

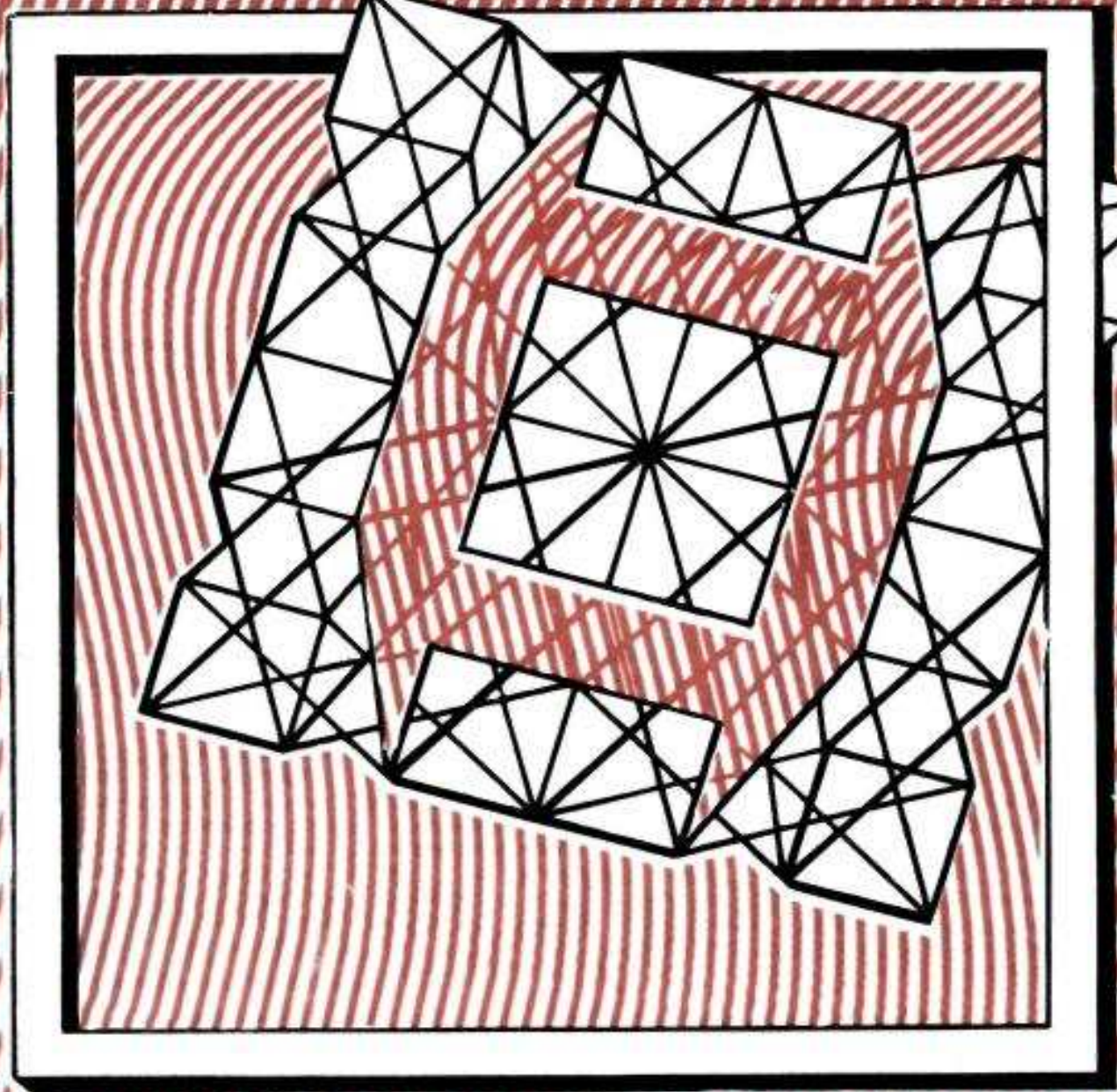


602

SPECTRUM

1

90



Vážení čtenáři,

koncem loňského a během letošního roku došlo v naší společnosti k mnoha změnám, které se odrazily i v naší činnosti.

Činnost Svazarmu byla ukončena a elektronici a počítačovní příznivci se mohou soustředit v České, resp. Slovenské společnosti elektroniků. Tato byla vytvořena především proto, aby činnost elektroniků (tím i příznivců výpočetní techniky) mohla dále pokračovat soustředěně a ještě efektivněji.

Nástupcem 602.ZO se stal Klub.602, jež soustřeďuje veškerou původní a osvědčenou činnost bývalé ZO. Navíc došlo k několika organizačním změnám, které by měly zlepšit a zefektivnit další naši práci.

Pokud se týká klubu Sinclair.602, nová adresa pro poštovní styk je:

Klub.602
Sinclair
Dr.Z.Wintra 8
160 41 Praha 6

Informace na tel. číslech služby INDEX - p. Mach.

Vlastní činnost klubu je od března 1990 v nových prostorách Kabinetu elektroniky v Praze 6 - Veleslavíně, Veleslavínská 42, v obvyklé době:

liché týdny v úterý od 16.00 do 19.00 hod. a
v sobotu od 14.00 do 17.00 hod..

V této době je možno telefonovat přímo do klubu na tel.číslo 356 432.

Pokud se týká vlastního provozu klubu, vrátili jsme se k osvědčeným námětovým klubovým schůzkám. Doufáme, že většina z Vás na těchto schůzkách najde jak pomoc, tak možnost vlastní pomoci ostatním.

Dále je možno v klubu získat nejrůznější informace jak o software i hardware Sinclair, tak o CP/M a PC. Předem lze zajistit specialisty, kteří Vaše problémy pomohou vyřešit.

Pokud se týká našeho Zpravodaje, postrádáme stále a opět původní příspěvky na nejrůznější témata. Postrádáme Vaše zkušenosti a Vaše nabídky k pomoci ostatním členům i nečlenům. Kvalita našeho Zpravodaje závisí především na dopisovatelích a autorech. Uveřejníme všechny Vaše příspěvky. Některé se budou zdát málo odborné, ale uvědomte si, že na stránkách našeho Zpravodaje musí být místo i pro informace začátečnickům. Dále pokračuje prodej Didaktiku Gamma i nejrůznějších přídatných zařízení k tomuto počítači. A stále se s tímto počítačem setkávají další a další počítačovