lokalit, jděte do městské dvorany a žádejte si klíč od města. Doufáme, že se potěšíte z návštěvy New Yorku the Big Apple.

### MART - Trh

Na trhu jste zmaten z pohybu hlídek a policistů. Vaším úkolem je přemístit preclík ze středu obrazovky do rohu hracího prostoru. Stlačením tlačítka TRIGGER uchopíte preclík a můžete jej přemísťovat. Přitom dávejte pozor na kolizi s pohyblivými stěnami a policisty. Stojí vás to vždy 50 \$ a musíte začínat znovu ze středu obrazovky. Místo pro uložení preclíku do rohu hracího pole je označeno modrou barvou. Po dosažení prostoru stiskněte TRIGGER, preclík je umístěn.

Pak obdržíte další preclík a hra pokračuje až do rozmístění 4 preclíků. Tím jste práci ukončili a na obrazovce se objeví nápis nové lokality pro pokračování ve hře.

#### THE POST OFFICE - Poštovní úřad

Poštovní úřad je nejsložitější lokalitou ve hře. Váš úkol je uchopit modrý dopis, orazítkovat, vyšplhat nahoru po žebříku a vhodit dopis do bílé poštovní schránky.

Poštovní úřad je rozdělený několika barevnými pásy. Stlačením TRIGGER si zjednodušíte rozlišení barev. Když se dostanete k modrému dopisu, stlačením TRIGGER jej získáte. Jestliže se minete, ztrácíte 50 \$ a musíte začít znovu. Pak se musíte dostat k razítku a dopis orazítkovat. Když to dokátete, vaše postavení stoupá. Počkáte, až razítko orazí dopis, potom rychle skočte nahoru na blok a dopis rychle spusťte mimo dráhu. Když se netrefíte, nebo dopis 2x orazíte, ztrácíte 50 \$ a danou hru začínáte znovu. Nakonec musíte hodit dopis do bílé poštovní schránky ve středu obrazovky. Přitom musíte dávat pozor, aby vám dopis neuletěl z ruky. Vyšplhejte po žebříku a hoďte dopis do bílé schránky. Když se dostanete se žebříkem ke kraji obrazovky, spadnete dolů a musíte začít znovu.

Ovládání: pomocí JOYSTICKU připojeného k portu 1.

PAUSING - přestávka: dosažením některých klíčů hra pauzuje.

Zavedení: před zapnutím HC stisknout START + OPTION a RETURN.

#### 45. OLYMPIC SKIER =====

Hra se skládá ze tří soutěží:

Obří slalom: - projíždíte branky co nejrychleji, řídíte JS. Při projetí branky uslyšíte "ping". Minete-li jednu nebo dvě branky, budou vám připočítány trestné sekundy. Minete-li tři, budete diskvalifikován. Maximální skóre je 300 bodů.

Sjezd: - řídíte lyžaře jako u slalomu, přes překážky lze skákat pomocí FIRE, nebo mezeráku. Pokud jste ve vzduchu, nelze měnit směr jízdy. Pozor na slepé uličky, naučte se trasu. Přes stromy skákat nelze. Maximální skóre je 500 bodů.



Skok: - zrychlujte opakovaným stlačováním FIRE nebo mezerníku, když je skokem na 45° svahu. Na konci rampy dejte JS nahoru (odraz). JS dolů = přistání. Čím déle držíte po odrazu JS nahoru, tím dále skočíte. Nepřistane-li rovnoběžně se svahem, budou vám sraženy body. Maximální skóre je 200 bodů.

Řízení: JS v portu 1. Sjezd - stiskem FIRE skáčete přes překážky. Skok - kmítejte JS na 45° svahu, abyste zrychlili. Čím rychleji jedete, tím dál skočíte. JS nahoru při odrazu, dolů při přistání. Čím delší skok, tím více bodů.

#### 46. SCOOTER =====

Dělníky a montéry na novostavbě vystraší tajemný výkřik. Co to může být ? Máte projít se Scooterem sami úrovněmi budovy a odhalit tajemství. Ale nemyslete si, že to je snadné !

Prvky hry: Robotí stráže, nízko létající ptáci, blesky, padající dveře, pohyblivé schody, lešení.

Řízení: Hra pro 1 - 2 hráče dle volby. Zahájení tlačítkem START (ATARI) nebo F7 (Comm64). Pauza pomocí ES C (ATARI) nebo Commodore logo (C64).

#### 47. OLLIE'S FOLLIES =====

Hra: 26 různých obrazů, plných stálých dějů, vás zneklidnilo, zda mu vůbec někdy zvládnete. Ollie musí skákat přes rampy, aby se dostal k energizéru. Pak jeho jasy změní cca na 5 sec. barvy, a po tuto dobu Ollie může zneškodnit roboty. Vstup do dveří - jdi do 2. podlaží, pak musí Ollie skočit na kluzný unašeč, získat klíč a dostat se do dveří. Dostanete se do 3. podlaží - ventilátory tě sfouknou z rampy, jestli ve správný okamžik neskochíš - pak jde Ollie rovnou a otevře dveře do dalšího podlaží.

Základní prvky: výtahy, tlaková dmychadla, teleportéry, skákací prkna, HIGH WIRE TRICKS, - laserové zdi, bleskové střely, roboti

Řízení: podle volby buď jedním nebo dvěma hráči.

#### 48. PREPIE

=====

ADVENTURE INTERNATIONAL

SCOTT ADAMS

1982-

ŽABKY

Strojový program

Nahrávání do počítače - OP + ST

Čas nahrávání - 5 minut 15 sekund

Kopírování - CASBUP 2.0      78 HEX      00   03   00   06   F2   06

Počet bloků - 4 + 115 standartních

Ovládání: OPTION - volba počtu josticků 1 - 2

SELECT - volba počtu hráčů 1 - 2

START - spuštění hry

RESET

#### Popis hry:

Vpravo nahoře počet životů, pod ním číslo hracího pole, uprostřed čas. Vlevo nahoře číslo, hráče, který hraje, pod ním nahrané skóre. Pod touto tabulkou tenký pruh se třemi sklípky. Pak širší pruh ve kterém jezdí lodě různou rychlostí a směrem. V titulním listě je nejlepší nahrané skóre. Po zmáčknutí START se po několika tónech objeví panák, kterého ovládáme joystickem. V prvním poli je v prostředí tenkém pruhu tečka, kterou panák musí sebrat a vrátit se zpět do spodní části. Po úspěšném zvládnutí se za nespotřebovaný čas přičtou body. V druhém poli se objeví tečky v prostředním a horním tenkém pruhu. Úkolem je sebrat tečku v prostředním pruhu, vrátit se a pak sebrat i druhou tečku. Ve třetím poli začnou jezdit traktory a klády a hra se zrychlí. Dál se hraje obdobným způsobem. Po vyčerpání životů se objeví na obrazovce konec hry s výsledným bodovým ziskem.

#### 49. PIT STOP

=====

Zrychlujte postupně jízdu a snižujte čas. Můžete jet na 6 nejslavnějších závodních tratích. Po projetí několika závodů získáte nutné zkušenosti k závodům na všech tratích. Pak můžete zkusit štěstí

i ve Velké ceně. Jen nejlepší profi mají šanci obstát na všech tratích a v závěru zvítězit. Pak zvýšte počet kol závodů. Nyní musíte vložit přestávky v boxech.

Čím rychleji jedete, tím víc pohoných hmot spotřebujete a rychleji ojedete gummy. Ale žádnou paniku. Příští box, který se zdá být 100 km vzdálen, leží za příští zatáčkou. Pozor na vjezd, zpomalte!

#### Hra:

Nyní již víte, jak rychle jet a kdy musíte do boxu. Pozor na svodidla, a soupeře. Někteří se vás pokusí vytlačit z dráhy. Projedte svůj box co nejrychleji, ale nezapomeňte natankovat. Zničená guma vás může také vyřadit.

#### Řízení: Joystick

Boxteam - nastavte joystickem kurzo (+) na člena týmu, kterého potřebujete nejdříve a stiskněte +x palební spoušť. Nyní nastavte joystick (JS) tohoto mechanika. Dalšího uvedete do pohybu opětným stisknutím spouště.

#### Začátek hry:

Po zavedení hry se objeví Menu (změna JS vpřed, potvrzení spouští). Určete počet hráčů, stupeň obtížnosti (Rockie - začát., semi profi, profi), počet kol (3, 6, 9), druh závodu: 3 možnosti:

Single Race (1 dráha)

Mini Circuit (3 dráhy)

Grand Circuit (6 drah)

Při Single Race můžete zvolit dráhu (JS a spoušť).

Pak se objeví jméno dráhy.

#### Jízda:

Při jízdě využívejte radarovou kartu vlevo - vidíte svoji pozici a vzdálenost od boxu. Sledujte údaje o benzínu a stav pneu. Když vrazíte do svodidla či soupeře, poškodíte gummy. Poznáte to podle

50 .     ROBIN HOOD  
=====

Scénář:

Robin Hood je venku za svými dobrodružstvími. Bydlí v místní hospodě v Sherwoodském lese. S několika lahvemi chutného vína chodí získávat daně, které vesničané ukládají v lese. Daně ve formě pytlíku stříbra mají být konfiskovány šerifovými lidmi. Robin má za úkol pytlíky sesbírat a uschovat je do své slavné skrýše v Majorově dubu na západním konci lesa. Pomáhá mu v tom pouze jeho věrný luk, schopnost šplhat po stromech, budovách a žebřících a polibky milované dívky Mariany. Mariana je ale zlým šerifem uvězněna v jeho hradu a Robin, když se k ní chce dostat, musí se vyhýbat šerifovým lidem.

Určení:

Hra je určena pro jednoho hráče, používajícího joysticku v 1.

Ovládání:

SELECT - vybírá úroveň hry

START - hra začíná stisknutím tlačítka START nebo joysticku

Vlastní hra:

Robin prochází zvyšujícími se úrovněmi hry a ukládá pytlíky stříbra do skrýše u paty Majorova dubu (jeden pytlík pro úroveň 1, dva pytlíky pro úroveň 2 atd.). V každé úrovni může získat jeden život navíc, když po žebříku vyleze na hradní zeď, dojde k Marianě a políbí ji. Podle kroků šerifových lidí je možné poznat, zda se blíží, nebo zda je blízko poklad. Když nese Robin pytlík stříbra, mění se jeho šípy také ve stříbro.

Robin ztrácí život, pokud spadne ze stromu, žebříku nebo zdi anebo když je zastřelen šerifovými lidmi. Pokud zahyne, ztrácí nejen život, ale i sebraný pytlík stříbra.

Řízení joystickem:

doleva a doprava - pohybuje Robinem podle povelů

nahoru a dolů - pohybuje jím po stromech, budovách a žebřících

knoflík joysticku - odpaluje Robinovy šípy, kterých má neomezeně

Bodování:

zastřelení šerifmana - 10 bodů

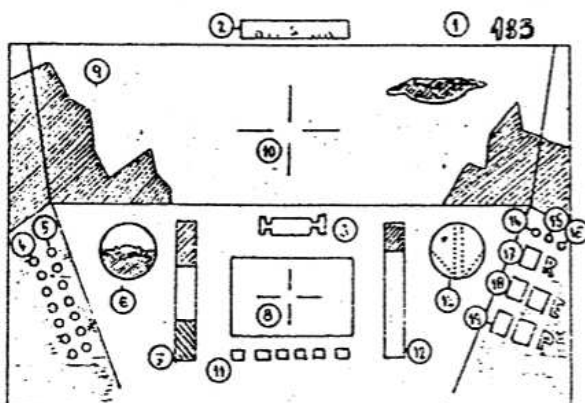
sebrání pytlíku stříbra - 100 bodů

uložení pytlíku stříbra u Majorova dubu - 200 bodů

postup do další úrovně obtížnosti - 100 bodů.

# 51. RESCUE ON FRACTALUS

=====



## Řídící panel stíhače:

1. Stav hry. Při každé nové hře se automaticky nuluje.
2. Kompas. Ulehčuje orientaci, např. při hledání pilota, kterého jsme přeletěli.
3. Odstup od stěn. Udává vzdálenost mezi konci nosných ploch a stěnami. Pomáhá při letech v úzkých kanálech.
4. Síle dávek. Ukazatel výkonu motoru. Čím více indikátor svítí, tím je vyšší výkon.
5. Nebezpečná výška. Stupnice se rozsvítí, když je stíhač v blízkosti země, při přistání svítí všechny indikační body.
6. Umělý horizont. Udává okamžitý sklon stíhače při zatáčkách, nebo náklon při stoupání nebo klesání.
7. Ukazatel výšky. Červený sloupec udává výšku terénu nad mořem a modrý - výšku stíhače nad terénem.
8. Obrazovka stíležitostného radiolokátoru. Zobrazuje nepřátelské stíležitostné Jagy pozice a zároveň havarované kosmické lodě. Při více objektech za sebou indikuje nitkový kříž nejbližší objekt.

9. Přední okno.
10. Nitkový kříž na předním okně. Při objevení viditelného nepřátelského objektu se na předním okně objeví nitkový kříž pro lepší zaměření objektu.
11. Ukazatel nepřátelského sledování. Žárovky blikají pokud sledovací systém obrany analyzoval nepřátelské záření. Pokud nepřátelský sledovací systém započal s pronásledováním stíhače, začnou žárovky blikat zleva doprava. Nepřátelský prostředek začne střílet pokud svítí všechny žárovky. Úhybný manévř je nutno zahájit na základě těchto údajů.
12. Ukazatel množství energie. Při nízkém kritickém stavu energie je toto indikováno pípáním. Množství energie se zvýší při zachránění pilota z jeho zásob. Při návratu na mateřskou loď se doplní energie úplně.
13. Lokátor dálkového dosahu. Tento lokátor indikuje nouzovou frekvenci pilota. Oblast tvaru "V" udává výhled z kabiny, přičemž hráč stojí jakoby u špičky "V". Pokud se stíhač přiblížil na vzdálenost při které je možno pilota vyzvednout, začne obraz blikat a pípat.
14. Aktivní ochranné pole. Svítící indikační žárovka značí, že je zapnuto Dirakovo zrcadlové pole jako nízkovýkonná obdoba ochranného pole mateřské lodi. Pole obklopuje stíhač silnou dirakovou vlnou, která odráží všechny druhy energie. Toto pole ale neumožňuje prorazit skalní stěnu.
15. Mateřská loď. Jestliže se v dosahu objeví mateřská loď, rozsvítí se tato žárovka a objeví se nápis "MOTHER SHIP". Hráč by měl před návratem na mateřskou loď splnit alespoň polovinu úlohy počtu zachráněných pilotů.
16. Vstup otevřen. Indikátor signalizuje otevřený vstup.
17. (R) udává vzdálenost mezi stíhačem a pilotem, který je na obrazovce (13). Pokud pilot není v dosahu, je údaj "0".
18. (E) ukazatel počtu zničených nepřátelských prostředků.
19. (P) úloha - počet pilotů určených pro záchranu v dané hře. Při záchraně vyššího počtu pilotů než udává úloha se údaj zvětšuje do plusu a bliká.

#### Řízení letu:

START - spuštění hry

SYSTEM RESET - opětne spuštění hry, vynuluje se okamžitý stav hry

BREAK - opětne spuštění hry, vynuluje se okamžitý stav hry, nejvyšší počet dosažených bodů se zachová

ESC - zastavení probíhajícího obrazu. Pro pokračování hry znovu stisknout klávesu

SELECT - zvýšení stupně obtížnosti před spuštěním hry

SHIFT SELECT - snížení stupně obtížnosti před začátkem hry

- - zvýšení pulsního výkonu motoru (síly dávek): K dispozici je 8 stupňů okamžitého výkonu motoru. O co rychleji letí stíhač, o to rychleji reaguje na řízení. Čím vyšší je úroveň hry, tím vyšší je rychlost. Po přistání vyvolá stlačení této klávesy okamžitý start, stíhač prudce stoupá.

+ - snížení pulsního výkonu motoru. Výkon se sníží bez zastavení dodávky energie.

L - přistání. Tato klávesa slouží k provedení automatického přistávacího manévru. Pokud je výška letu příliš vysoká, oznámí to počítač zprávou "TOO HIGH" na obrazovce. Po provedení manévru se snížením výšky je možno opakovat přistání.

S - systémy. Po přistání vypíná resp. spíná tato klávesa všechny systémy. Pokud se nevypne ochranné pole a pohonné mechanismy stíhače, zničí energetické pole v okruhu loď všechno živé. Z tohoto důvodu neopustí havarovaný pilot svoji loď dokud nejsou systémy vypnuté. Systém se nesmí zapínat dokud pilot není na palubě a dveře nejsou zavřené. Pilot by byl zničen.

A - tlakové dveře. Tyto je třeba otevřít, aby pilot mohl vstoupit na palubu letadla. Dveře se zavírají automaticky jakmile je pilot na palubě, nebo je spuštěn systém.

B - booster. Odpálí přídatné rakety, aby byl možný návrat na mateřskou loď, pokud je tato v dosahu. Bez spuštění této pomocné rakety se nemůže stíhač vrátit na mateřskou loď. Silou motoru může letět stíhač jen do výšky oblačné pokrývky divoké planety.

D - ukázkový program. Po stlačení této klávesy se objeví nápis "DEMO DROID" a spustí se ukázkový program. Tento program neprovádí záchranu pilotů, pouze likvidací nepřátelských prostředků.

Řízení letu se provádí pomocí joysticku stejně jako u skutečného letadla, reaguje na nejmenší pohyby a proto je potřeba jemně jej ovládat. Před spuštěním jednotlivé hry je možno zvýšit složitost úlohy stlačením joysticku dopředu, nebo snížit dozadu. Stlačení spouštěcího tlačítka vyvolává spuštění hry.

### Pravidla hry:

1. Volba obtížnosti úlohy: zvyšování obtížnosti stlačením klávesy "SELECT", snižování současným stlačením kláves "SELECT" a "SHIFT".
2. Spuštění hry se provádí stlačením kláves "START", po níž pilot automaticky opustí mateřskou loď
3. Ovládání joystickem je možné, až když se na obrazovce objeví nápis "MANUAL".
4. Jagiho nepřátelské prostředky jsou rozmístěné na vrcholcích hor a jsou zelené. Nitkový kříž na okně kabiny se objeví tehdy, jestliže tyto prostředky jsou v blízkosti. Pozor, let torpéd není lineární, ale je v závislosti na pohybu stíhače.
5. Havarovaného pilota je možné zjistit buď podle lokátoru dalekého dosahu a pípnutí při jeho zachycení, anebo podle zeleného kontrolního světla na předním skle. Leťte směrem k pilotovi v malé výšce.
6. Jakmile je pilot v dosahu, začne blikat jeho odraz na obrazovce dalekého dosahu. pak proveďte přistávací manévry stlačením klávesy "L". Po přistání zrušte systém klávesou "S". Pokud je pilot v dosahu, objeví se nápis "PILOT IN RANGE". Pokud je mimo dosah signalizuje to nápis "PILOT TOO FAR"- v tomto případě proveďte start stlačením klávesy.
7. Záchrana pilota. Pokud pilot zaklepe na dveře, otevřte mu je stlačením klávesy "A". Jakmile je pilot na palubě, dveře se automaticky zavřou.
8. Vzlet. Stlačte "S" (zapne se systém) a potom \* (hvězdičku) a vyhledejte dalšího pilota.
9. Mateřská loď se vrací do vašeho sektoru a sleduje váš postup. Pokud máte potíže, nebo vám ubývá energie, jste pod silnou palbou, mateřská loď se snaží přiletět dříve. Přiblížení mateřské lodi signalizuje žárovka a nápis "MOTHER SHIP". Když jste splnili úkol, anebo máte málo energie, spusťte přídatné motory "bustre" stlačením "B" a váš stíhač automaticky opustí Fractalus a vrátí se na mateřskou loď.

### Přidělování bodů:

|                             |      |
|-----------------------------|------|
| každá letová sekunda        | 1    |
| zničené postavení nepřítele | 100  |
| zničený létající talíř      | 250  |
| zachráněný pilot            | 200  |
| zachráněné eso              | 2000 |



|                                             |              |
|---------------------------------------------|--------------|
| dopravený pilot na mateřskou loď (bonus)    | 500          |
| za každého pilota dopraveného navíc (bonus) | 1000         |
| ukončená úloha                              | stupeň x 200 |

#### Upozornění:

Pokud se vrátíte na mateřskou loď před ukončením úlohy, nedostanete bonus za danou úlohu. Když budete plnit úlohu, kterou jste už plnil, odpočítají se vám body za předešlé splnění.

#### 52. RALLY SPEEDWAY =====

##### Volby:

1. 1 nebo 2 hráči.
2. Dry, Wet, Icy - suchá, mokrá, uledovatělá dráha
3. Real life - srážky s překážkami, Only in a comp. - projíždí bez srážek.
4. Rychlosti max.: 100, 80, 60, 40.
5. Zrychlení: pomalé, normální, rychlé.
6. Hra má 2 standartní dráhy, které je možno dále upravit a možnost vytvoření a uložení vlastních drah:
  - a) Load Trax - nahrání dráhy z pásku (diskety).
  - b) Make Trax - v této poloze je možno volit jednu ze dvou stand. drah (Option), tyto upravovat či tvořit dráhy vlastní, dle návodu dále.
  - c) Save Trax - uložení dráhy na kazetu či diskety.

Po volbě a, c se objeví dotaz "DISKETTC"-"Tape" a po určení media ještě "For sure" - potvrzení a zač. přepisu, či "Aboard" zrušení (nasedat!) - start hry.

##### Tvorba a úpravy dráhy:

Option plní plochu znakem umístěným v černém čtverci vlevo ve středu sloupce. Prázdný čtverec = tráva. Znaky se do čtverce přesouvají pomocí JS v portu "2", rozmisťují se v portu "1" (spouští):

```
..... tráva
H1 ..... domek
H2 ..... rohový domek
```

H3 ..... dům s bazénem  
P1 ..... stromy řídké  
T2 ..... křoví  
T3 ..... mokřiny  
0 ..... stromy husté  
L1 ..... rybníčky  
..... místo startu

Ostatní znaky jsou prvky dráhy - díly rovné, šikmé, zatáčky, křižovatky apod.

7) Reset L/T ... nastavení údajů o počtu kolizí a čase.

Řízení: JS 1,2 - spouští brzdy. Space - zastavení hry.

### 53. SPEEDSCRIPT 3.0 =====

#### Návod z časopisu COMPUTE 7/103 (1985/5):

Program SpeedScript lze používat jak z diskety, tak z kazety. Při spuštění z kazety jej lze spustit buď pomocí zapnutí počítače a zmáčknutí OPTION a START, nebo pomocí BASIC programu MLX. BAS. Při spuštění z diskety je nutno, aby na ní byl nahrán operační systém. SpeedScript začíná na adrese 7936 = \$ 1F00, znakový generátor začíná na 8192 = \$ 2000, startovací adresa je stejná jako počáteční. Koncová adresa je 16229.

Pro práci s programem MLX. BAS. platí následující pokyny:

CTRL - S = Save

CTRL - L = Load

CTRL - N = nová adresa (při změnách)

CTRL - D = display

Program MLX. BAS. slouží pro pořizování a úpravy strojáku z časopisu Compute s použitím kontrolního součtu.

#### Vkládání textu:

Spustíme-li SpeedScript, máme bílou obrazovku s černými písmeny. Pouze povelová řádka je černá s bílým písmem. Na této řádce sděluje SpeedScript svá hlášení. Zbylých 18 řádek je k dispozici na psaní Vašich dokumentů. K psaní je použit zvláštní znakový modus, který umož-

ňuje písmena zasahující pod linku. Obrazovka nyní ukazuje až 40 znaků, jen 5 řádek je obětováno. Toto písmo je na televizní obrazovce u Atari jedno z nejlépe čitelných - je to výborný slovní procesor.

Technická pozn.: SpeedScript začíná na \$ 1800 a znaková sada ANTIC 3 začíná na \$ 2000 (možnost úpravy na českou abecedu). Kurzor je zobrazen jako blikající čtverec a je jím možno pohybovat celým dokumentem.

Při práci se SpeedScriptem prostě jenom piště text a o nic se nestarejte. Na pravém konci řádky skočí kurzor sám na začátek další, podobně jako u Basicu. Narozdíl od Basicu ale nerozděluje slova, celé slovo, které by bylo na hranici řádky se automaticky posune na začátek další řádky. Tato vlastnost se jmenuje Wordwrap, nebo parsing a zvyšuje čitelnost textu.

#### Posuny a formátování obrazovky:

Při skončení poslední řádky obrazového pole se celý text posune automaticky nahoru a udělá se místo na novou řádku. Obrazovku si můžeme představit jako 18-ti řádkové okno, kterým si prohlížíme dlouhý dokument. Jestliže vypneme všechny cartridge, nebo pomocí OPTION vyřadíme Basic, máme k dispozici u 400 nebo 600XL místo na 3328 znaků, u 800 a 800XL, stejně jako u 130XE 27904 znaků. (Bohužel SpeedScript nemůže použít další paměť, dosažitelnou u XL a XE modelu). Další 2K paměti můžeme dostat při zavádění z kazety bez použití DOS. Kdykoliv se chceme podívat, kolik místa nám ještě zbývá, stačí zmáčknout CTRL-U (podržet CTRL a k tomu znáčkknout U). Číslo v černém řádku nahoře udává, na kolik znaků máme ještě místo v paměti.

Jste-li zvyklí na psací stroj, je tu ještě jeden rozdíl. NA konci každé řádky není totiž nutné mačkat RETURN, word-wrapping to dělá za nás automaticky. RETURN mačkáme pouze tam, kde nám záleží na přesném ukončení řádky. Značka RETURN na obrazovce má tvar vlevo dolů směřující šipky.

#### Použití klávesnice:

Většina povelů je dosažitelná pomocí klávesy CTRL - zmačknete CTRL a s ním současně další klávesu. Budeme to značit CTRL-x. Někdy se musí zmáčknout ještě OPTION k výběru speciální funkce povelu, jako je OPTION-CTRL-H. Ostatní funkce jsou reprezentovány jménem klávesy, jako DELETE/BACK S, nebo funkcí jako CTRL -> pro posun kurzoru doleva. Některé klávesy nám umožňují pohybovat kurzorem na různá místa textu a posunovat po něm okénko. Kurzor můžete posunovat po znacích,

slovech, větách nebo odstavcích. Řízení kurzoru je následující:

|                       |                                                                         |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| CTRL-+ a CTRL-x       | pracují stejně jako u BASICu                                            |
| CTRL-mínus a CTRL-=   | přesunují kurzor na začátek předchozí<br>nebo následující věty          |
| SHIFT-+ a SHIFT-x     | přesunou kurzor na začátek slova vlevo<br>nebo vpravo                   |
| SHIFT-mínus a SHIFT-= | přesunují kurzor na začátek předchozího<br>nebo následujícího odstavce. |

Klávesa START přesune kurzor na začátek obrazovky, stiskneme-li jí podruhé, na začátek celého dokumentu. CTRL-Z přesune kurzor na konec celého dokumentu, s eventuelním posunem obrazovky. Jestliže ve speciálních případech potřebujeme klávesu ESCAPE, musí se klávesa zmáčknout dvakrát a dostaneme znak ESCAPE CHR (27).

#### Opravy v textu:

Opravy jednotlivých znaků se provádějí stejně jako v BASICu. CTRL-INSERT vkládá při zmáčknutí místo pro jeden znak. Potřebujeme-li místo pro celý odstavec, použijeme INSERT-modus, který se zapne povelom CTRL-I. Při tomto modu se vytvoří automaticky místo pro každý napsaný znak. Opětovným zmáčknutím CTRL-I se INSERT-modus vypne. Povelové okénko nás informuje, jsme-li v INSERT modu. Je-li černé, je INSERT-modus vypnutý, je-li modré je zapnutý. Vkládací modus je nejjednodušší metoda vkládání textu, ale vkládáme-li text na začátku velmi dlouhého dokumentu, musí se posunout celý text, což je zdoluhavé. Proto má SpeedScript další metody na vkládání bloku textu.

Jednou metodou je použití klávesy TAB. Je naprogramována tak, že funguje jako zarážka na pěti-mezerové okraje. Na ukončení odstavce se zmáčkne dvakrát RETURN a jednou TAB. Klávesa TAB vkládá znaky vždy, kdy není nutné být v INSERT-modu. TAB se dá také použít pro vložení více místa než CTRL-INSERT. (Rušení nebo změna značek tabelátoru zde narozdíl od normálního editoru není možná!). Každé vložení místa trvá stejně dlouho, bez ohledu na jeho velikost. Proto je TAB pětikrát rychlejší, za stejnou dobu vkládá pětikrát tolik místa. Potřebujeme-li ještě více místa, nejlepší způsob je SHIFT-INSERT. Tento povel vkládá 255 mezer (nevkládá řádku, pro tu musíme použít RETURN). Povel je možno několikrát opakovat, až dosáhneme požadovaného místa. Povel CTRL - INSERT je rychlý, vytvoří místo pro 135 znaků za stejnou dobu,

jako CTRL - INSERT<sup>2</sup> pro 1 znak. Nyní pouze napíšete svůj text. Protože DELETE - BACK S je příliš pomalé při práci s velikými dokumenty, můžete použít klávesy kurzor vlevo použitím následující metody:

Po vytvoření místa vám mohou zbýt nějaké nepoužité mezery. Stačí zmáčknout SHIFT-DELETE/BACK S. Tento povel vymaže všechny mezery mezi kurzorem a následujícím textem. Dá se také použít k vymazání bloku mezer.

#### Vymazávání textu:

DELETE/BACK S maže jeden znak vlevo od kurzoru. CTRL-DELETE/BACK S vymaže znak, na kterém je kurzor a následující text se posune doleva. Tyto klávesy stačí pro malé opravy, ale vymazat tímto způsobem odstavec by mohlo trvat celý den. Proto má SpeedScript dva povely, kterými lze vymazat celá slova, věty a odstavce najednou. Povel CTRL-E maže text vpravo za kurzorem, CTRL-D vlevo vedle kurzoru.

Při použití CTRL-E modu umístěte kurzor na začátek slova, věty nebo odstavce, který chcete vymazat. Potom stiskněte CTRL-E. Povelová řádka obsahuje zprávu "ERASE /S. W. P): RETURN to exit". Smaže větu, W slovo a P odstavec. Po každém stisknutí příslušného písmena se příslušná jednotka rychle vymaže. Přes RETURN se dostaneme z vymazávacího modu zase zpět.

Vymazávací modus CTRL-D funguje podobně jako CTRL-E, ale vymazává vždy jen jedno slovo, větu, odstavec. Nejprve dejte kurzo za text, který chcete vymazat. Stiskněte CTRL-D a potom S, W, P k vymazání věty, slova, odstavce. Po provedené operaci se SpeedScript vrací do editovacího modu, není třeba mačkat RETURN (všeobecně, ze všech povelů SpeedScriptu se lze dostat RETURNem). CTRL-D je výhodný zejména, máme-li kurzor na konci vymazávaného textu.

#### Textový buffer:

Vymažeme-li text pomocí CTRL-E a CTRL-D, není text ještě ztracen navždy. SpeedScript si vymazaný text pamatuje ukládáním v oddělené části paměti, zvané buffer. Buffer je zabezpečující zařízení. Vymažeme-li příliš mnoho, nebo změníte-li své mínění, můžete vyřazený text vrátit pomocí CTRL-ER. Pamatujte ale na to, že SpeedScript si pamatuje jen poslední provedené vyřazování.

Jiné účinnější použití Bufferu je kopírování, nebo přesun celých částí textu. Přesun se provede takto: Nejprve vymažte kopírovaný text pomocí CTRL-E nebo CTRL-D. Potom přesuňte kurzor na místo, kam chcete

text vložit a stiskněte CTRL-R, potom dejte kurzor na místo původního výskytu textu a znovu zmáčkněte CTRL-R. Pomocí CTRL-R můžete uložit buffer kolikrát chcete. Není-li v paměti místo na umístění bufferu, oznámí vám SpeedScript "Memory Full".

### Důležité:

V modu vymazávání CTRL-E vám umožňuje vymazávání až do maximální velikosti bufferu (2K pro disk, cca 6K pro kazetu) a CTRL-E také maže předchozí obsah bufferu. Nechceme-li předchozí obsah vymazat, musíme zmáčknout při zadávání CTRL-E také OPTION. Tato volba zachová původní obsah bufferu a přidá k němu nově vyřazené znaky. Kdykoliv chcete vymazat obsah bufferu, zadejte povel CTRL-K (kill buffer).

### Povely pro velká data:

Chcete-li začít nový text, vyčistěte si celou paměť povelom OPTION-SHIFT-CLEAR (to není kombinace, která by šla zmáčknout náhodou). SpeedScript se zeptá: "ERASE ALL TEXT, are you sure? (Y/N)". To je vaše poslední šance. Nechcete-li vymazat celý text, stiskněte N nebo jakoukoliv jinou klávesu. Stisk "Y" znamená neodvratný zánik dokumentu. Tento povel nelze žádným způsobem vzít zpět ...

### Hledání a nahražování:

SpeedScript má hledací povel ke hledání žádaného slova nebo fráze v celém dokumentu. Funkce Change nám umožňuje automaticky změnit v celém textu jedno slovo za jiné. OPTION-CTRL-F (find) a OPTION-CTRL-G (global), OPTION-CTRL-C (change) selektivní hledání je pro automatické hledání a nahražování. Hledání je dvoufázový proces. Nejprve musíte SpeedScriptu sdělit, co budete hledat, potom se teprve spustí vlastní hledání. Podržte OPTION a stiskněte CTRL-F. Povelová řádka se zeptá: "Find?". Napište co hledáte, hledanou fázi. Stisknutím RETURN bez fráze se hledací povel zruší. Jste-li připraven hledat, stiskněte CTRL-F. SpeedScript hledá zadanou fázi od pozice kurzoru. Chcete-li hledat v celém dokumentu, stiskněte dvakrát START, čímž se kurzor nastaví na začátek celého dokumentu. Po každém stisknutí CTRL-F se vyhledává další výskyt zadaného textu a umísťuje na jeho začátek kurzor. Jestliže se fráze nenajde, je v povelovém okénku zpráva "Not Found".

CTRL-C pracuje společně s CTRL-F. Po specifikaci hledané fráze zadáme OPTION-CTRL-C k zadání nahrazované fráze. (Stisk samotného RETURN na dotaz: "Change to." Znamená, že se změna neuskuteční.) Ruční

hledání a nahražování se uskuteční stiskem CTRL-F. Když SpeedScript najde žádanou frázi, stisknete CTRL-C, chcete-li ji nahradit, nebo ne, když nechcete. Přitom nejste ve speciálním modu a můžete pokračovat ve psaní kdy chcete.

### Diskové povely:

Někdy zapomenete jméno souboru nebo potřebujete vyřadit nebo přejmenovat soubor. SpeedScript má svou vlastní menu DOS pro vaše potřeby. Stačí stisknout CTRL-M (menu). SpeedScript čte celou directory disku a vypisuje ji na obrazovku ve třech sloupcích. Velký kurzor ukazuje, který soubor byl právě zvolen. Pohyb kurzoru se dá uskutečnit normálním způsobem. Menu na konci obrazovky ukazuje, které klávesy je třeba stisknout. CTRL-D vyřazuje vybraný soubor, R ho přejmenovává, L chrání proti zápisu. U ochranu ruší a F formátuje disk. Vybraný soubor je možno zavést pomocí CTRL-L. V tomto případě nezáleží na pozici kurzoru v dokumentu. Při zavádění pomocí menu vymaže SpeedScript všechny předcházející text. Jakékoliv změny, které provedete v directory se neobjeví, dokud se menu nevyvolá znovu. Číslo disku se zadává klávesou 1, 2, 3 nebo 4 a určuje disk, kterého se změny týkají. Volba platí stále, dokud není změněna. Návrat ke psaní je buď klávesou ESCAPE nebo RETURN.

### Další možnosti:

SpeedScript má další povely, které sice nedělají převratné věci, ale někdy se hodí. CTRL-X vymění znak pod kurzorem za znak vpravo od něj. Tím se dají jednou klávesou opravit přehozená písmena. CTRL-A mění písmeno pod kurzorem z velkého na malé a naopak. CTRL-B mění barvu pozadí i textu. Každým zmáčknutím CTRL-B se dostane jeden ze 128 možných odstínů. CTRL-T (text) volí jednu z osmi světelností textu. Máme-li na kraji obrazovky některá písmena "za rantlem", můžeme si okraje textu na obrazovce zúžit pomocí OPTION-CTRL-+ (kurzor doleva) Každým stisknutím se text přeformátuje a okraje se o 1 místo přiblíží k sobě. Text se tím zúží o dva znaky (ačkoliv jestliže vaše televize je tolik roztažena, je čas koupit novou - píší v COMPUTE!). Zvýšení šířky<sup>na</sup> původní hodnotu až do maximální - 40 znaků je možné pomocí OPTION-CTRL-x (kurzor doprava). Jednou nevýhodou word-wrappingu je, že nikdy přesně nevíme, kolik mezer vlastně doopravdy máme na konci obrazovkové řádky. Je-li slovo příliš dlouhé, přesune se na další řádku

a místo, které opustilo, se vyplní "falešnými" mezerami. Jsou to mezery, které nejsou vytištěny na papír a nejsou součástí vašeho textu. Chcete-li rozlišit pravé a falešné mezery, zadejte CTRL-O. Falešné mezery jsou pak nahrazeny tečkami. Tento modus lze opět vypnout opětovným zadáním CTRL-O. SpeedScript vyřazuje při editování nebo vkládání textu funkci kláves BREAK a Inverse-Video. Inverse-Video bylo vyřazeno, protože se častěji u modelu 800/800 XL stiskne náhodně. Chceme-li zadat znaky v tomto modu, stačí s klávesou stisknout SELECT.

Uživatelé ATARI 400/800 si jistě všimnou, že byla změněna funkce klávesy CAPS/LOWR. Ve SpeedScriptu funguje jako u modelu 600XL/800XL. Systém RESET nás vrací do SpeedScriptu bez vymazání textu, pokud používáme DOS. Při OS/A+DOS se SYSTEM RESET vrátí do DOS povelového modu. Do SpeedScriptu se můžeme vrátit bez ztráty textu pomocí RUN. (Tento systém ale asi nikdo v ČSSR nemá).

### Tisk:

Jestli si myslíte, že SpeedScript má spoustu povelů, počkejte si, dokud neuvídíte možnosti tisku. SpeedScript podporuje matici velmi účinných formátovacích povelů, automaticky umísťujících váš text mezi levý a pravý okraj řádky podle povelů. Můžete řádku nebo blok umístit doprostřed nebo zarovnat podle levého či pravého okraje. SpeedScript přeskakuje lom stránky na nekonečném papíru nebo může čekat na vsunutí další stránky při tisku na archy. Řádka textu může být tištěna na začátek (header) anebo na konci textu (footer) a může obsahovat automatické číslování stran, začínající libovolným číslem.

SpeedScript může tisknout na libovolně dlouhý a široký papír, dvojitě, trojitě či jednoduché řádkování je snadno dostupné. Můžete tisknout na obrazovku nebo do souboru, pokud nemáte tiskárnu. Další možnost je posílat na tiskárnu speciální znaky na řízení podtržení, širokého písma apod. (záleží na typu tiskárny). Při této mohutnosti ale přichází nutnost naučit se spoustu povelů. Naštěstí SpeedScript nastavuje většinu proměnných na implicitní hodnoty. Pokud je nezměníte, předpokládá se hodnota levého okraje 5, pravého 75, bez hlavičky nebo "paty" (footer), jednoduché řádkování a nepřetržitě stránkování. Chcete-li, můžete tyto hodnoty změnit (viz dále). Před tiskem se přesvědčte, zda máte papír založen na začátku stránky (posuňte papír začátkem stránky těsně nad tiskací hlavičku). Jedna poznámka na okraj: Některé tiskárny mají funkci automatic-skip-over-parf.



Tiskárna přeskočí na následující stránku, jestliže dosáhne okraj papíru, protože SpeedScript sám řídí posun papíru, je třeba tuto funkci vypnout nebo upravit okraje tak, aby se neprojevila. Jinak nebude stránkování odpovídat.

Aby začal tisk, stačí prostě zmáčknout CTRL-P. SpeedScript se ptá: "Print: (Device-Filename)". Můžete tisknout na kterékoliv zařízení včetně disku a kazety. Jestliže zadáte E (editor), SpeedScript tiskne na obrazovku, čímž si můžete prohlédnout lom stránek a řádků. Pro většinu tiskáren stačí zadat P. Je-li tiskárna připojená a zapnutá, SpeedScript začíná okamžitě s tiskem. Zrušení tisku je možné klávesou BREAK, přerušeni klávesou CTRL-I. Pokračování se spustí opětovým zadáním CTRL-I. Dále je možné tisknout do souboru na disk nebo kazetu a potom pomocí kopie soubor vytisknout na tiskárnu. Stejně tak lze takovéto tiskové soubory tisknout a dále zpracovávat vlastními BASIC-programy.

### Formátovací povel:

Povely formátování tisku musí být rozlišeny od normálního textu, proto se na obrazovce vyskytují v inverzním modu s přehozenou barvou textu a pozadí. Jak bylo uvedeno, klávesa Inverze-Video byla vyřazena. Proto se musí povel zadávat se stiskem SELECT spolu s formátovací klávesou. Všechny uvedené povel musí být zadávány v dolní poloze (lower case). Během tisku je SpeedScript chápá jako formátovací povel a netiskne je.

Existují dva druhy formátovacích povelů, které nazýváme Stase 1 a Stase 2. Povel typu Stase 1 řídí obvykle hodnoty proměnných, jako jsou pravý a levý okraj apod. Povel Stase 2 jako je centrování a podtrhování, jsou provedeny během tisku řádky. Povel Stase 1 musí být obvykle na samostatné řádce, ale lze jich na 1 řádku spojit několik. Povel Stase 2 se podle povahy umísťují do textu. Ještě jednou: nezapomeňte při zadávání hlavičkových povelů stisknout SELECT.

### Povely STASE 1:

SELECT - 1      Levý okraj. Následuje číslo mezi 0 až 255. 0  
                 Ø = žádný okraj. Standartní hodnota je 5.

- SELECT - r      Pravý okraj. Číslo mezi 1 až 255. Standart 70. Pravý okraj musí být větší než levý, jinak se SpeedScript zblázní.
- SELECT - t      Horní okraj. Relativní pozice vzhledem k začátku stránky. Standart 5. Hlavička, je-li jaká, se tiskne vždy na 1. řádku před začátkem textu.
- SELECT - b      Dolní okraj. Poslední řádka před přechody na novou stránku. Standartní papír má 66 řádek. Standart je 58 řádek. Dolní okraj nesmí být větší než délka strany.
- SELECT - p      Délka strany. Standart 66. Netiskne-li vaše tiskárna 6 řádek na palec, vynásobte řádky na palec 11x k určební délky strany. Evropský papír bývá delší než americký, zkuste 69 nebo 72 řádek (u nás 72 - pozn.)
- SELECT - s      Řádkování. Standart 1. Následuje číslo 1 až 255. 1 je jednoduché, 2 dvojité a 3 pro trojitě řádkování.
- SELECT - a      Začátek číslování stran zadaným číslem. Normálně 1.
- SELECT - ?      Potlačí tisk až po dosažení zadaného čísla strany. Normálně se tiskne od první strany.
- SELECT - x      Šířka strany ve sloupcích. Standart 80. Mění se obvykle kvůli centrování textu nebo tučnému tisku.
- SELECT - n      Nová strana. Odstránkuje ještě před naplněním.
- SELECT - m      Uvolnění okraje. Ruší levý okraj před tiskem stránky. Používá se pro vyčuhování textu doleva.
- SELECT - w      Čekání na stránku. Používá se při tisku na jednotlivé papíry. Je-li tato funkce zapnutá, žádá SpeedScript "Insert next sheet, press RETURN" na konci strany. Čekání na stranu se ignoruje při tisku na disk, kazetu nebo obrazovku. Tento povel musí být na úplném začátku dokumentu před jakýmkoliv textem.
- SELECT - j      Automaticky line feed po returnu. Podobně jako u w, musí být před textem. Nepoužívejte pro dvojité řádkování, ale když se všechno text tiskne na tutéž řádku (dáno tiskárnou).

- SELECT - i      Informace - též co poznámka v BASICu. Řádka textu do 255 znaků, končící RETURNem. Tato řádka se netiskne, slouží k poznámkám, například pro jméno textu na disku.
- SELECT - h      Definice a povolení hlavičky. Hlavička je řádka textu do 254 znaků, končící RETURNem. Tiskne se do 1. řádky každé strany. Lze využít povely Stase 2 např. pro vycentrování a číslování stran. Hlavička se může použít i bez "patičky". Hlavička i patička se definuje na začátku dokumentu před textem. Nechcete-li mít hlavičku na první stránce, zadejte samotný RETURN na začátku před definicí hlavičky.
- SELECT - f      Definice patičky. Jedna řádka textu do 254 znaků, která se tiskne dvě řádky před poslední řádkou strany. Podobně jako u hlavičky lze použít povely Stase 2 a použít patičku samostatně bez hlavičky.
- SELECT - g      Go to {link} next file. Tento povel se dává na konec souboru, který pokračuje v dalším souboru. Do posledního souboru včetně 0: pro disk. Po vytištění textu v paměti zavede linkovací povel do paměti další soubor. Takto lze spojit řadu souborů dohromady, do posledního se link povel nedává. Před tiskem spojených souborů je třeba se ujistit, že je v paměti načten první. Po výtisku zůstává v paměti poslední část.

#### Povely Stase 2:

Tyto povely buď předcházejí text nebo jsou zařazeny uvnitř.

- SELECT - c      Centrování. Dává se na začátku centrovaného řádku. Používá nastavenou šířku řádky. Centrování řádky s dvojitou šíří písma se musí spojit s nastavením šířky řádky 40. Pamatuјme, že v takovém modu mají i mezery dvojnásobnou šíři.
- SELECT - #      Tiskne číslo strany. Používá se v hlavičce apod.
- SELECT - u      Podtržení. Pracuje u tiskáren, majících CHR\$ (8) jako backspace a CHR\$ (95) jako podtržení (EPSON MX-80) (pozn. u SEIKOSHA GP500AT nebo ATARI 1029 to nefunguje).

## Formy a styly písma:

Většina maticových tiskáren umí více než jenom tisknout text. Některé mají více znakových sad, kurzávu, mezinárodní znaky apod. Většina umí dvojitou šíři písma 40 znaků na řádek, nebo naopak úzké písmo 132 znaků na řádek. Další možnosti bývají programovatelné tebelátory, znaky, grafika. Mnoho slovních procesorů se dá tiskárně přizpůsobit, ale SpeedScript nebyl navržen pro určitou tiskárnu. Kromě toho SpeedScript umožňuje definovat vaše vlastní Stase 2 povely. Můžete definovat programovatelný tiskový klíč, který není používán ostatními tiskovými povely. Může to být písmeno, spojené s jeho funkcí (např. D pro dvojitou šíři písma). Tyto povely se zadávají stejně jako tiskové, se stisknutým SELECT. Jsou jako proměnné v Basicu.

Při definici tiskového povelu stiskni současně SELECT, potom rovnítko (=) a ASCII hodnotu, která nahradí znak při tisku. Nyní kdykoli narazí SpeedScript na tuto hodnotu, tiskne ASCII znak, který jsme definovali. pro usnadnění těchto věcí jsou předefinovány následující hodnoty: klávesy 1 až 4 spolu s tlačítkem SELECT mají žádané hodnoty 27 (ESC), 14 (CTRL-N), 15 (CTRL-O) a 18 (CTRL-R), většinou končící komprimovaný modus).

SpeedScript umožňuje uložit do textu jakýkoliv znak, takže můžeme dvojitou tloušťku písma zadat jako SELECT-1, SELECT-2 nebo 2xESC, SELECT 2 nebo 2xESC, ESC a CTRL-N. Chceme-li nějaký CTRL- znak uložit do textu, musíme před tím zmáčknout CTRL. Znaky mají v textu jakoby stínovaná velká písmena. Používání přímých kláves je výhodnější než .....  
Změnit definici tiskových kláves a text se ..... změnit.

## 54. STRANDED (Bloudění) =====

1. Je rok 2150. Tvé jméno je "Zvláštní agent SID od SAS". Tvůj hvězdolet "EXCALIBUR" pomalu pluje mezigalaktickým prostorem k Zemi. Klidně jsi přenechal řízení lodi palubnímu počítači a otevřel si láhev 50 let staré skotské na oslavu splnění svých nebezpečných úkolů. Když piješ první sklenku tohoto vynikajícího nápoje, cítíš pohyb na zádi lodi.

2. Náhle cítíš ostrou bolest v zádech .... uspávací střela ...
3. Šaháš pro svůj blaster a otáčíš se k útočníkovi, ale uspávací prostředek začíná účinkovat a ty se skládáš na podlahu.
4. Když padáš, slyšíš výsměšný hlas útočníka: "už se ti nikdy nepodaří utéct, Side!"
5. Když se probereš, zjistíš, že jsi přistál na cizí planetě.
6. Tvůj úkol je bezpečně se vrátit domů.
7. Operace: STRANDED je řízen vstupem klávesnice. Je dovoleno užívat povelu do dvou slov. Zkratky také budou přijaty.
8. Zvláštní povely:
  - I nebo INVE (inventar): ukazuje seznam tvých věcí
  - LOOK: ukazuje textový popis grafického umístění
  - GET: sbírá objekty
  - DROP: odhazuje (pouští) objekty
  - HELP: obsahuje pomoc v řešení tvého současného problému
  - QUIT: opouští tvůj současný úkol
  - N: sever
  - S: jih
  - E: východ
  - W: západ
9. Poznámky pro hru: Ve kterémkoliv okamžiku hry můžete hru uložit na magnetofon tak, že napíšete SAVE a na magnetofonu stisknete dromady tlačítka PLAY a RECORD a na počítači tlačítko RETURN. Pro nahrání dříve dosažené hráči pozice napiště LOAD a nahrajte záznam.

## 55. SHAMUS

=====

GAMEPLAY - účelem hry je dosáhnout každou píd "stínu" a zničit ho. Toto se děje za pomoci výzkumu různých hladin nebo získávání velikého počtu bodů, bonusů a životů navíc. V důsledku zabránění všemu nebezpečí k získání triumfu v boji s "Shadow" (stín) musíte postupně získat 32 místností v každé z hladin (barevných) a získat správně barevný klíč pro všechny postupy. To je jediný způsob vstupu z jedné hladiny do druhé.

SHAMUS - Jsi "Shamus". Můžeš se pohybovat všemi osmi směry pomocí joysticku v portu 1. Můžeš vystřelovat svůj Ion-shius (paprsek) do všech 8 směrů mačkáním trigger na joysticku a pohybováním v daném směru.

ION-SHIUS - Tato zbraň je používána v každé galaxii. Zničí všechno, kromě věcí obrněných. Můžeš mít na obrazovce jen dva paprsky současně.

THE LAIR - Lair obsahuje čtyři hladiny (Level) v každé z 32 místností. Volené barvy jsou černá, modrá, zelená, červená. Jak postupujete z jedné hladiny do druhé akce se zvětšuje do hladiny červené. Získáváte extra body pro kompletní vyčištění místnosti.

KEYS AND KEYNOLES - každá barevná hladina obsahuje různé barevné klíče, které jsou odděleny od barevných zámků. Tyto klíče jsou vámi vyzvednuty dotekem. Jsou potom zobrazeny na pravé dolní části obrazovky. Když najdete klíčovou díрку určené barvy, "Shamus" (vy) kontaktujete klíčovou díрку určené barvy a zeď vás nechá projít. Jestli vás zeď nepustí, musíte znova volit správný klíč. Musíte se vrátit a najít nový. Jinak vás zeď nepustí.

EXTRA LIMS - Životy jsou na displeji v pravé horní části obrazovky. Jestliže dosáhnete bublající láhve v místnosti (stačí se jen dotknout a získáte život navíc). Můžete získat životů navíc kolik chcete.

THE SHADOW - Neustále pozoruje váš pohyb. Ví o tom, kdy spíte, kdy jste vzhůru apod. Buďte velice opatrní, když uslyšíte jemně prskající zvuky. To vám říká, že Shadow právě vstupuje do místnosti. Shadow - stín nemůžete zabít, pokud má brnění. Můžete ho pouze zastavit na malou chvíli, po kterou se musíte pohybovat velice rychle. Jenom v nejhlubší cestě "Level Red" (hladina černá), najdete odpověď na tuto hru.

POD ROOMS - Tyto místnosti existují v různých velikostech a je jenom málo času na procházení z jedné do druhé.

SHIL LEVELS - Jsou 4 hladiny této hry. Voleny jsou tlačítkem SELECT. Každá z hladin je náročnější, než předchozí.

## 56. SUBMARINE COMMANDER (Ponorka)

=====

Nahrání: OPTION + START

Cílem hry je potopit všechny nepřátelské lodě.

Ponorka je indikována "+", kovoje ".".

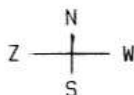
Při přepnutí na SONAR je nutno dostat loď na křížek, potom se soustředíme na obdélníček vlevo nahoře. Špičku dostaňte mezi výstupky v obdélníku a stiskněte spoušť. Zásah je indikován vpravo nahoře v obdélníku číslicí, zvukem a zábleskem.

Torpédovat můžete od "půl jedné do dvanácti a pět" na hloubkoměru.

indikátor kormidel

hloubkoměr

A T D



Kompas

M A P A

indikátor dna

T 80 torpéda

P E R I S K O P

čas

F 250 benzín

S O N A R

C 70

; - vzduch

S 00 rychlost

C O I O

R O E O

Poškození komor

0 - 9 rychlost

C rychlé ponoření

B rychlé vynoření

S přepnutí na SONAR

M přepnutí na mapu

P periskop

57. SUPER HUEY (Vrtulník)  
=====

Nahrání: OPTION + START

Odstartování OPTION

ASN napsat - výběr hry

INS - zkušební let

EXP - bez napadení

COM - útok

RSC - záchranná výprava, v horách 2 pasažéři

OPTION

POW - rozsvítí palubní desku

START (1600-1700)

SELECT rotor /300-310/

pomocí ovladače výška (rychlost 70-90 uzlů)

vystoupat do 500 stop

HBT - výprava pro něco

ASC - nastavuje automat. koordin. kurzu

SET - nastavuje kompas

ASN - nový příkaz

COR - příkaz k automat. pilotu

CLM - údaje o počasí

DST - vzdálenost k cíli

GTR - zbbrazí mapu

HOM - návrat na základnu

LAR - odjištění raket

ARM - zajištění raket, odjištění kulometů

MAC - odjištění kulometů

POW - nahrazuje generátory

SAF - nastavuje koordin. při přistání

RHD - zapíná radar

TRK - ukazuje na radaru cíle

VOR - aktivuje radar

VSI - digi vertikální rychlost

XXX - ruší příkaz

58. SILICON WARRIOR  
=====

Píše se rok 2084. Pozemšťané v Siliconovém údolí jsou rozrušení,



protože Sykagovém nadlidská rasa technokvatů, vyvinuli Computer desáté generace. Mají nařízeno vyzradit tajný kód jen nejlepšímu z pozemšťanů. Rozhodnutí má přinést souboj, který se bude konat v mřížové síti ve vesmíru. Jste myslitel, který je do boje vyslán. Umíte přelstít Sykorgy a vyhrát 5 her ? Pak budete jmenován "Siliconový Válečník".

Dispozice: 4 stupně obtížností, 1-4 hráči, ovládání v JS portu 2.

Cíl hry: Musíte obsadit a programovat 5 čipů v diagonále, vertikále či horizontále. Toho dosáhnete přemísťováním v čipu na čip a jeho programováním svoji barvou. Pokud se vám to nepodaří, bude vám zpřístupněn tajný kód.

Řízení: JS - volba počtu hráčů a obtížnosti, vpřed, vzad, pak spoušť.

Teleportace: JS horizontálně a vertikálně, diagonální pohyb není možný.

Míření a střelba: držet spoušť, směr JS.

Ochranný štít: stisknout spoušť.

## 59. SCOOTER

=====

Dělníky a montéry na stavbě vystraší tajemný výkřik.

Máte projít se Scooterem osmi úrovněmi budovy a odhalit tajemství.

Prvky hry: robotí strážce, nízko létající ptáci, blesky, padající dveře, pohyblivé schody, lešení.

Řízení: Hra pro jednoho nebo dva hráče podle volby. Zahájení tlačítkem START nebo F7 (ATARI nebo Comm 64). Posun pomocí ESC (ATARI) nebo Commodore Logo (C 64).

## 60. SPELLBOUND

=====

Gimbal se zase spletl v kozlech a začaroval tebe a řadu jiných lidí kouzlem Summon. Musíte se všichni vrátit zpět do správného časového prostoru, ale nejdříve musíte osvobodit Gimbala, který sám upadl do pastí kouzla White-Cut.

Movement - pohyb: Pouze joystickem v kterémkoliv portu. Stiskni Fire, dostaneš Menu:

Obsazení: ty v roli kouzelného knížete

čaroděj Gimbal

trpaslík Florin

mnich Erik

silák Samsun

Elrand Halfelven

Lady Rozmarýnka

Hra sama má textový charakter a vyžaduje znalost jazyka. Pro nekritické nadšence uvádíme překlady základních povelů a popis prvních předmětů, které se ve hře objeví. Přeložit vše by znamenalo celou hru vyřešit a tím i zkazit.

Comands available - povelý, které jsou k dispozici:

P zvednout předmět                      T vzít předmět od postavy

D upustit                                  G dát předmět postavě

E prozkoumat něco, někoho      R přečíst něco, někoho

Z výstup ze hry                        V pohyb výtahu

W přivolat výtah                        S udělat kouzlo

B zahrát na něco, něco

Některé povelý někdy nelze provádět - nelze sebrat předmět, kdy máš plné ruce - Your hands are full ap. Každá věc nebo osoba má různé vlastnosti nebo schopnosti a ty je potřeba pomocí povelů prozkoumat. Zvolíš-li E, zeptá se tě počítač, zda chceš zkoumat věc, osobu nebo sebe. Zkoumat můžeš jen ten předmět, který neseš. O objektu zkoumání ti počítač podá zprávu:

Weight - váha                      Strenght - síla                      Happiennes - štěstí

Stamina - životní schopnost                      Magic power - čarovná moc

Rood level - úroveň nasycení                      Drop status - zda lze upustit

Read status - zda lze přečíst

Po vybrání povelu se tě počítač zeptá, zda ho má provést - Execute nebo ne - Reject. Dále tě informuje co s sebou neseš - Now you are carrying ..... Nejčastěji tě informuje, že hra skončila a udává i důvod.

Celkem splněno ..... % hry

Zbývající čas ..... hodin

Thor např. zemřel hladem

Je tvou povinností, jako knížete, udržet všechny postavy naživu a poslat je bezpečně domů. Tvé první pokusy budou zpravidla končit v pokoji, kde zhasíná světlo. Objeví se tato zpráva: Někdo zhasnul světlo. Upadl jsi a zranil se o brnění, příště si vezmi pochodeň nebo něco podobného. Této milé zprávě se lze vyhnout, máš-li s sebou Glow-ing Bottle - žhnoucí láhev. Nikdy nevíš, který předmět budeš kdy a k čemu potřebovat, ani co si máš nést a co můžeš zahodit. Nevíš, co máš komu dát, kdy a proč, kde. Nevíš, kdo ti prospěje a kdo uškodí. Všechno musíš pracně a mnohokrát zkoumat. Tvá nejčastější informace bude Game over - hra skončila.

#### První pomoc:

Red herring - červený slaneček. Jeho přečtením zjistíš, že dva nej-užitečnější předměty jsou v zahradě na střeše.

Roof Garden - jistá láhev ti bude užitečná, dá-li se Florinovi a pak se mu zase vezme, pro jeho kouzelnou moc.

Teleport key - klíč od teleportu - máš-li jej, můžeš použít teleport. Na klíči je psáno. Majetek společnosti Lao-Tse, založené r. 6000 př. Kristem.

Teleport Pad - vložka do teleportu: je na něm symbol Ying-Yang a slouží k osvětlení tmavé místnosti. Je na ní nápis: Tato láhev ti umožní mluvit v každé společnosti.

Saxofon - na nálepce je napsáno: Sid, zvaný Ryba, tu byl.

Crystal Ball - křišťálová koule.

Key - klíč: Umožní ti vstup do výtahu. //

Powder Tankard - korbel ze starého cínu.

// Máš možnost volby etáže od suterénu až po střechu. Na klíči je napsáno: Velmi potřebný kouzelný talisman, když ho spraviš anebo dáš spravit někomu jinému. Většina informací, je formulována záhadně nebo vícemyslně. Musíš přemýšlet a zvažovat, co je důležité a co je úplná ptákovina. Není jasné, co je to kouzlo Summon. Nevíš prostě, co máš dělat a musíš zkoušet i nesmyslné věci i když máš málo času a každou chvíli ti někdo umře hladem a ty nevíš, jak tomu zabránit.

Nejlepší rada: Hraj tuto hru s mladší, hezkou, rodilou angličankou, která umí česky.

## 61. SOLO FLIGHT =====

Solo Flight je simulace v reálném čase, která umožní získat zkušenosti s pilotováním letadla. Musíš vzlétnout, přistát, letět podle přístrojů, řešit nebezpečné situace, vzdorovat turbulencím a špatnému počasí. Zahraj si také MAIL PILOT (poštovní pilot), kde závodíš s časem, mechanickými poruchami a špatným počasím.

Program se zavádí přes START a OPTION.

Volba modu:

Tlačítka OPTION a SELECT určíš mod a úroveň obtížnosti:

OPTION: FLYING (létání v oblasti)

dalším zmáčknutím OPTION volíš jednotlivé oblasti

- a) KANSAS               rovina
- b) WASHINGTON       vrchovina
- c) COLORADO       hormatý terén

SELECT v tomto modu volí obtížnosti:

- CLEAR       jasno
- LANDING     rutina pro přistávání
- WINDY       větrno
- IFR         let podle přístrojů

MAIL RUN (poštovní trasa) nastaví se další volbou OPTION, stejně jako v modu FLYING lze i v tomto modu volit jednotlivé oblasti

SELECT v tomto modu volí obtížnosti: STUDENT  
PRIVATE  
SENIOR  
COMAND

Abychom mohli hrát, stiskni START dříve než měřič času dosáhne 0.

### Poštovní trasa:

Tato hra testuje tvé letecké schopnosti a rozhodnost. Cílem je doručit 5 balíků pošty v co nejkratším čase. Když si vybereš MAIL RUN, objeví se mapa (jen u disketové verze). Stiskni START a pokračuj. OPTION používáš pro nalezení pošty. Můžeš naložit kolik pošty chceš, ale každý balík je zátěž a ztěžuje let. Můžeš natankovat palivo SELECTEM. Palivo je také zátěž, tank má obsahovat až max. 64 galonů. Když jsi připraven na cestu, stiskni START. Znovu se objeví mapa (jen u diskety). Dobře si prohlédni charakter krajiny, navigační věže VOR,

blízká letiště. Až budeš připraven ke startu, opět stiskni START. Stisknutím OPTION se můžeš vrátit pro další poštu a palivo, když letíš na určené letiště a přistaneš. Tvé přistání je vyhodnoceno:

SPEED pomalé přistání

RATE opatrné přistání

Přičtou se ti body i za úroveň obtížnosti za vybranou oblast. Kansas = 500, Washington = 1000, Colorado = 1500, za spotřebovaný čas = 0-1000. Jestli se zřítíš, musí se zjistit proč.

CRASH LANDING - zřícení letadla při přistávání, udeřil jsi příliš tvrdě o zem nebo nevysunul přistávací podvozek  
SED RUNDWAY - nepřistál jsi na přistávací dráze, ale mimo  
GROUND LOOP - chtěl jsi otočit letadlo příliš ostře  
STALLED - letěl jsi pomalu a ztratil jsi rychlost

U diskové verze se ukáže mapa a trasa. Zmáčkni START a pokračuješ v poštovní trase. Hra končí, když všech 5 balíků je doručeno, nebo když letadlo se zřítí. Během hry se počasí zhoršuje. Zesílí vítr, mohou přijít mraky a může se objevit turbulence. Na vyšších úrovních obtížnosti je tvé letadlo náchylné k mechanickému poškození. Motor se může přehřát (informuje o tom TEMP). Různé přístroje se mohou porouchat. Všechny poruchy se opraví, když přistaneš na letišti.

### Přístroje:

Dolní polovina obrazovky obsahuje jednotlivé letecké přístroje.

Výškoměr je vlevo. Každá značka značí 1000 stop pro malou ručičku a koresponduje s celkovými změnami velké ručičky.

Rychloměr je vpravo, ukazuje od 0 do 1,80 uzlů

Umělý horizont je to malý kruh uprostřed, indikuje polohu letadla vzhledem k horizontu.

Regulátor plynu je vertikální pruh uprostřed, maximální síla nahore, dole pak nulová síla

Čtyři digitální indikátory vlevo dole jsou velice důležité.

Pitch naklonění letadla, kladné hodnoty znamenají, že špice směřuje nahoru, záporná hodnota, že špice směřuje dolů. Přesná kontrola je nutná pro zajištění míry stoupání a klesání.

|                                                                                                          |                                                                                                                                                                        |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Plaps                                                                                                    | stupeň nastavení přistávacích nebo startovacích klapek                                                                                                                 |
| Head                                                                                                     | směr ke kompasu: $0^{\circ}$ = sever (N)<br>$90^{\circ}$ = východ (E)<br>$180^{\circ}$ = jih (S)<br>$270^{\circ}$ = západ (W)<br><br>např. 330 NE = 330 severovýchodně |
| Climb                                                                                                    | vertikální rychlost soupání, kladné hodnoty znamenají že získáváš výšku, záporné, že ztrácíš výšku.<br>např. -2 = strmé klesání                                        |
| Měřič paliva                                                                                             | je vpravo dole                                                                                                                                                         |
| Temp                                                                                                     | indikátor svítící vlevo uprostřed upozorňuje na přehřátí motoru                                                                                                        |
| Dvě světla vpravo uprostřed - upozorňují, že podvozek je vytažen (L), a že brzdíte (B)                   |                                                                                                                                                                        |
| Navigační přístroje jsou vpravo dole, dva indikátory VOR udávají přesnou polohu vzhledem k radiomajákům. |                                                                                                                                                                        |
| VOR 1                                                                                                    | azimut od radiomajáku 1 ( $270$ = na západ od 1)                                                                                                                       |
| VOR 2                                                                                                    | azimut od radiomajáku 2 ( $45$ = na sv. od 2)                                                                                                                          |
| <u>pomocné ukazatele:</u>                                                                                |                                                                                                                                                                        |
| Wind                                                                                                     | vítr = udán směr (úhel) a síla (rychlost) 270 2                                                                                                                        |
| Ceiling                                                                                                  | spodní hladina mraků (např. 1000 = jasno)                                                                                                                              |
| Visibility                                                                                               | viditelnost (dohlednost) max. -5                                                                                                                                       |

#### Ovládání:

Kromě ovládání joystickem, může řada příkazů vstupovat přes klávesnici.

Regulátor paliva: číslo 0 - 9 (0=žádná síla, 9=plný tah).

Podvozek: stisknutím "L" zvedneš nebo spustíš podvozek

Brzdy: stisknutím "B" je zapneš nebo vypneš

Star. a přist. klapky: "F" řídí nastavení klapek  $0^{\circ}$ -  $20^{\circ}$ -  $40^{\circ}$ -  $0^{\circ}$

Pohled: použij tlačítka ovládání kurzoru. Šipka vlevo - vpravo umožní pohled z pravého a levého okénka. Šipka dolů je pro pohled dozadu.

Šipkou vpřed se vrátíš dopředu. Nezapomeň stisknout současně CTRL nebo SHIFT, když užiješ tyto klávesy.

Přestávka: stisknutím "F" přerušíš hru, pokračuješ stiskem libovolné klávesy

Nebezpečí: "E", jestli chceš způsobit poruchu zařízení.

Sklouznutí po křídle : nakloň letadlo, stiskni joystick a sved' letadlo do klouzavého letu zatočením směrového kormidla a křidelka na nosných plochách letadla. To klouže proti větru a klesá.

#### Základy letu BASIC FLYING:

Během letu užíváš dvojí řízení. Joystickem měníš polohu letadla a množstvím paliva rychlost, síla motorů. Při startu a šplhání je třeba největší síla (tah motorů) a při přistávání nejmenší. Mnoho začátečníků používá náklonu k řízení rychlosti a množství paliva k řízení výšky. Tryskoví piloti užívají náklonu letadla k přistávání. Používají množství paliva pro řízení rychlosti. Existují vztahy mezi náklonem letadla, množstvím paliva, rychlosti a úhlem letu. Nemůže být provedena změna jednoho faktoru bez ovládnutí druhých faktorů. Když zvedneme nos letadla nahoru, rychlost se sníží a naopak. Také redukci paliva letadlo se naklání dolů. Pro bezchybný let musí být brán ohled na všechny tyto faktory.

#### Přístroje pro zaměřování (Instrumentendaparatur):

Přístroji může být zaměřena vysoká výška, nízká výška, přesnost. Zaměření vysoké výšky sestává z přístroje, který udržuje pevnou výšku IAP a určené letecké strany, která může být narušena fyzickými překážkami (hory v okolí Denveru, nebo hodně frekventovanými leteckými linkami Kennedyho letiště v New Yorku). Letadlo to překoná snížením paliva, klesnutím za konstantní výšku a návratem do daného směru navedením na FAF. To je zaměřovač pro přistávací dráhu ve vzdálenosti 5 až 10 mil od letiště. Cesta z FAF vede obvykle přímo na letiště. Pilot klesne na min. výšku (MDA) 200-500 stop 30-45 sec. před MAP. MAP může být definován počítáním času VOR (řídící věže) na dosažení konce přistávací plochy (dráhy) konstantní rychlost. Jestli je příslušná dráha viditelná a pohodlná k přistání, pilot může přistát. Jestli tyto podmínky nejsou splněny, pilot musí přidat sílu přeletět letiště a zkusit vše znovu, nebo letět jinam.

Zaměření malé výšky: je obdobné jako u vysoké výšky. Rozdíl je v tom, že zaměření malé výšky je prováděno obvykle blíže letišť a při nižší rychlosti. Obojí má za úkol zavést bezpečně letadlo na přistání, před dosažením MAP.

### Zaměření přesnosti:

Zaměření vysoké výšky, nízké výšky a přistávání po pravouhelníku je definováno jako nepřesné zaměření, protože pilot nedostává přesné informace pro let. Přesného zaměření lze dosáhnout kombinací zaměřením, kombinací konečné stanice VOR a MAP a informací ILS (přistávací systém). Indikátor ILS je umístěn vpravo na řídicím panelu. Horizontální čára na řídicím panelu ukazuje správnou přibližovací výšku. Symbolická pozice letadla znázorňuje výšku letadla ve vztahu ke klouzavému pohybu. Klouzání je normální pokles o  $3-5^{\circ}$  z FAF na DH (Decision Height). DH je stejně jako MDA, ale je definována jako min. výška dosažitelná klouzavým letem. Jestliže symbol letadla je nad horizontální čarou, letadlo je nad klouzáním. Trochu redukuj sílu, skloň letadlo a klesej 200-300 stop za minutu. Jestli je letadlo uprostřed (klouzavého pohybu), přidej sílu (palivo), uprav míru klesání na 400-500 stop za minutu. Jestli je letadlo pod horizontální čarou, letadlo je pod mezí klouzavého letu. Musíš redukovat klesání a vyšplhat na výšku stanovenou pro klouzavý let. Při přistání hledej na DH a runway musíš mít na dohled. Jestli dosáhneš MDA nebo DH a runway není v dohledu, proveď nové přiblížení nebo leť na jiné letiště. ILS je automatizovaný přistávací systém, který navádí pilota ve špatném počasí. Moderní letadla mohou přistát i za nulové viditelnosti a při nulové výšce mraků.

U Solo flight je min. výška mraků 250 stop a viditelnost 1/4 míle.

### Pamatuj:

Dobře naváděný pilot přistane na první pokus. Při několika nepříznivých letech stoupne hladina adrenalinu, ubývá palivo a nejbližší další letiště může být 250 mil daleko. To nejlepší co může pilot udělat, je přistát napoprvé.

1. konečné navedení z I na VOR stanici
2. MAP nebo DH definované křížením radiálu, nebo měřením času z VOR
3. FAF definované pomocí VOR



4. IAF (obvykle vyšší než FAF)
5. cesta (klesání z IAF na FAF)
6. výška vyhrazená pro přistání

Rady na závěr:

Najeď na konec runwaye (palivo 2-3). Otoč se a vysuň klapky (normálně jsou 20<sup>0</sup>). Zapni max. tah (9), když dosáhneš 65 uzlů, náklon musí být 8-9 stupňů. Jestli jste už bezpečně ve vzduchu a kladným VVI, zatáhni podvozek. Podvozek se zatahuje ve výšce asi 500 stop. Také zasuň klapky (všimni si, že stoupání se zmenšuje, když klapky jsou vysunuty). Další náklon je třeba pro šplhání. Když dosáhneš požadované výšky, redukuj palivo (sílu a vyrovnej letadlo).

Přistávání letadla je nejobtížnější. Jakmile se přiblížíte k určenému letišti, zaveď letadlo na požadovanou runway. Přiblíž se k letišti ve výšce 1000 - 1500 stop. Když je uvedeno v činnosti ILS, výstup nebo sestup do středu obrazovky. Vysuň podvozek, sniž palivo na 4 a klesej 400-500 stop za minutu. Když se přiblížíš k přistávací dráze, zpomal klesání. Řešení rychlosti je velmi obtížné. Při velké rychlosti přeletíš runway. Při malé rychlosti se zřítíš. S klapkami natočenými na 20<sup>0</sup> musíš přistát rychlostí asi 70 uzlů. Bez klapek zvýš konečnou rychlost o 10 uzlů. Klouzáním ve větru musíš dosáhnout požadované výšky. Jestli klesáš moc pomalu, přidej palivo a dosáhni nulového klesání přesně, když se kola dotknou země. Buď opatrný. Redukce paliva může mít za následek velkou ztrátu rychlosti a zřícení. Jakmile je letadlo na přistávací dráze, vypni palivo, stiskni na klávesnici Ø a zapni brzdy "B". Musíš zastavit letadlo před koncem dráhy. Na krátkých drahách je to velmi obtížné.

Obkresli si plánky 3 letových oblastí.

62. SWAT  
====

LOS ANGELES 1991

Zvláštní úkol:

Shromážděte svůj SWAT tým. Skupina teroristů obsadila západní část LOS ANGELES. Dostaňte se tam a vyčistěte ulice od gangsterů. Zachraňte všechny rukojmí, které najdete.

Všichni civilisté měli podle rozkazu vyprázdnit ulice. Někteří však neposlechli. Zastřelte jich při své akci co nejméně. Proveďte prostě chirurgický zákrok, pěkný a čistý. Žádné komplikace, špinavosti.

#### Hra:

Cílem je zachránit rukojmí, kteří jsou v rukou gangu. Abyste to dokázali, musíte řídit svůj tým SWAT ulicemi a bránit se útokům teroristů, dokud se nedostanete ke křižovatce, kde vůdce gangu drží civilisty či rukojmí. To je vše. Cestou si možná všimnete, že gangsteři mají granáty, které stále hází na vašeho šéfa. Snažte se odhadnout, kam dopadnou, a přemístěte jej. Šéfa chraňte, členové gangu jdou po něm, odstřelovači míří na něj a granáty také.

Je-li šéf vyřazen, jiný člen vašeho týmu jej zástoupí. Jděte stále vpřed a nenechávejte i ty lumpy za sebou. Znají zvlášť chutné metody, jak zneškodnit členy týmu SWAT, dostanou-li se k nim blíž ...

#### Řízení:

Šéfa týmu řídíte pomocí JS, střílíte Fire ve směru pohybu. Fire také znovu startuje hru, když jste ztratil celý svůj tým.

#### Nahrávání:

START bez OPTION.

#### 63. SUPER HUEY =====

Heliconter Flight Simulator (min. 48 kB RAH)

- nahrání pomocí OPTION + START
- nahození motoru - START
- roztočení rotor. listů - SELECT

#### START:

1. ESC - engine OFF/OUT power  
RESET - vymaže systém
2. volba ASN - zmáčkneme tlačítko RETURN (4 druhy hry)
3. napsat POW
4. po objevení kokpitu zapnout OPTION

5. přidat plyn až na 1700 ot./min.  
stisknout tlačítko START
6. SELECT - zapnutí motoru
7. otáčky zachovat 10 : 1
8. zvýšit otáčky až na 3000 ot./min.
9. zatáhnout ovladač k sobě směrem dozadu a zmáčknout tlačítko ovladače. Tím se vznesete do výšky 30 stop.
10. knipl dopředu - vodorovný let. Tím docílíme žádané rychlosti.
11. po dosažení žádané výšky a rychlosti se stroj ovládá pomocí kniplu-ovladače.
12. kurs se volí pomocí kompasu nebo směrovky.

#### Přistání:

1. abychom ztratili rychlost a výšku - knipl necháme ve střední poloze
2. při malé výšce omezit klesání a rychlost
3. zatočením kniplu dozadu - přistání
4. po dotyku se uemí snížit výkon na 1000 ot./min a stisknout tlačítko ESC. Tím vypneme stroj.

#### Výzvědný let:

"nakresli si mapu"

Má-li být prozkoumáno určité území, určíme si fixní bod (např. vlastní základnu), protože měříme vždy relativní pozici k fixnímu bodu. Čtvereček na rastru jsou 2 míle čtvereční. Vlastní polohu k fixnímu bodu si můžeme určit pomocí "DST" komanda. Pokud není správný kurz, abychom se mohli vrátit na základnu =převrácená hodnota tohoto čísla.

#### Záchraná akce:

1. směr signálu odečteme HOM/RES (např. 340<sup>0</sup>)
2. nastavíme vlastní kompas (COM) na stejnou hodnotu
3. změnil-li se hodnota RES, vyhledáme znovu kurs pomocí COM. Tím se dostaneme k hledaným osobám. Kolísá-li hodnota RES mezi 000 - 180 nebo obráceně )180 - 000), přeletěli jsme hledaný bod.
4. Kolísá-li RES mezi západním a východním bodem, tak jsme přeletěli poledník hledaného místa (cíl se nachází severně nebo jižně od hledaného místa).
5. kolísá-li 000 - 180 a opačně, znamená to, že jsme nad cílovou oblastí. Když vidíme hledané osoby, vystřelíme signální raketu.

6. po přistání a naložení hledaných osob založte do palubního počítače VDR - komando a navigační přístroj "NAW" nám ukáže zpáteční kurs.

zrychlení letu

vychýlení směrovky vlevo

vychýlení směrovky vpravo

zpomalené stoupání

náklon vlevo  
otočka o  $90^0$

otevření  
klapky

přivření  
klapky

náklon vpravo  
otočka o  $90^0$

zrychlené stoupání

směrovka vlevo

směrovka vpravo

zpomalení letu

64. S. A. M.  
=====

- nahrávání CLOUD, po nahrání RUN
- po nahrání se program z BASICu vymaže, ale pro používání zůstává
- vyslovení textu: příkaz X = USR (8192)
- text, který se má vyslovit se bere z proměnné SAVE
- př: program, který bude po nahrávání vyslovovat vstupní text:  
10 DIM SAM\$ 300  
20 INPUT SAM\$  
30 X = USR (8192)  
40 GOTO 20
- protože se v tomto programu ukládá do SAM\$ pomocí INPUT, může mít text max. 120 znaků. Pokud se bude plnit SAM\$ programově, může mít libovolně dlouhý záznam programu
- ozve-li se dvojí pípnutí, znamená to, že vstupní text je špatně zadán
- př: text: AA/HOY.XARY SEH MAASH ? POHCHIIHIRTACH AATTAARY

### Tabulka výslovnosti:

|        |            |                           |                       |
|--------|------------|---------------------------|-----------------------|
| A = AH | H = H      | Q = Q                     | Y = Y (čte se jako J) |
| Á = AA | I = IH     | R = R                     | Z = Z                 |
| B = BC | J = J (dž) | S = S                     | Ž = ZH                |
| C = TS | K = K      | Š = SH (nebo x)           |                       |
| Č = CH | L = L      | T = T                     |                       |
| D = D  | M = M      | U = UH                    |                       |
| E = EH | N = N      | V = V                     |                       |
| F = F  | O = OH     | W = W                     |                       |
| G = G  | P = P      | X = X (nebo KS nebo IHKS) |                       |

Další povolené znaky: tečka, čárka, otazník, mezera, mínus (výrazné oddělení slov)

Pozn: J na konci slova značit YY XX, opravdu dlouhé Á= AAAA.

### 65. THE LAST V8 =====

#### Scénář:

Je rok 2008 - sedm let od Globální Války - a přichází nukleární zima. Válka zničila veškerou civilizaci a povrch Země se změnil v radiativní válečné pole s hrstkou těch, kteří přežili. Vy jste přežil také, jako vědec, který pracoval hluboko pod zemí na důležitém vládním úkolu. Název úkolu zní LAST V8 - základem je starý automobil z 80. let, který je nyní vybaven protiradiačním štítem, je řízen computerem přes telemodem z vědecké základny, má 8-válcový turbomotor, max. rychlost 410 km/h.

Vy jste dostal povolení vyvézt LAST V8 na zemský povrch a s jeho pomocí máte za úkol navázat kontakt se zbytkem lidstva. Základna vás bude vždy varovat před hrozcím výbuchem zpožděně nukleární hlavice, která vybuchuje periodicky. Máte jen pár sekund, abyste se rychle vrátil do podzemí dřív, než váš protiradiační štít bude zničen. V jakémkoliv jiném voze byste byl bez šance. Vůz LAST V8 vám dává možnost přežít ... snad ...

#### Řízení:

Joystick v portu 2. FINE startuje hru. Lze hrát i pomocí klávesnice: Z - dolů, A - nahoru, N - vpravo, M - vlevo. Hra se odstartuje mezeríkem.

## 66. VEGAS JACKPOT

=====

### Ovládání:

klávesy 1-4 zadržují přísl. kolo

ASC - ruší držení

OPTION - hra o peníze nebo bonus

SELECT - vhození mince (sázky)

START - roztočí kola, vyzvednutí výhry artom. Hra o bonus.

SPACE BAR - nová hra (když hráči došly peníze nebo dosáhl 250 L)

Cílem hry je získat 250 L. Začíná se se 100 L. a za každý pokus je nutno zaplatit 1 L (sázka). Rozkmitají-li se nápisy "HOLD", je možno zastavit vybrané kolo přísluš. klávesou 1-4. V případě, že se dopustíte omylu možno zrušit kláv. ESC.

### Pravidla hry:

v případě výhry ukáží světla dole její výši.

vybrání výhry: START

vložení výhry do hry: OPTION (hra o výhru)

Oba současně svítící údaje dole ukazují výši možné výhry, resp. prohry. Až po nejvyšší možnou výhru (100 L) může hráč svítící sumu vybrat, nebo vložit do hry jako sázku.

### Smíšená výhra a bonus:

Čísla vedle plodů na kolech v úrovni ukazatele jsou sčítány a výsledek každého pokusu je naznačen svítícími šipkami nahoře. Při celkové sumě např. 5 svítí 5 šipek).

Pokud je součet 7, docílil hráč tzv. smíšenou hru. Kola se roztočí a náhodná výhra činí 3 nebo 5 L. Pokud je součet vyšší než 7, je možno hrát o sumu, ukázanou modrým ukazatelem. Stisknutím startu roztočí kompjuter kola ke hře o výhru v rozmezí daném ukazatelem.

### Nasazení hry s komusem:

Stiskni OPTION. Získáš přinejmenším smíšenou výhru, přímá výhra rozšiřuje možnost až k získání nejvyšší 100 L.

## 67. ZOMBIES

=====

Popis: Zlý opat WISTRIK ukradl sedm královských korun a každou

z nich ukryl v jedné ze svých sedmi hradních pevností. Vaším úkolem je všechny pevnosti projít, získat koruny a dostat se ven živý.

### Řízení:

Pohyby po zemi i po žebřících se řídí joystickem. Opuštění obrazovky: běžte až ke kraji obrazovky tam, kde je vidět návaznost, a strčte do okraje. V režimu dvou hráčů musí strčit do okraje oba hráči současně. Nikdy se nemůžete vrátit toutéž cestou, po které jste přišel, dokud jste nezískal korunu.

### Hit - body:

Dotkne-li se vás Zombie (= rapl, pomatenec), Had, Pavouk, ORT/ = kruh, koule/, ztrácíte hit - body. Klesne-li jejich počet na nulu, zemřete.

### Kouzelné kříže:

Můžete házet na zem kříže pomocí FIRE. Tyto kříže vás od nepřátele chrání, neboť nemohou být překročeny. Sám na ně taky nešlapej, pozor na nohy! Po 4 sec. se kříže vypaří a vrátí se ti do kapsy.

### KOUZELNÉ listiny:

Jejich sbíráním se ti buď zvýší počet hit - bodů, nebo ti poslouží jako kouzlo, které tě chrání, hodíš-li ho na zem. Kouzlo může být trojího druhu: F/Freeze/ - tví nepřátelé se nemohou pohnout, C /Confuse/ - nemohou tě honit, P /Protect/ - nemohou ti ublížit. Kouzla trvají asi 4 sec.

### Házení kouzel:

Zastav se a stůj, pak stiskni FIRE a pak pohni joystickem: doleva = C, nahoru = F, doprava = P, dolů = kterékoliv kouzlo, které máte.

### Hra se dvěma hráči:

Svého mrtvého spoluhráče můžete oživit dotekem: Všechny prostory musíte opouštět společně, také kouzla jsou společná pro oba. Hit - body však dostane jen ten hráč, který sebere listinu.

### Stupně obtížnosti:

Jsou pouze dva - snadný a obtížný (platí pro hru s jedním i dvěma hráči)

## 68. THE LAST STARFIGHTER

=====

GREETING STARFIGHTER.....

YOU HAVE BEEN RECRUITED BY THE STAN LEAGUE TO DEFEND THE FRONTIER  
AGAINST NUR AND THE KO - DAN ARMADA.

Pomocí SELECT volby DIFFICULTY 1, 2, 3

Pomocí START odstartuje raketa do meziplanetárního prostoru, kde má  
bránit planety proti nepřátelským vesmírným armádám KO - DAN ARMADA.

Ihned po odstartování se zobrazí kabina kosmické lodi s výhledem na  
povrch planety a do volného prostoru, kde se okamžitě objeví nepřá-  
telské roje, které loď stále napadají a ostřelují. Loď se brání ostře-  
lováním nepřátelských rojů pomocí zaměřovače při stisknutí FIRE.

Nepřátelské objekty musí být přesně ve středu zaměřovače. po sestře-  
lení začnou hořet a mizí v prostoru, Kosmickou lodí se manévruje pomo-  
cí joysticku. Energie postupně ubývá, loď dostává zásahy a na  
palubní desce se zobrazují různé pokyny:

SYSTEMS KALFUNCTION (loď není schopna střílet)

EMENY IN RANGE (pokyn pro zlepšení dostřelu)

DARIER UNDER ATTACK (ochrana proti útoku)

ENERGY LEVEL CRITICAL (kritický stav energie)

Stisknutím klávesy se objeví dráhy planet a momentální polohy planet  
a poloha nepřátelských rojů. Pomocí joysticku je možno zaměřit na  
kteroukoliv planetu nebo na blížící se roj. Je možno napadnout přímo  
v prostoru nebo letět na planetu, která je již nepříteli napadena.

Když dojde energie, ihned se musí zaměřit na planetu uprostřed a  
stisknutím FIRE na ni odletět. Tam se energie doplňuje, ale je zde  
nebezpečí, že se spálí loď (pokyn: HULL TEMP CRITICAL)

Před doplněním paliva nutno ihned zaměřit a stisknutím FIRE odletět  
jinam.

V kosmickém prostoru nebo na planetě po sestřelení menších nepřá-  
telských lodí se objeví velké kosmické lodi, brání se silnou střelbou  
a těžko se zaměřují. Je nutné je sestřelit pomocí raket a to ještě ně-  
kolika zásahy. Tyto kosmické lodi mají snahu na planetách přistát a  
ničit jednotlivá města. Vždy po stlačení klávesy mezerníku se objeví  
všechny potřebné údaje: kromě polohy planet a nepřátelských rojů po  
zaměření joystickem na objekt i další potřebné údaje - vzdálenost, po-  
čet měst, počet letadel (FIGHTERS), počet korábů (DESTROYERS) atd.



Příklad: ARCANUM: ID: 806.4615.1393. M=5, 9E29 g  
R=5, 8E09, ENVIRONMENT, GLACIAL  
CITIES: 14, DESTROYERS? Q, FIGHTERS: 0

Pozor! Při správném zaměření se musí dotykovou čarou manipulovat tak dlouho, až se zaměřený objekt zobrazí v kruhu.

Další možné povely:

WARP ENGINHS ENGAGED /zaručené odchýlení strojů/

TRAJEKTORY PKETED (plánovaná dráha)

ALLIED CITY DESTROYED (spojenecké město vyhlazeno)

Středová planeta na které se doplňuje energie:

CELOS IV: UNARY/TYPS =/ GS (pozor nutno včas odletět)

nepřátelský roj: KO - DAN SQUADRON

KO - DAN SQUADRON ATTACKING FRONTIER

Stlačením klávesy ESC se hra zastavuje (GAME PAUSED)

Stlačením SELECT a START se vstupuje do nové hry.

Neúspěšný konec hry: STAR LEAGUE IS DISBANED, RYLOS HAS FALLEN TO XUR  
AND THE KO - DAN EMPIRE (obsazení hvězdy nepřáteli).

Pozn.

Stlačením START během programu se volí druh střel, při čemž rakety dopadají na planetu (spodní zaměřovač). Při ostřelování velkých lodí se horní zaměřovač automaticky přizpůsobí celému kosm. prostoru a tudíž automaticky jsou vystřelovány pouze velké rakety.

Veškerý děj v prostoru i na planetách je průběžně zobrazován v kosmické lodi na několika televizních obrazovkách.

69. SPY VERSUS SPY  
=====

Zahájení:

Vaším joystickem nebo příslušnými tlačítky.

Přemístěte kurzor nahoru nebo dolů na některou volbu. Manipulací joystickem vlevo nebo vpravo můžete vybrat hru pro jednoho nebo dva hráče, obtížnost a IQ počítače (pouze při jednom hráči).

Po skončení výběru stisknutím mezerníku počítače nebo tlačítka joysticku začne hra.

### Ovládání:--

Pohyb - místnosti mají tři rozměry.

Tlačením joysticku kupředu se můžete pohybovat k zadní části místnosti. Zatahnutím zpět vás přivede do přední části. Pohybem vlevo - vpravo, se pohybujete stejně. Chcete-li přejít z místnosti do místnosti, musíte si všimnout přepážky (indikátoru stavu pohybu) pod vaší místností, je-li natočena zprava doleva a právě do místnosti, do níž chcete vstupovat. Tyto symboly vám ukáží, jak jít zpět odkud jste přišli. Např. jestliže chcete z jedné místnosti doprava a v obou místnostech zpět, musíte vidět zprava doleva dvě šipky směřující dolů a jednu šipku doleva. K nalezení cesty zpět sledujete šipky čtené zleva doprava. Všechny šipky zmizí, až se vrátíte do místnosti, odkud jste vyšli.

### Cíl hry:

Vaším úkolem je vyvážnout z budovy velvyslanectví a přísně tajný kufřík mít v ruce. Je důležité si ale zapamatovat, že je to vše pouze pro zábavu. Než uplyne čas, musíte najít způsob splnění úkolu, určit jediný východ a splnit úkol s následujícími pomůckami: cestovní pas, peníze na cestu, klíč a tajné plány.

### Nahrávací instrukce:

XL, XE - vlastní kazety - počítač musí být vypnut. Umístěte kazetu do magnetofonu. Zmáčkněte tlačítko "PLAY", při stlačených klávesách "START a OPTION" zapnete počítač. Po zaznění signálu stlačte "RETURN". MG se rozběhne a nahraje program. Po několika minutách se hra sama rozběhne.

### Volby her:

Po skončení nahrávání můžete navrhnout způsob hry. V horní polovině obrazovky můžete vybrat a změnit tyto volby:

- 1 - počet hráčů
- 2 - obtížnost
- 3 - IQ počítače
- 4 - východ z letiště zjevný nebo skrytý až do konce

### Manipulace s předměty:

Chcete-li pohnout s jakýmkoliv předmětem (uslyšíte krátký ton a uvidíte blesky), zmáčkněte tlačítko joysticku. Předmět v místnosti se může

otevřít nebo zvednout a objeví se, co je ukryto a co také hledáte. Když nemáte štěstí, aktivuje se past, vybuchne a rozbije vás na kousky.

### Otvírání dveří:

Chcete-li otevřít některé dveře, stiskněte tlačítko joysticku a dveře se otevřou.

### Klávesy a jejich funkce:

Hraje-li jeden hráč, je možné použít pouze klávesnici počítače. V souboj může proti muži použít klávesy K, L, A a Z k pohybu zbraně dopředu, dozadu, nahoru a dolů při stlačené klávese "CONTROL".

### Klávesa:----- funkce:

|        |                                                                                                                        |
|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| K      | pohyb doleva                                                                                                           |
| L      | pohyb doprava                                                                                                          |
| A      | pohyb zpět nebo nahoru                                                                                                 |
| Z      | pohyb dopředu nebo dolů                                                                                                |
| Q      | použití nástrah                                                                                                        |
| S      | zastavení hudby                                                                                                        |
| Space  | stiskem se otevírají nebo zavírají dveře<br>zvedají nebo pokládají předměty.<br>Výběr a použití nástrah.<br>Start hry. |
| ESC    | Přestávka ve hře.                                                                                                      |
| OPTION | Návrat k volbě hry.                                                                                                    |
| RESET  | Vymazání programu.                                                                                                     |

### Prvky hry:

#### Simulvize

Horní polovina monitoru zobrazuje akce bílého špeha, dolní černého špeha (druhý hráč nebo počítač). Činnost obou špehů se zobrazuje na levé straně obrazovky. Pravá je zadána pro výběr šesti nástrah.

#### Simlavy hry

Souboj muže s mužem - dojde k němu, jsou-li oba špehové v jedné místnosti. Oba špehové mohou útočit, utíkat nebo uhýbat jeden druhému. Při souboji nemohou hledat předměty nebo užívat nástrahy, ale dveře jsou stále v činnosti, a tak působí nástrahy, které v nich mohly být uloženy. Špehové tedy nemohou pohybovat předměty, proto stlačením joy-

sticku mohou ovládat zbraně, kterými druhého mohou bít do hlavy nebo bodat do břicha. Pro úder do hlavy se stiskne trigger a zatáhne shora dolů. Pro bodnutí se zatáhne zprava doleva nebo opačně podle postavení soupeře. Je-li nejdřív tlačítko joysticku stlačeno dolů, špeh se automaticky stočí proti protivníkovi a sleduje co dělá nebo kam se pohybuje. K pohybu špeha během souboje uvolněte tlačítko a postupujte jako předtím.

Když špeh něco nese do společné místnosti, předmět se ztratí nebo se tam skryje v závislosti na typu předmětu. Nástrahy a pomůcky se ztratí, zatímco inventář a tajný kufřík se ukryjí někde v místnosti. Vítěz souboje následkem toho může vypátrat předmět a znovu jej získat.

#### Poznámka:

Od začátku každé nové hry oba špehové začínají spolu v téže místnosti několik kroků od sebe. Tak se nemohou stát obětí nečekané nástrahy.

#### Čas:

Oba hráči začínají ve stejném čase. Vyberou si potřebné předměty, vyhledají tajný kufřík, než mohou odletět. Přitom je může postihnout několik časových trestů. Ztratí čas, když ukládají nástrahu. Při ní uslyší několik zvukových signálů. Ty jim oznamují, že nástraha je správně uložena a připomenou sledovat TRAPULATOR, který odečítá příslušný čas.

Nicméně se můžete přitom stát obětí jiné nástrahy nebo prohrát v souboji, hodiny však stále odečítají čas bez vašeho vědomí. Tato ztráta času nemůže být znova získána. Když se čas blíží ke konci hry, červený bod v horní části TRAPULATORU začne blikat a ozve se varovný signál. Oba hráči nemohou skončit ve stejném čase. Tedy jeden hráč přežije druhého. Hráč, který přežil, může pokračovat. Jestliže hrajete proti počítači a počítači zbývá čas, můžete zrušit hru stlačením klávesy OPTION. Stejně po vzdání se vašeho špeha zrušíte nástrahy, které jste položil. Hra nekončí z důvodů uplynutí času jednoho hráče. K přestávce užíjte ESC.

#### Nástrahy:

Když se hráči pohybují bludištěm místností, mohou vybrat některou z pěti nástrah. Arsenál obsahuje: bomby, péra, kbelíky s vodou, pistole se strunami přivázanými ke spoušti a časované bomby. Časovaná bomba

nemůže být ukryta, protože je aktivována bezprostředně a je jediná nástraha, která nemůže být odstraněna nebo neutralizována. Pistole se strunou a kbelík s vodou mohou být položeny pouze u zavřených dveří. Všechny ostatní nástrahy mohou být položeny kdekoliv v místnosti. Špehové mohou nástrahy vynášet a vnášet do a z místnosti, pokládat je jak si přejí. Nástrahy jsou zobrazeny černě, zatímco pomůcky proti nim jsou barevné.

#### Umístění a uložení nástrah:

- 1 - stiskněte joystick 2x. Tím jste vstoupili do TRAPULATORU. Pozorujte velkou šipku.
- 2 - Pohybujte velkou šipkou za použití joysticku nebo šipek na klávesnici.
- 3 - Umístěte šipku na zvolenou nástrahu.
- 4 - Zmáčkněte joystick nebo klávesu SPACE. Nástrahu teď drží váš špeh.
- 5 - Pozici špeha před místem ukrytí můžete zvolit.
- 6 - Dávejte pozor na krátký blesk v místnosti vašeho špeha. Blesk signalizuje, že špeh je správně postaven.
- 7 - Stiskněte joystick nebo SPACE. Nástraha zmizí a uslyšíte krátké pípání. To signalizuje, že nástraha byla uložena a že čas se odečetl od času zbývajících, který máte stanoven.

#### Poznámka:

V případě použití pistole se strunou, zmizí po chvíli pouze pistole. Když pohybujete po místnosti špehem, struna se natáhne a sleduje špeha. Postavte jej proti zavřeným dveřím, pozorujte záblesk, stiskněte joystick, nebo SPACE a nástraha je položena.

Nástraha je položena, druhý špeh ji chce odstranit. Časovaná bomba vybuchne asi za 15 sekund, je-li položena. Špeh (špehové) přítomní v místnosti v době výbuchu jsou zničeni. Na rozdíl od ostatních nástrah není třeba časovanou bombu hledat. Je třeba pozorně sledovat hru.

Neúspěšný špeh ztratí 7 sekund skutečného času. Tedy 20 - 27 sekund času. Druhý hráč získá čas pro odstranění některé nástrahy, k obraně. Je-li nástraha uložena u tajného kufříku, druhý špeh ji může najít a ukořistit tajný kufřík. Navíc - zraní-li nástraha hráče, který ji položil, druhý se hystericky zasměje.

### Prostředky proti nástrahám:

S výjimkou časované bomby mohou být všechny nástrahy odzbrojeny nebo zlikvidovány. Každá pomůcka je ukryta na jiném místě. Např. nůžky jsou určeny k likvidaci pistole se strunou. Stejně jako nástrahy, mohou být vybrané pomůcky proti nim přenášeny z místnosti do místnosti. Špehovové nemohou nést více než jednu s výjimkou tajného kufříku.

| <u>nástraha</u>    | <u>použití</u>                         |
|--------------------|----------------------------------------|
| bomba              | všude s výjimkou dveří                 |
| pružina            | všude s výjimkou dveří                 |
| kbelík s vodou     | pouze do dveří                         |
| pistole se strunou | pouze do dveří                         |
| časovaná bomba     | kdekoliv                               |
| kbelík s vodou     | červená požární schránka na levé stěně |
| štípačky           | bílá schránka na nářadí na pravé stěně |
| deštník            | věšák                                  |
| nůžky              | první pomoc na zadní stěně             |
| namel              | NIA                                    |

TRAPULATOR - je umístěn napravo od místnosti - má čtyři základní funkce. Používá se k výběru nástrah, jejich umístění, měří zbývající čas a uschovává inventář k cestě. Nahoře jsou digitální hodiny, které měří čas až do úplného splnění úkolu (s vámi nebo bez vás). Pod nimi je šest tlačítek. Prvních pět pro výběr nástrah je označeno. Ale šesté tlačítko v pravém dolním rohu vyvolá mapu budovy, do níž jste vnikl. Mapa se objeví v místnosti obsazené vaším špehem. Místnost vašeho špeha se začne rozsvěcovat a zhasínat (blikat). Místnost vyplněná barvou signalizuje, že váš špeh ji má ihned opustit.

Požadovaný inventář je znázorněn bod po bodu. Mapa vám neřekne, co a kolik peněz je v jednotlivé místnosti, jenom to, že tam můžete něco očekávat. Nakonec vám display TRAPULATORU ukáže, zda jste shromáždili všechny potřebné věci a jste připraveni uniknout. Věci se objeví na dolní část TRAPULATORU. Zleva doprava - cestovní pas, peníze, klíč a tajné plány.

Mapa vám neukáže pozici druhého špeha, ani neprozradí nic o jiném poschodí budovy, než kde jste.

Je užitečné vědět, že cestovní inventář není tam, kde jsou ukryty prostředky proti nástrahám. Inventář se uloží do tajného kufříku. Nosíte jej sebou nebo ukryjete. V každé hře máte jen jeden. Chraňte jej za každou cenu. Je-li nějaká věc z inventáře nalezena, a namůžete

ji uložit do tajného kufříku, váš špeh ji může dát do bílé brašny a věc se objeví na TRAPULATORU.

Východ - z budovy vede jedna jediná cesta. Dveře vedoucí ven jsou označeny. Nemůžete odejít bez všech potřebných věcí.

Rozdělení budovy - budova má 2 poschodí, pšehové mohou přecházet z jednoho do druhého pomocí žebříku. Průchody jsou často skryty pod kobercem. Pomocí joysticku nebo SPACE je můžete odkrýt a přejít nahoru nebo dolů.

#### Žebříky\_a\_koberce:

Když vejdete do místnosti se žebříkem, můžete jej použít pomocí joysticku. Stisknutím jednout, se žebřík spustí do dolního poschodí a váš špeh může sestoupit. Když nechcete sestoupit, stiskněte joystick po druhé a žebřík se vrátí na své místo. K sestupu dolů nebo výstupu nahoru stiskněte joystick příslušným směrem. Špeh se vám bude pohybovat. Nesmíte páku joysticku držet - pouze do ní klepnout.

Vstoupíte-li do místnosti s kobercem, postavte se k jeho okraji a stisknutím joysticku se koberec zdvihne a objeví se průchod. Váš špeh může po žebříku sestoupit dolů. Průchod můžete zakrýt, postavíte-li se znovu k němu a stiskněte joystick.

#### "Fraed Crumba":

Vracet se můžete cestou, kterou jste přišli, použitím malých značek indikátoru pod přední stranou místnosti. (nejdou ve vyšších patrech). Jejich význam je : k návratu použijte dveře vpravo-vlevo-vpředu-vzadu. Jděte dolů nebo nahoru.

AŽ 9 po sobě následujících místností může být takto zapamatováno a označeno.

#### 70. ZORRO =====

Přenesme se do 14. století do Kalifornie. Do časů násilí a shonu, do časů mocných a silných mužů.

Tvá milovaná byla unesena členy bandy obávaného Orlího pera. Ty jim musíš svou obratností a odolností tento únos překazit a osvobodit ji ze spárů darebáků.

Na počátku hry musíš vzít ze studny kalich, když jsi před vstupem do ní získal šáteček, jenž tvoje milá při únosu pustila. Potom musíš přemoci divokého býka a vzít podkovu. Býka přemůžeš mečem získaným za uzamčenými dveřmi. Ty je však musíš nejprve klíčem odemknout.

Pak meč položíš na kamna a rozdmýcháš oheň měchem. Teprve rozžhaveným mečem býka přemůžeš. Dále musíš sebrat botu. Vezmeš zvonky a poté uvidíš trubku. Ta ti pomůže sebrat botu, když na ni zatroubíš.

Nyní už můžeš směle vejít do podzemí, kde objevíš různá úskalí, jež ti připravili bandité, ale nic se jich neboj. Jsou pro tebe pouze vodítkem pro cestu, která vede k východu z podzemí. Východ najdeš, když projdeš všech sedm komnat.

Při východu z podzemí používáš předměty, které jsi předtím získal (kalich, podkova, bota). Po východu z podzemí se dostaneš už do dosahu zlých banditů. Ty napřed musíš osvobodit zajatce a oni ti pak pomůžou proti banditům.

Až konečně dojdeš ke své milované, dej jí pouze její šáteček. To ale stále ještě není konec. Musíš se totiž vrátit ještě pro klíč a růže pro svou milou. Nejlepší je skočit vlevo nad mostem.

Teď už můžeš směle vykročit za svou velkou láskou.

Ovládnání: Šermuje se pomocí joysticku, tlačítkem také sbíráš předměty a skáčeš. Pro otvírání všech dveří ti slouží klíč, který je umístěn v místnosti u kanape.

## 71. CHIMERA

=====

Zavřely se za tebou dveře a ty se nyní nalézáš na palubě tichého a podivného korábu, jenž je právě na cestě k rodné zemi.

Tvým úkolem je nalezení zabudovaného mechanismu, který způsobuje explozi a je ukryt někde na palubě lodi. Ty musíš tento mechanismus spustit a rychle utéci před výbuchem, tak , abys nezahynul.

Zde ti nabízím některé důležité informace o tomto mechanismu:

- proces spuštění má čtyři stadia odpálení mechanismu
- každý ze zapalovacích mechanismů vyžaduje ukončení několikanásobné sekvence nutné pro jeho zneškodnění
- první sekvence zneškodnění mechanismu vyžaduje, abyste nejprve získali montážní klíč



- neúspěšný pokus znamená okamžitou smrt operátora a zrušení platnosti všech předchozích příkazů a výhod, nabytých v této hře
- podmínky na palubě jsou přizpůsobeny pro život lidí, avšak zásoby vody i potravy jsou omezeny, lze však obojí získávat (barel, bochník)

Průběh vlastní hry: Můžeš ovládat pohyb Chimery joystickem v Portu 1.  
Funkce kláves:

- |                      |                                       |
|----------------------|---------------------------------------|
| SPACE BAR (mezerník) | - přerušení / spuštění hry            |
| P                    | - nabrání / užití potřebných předmětů |
| RESET                | - vrací hru na začátek, nemaže ji     |

Upozornění: velmi bedlivě sleduj pokyny na obrazovce při hře.

## 72. HACKER (c) 1986 =====

Hra vyžaduje logické myšlení, bystrost a dobrou koncentraci. Cílem je zkompletování všech částí plánu MAGMA a vykonání tohoto plánu. Operujeme univerzálním robotem procházejícím podzemní tunely. Zadáání mapy je roztroušeno po částech v plánu "Magmy". Plán se skládá z devíti částí. Každá z nich se nalézá na jiném místě. Je nutné mapy zvolit. Platit lze penězi (max. 5.000,- \$) nebo předměty nakoupenými v různých místech. Někde lze část plánu vyměnit za předměty již dříve získanými.

1. etapa: LOGON PLEASE - zadej klávesu "M". Na obrazovce se objeví povel pro změnu hesla a výzva "LOGON PLEASE". Stiskni "RETURN". Pak hra pokračuje.

2. etapa: TEST ROBOTA

- |                                |                        |
|--------------------------------|------------------------|
| 1: Infrared Video Image Censor | - infrakomora s čidlem |
| 2: Asynchronets Data Compactor | - slučovač dat         |
| 3: Hydraulic motivator         | - hydraulický pohon    |
| 4: Phlemson Joint              | - pohyblivý kloub      |
| 5: Thelman Port                | - dopravník            |

Po ukončení testu napíšeme své jméno, pak nastavíme joystickem čas.

Hra: Křižující podzemí (na mapě přerušovaná linie) přecházíme místa,

po příchodu na zvolené místo opustíme tunel klávesou "U". Po nalezení stiskneme klávesu "I" a následně "C". Kamera robota ukazuje prostor před námi. Stiskem "C" můžeme nyní koupit část plánu. Žádanou část můžeme také vyměnit za získané předměty.

Po předání lze získat i dodatkové předměty. Můžeme je koupit. Platíme přitom penězi, neznáme však užitečnost předmětů.

Na nabídku odpovídáme "Y" pro ano, "N" pro odmítnutí. Po transakci se ukáže aktuální stav části mapy, kterou jsme již získali. Pro ukázkou stiskneme "RETURN". Za každý útržek plánu se požaduje předmět, který je přesně určen.

Poté můžeme znovu vejít do tunelu klávesou "D". Objevíme se v korytu. V pravém horním rohu je kompas. Střilku kompasu přesouváme joystickem do požadovaného směru. Po nastavení směru umístíme kurzor vyznačující naši pozici do polohy, kterou požadujeme. Lze jen podle mapy. Po uplynutí přesně určeného času začnou nad zemí nalétávat satelity. My se nesmíme dostat do jejich úseku. Zadrží-li nás, musíme jim odpovědět na sérii otázek. Správné odpovědi umožní pokračování do další hry. Špatná odpověď hru okamžitě končí.

Povely z klávesnice:

1. etapa: U /UP/ - východ z tunelu  
D /DN/ - vchod do tunelu  
I /IR/ - osvětlení z robota  
C /CLL/ - přivolání, vyvolání  
M /MG/ - stisk, když cmptr signalizuje, že o nás ví
2. etapa: U,D - platí stejné jako v 1. etapě  
X /INV/ - výměna za předměty či za peníze  
Y /YES/ - potvrzení, souhlas s koupí  
N /NO/ - odmítnutí koupě či výměny  
E /EVI/ - poskládání dostupných částí plánu

Klávesy reagují jen v příslušných místech.

### 73. TOMAHAWK =====

TOMAHAWK je simulátor letu v reálném čase, napodobující útočný vrtulník U. S. ARMY AH-64A APACHE. APACHE byl vyvinut na základě konkur-

su ministerstva obrany USA jako náhrada za zastaralý bitení vrtulník BELL HUEY COBRA. Jeho zvláštním úkolem je ničení obrněných sil protivníka ve dne i v noci. Za každých povětrnostních podmínek.

Pilotování vrtulníku je obtížný úkol, vyžadující výcvik a procvičování. Tomahawk vám to umožní. Usedněte do kabiny a připravte se ke startu.....

Program obsahuje:

- trojrozměrný obraz okolní krajiny
- přesné napodobení letových vlastností
- útok na pozemní cíle a letecké souboje s nepřátelskými vrtulníky
- více než 7000 objektů v krajině
- simulace zařízení pro noční vidění
- volbu počasí
- moderní navigační pomůcky a systémy pro vyhledávání nepřítele
- laserem naváděné střely, neřízené rakety a 30 mm rychlopalný kanon
- zvukové efekty

Trojrozměrná simulace okolních objektů:

Zobrazeny jsou přistávací plochy, budovy, stromy, sloupky vysokého napětí, hory, nepřátelské tanky, polní děla a vrtulníky.

Přístrojová deska:

indikátor nastavení kolektivu /COL/  
kroutící moment - TORQ 0 až 130 %  
otáčky turbín a rotoru - 0 až 120 %  
ukazatel nastavení plynu - T  
palivo /FUEL/  
teplota motoru

Zbraňové systémy:

AMMO - 1200 naboje do 30 mm kanonu  
30 neřízených střel  
8 samonaváděcích laserem řízených střel typu HELLFIRE

Kontrolní světla:

- motoru /ENGINES/
- zbraňových systémů /WEAPONS/
- navigačního počítače /nav. COMPUTER/
- systém pro vyhledávání a určení cíle /TADS/

Přístroje:

TADS - systém pro vyhledání cíle  
VDU - visual display unit  
rychlost /SPEED/ v uzlech  
výška /ALITUDE/

Ovládání:

Plyn - přidat W  
- ubrat S

Páka kolektivu - Q zvyšuje tah  
- A snižuje tah

Joystick 2 - vpřed zrychluje (klesá)  
- vzad zpomaluje (stoupá)  
- vlevo  
- vpravo  
- tlačítko střelba  
- vzad (snižuje tah col)  
- vpravo (točení na místě)  
- vlevo (točení na místě)  
- tlačítko na cíle

C - přepíná navigace - pozemní cíle  
- vzdušné cíle  
- přistávací plochu  
- radiomajáky

P - přepíná zbraně

M - mapa

N - přepíná cíle (radiomajáky, heliporty, tanky ...)

5-6-7-8 - přemísťuje vrtulník z místa na místo

Systémy palubních zbraní a útok na cíl:

Vrtulník musí být ve vzduchu, aby bylo možné zbraně odpálit. Tlačítkem P si vyberete mezi kanonem, raketami a řízenými střelami.

Kanon - mířidla X, dostřel 2000 stop

rakety - mířidla +, dostředl 4000 stop

řízené střely - čtvercová mířidla, dostřel 3,1 míle

Jestliže se blíží nepřátelský vrtulník, začně na kompasu blikat varovný symbol v případě, že nemáte přepnuto na vzdušný souboj. Přepněte a zničte vrtulník, dříve než se dostane příliš blízko.

#### Systém bodování:

| zbraň         | dělo | tank | vrtulník |
|---------------|------|------|----------|
| kanon         | 20   | ---  | 100      |
| raketa        | 10   | 20   | 50       |
| řízená střela | 5    | 10   | 25       |

Není možné zničit tank kanonem, zničení spojence má za následek vynulování skóre.

#### Ukončení hry:

Hra je skončena, jestliže byly zničeny všechny protivníkovy pozemní síly a vy jste se vrátil na přistávací plochu.

#### Poznámky:

Přistát lze v rychlosti menší než 60 uzlů. Lze také pojíždět po zemi. Tankování, nabíjení, opravy - přistáním si zajistíte vše, poté, co otáčky motoru klesnou na nulu. Po přistání v nepřátelském sektoru jste zajat a zničen. Vrtulníkem lze letět - dopředu - dostran - dozadu. Přistát lze i bez motoru: - snižte tah kolektivu než se otáčky sníží  
- udržujte rychlost mezi 50 - 60-ti uzly,  
ve vodorovné poloze  
- těsně před dotykem země zvyšte tah.

#### Technické údaje:

max. rychlost 197 uzlů

ve vodorovné poloze 162 uzlů

vertikální stoupání 1450 stop/min.

dostup 20000 stop

doba letu 2 h 30 min. - 1 h 50 min.

motory: 2 turbínové General electric T 700 GE 701 (1695 HP)

T 700 GE 701 (1695 HP)

váha - prázdný 6665 kg

- pohotovostní 8006 kg

Výzbroj 1.30 mm kanon HUGHES M 230 A 1 S 12000 nábojů. Rychlost palby 750 ran/min.. Pod křídly 4 nosník pro max. 16 samonaváděcích proti-

tankových střel ROCKWELL AGM 114A HELFIRE nebo pro 76 neřízených střel ráže 2,75.

Kdykoliv zjistíte, že máte příliš nízký stav energie, musíte přeletět na oběžnou dráhu kolem slun. soustavy, ve které se právě nacházíte. Tam energii opět získáš, ale pozor, příliš dlouhé pobývání v blízkosti slunce hrozí zničit tvůj křižník v důsledku příliš vysoké teploty.

Tvůj stroj má řadu pomůcek, které usnadňují pilotáž a vedení boje. Máš k dispozici radar, ukazatele stavu výzbroje a množství energie v reaktoru lodi. Lodní počítač trvale kontroluje planetární soustavu a každý pohyb nepřítele a podává ti potřebná hlášení. V libovolné chvíli si můžeš na centrální obrazovku palubní desky vyvolat /SAPCE/ mapu planetární soustavy, ve které se nacházíš, a rozhodnout se o dalším postupu. Máš rovněž k dispozici informace o situaci na každé z planet.

Ovládání lodi:\_\_\_\_\_Střelba:

JS                                FIRE, volba bomby/rakety OPTION

Palubní deska:

vlevo nahoře vodorovně - stav energie, uprostřed radar  
mezerník - vyvolá mapu na centrální displej

Přemísťování mezi planetami a planetárními soustavami: \_

Vyvolat mapu, pomocí JS vést paprsek na místo, kam se chceme přemístit a nastavit tak, aby se objevila nová oběžná dráha kolem cílového místa. Pak FIRE nebo SPACE. Planetární soustava nepřítele je v levém horním rohu mapy.

Doplnění energie, oprava systémů lodi:

Přejít na oběžnou dráhu kolem slunce. Pozor, nutno včas pryč.

Při skončení hry se objeví buď zpráva (MESSAGE) o tom, že Hvězdná Liga (STAR LEAGUE) byla rozpuštěna (DISBANDED) = prohra, nebo blahopřání k vítězství.

Při vyvolání mapy na centrální displej se vždy zároveň pod ní objeví informace o planetě, kam se chceme přemístit. Součástí informací je také údaj o počtu nepřátelských stíhaček (FIGHTERS), talířů (DESTRYERS), základen (BASES) a případně o počtu měst (CITIES), která

ještě nepřítel nezničil.

Některé vysvětlivky k hlášením palubního počítače:

BARRIER UN DER ATTACK - nepřítel napadl obrannou bariéru kolem vaší soustavy a snaží se s další jednotkou proniknout, reakce: najít příslušné místo na vnějším kruhu vaší soustavy, přemístit se tam a jedním výstřelem nepřítele odrazit

WARP ENGINES ENGAGED - probíhá přemisťování v prostoru

SYSTEMS MALFUNCTION - porucha systémů lodi, reakce: ve vhodné chvíli přeletět ke slunci

HULL TEMP CRITICAL - teplota trupu je kritická, nutno odletět ihned

ENERGY LEVEL CRITICAL - úroveň energie je kritická, nutno doplnit na dráze kolem slunce

ENEMY IN RANGE - nepřítel v dosahu

74. SILENT SERVICE

=====

Výcvik v rozpoznávání cílů (TARGET IDENTIFICATION PRACTICE):

Jedná se o životně důležitou odbrornost, kterou musí ovládat každý kapitán ponorky. Jestliže si zvolíš jeden z nebezpečným úkolů hlídkování (PATROL MISSION), budeš mít možnost si ověřit svoji dovednost v rozpoznávání cílů. Prohlédni si požadovanou loď (např. japonský torpédoborec typ I - destroyer -) v tomto manuálu. Urči, která ze čtyř lodních siluet zobrazených na obrazovce se podobá siluetě v manuálu. Zadej číslo této siluety (1, 2, 3, 4). Jestliže správně rozpoznáš loď, smíš pokračovat ve svém hlídkování.

V případě, že odpovíš špatně, budeš pokračovat ve výcviku torpédování a střelby (torpedo/gun) na Midway.

Scénáře:

1. Výcvik torpédování a střelby (TORPEDO/GUN PRACTICE)

Tento scénář tě umístí na americkou základnu na ostrově Midway, kde jsou zakotveny čtyři staré nákladní lodi jako cíle.

## 2. Konvojové akce (CONVOY ACTIONS)

Zde se vytvářejí rozličné skutečné útoky ponorek na konvoje.

## 3. Válečné hlídkování (WAR PATROLS)

V tomto scénáři velíš celé hlídkové službě, počínaje ponorkovými základnami Midway, Brisbane nebo Fremontle, pokračuje řadou konvojových akcí a návratem na základnu končí.

## Úrovně dovednosti (SKILL LEVELS):

Volí se stiskem 1,2,3,4 pro volbu úrovně.

1. MIDSHIPMAN - pro začátečníky
2. LIEUTNANT - pro pokročilejší
3. COMMANDER - historicky přesná úroveň
4. CAPTAIN - pro experty

## Úrovně reality:

Pro volbu úrovně použij joystick - přemístí blikající hvězdičku a zmáčkní spoušť pro překlopení indikátoru ANO/NE /YES/NO/.

## 1. Omezená viditelnost (LIMITED VISIBILITY)

Lodě, které jsou mimo dosah radaru sonaru nejsou zobrazeny na mapě. Nepřátelské lodě, které byly zjištěny, ale dostali se z dosahu budou blikat na jejich poslední známé pozici.

## 2. Kličkující konvoj (CONVOY ZIB-ZABS)

Zvolený nepřátelský konvoj bude kličkovat (měnit kurs) v pravidelných intervalech. Pokud tato úroveň není navolena, nákladní lodě poplují přímo vpřed dokud na ně nebude zaútočeno torpédy nebo dokud se nesetkají na zemi.

## 3. Zmetková torpéda (DUD TORPEDOES)

Některé vaše torpédo nemusí vybuchnout zvláště během let 1942-1943. Zmetková torpéda mohou zasáhnout nepřítele, ale nevybuchnou. Pouze bude vidět šplouchnutí vody.

## 4. Opravy pouze v přístavu (PORT REPAIRS ONLY)

Opravy nebudou prováděny automaticky během boje nebo hlídkování. Zničený člen hlavního vybavení nemůže být opraven.

## 5. Torpédoborce se zkušenou obsluhou (EXPERT DESTROYERS)

Určitě nepřátelské konvoje budou doprovázeny těmito torpédoborci. Tyto eskorty jsou odolnější a mají lépe vycvičené sonárové operátory.



## 6. Hledání konvoje (CONVOY SEARCH)

Konvoj se vždy neobjeví v dosahu radaru a proto jej musíš hledat. Vzdálené konvoje se dají nejlépe zpozorovat prohlížením celého horizontu s použitím periskopu.

## 7. Zadávání úhlu přídě (ANGLE-ON BOW INPUT)

Počítač nebude už dále vypočítávat úhel přídě. Musíš zadat úhel přídě sám na základě pozorování periskopem. Doporučuje se pouze pro zkušené hráče.

## Úrovně obtížnosti (DIFFICULTY LEVELS)

Celková úroveň obtížnosti v rozsahu 1-9 je dána kombinací zvolené úrovně dovednosti a úrovně reality. Tento faktor a tonáž, kterou potopíš, určí tvé zařazení v "dvoraně slávy ponorkových kapitánů" na závěr tvého úkolu. Po navolení úrovně reality a dovednosti můžeš začít hrát.

### Terminologie:

PORT - levobok  
STARBOARD - pravobok  
DEARING - směr, kterým se díváš  
HEADING - směr, kterým pluje tvá ponorka

## Ovládací prvky: (CONTROLS)

Všechny následující ovládací prvky se dají volit z klávesnice a jsou uvedeny ve stati "Povely z klávesnice" na konci tohoto manuálu.

### 1. Ovládání ponorky (SUBMARINE CONTROLS)

Vysouvání a zasouvání periskopu:

Provádí se pomocí klávesy "P". Tento povel také nastaví vizuální kurs (směr, kterým se díváš) stejně jako kurs ponorky (směr, kterým ponorka pluje). Maximální hloubka pro použití periskopu je 44 stop (pouze ve dne).

#### Plyn (rychlost):

Nastavuje se pomocí kláves "0" až "4".

- 0 - zastaveno
- 1 - rychlost 1/3 max.
- 2 - rychlost 2/3 max.
- 3 - maxim. rychlost
- 4 - přídavná rychlost

### Zpětný běh:

Nastavuje se pomocí klávesy "R". Pro změnu rychlosti při zpětném běhu nastav plyn, pak zmáčkní znovu "R". Uvědom si, že účinek směrového kormidla je opačný proti normálnímu pohybu.

### Ponoření:

Provádí se pohybem joysticku dolů (směrem k sobě). Když dosáhneš požadované hloubky zruš tento povel tak, že dáš joystick nahoru (od sebe). Ve scénáři před srpnem 1943 je myx. bezpečná hloubka 300 stop, po tomto datu 425 stop.

### Vynoření:

Provedeš pohybem joysticku nahoru. Když dosáhneš požadované hloubky, zrušíš tento povel tak, že dáš joystick nahoru.

### Směrové kormidlo:

Vlevo - joystick vlevo

vpravo - joystick vpravo

plná výchylka kormidla - 2x joystick požadovaným směrem

konec zatáčení - joystick na opačnou stranu.

### Zrušení:

Pro zrušení všech otáčecích a ponořovacích povelů stiskni klávesu "RETURN".

### Vypuštění nouzových nádrží:

Stiskni klávesu "CONTROL + E", tím se zastaví jinak smrtelně nebezpečný sestup a ponorka se obvykle vynoří. Můžeš použít pouze jednou během hry.

## 2. Bojové ovládací prvky (COMBAT CONTROLS)

Bojové ovládací prvky jsou dostupné zejména když je periskop v bojové poloze.

IDENTIFIKACE: Stiskni klávesu "I" pro identifikaci cíle pod záměrným křížem v periskopu.

ODPAL TORPÉD: Stiskni klávesu "T". Torpéda na přídí nebo na zádi budou zvolena automaticky podle polohy cíle. Uvědom si, že současně mohou být v činnosti 4 torpéda a dělostřelecké granáty (celkově).

Jestliže pátý výstřel přijde dříve než skončí první, pak první skončí předčasně.

PALUBNÍ DĚLO: Ráže 4 palce - odpal pomocí klávesy "G". Střílét je možno pouze na hladině. Dostřel je nastaven automaticky na cíl, který je v zaměřovači.

ZVÝŠENÍ DOSTŘELU DĚLA: Pomocí klávesy ">" se zvýší dostřel o 25 yardů. Každé stisknutí přidá dalších 25 yardů. Používá se, když se cíl pohybuje od tebe.

SNÍŽENÍ DOSTŘELU DĚLA: Pomocí klávesy "<" se sníží dostřel o 25 yardů. Používá se, když cíl pluje k tobě.

OTÁČENÍ VÝHLEDU V PERISKOPU:

vlevo - joystick vlevo

vpravo - joystick vpravo

pro zvýšení rychlosti otáčení drž stisknuté tlačítko "FIRE".

ZADÁVÁNÍ ZÁMĚRNÉHO ÚHLU:

Pokud hraješ tuto úroveň reality, musíš zadat záměrný úhel v rozsahu -180 až + 180 stupňů předtím, než odpálíš torpédo na cíl. Před zadáváním stiskni klávesu "A". Hodnota úhlu se volí joystickem.

Vlevo - záporný úhel      vpravo - kladný úhel

Po dosažení zvoleného úhlu zmáčkní tlačítko "FIRE". Potom můžeš odpálit torpédo.

ODSTRANĚNÍ TROSEK: Provádí se pomocí klávesy "?". Tím se odstraní trosky a olej, které jinak stoupají na hladinu a mohou upozornit nepřítele, že tvoje ponorka byla zasažená. Můžeš použít pouze jednou během hry.

### 3. Řízení času a měřítek:

PAUZA: Provádí se pomocí klávesy "W". Pokračování - po stisku jakékoliv jiné klávesy.

ZRYCHLENÍ ČASU: Pomocí klávesy "F". Každý stisk způsobí zrychlení času 2x. Maximální zrychlení je 32x více, než reálný čas. (3 stisky).

NORMÁLNÍ ČAS: Pomocí klávesy "N" se vrátíš do normálního času. Automaticky se vrátíš do normálního času, když tě odhalí nepřítel, nebo když odpálíš torpédo (dělo).

### Válečné hlídkování:

Velitelská věž - použij joystick k přemístění kapitána na požadované

stanoviště a zmáčkní "FIRE".

Střed - periskop

nahore - můstek (bridge)

vlevo - přístroje (instruments and gauges)

vpravo - mapy (maps and charts)

dole - zprávy o poškození (damage reports)

pokud chceš být u periskopu, musíš nejprve jít na můstek, pak zmáčkní spoušť 2x. Na velitelskou věž se můžeš vrátit z kterékoliv strany kromě můstku stlačením spouště. Když jsi na velitelské věži simulace je zastavena. Všimni si, že některé volby jsou nedostupné za určitých podmínek, např. můstek je pod vodou. Můžeš zvolit také dvě speciální funkce této scény:

Poloha vlevo dole:

Konec hry - pokud hraješ scénář Výcvik nebo Konvojové akce

Pokračování v hlídkování (continue patrol) - pokud hraješ scénář

Válečné hlídkování.

Nemůžeš skončit boj, jestliže jsi pronásledován nepřátelskou eskortou, máš v činnosti torpéda nebo nepřátelská loď se ještě potápí.

Poloha vpravo dole:

Lodní deník - můžeš posoudit výsledky dosud dosažené při hlídkování.

### Scény - bojová stanoviště:

Navigační mapa pro válečné hlídkování:

Pokud zvolíš válečné hlídkování, začínáš touto scénou, která zobrazuje mapu západního Pacifiku. Nic ti nebrání v pozorování kteréhokoliv místa na mapě. Tvá ponorka je malinká černá tečka poblíž startovního přístavu Freemontle, Brisbane nebo Midway. Hlídková scéna simuluje čas potřebný k dosažení nepřítelem kontrolovaných vod a současně hlídkovou činnost. (Typická hlídka trvala až dva měsíce).

Pohyb po mapě:

Pomocí joysticku přesuň šipku na požadované místo a ponorka tam popluje. Čas běží při hlídkování rychle. Oceán se mění od světlá modře (den) až po tmavě modrou (noc).

Vyhledání nepřítele:

Když oceán zčervená, vypátral jsi konvoj. Stiskem spouště přejdeš z hlídkování do boje. Všimni si, že nepřátelské lodě se hlavně nalézají podél tučně vyznačených konvojových tras (viz při-

ložená mapa) a podél pobřeží. Velké tankery a transportní konvoje plují pravděpodobně poblíž Japonska.

Návrat domů:

Ponorkové základny jsou označeny blikajícím bodem (Midway, Brisbane, Freemontle). Když dosáhneš základny, oceán zezelená a ty se můžeš vrátit do přístavu. Zmáčkni spoušť a zadej svůj výsledek do "Dvorany slávy ponorkových kapitánů".

Důležité upozornění:

Na této scéně se nedají použít žádné další ovládací prvky. Jediná možnost je oceán opustit.

Bojové stanoviště -- mapy:

Zobrazují se informace od navigátora a sledovací skupiny. Mapa, vizuální porovnání, radar a sonar jsou kombinovány tak, aby ti ukázaly umístění tvé ponorky, torpéda a všech známých nepřátelských lodí.

Černá tečka - tvoje ponorka

bílá tečka - torpéda a nepřátelské lodě

zelená plocha - země a ostrovy.

Poznámka:

Nezjištěné lodě se na mapě neobjeví (mimo oblast, kterou jsi prohledal). Tvé pozorovatelný nejsou vždy spolehlivé - je rozumné opustit toto stanoviště a prohlédnout si horizont sám pomocí periskopu. Pokud nepřátelská loď zmizí z dohledu, tečka bude blikat na poslední známé pozici.

Lupa:

Klávesa "Z" - zvětšuje měřítko mapy

klávesa "X" - zmenšuje měřítko mapy.

Úrovně měřítek:

1. Počáteční mapa ukazuje celý západní Pacifik.
2. Mapa hlídkové oblasti představuje plochu 500 x 300 mil.
3. Navigační mapa - 60 x 40 mil.
4. Mapa oblasti útoku - 8 x 5 mil. Lodě jsou zobrazeny s malými "ocásky", které označují směr pohybu lodě.

Dostupné ovládací prvky: Všechny ponorkové, časové a měřítkové prvky + odstranění trosek.

### Bojové stanoviště můstek:

Pouze když je ponorka na hladině, poskytuje širokoúhlý pohled na blízké lodě, ostrovy a pobřeží. Zobrazují se také běžné podmínky viditelnosti (dobrá, průměrná nebo špatná).

Dostupné ovládací prvky:

Otáčení vlevo nebo vpravo, palubní dělo + ovládání dostřelu.

Poznámka: Řízení palby lodního děla z můstku se nedoporučuje - použij stanoviště periskopu.

Vizuální kurs (bearing): je směr, kterým se díváš vyjádřený v kompasových stupních:

000 - sever  
090 - východ  
180 - jih  
270 - západ

### Bojové stanoviště periskop:

Tato scéna zobrazí pohled přes útočný periskop během dne, šera nebo svítání a pohled z optického zaměřovače na můstku v noci. Je vidět zvětšený obraz viditelných bodů a země. Tato scéna se může navolit, když je ponorka na hladině nebo v hloubce max. 44 stop ve dne (v noci nelze - periskop nepropustí dost světla).

Dostupné ovládací prvky:

Všechny bojové, pauza, zrychlení času a normální čas.

Počítač torpédových dat:

Když záměrný kříž zbělá, je aktivován počítač a zobrazí se parametry cíle: vzdálenost cíle, rychlost cíle, úhel přídě, gyroskopický úhel, kurs cíle (kurs není dostupný pokud máš navolenou úroveň reality - zadávání úhlu přídě). Můžeš odpálit torpédo stiskem "I", vypálit z děla stiskem "G" nebo požadovat informace o cíli od identifikační skupiny stiskem "I".

### Přístroje:

Tato scéna představuje přístrojovou desku. Nulová poloha všech měřících přístrojů je nahoře, hodnota se zvětšuje směrem vpravo.

[A] Stav baterie - ukazuje zbývající kapacitu baterií. Baterie se používají pro plavbu pod vodou a nabíjejí se na hladině. Plně nabitá baterie vydrží 1 hodinu rychlé jízdy pod vodou a 5 až 6 hodin pomalé jízdy.



PERISKOPE DAMAGE - poškozený periskop

DIVE PLANE DAMAGE - poškozena hloubková kormidla (lze se vynořovat a ponořovat pouze poloviční rychlostí)

FUEL LEAKING - únik paliva - spotřeba paliva se zdvojnásobí a toto palivo soupající k hladině může upozornit na ponorku nepřátelské torpédoborce.

ENGINE DAMAGE - poškození motoru - poškozené hlavní diesellové motory. Rychlost na povrchu se sníží na polovinu.

MACHINERY DAMAGE - poškození strojů - vnitřní čerpadla a motory jsou poškozeny. Zvětšený hluk usnadňuje nepříteli vypátrání ponorky pomocí sonaru.

BATTERY DAMAGE - poškození baterií - vyčerpávají se dvakrát rychleji.

Pokud není navolena úroveň reality "Opravy pouze v přístavu", opravy se provádějí automaticky.

Pokud ponorka nabírá vodu, je rychlost nabírání indikována v galonech za sekundu (GPS). To způsobuje, že ponorka klesá i když hloubková kormidla jsou nastavena opačně. Tato informace je uvedena vpravo nahoře na této scéně.

#### Diagram řízení a stav ponorky:

Dolních několik řádek na většině bojových stanovišť obsahuje diagram řízení a stav ponorky. Diagram je pohled na ponorku zezadu se zobrazeným směrovým, hloubkovým kormidlem a nastavením plynu. Spodní řádka ukazuje tvou rychlost (v uzlech), hloubku (ve stopách) a kurs (ve stupních). Horní řádka slouží jako informace o stavu.

#### Zprávy a zvuky:

Dostáváš zprávy kdykoliv, od různých členů posádky. Povel pro směrové kormidlo, plyn a periskop budou potvrzovány. Budeš také slyšet zvuk vlastního motoru, blízkých lodí a torpéd. Vedle toho jsou také zprávy se zvláštním významem:

SONAR REPORTS DESTROYERS CLOSING ("ping zvuk") - operátor sonaru hlásí, že ponorka byla objevena nepřátelským sonarem.

SONAR REPORTS DEPTH CHARGES DROPPED ("zvuk "splouchnutí") - operátor sonaru hlásí, že torpédoborec nahoře spustil hlubinné miny.



DEPTH CHARGES EXPLODING! (zvuk výbuchu) - výbuch hlubinných min.  
LOOKOUTS REPORT DESTROYING FIRING (zvuk střelby) - pozorovatelé na můstku hlásí, že nepřátelské torpédoborce jsou na dostřel a střílejí na ponorku.

SHELL HIT!! SUB DAMAGED (hvízdavý zvuk výbuchu) - tvoje ponorka byla zasažena nábojem z nepřátelského torpédoborce a poškozena.

BOW/AFT TORPEDO FIRED! 135 TRACK (start torpéda, zvuk motoru torpéda) - přední/zadní torpédo odpáleno. Směr 135 stupňů.

DECK GUN FIRED (zvuk palubního děla) - palubní dělo vypálilo.

SONAR REPORTS DISTANT EXPLOSIONS (zvuk vzdáleného výbuchu) - operátor hlásí výbuch torpéda nebo granátu.

WARNING: TEST DEPTH EXCEED (skřípavý vrzavý zvuk) - výstraha - je překročena max. povolená hloubka. (Ponorka začíná nabírat vodu - zkontroluj scénu "zprávy o poškození".

WEHAVE RUN AGROUND! (skřípavý zvuk) - najeli jsme na mělčinu!

REPAIRS COMPLETED - opravy dokončeny.

BLOW EMERGENCY TANK! (zvuk poplachu) - havarijní nádrže vypuštěny.

RAMMED BY ENEMY SHIP (skřípavý zvuk) - nepřátelská loď najela na ponorku, začínáš se potápět. Obvykle bývá osudné.

Čas:

Pro zajištění přesnosti všechny pohyby ponorky, poklesy, dráhy torpéd, potápění jsou vypočítávány každé dvě sekundy simulovaného herního času. Někdy je vhodné některé činnosti urychlit. Normální simulace je 4x rychlejší oproti reálnému času. Jestliže zmáčkneš klávesu "F" čas se dvakrát zrychlí. Opakovaným stisknutím zrychlíš čas až na 32násobek reálného času. Při stisknutí "n" se čas vrátí na normální hodnotu.

Konec úkolu, skóre a zařazení

Konvojové akce končí, když navolíš volbu "konec hry". Úkoly válečného hlídkování končí při návratu na jednu ze základen. Jiná možnost je potopení nebo najetí na mělčinu. Ve všech případech uvidíš scénu zobrazující všechny lodě, které jsi potopil a tvé konečné zařazení. Tvé zařazení závisí na potopené tonáži, zvolené úrovni obtížnosti a úrovni reality.

Zařazení: Eusign

Lientenant JB"

Lientenant

Lientenant Commander

Commander

Captain

Vice - Admiral

Admiral

Fleet Admiral

WGSC (nejlepší kapitán ponorky na světě)

Zmáčkní "START" pro další úkol.

#### Dvorana slávy:

Pokud jsi byl úspěšný, budeš požádán o zapsání svého jména. Zadej své jméno a pak stiskni "RETURN". Dvorana slávy nahraje nejlepší zařazení a také skutečně potopené tonáže 5 ponorkami ve skutečné válečné hlídce.

#### Scénáře konvojových akcí:

Kratší scénáře, které tě zavedou do specifické historické situace. Jsou užitečné pro získání zkušeností, procvičení specifické taktiky nebo když je málo času.

#### PLUNGER ve vnitrozemním moři (Lt. Commander D. C. WHITE)

Den / pod vodou

18. 1. 1942 zeměpisná šířka 33 - 30 severně

zeměpisná délka 135-38 východně

Radar, parní torpéda, 300 stop dostup.

Americká ponorka PLUNGER hlídkující při jižním pobřeží Japonska zpozorovala nákladní loď s doprovodem plující na východ velkou rychlostí. Tento scénář tě naučí torpédovat pohyblivý cíl.

#### WAHOO proti konvoji (Lt. Commander "Mush" Morton)

Den / na hladině

26. 1. 1943 zeměpisná šířka 2 - 37 severně

zeměpisná délka - 139-42 východně

Radar, parní torpéda, dostup 400 stop.

Americká ponorka WAHOO zpozorovala při pobřeží Nové Guiney malý japonský konvoj. Je to situace jako ve snu: konvoj bez doprovodu,

včetně transportních lodí a velkých tankerů. Konvoj však vyslal radiovou depeši o pomoc a torpédoborce jsou na cestě.

HAMMERHEAD u Bornea (Commander J. C. Martin)

Noc / radar

1. 10. 1944 zeměpisná šířka 6 - 30 severně  
zeměpisná délka 116-11 východně

Radar, parní torpéda, 400 stop dostup.

SJ radar zachytil velký konvoj s doprovodem, když americká ponorka HAMMERHEAD hlídkovala u severního pobřeží Bornea. Tvým cílem je jeden z hrstky japonských tankerů zbývajících v tomto stadiu války. Tato scéna představuje noční boj proti střeženému konvoji. Postarej se, aby tě zpozoroval co nejpozději, použij průměrnou rychlost, minimální možný profil vzhledem k eskortě a zaútoč v době, kdy je eskorta na opačné straně konvoje.

SEARAVEN u TOAGEL MLINGVI (Commander h. Cassedy)

Objíždění

13. 1. 1943 zeměpisná šířka 9 - 12 severně  
zeměpisná délka 130-38 východně

Radar, parní torpéda.

Někde mezi Filipínami a japonskou námořní základnou na Truk Lagoon narazila americká ponorka SEARAVEN na konvoj.

Jsi ve špatném postavení: vzadu za konvojem na denním slunci. Doporučuje se opatrné objetí konvoje, přičemž využij zrychlení v čase.

TAUTOG v noci (Lt. Commander Siclaff)

Radar / noc - dobrá viditelnost

16. 3. 1944 zeměpisná šířka 42 - 25 severně  
zeměpisná délka 144-55 východně

Radar, parní torpéda, zlepšený detonátor, 400 stop dostup.

U východního pobřeží Japonska se setkala americká ponorka TAUTOG s japonským konvojem. Noční útoky závisely mnoho na podmínkách viditelnosti. Při špatné se mohla nízká ponorka bezpečně přiblížit až těsně k cíli na hladině. Jestliže je dobrá viditelnost, vyžaduje to více opatrnosti.

GRAYBACK v Čínském moři (Lt. Commander J. A. Moore)

21. 10. 1944 zeměpisná šířka 26 - 48 severně

zeměpisná délka 124 - 56 východně

Radar, elektrická torpéda, 400 stop dostup.

Velmi obtížná situace. Tři radarem vybavené eskorty stráží konvoj. Tvojí největší nadějí je periskopový útok za soumraku nebo za svítání.

Scénáře válečného hlídkování:

Tyto scénáře prověří tvou zručnost. Tvým úkolem je hlídat trasy japonských konvojů, najít, zaútočit a potopit maximum tonáže nepřátelského loďstva. Setkáš se se širokou paletou situací, příležitostí a nebezpečí. Uvědom si, že každá ponorka je rozdílně vybavena - tvoje taktika by měla počítat se silnými a slabými stránkami tvé ponorky. Prohlédni si trasy japonských konvojů na mapě (příloha manuálu). Všechny tyto trasy účinkují ve scénářích na počátku války. Jak válka pokračovala, plocha Pacifiku ovládaná Japonskem se postupně zmenšovala tak, že se stalo obtížným najít konvoje v oblastech vzdálených od Japonska. Ve scénářích z pozdějších dob je proto nejsnadnější najít cíle ve vodách okolo Japonských ostrovů.

US ponorka TANG - Midway patrol, červen 1944

Radar, elektrická torpéda se zlepšenými detonátory, 400 stop dostup. TANG byla druhá vedoucí ponorka s 24 ověřenými potopeními mezi 17. 2. a 25. 10. 1944. Na třetí hlídce její kapitán pronikl hluboko do Japonskem ovládaných vod Žlutého moře. Během pouhých 14 dnů potopila 10 nepřátelských nákladních lodí (včetně 4 za 1 den).

US ponorka BOWFIN - Fremantle Patrol, listopad 1943

Radar, parní torpéda (staré detonátory), dostup 400 stop. BOWFIN se základnou v Austrálii potopila 16 lodí pod velením 4 různých kapitánů. Při druhé hlídce BOWFIN plula z Austrálie přes Madagaskar strážít na Filipíny. Po neplodném hlídkování u Filipín přeplavala Jihočínské moře a dostala se do pobřežních vod Indočíny. Tady potkala 2 konvoje a potopila 5 lodí v průběhu tří dnů, navzdory mnoha problémům s torpédy.

#### US ponorka GROWLER - Druhá hlídka, srpen 1942

Hladinový radar, parní torpéda, dostup 300 stop.

Jedna z první flotily ponorek, které se zúčastnily boje. Byla slavná hrdinstvím svého kapitána H. W. Gilmorea. Po kolizi s japonským dělovým člunem, Gilmore nařídil okamžitě se potopit, ačkoliv ležel těžce raněn na můstku, dáváje vlastní život za záchranu ponorky. Druhá hlídka začala v Brisbane. U pobřeží FORMOSY potopila přes 15 000 tun - vynikající hlídka v tomto kritickém stadiu války.

#### US ponorka SEAWOLF - sedmá hlídka, říjen 1942

Radar, parní torpéda, 300 stop dostup.

Jedna z prvních se stala v Pacifiku SEAWOLF jednou z nejúspěšnějších ponorek za války. Její druhá hlídka obsahovala pamětihodnou bitvu proti japonským námořním silám u Vánočního ostrova (Christmas Island).

#### US ponorka SPADEFISH - druhá hlídka, říjen 1944

Radar, elektrická torpéda se zlepšenými detonátory, dostup 400 stop. SPADEFISH vstoupila do akcí v roce 1944. V tomto stadiu války většina japonských eskort byla vybavena radarem. Nevzdory jejímu pozdnímu začátku potopila 21 lodí s celkovou tonáží 88 000 tun. Na své druhé hlídce, po 2 týdnech od výjezdu z Pearl Harbor, SPADEFISH narazila na těžce chráněný konvoj ve Východočínském moři. Po vytrvalém sledování potopila srdce konvoje - dvacetitisícitunový doprovodný nosič JINYA.

#### Ponorková taktika:

Úspěšný útok byl často výsledkem týmového úsilí celé posádky pod vedením kapitána. Obsluhy torpéd a strojníci se starali o údržbu torpéd a motoru. Zvukaři poslouchali nepřátelské lodě pomocí podvodních hydrofonů. Podle hluku lodních šroubů mohli odhadnout rychlost nepřítele a natáčením hydrofonu i jeho polohu (bearing). Radarová skupina sledovala nepřítele pomocí SJ hladinového radaru. Ve velitelské věži sledovací skupina zakreslovala polohu ponorky a nepřátelských cílů a doprovodných torpédoborců na útočnou mapu. Identifikační skupina byla připravena k identifikaci typu nepřátelských lodí, jakmile kapitán zavolal, co zpozoroval na periskopu.

Na můstku pozorovatele pozorovali moře a pátrali po nepřátelských lodích. Jakmile se ponorka přiblížila k nepříteli, sledovací skupina zadávala do počítače torpédových dat údaje o rychlosti, kursu, vzdálenosti a vizuálním kursu nutné pro výpočet správného gyroskopického úhlu pro torpéda.

A na závěr této činnosti čekalo na kapitána kritické rozhodnutí, kdy jenom malý rozdíl dělil úspěch od nezdaru. Pečlivě bral do úvahy počet doprovodných plavidel, typy lodí, viditelnost, hloubku, počet zbývajících torpéd, stav baterií, kurs a rychlost konvoje a pak se rozhodl jak, kdy a kde zaútočit na nepřitele. Se svým nízkým profilem na hladině a možností se ponořit a nepozorovaně se přiblížit a překvapit musela ponorka počítat jako s životně důležitým prvkem při útoku.

Po vypátrání nepřitele úspěšný útok vyžadoval dobře promyšlené přiblížení několik tisíc yardů, aniž by nepřítel ponorku zpozoroval; rychle a rozhodně zaměřit torpéd a odpálit; chytré využívání rychlosti, hloubky a teploty vody pro oddálení nevyhnutelného protiútoky.

#### Přiblížení:

Nejdůležitější při zpozorování nepřátelského konvoje bylo určit jeho kurs a složení. Potom padlo rozhodnutí o útoku. Dále kapitán mohl řídit ponorku do polohy před nebo za konvojem, zatímco stále zůstával nezjištěný nepřitelem.

Během dne čekal kapitán ponořen a nechal konvoj přiblížit do palebného dosahu. V noci byl útok veden na hladině, ačkoliv se viditelnost měnila s mlhou a měsíčním svitem. Během soumraku a svítání byl použitelný periskop, ale bylo přitom obtížné uvidět ponorku, což bylo ideální pro útok. Klíčem přibližovací fáze bylo dosáhnout výhodné palebné postavení, aniž by ponorku objevil nepřátelský doprovod. Následkem malé rychlosti ponorky pod vodou, většina manévrů musela být prováděna na hladině, což umožňovalo její objevení nepřitelem.

Americký radar mohl zjistit lodi na vzdálenost více než 16 000 yardů (8 mil). To dávalo ponorce počáteční výhodu, neboť japonští pozorovatelé ji mohli zpozorovat na vzdálenost 10 000 yardů ve dne a 3 000 yardů v noci. Pod vodou mohl sonar sledovat japonské lodi až na vzdálenost 6 000 yardů, ačkoliv dosah se rychle zmenšoval, když byla ponorka v pohybu nebo v hloubce. Japonský sonar mohl zjis-

tit rychle se pohybující ponořenou ponorku až na vzdálenost 5 000 yardů, i když při max. hloubce a nastavení na tichý chod bylo obtížné objevit ponorku.

Během přiblížení a úniku ponorku kapitán udržoval směrem k nepříteli (nebo od něj), aby mu poskytl minimální profil. Dokonce i když byla ponorka pod vodou, minimální profil poskytoval také nejmenší cíl pro sonary nepřátelských torpédoborců.

#### Tabulka vzdálenosti zjištění ponorky:

Měřeno při rychlosti 10 uzlů:

| Podmínky    | vzdálenost (yard) |       |
|-------------|-------------------|-------|
|             | den               | noc   |
| Na hladině  |                   |       |
| plný profil | 20 000            | 3 000 |
| min. profil | 8 000             | 1 000 |
| V hl. per.  |                   |       |
| plný profil | 6 000             | 2 000 |
| min. profil | 2 000             | 800   |
| Ponořená:   |                   |       |
| plný profil | 2 000             | 2 000 |
| min. profil | 800               | 800   |

Při ponoření ponorky pod vrstvu teplotního gradientu byla možnost zajisté podstatně menší.

#### Torpéda:

Základní výzbroj ponorky se skládala ze 6 torpédometů předních a 4 zadních. Celkový počet torpéd byl 24: 14 předních a 10 zadních. Opětovné nabití torpédometů vyžadovalo asi 10 minut.

#### MARK 14

Parní torpédo s dosahem 4500 yardů při rychlosti 46 uzlů. Pro ochranu ponorky před předčasným výbuchem mohla být bojová hlavice ve funkci až po překonání 450 yardů. Toto torpédo bylo poháněno parou vyráběnou průchodem rozprášené vody přes hořák spalující alkohol. Zanechávalo za sebou na hladině bublinky, které směřovaly k ponorce.

Torpédo bylo řízeno vnitřním gyroskopem. Toto složité zařízení trpělo řadou závažných problémů. Mezi hlavní patřila tendence směřovat příliš hluboko, čímž podplavalo cíl a dále selhání roznětky MARK 6 při kontaktu s cílem. Oba tyto problémy byly v průběhu války odstraněny.

#### MARK 18

Elektrické torpédo, které bylo zavedeno na konci roku 1944. Tato zbraň se pohybovala pomaleji než první torpédo, její rychlost byla 30 uzlů. Ale nevytvářela proud bublinek, jako její předchůdce.

Velitelé ponorek již nebyli nuceni po první salvě torpéd rychle prchat. Za ideálních podmínek se mohla potápět jedna loď za druhou i když kolem zurivě kroužila eskorta pátrající po neviditelném nepříteli.

Většina torpéd byla proto odpalována ze vzdálenosti 1000 - 3000 yardů. Nejlepší dráha torpéda byla kolmá ke kursu cíle. To poskytovalo největší možnou plochu cíle. Při palbě ve směru přídě nebo zádě lodi byl zásah nepravděpodobný.

#### Počítač torpédových dat:

Americké ponorky používaly počítač torpédových dat (TDC), který byl zpočátku analogový. Po zadání rychlosti, vzdálenosti a kursu cíle TDC počítal automaticky správnou dráhu torpéda. TDC vypočítal a zadal gyroskopický úhel přímo do gyroskopu, který řídil torpéda. Gyroskopický úhel spočítaný TDC vycházel z předpokladu stávající konstantní rychlosti a kursu.

Při očekávané změně kursu se proto často odpalovalo několik torpéd - jedno mířilo nepatrně před cíl, jedno přímo na cíl, jedno nepatrně za cíl.

V této simulaci se gyroskopicky zaměřený úhel automaticky přičítá k vizuálnímu kursu v okamžiku odpalu. Např. máš nepřátelskou loď umístěnou přesně ve středu záměrného kříže, vizuální kurs je 090 stupňů. (na východ). Kurs cíle je 180 (jih). TDC vypočítá gyroskopický úhel 10 stupňů. Když odpálíš torpédo bude mít dráhu 100 stupňů (90 + 10) a mělo by zasáhnout cíl. Ve stejné situaci pokud máš periskop v poloze 085 (nepatrně za cíl) tvé torpédo bude mít dráhu 095 (85 + 10). Toto torpédo by mělo minout cíl, ale může zasáhnout když bude cíl kličkovat.



### Palubní dělo:

Většina amerických ponorek byla vybavena 4palcovým palubním dělem. Toto dělo mělo dostřel až 8000 yardů a vysokou kadenci. Ačkoliv se používalo zřídka, bylo účinné v potápění těžce poškozených cílů. Dělo se také používalo jako poslední prostředek, když se ponorka musela vypořádat nebo měla příliš mnoho závad a nemohla se bezpečně ponořit. Dělo lze použít pouze na hladině. Použij záměrný kříž v periskopu pro zamíření. Dostřel je automaticky nastaven podle IDC.

Použij klávesu " " (" ") pro zvětšení (zmenšení) dostřelu děla. Např. torpédoborec plující rychlostí 18 uzlů směrem k tobě ve vzdálenosti 4 000 yardů urazí 200 yardů za dobu než ho zasáhne náboj z děla. Proto bys měl před výstřelem použít klávesu " ", pro zmenšení dostřelu o 200 až 250 yardů. Při vzdálenosti 200 yardů náboj potřebuje pouze polovinu času k dosažení cíle, takže by se dostřel měl snížit o 100 yardů. Současně může letět více nábojů. Když netrefíš cíl, uvidíš šplouchnutí vody. Při zásahu cíle uvidíš a uslyšíš výbuch. Dělo je vybaveno 80 náboji.

### Únik:

Po zjištění ponorky nepřítelem se stal hlavním úkolem únik. Ponorka nebyla přizpůsobena pro souboj ve střelbě nebo najíždění ani proti jedinému torpédoborci. Obvyklou taktikou bylo co nejrychleji se ponořit a plout potichu.

Nepřátelská eskorta kroužila okolo poslední známé polohy ponorky a doufala, že zachytí odraz zvuku od jejího trupu. Udržování minimálního profilu a minimální hluk byly za těchto podmínek obzvláště důležité. Silný teplotní gradient mohl také poskytnout ochranu před nepřátelským sonarem. Unikání paliva nebo porucha strojů také usnadňovaly práci eskortě. Ponorky měly váhodu v malém poloměru otáčení a možnosti trvale sledoval hluk od lodních šroubů eskorty.

Za extrémních podmínek mohla ponorka zkusit přesvědčit útočící torpédoborec o tom, že byla zničena, vypuštěním oleje a trosek, které vyplavaly na hladinu. V praxi byla 20 uzlová rychlost ponorky někdy dostatečná k tomu, aby ponorka ujela pronásledující eskortě.

### Japonské konvoje:

Japonské lodi se většinou pohybovaly v malých konvojích o 3 až 7 lodích. Občas mohly nákladní a válečné lodi cestovat osamoceně. S postupem války, kdy japonské ztráty narostly, se přidával stále větší počet doprovodných plavidel ke konvojům. Konvoje se skládaly z nákladních, doprovodných lodí, tankerů a doprovodné eskorty. Mezi nejdůležitější cíle patřily tankery. Japonci byli kriticky závislí na přísunu ropy, aby udrželi Hlavní bitevní flotilu v provozu. Dopravní lodi byly také důležitým cílem. Tyto lodi přepravovaly výsadky při vpádech na vzdálené ostrovy. Pravděpodobně narazíte na tyto dopravní lodi na lodních cestách, které vedly přímo do Japonska. Nákladní lodi představovaly hlavní cíle Japonského loďstva. Dopravovaly zásoby a vybavené. Doprovodná plavidla byla dvou typů:

1. torpédoborce, které se používaly zvláště u důležitých konvojů.
2. kaibokan - speciální druh lodi se zbraněmi proti ponorkám.

Oba druhy byly vyzbrojeny kanony pro ničení ponorek na hladině, sonarem pro zjištění ponorek pod vodou a hlubinnými minami k jejich zničení. Ponorka mohla na hladině ujet Kaibokanu, který měl nejvyšší rychlost menší než 20 uzlů. Torpédoborce mohli dosáhnout až 30 uzlů.

Obratná, rychlá doprovodná plavidla s nízkým ponorem byla obtížným cílem pro torpéda, ačkoliv většinou stačil jediný zásah k jejich potopení.

### Japonská taktika:

Japonské eskorty byly hrozivým protivníkem. Jejich optické a sonárové vybavení bylo vynikající a Japonské dělostřelectvo bylo vynikající.

### Náčrtky taktických situací:

#### Situace 1 - Útok s objížděním

Jsi v periskopické hloubce a právě jsi zpozoroval konvoj o rychlosti 10 uzlů, jehož bearing je 90 stupňů (východ). Základní kurs nepřítel jsi odhadnul na 45 stupňů. Je právě poledne a zbývá 7 hodin denního světla. Konvoj je doprovázen alespoň jedním torpédoborcem. Tvoje torpédometry jsou plné a baterie plně nabitě.

Je to obtížná situace, konvoj se pohybuje příliš rychle na přiblížení pod vodou. Opatrný kapitán by mohl nechat takový konvoj na pokoji a porozhlédnout se po snažší kořisti. Bláznivě odvážný kapitán by mohl zkusit hladinový útok, ale vynořená ponorka není soupeřem pro torpédoborce ve dne. Zkušený kapitán by se pravděpodobně pokusil o taktiku objíždění konvoje. Otoč se a pokračuj ponořen v plavbě od konvoje až na hranici viditelnosti (10000 yardů), pak se vynoř a maximální rychlostí se dostaneš před konvoj, ale zůstaň z dosahu vizuelního pozorování. Sleduj konvoj na radaru, jestliže eskorta opustí konvoj a pohybuje se k tobě, byl jsi pravděpodobně zpozorován a proto se okamžitě ponoř. Provedení tohoto manévru trvá nějakou dobu, použij zrychleného času pro urychlení simulace. Když se dostaneš před konvoj, ponoř se do periskopové hloubky a čekej až dorazí konvoj. (Pozn.: tato situace je podobná situaci USS SEARAVEN).

#### Situace 2 - Noční hladinový přepad

Hlídkuješ na hladině, když radar zachytí konvoj, jehož bearing je 45 stupňů. Je tmavá a nejasná noc. Radar měl kurs nepřítele na 180 stupňů a rychlost 8 uzlů. Ochranu konvoje dělají dva kaibokany. Co uděláš? Je to vynikající situace. Jsi před konvojem a viditelnost je špatná. Základním požadavkem je, aby tě při přiblížení nezjistila eskorta. Použij rozumnou rychlost a udržuj svoji příď směrem k eskortě. Tím budeš pro nepřítele pozorovatelný jen malým vizuelním úhlem. Měl bys dosáhnout ideálního palebného postavení ve vzdálenosti asi 1000 až 2000 yardů. Pokud se přiblížíš, když je eskorta na druhé straně konvoje, měl bys být schopen uniknout na hladině (kaibokan může plout pouze rychlostí 18 uzlů). Hodně štěstí! (Pozn.: tato situace se podobá scénáři USS hammerhead).

#### Situace 3 - Denní útok pod vodou

Při pravidelném sledování periskopu jsi objevil konvoj plující směrem přímo k tobě ve vzdálenosti 4000 yardů. Doprovod je ve předu, následován 4 nákladními loděmi v kosočtverečném uspořádání. Jednej rychle. Měl bys okamžitě odplout kolmo k trase konvoje a zaujmout boční palebné postavení. Protože budeš k ne-

příteli otočen bokem, měl by ses potopit, aby jsi snížil možnost sonarového kontaktu. Počkej, dokud se dvě prostřední lodi nebudou překrývat. Torpéda, která minou bližší loď pak mohou zasáhnout další loď.

#### Situace 4 - Únik před nepřátelskou eskortou

Právě jsi vypustil 3 parní torpéda na obzvlášť slibný tanker. Dva doprovodné torpédoborce zatím nezjistily tvoji přítomnost. Jsi v periskopické hloubce, je den. Je hrozně svůdné sledovat torpéda, jak se blíží k cíli. Uděláš to pouze jednou! Jakmile torpéda dosáhnou cíle, bubliny budou ukazovat přímo na tvé palebné postavení. Při rychlosti 26 uzlů tam bude torpédoborec rychle. Musíš okamžitě zmizet. Prchej před torpédoborcem maximální rychlostí, ponoř se co nejrychleji. Jestliže bude torpédoborec blízko tebe, sniž rychlost pro snížení hluku. Dvě doprovodná plavidla mohou být velmi nebezpečná, neboť je obvykle nemožné udržet minimální sonarový profil k oběma lodím.

#### Situace 5 - Únik v mělké vodě

Máš potíže! Za tebou hoří nákladní lodě, celkem 3, které se staly cílem tvých torpéd. Ale hlavní eskorta jede přímo na tebe. Ale co je horší-hloubka vody je menší než 100 stop! Čeká tě dlouhé odpoledne. V této hloubce může být útok hlubinných min osudný. Nejlepší je využít malého poloměru otáčení ponorky, aby jsi zabránil eskortě dostat se přímo nad tebe. Sleduj eskortu na útočné mapě, zkus předvídat její manévry. Použij maximální dopředné a zpáteční rychlosti, aby se ji vyhnul. Tvoji jedinou šancí je dostat se do hlubších vod.

# OBSAH

|                              |                              |     |
|------------------------------|------------------------------|-----|
| 1. ARCHON                    | Bojové šachy                 | 1   |
| 2. AMERICAN COUNTRY CROSS    | Automobil.závody přes USA    | 4   |
| 3. AIR LINE                  | Soutěž let.společnosti       | 5   |
| 4. ACTION BIKER              | Jízda zručnosti motocyklu    | 15  |
| 5. AIRSTRIKE 2               | Obrana planety               | 16  |
| 6. AZTEC                     | Ztracený chrám-zlatá modla   | 16  |
| 7. BOULDER DASH              | Podzemní jeskyně s diamnty   | 18  |
| 8. BUG OFF                   | Zneškodňování brouků         | 19  |
| 9. BATTY BUILDERS            | Stavba zdi z bloků           | 20  |
| 10. BREATH OF DRAGON         | Dračí dechy v bludišti       | 21  |
| 11. CITADEL WARRIOR          | Bojová kosmická              | 22  |
| 12. CHOP - SUEY              | Kung-fu                      | 23  |
| 13. CAPTAIN STICKY S GOLD    | Hledání zlata v moři         | 24  |
| 14. COLOSSUS CHESS 3.0       | Šachy                        | 25  |
| 15. DIAMONDS                 | Hledání velkého diamantu     | 34  |
| 16. DAN STRIKES BACK         | Dan vede odvetný úder        | 35  |
| 17. ELEKTRAGLIDE             | Závodivá hra                 | 37  |
| 18. EASTERN FRONT            | Operace Barbarosa            | 38  |
| 19. F 15 STRIKE EAGLE        | Lety raket                   | 40  |
| 20. FIRE CHIEF               | Záchrana počítačové hry      | 41  |
| 21. FIREFLEET                | Bitevní flotila              | 42  |
| 22. FIGHTER PILOT            | Simulace letu stíhačky       | 43  |
| 23. FONTMAKER                | Navrhování nových znaků      | 51  |
| 24. GHOTBUSTERS              | Chytání duchů                | 55  |
| 25. THE GONNIES              | Pirátská loď a poklad        | 57  |
| 26. GUTHBERT GOES WALK ABOUT | Guthbert zapíná světla       | 59  |
| 27. HYPERBLAST               | Obrana počítače              | 60  |
| 28. HIJACK                   | Úchraha napadeného vlaku     | 62  |
| 29. ONE MAN AND HIS DROID    | Chytání mimozemských bytostí | 62  |
| 30. HAPPY-MON                | Dissasemblování paměti       | 63  |
| 31. JET BOOT JACK            | Jack v traskavých botách     | 67  |
| 32. JUMBO JET PILOT          | Jumbo Jet-pilotování         | 68  |
| 33. JUMP JET                 | Letadlo s kolmým startem     | 70  |
| 34. KENNEDY APPROACH         | Rízení leteckého provozu     | 76  |
| 35. MEDIATOR                 | Boj satelitu XYLOS v galaxii | 84  |
| 36. MOLECULE MAN             | Hledání pilulek života       | 85  |
| 37. MR.ROBOT AND HIS ROBOT   | Sbírání pilulek života       | 88  |
| 38. MR. DIG                  | Obtížný sběr ovoce           | 90  |
| 39. MERCENERY                | Boj obyvatel Tarsu s roboty  | 92  |
| 40. MICRO SOFT BASIC         | Manuál                       | 95  |
| 41. NEPTUNE S DAUGHTERS      | Záchrana Neptunovy dcery     | 102 |
| 42. NATO COMANDER            | Velení armádám paktu NATO    | 103 |
| 43. NINJA                    | Osvobození princezny Didi    | 109 |
| 44. NEW YORK CITY            | Autem po New Yorku           | 110 |
| 45. OLYMPIC SKIER            | Olympijské lyžování          | 113 |
| 46. SCOOTER                  | Pátrání po tajemství budovy  | 114 |
| 47. OLLIE S FOLLIES          | Boj proti robotům            | 114 |
| 48. PREPIE                   | Běh mezi dopr.prostředky     | 115 |
| 49. PIT STOP                 | Závodní autodráha            | 115 |
| 50. ROBIN HOOD               | Dobrodružství Robina Hooda   | 117 |
| 51. RESCUE ON FRACTULUS      | Záchrana pilota              | 118 |
| 52. RALLY SPEEDWAY           | Závodní dráha                | 122 |
| 53. SPEEDSCRIPT 3.0          | Textový program              | 123 |
| 54. STRANDED                 | Ztroskotání na cizí planetě  | 133 |
| 55. SHAMUS                   | Boj se stíny                 | 134 |
| 56. SUBMARINE COMMANDER      | Potopení nepřátelské lodi    | 136 |
| 57. SUPER HUEY               | Let vrtulníku                | 137 |

|                          |                               |     |
|--------------------------|-------------------------------|-----|
| 58. SILICON WARRIOR      | Siliconský válečník           | 137 |
| 59. SCOOTER              | Pitrání po tajemství budovy   | 138 |
| 60. SPELLBOUND           | Osvobození Gim. z kouzel      | 138 |
| 61. SOLO FLIGHT          | Simulace pilotování letadla   | 141 |
| 62. SWAT                 | Pouliční boj s gangstery      | 146 |
| 63. SUPER HUEY           | Vrtulník                      | 147 |
| 64. S. A. M.             | ATARI mluví anglicky          | 149 |
| 65. THE LAST V8          | Spec. auto po nukleární válce | 150 |
| 66. VEGAS JACKPOT        | Hra na automat                | 151 |
| 67. ZOMBIES              | Život neživých                | 151 |
| 68. THE LAST STARFIGHTER | Start k vesmírnému boji       | 153 |
| 69. SPY VERSUS SPY       | Špión proti špiónovi          | 154 |
| 70. ZORO                 | Mstitel Zoro                  | 160 |
| 71. CHIMERA              | Nalezení náloží a likvidace   | 161 |
| 72. HACKER (c) 1986      | Logická hra                   | 162 |
| 73. TOMAHAWK             | Simulátor letu v reál.čase    | 163 |
| 74. SILENT SERVICE       | Výcvik k rozpoznávání cílů    | 168 |

Kniha her pro ATARI

Vydal       ATARI klub Liberec  
Redaktor   Minčíč Jiří  
Náklad     3000 kusů  
Tisk        MTZ Olomouc

Neprošlo jazykovou úpravou.

Určeno pro klubovou potřebu

Neprodejné, odběr vázán na klubový příspěvek.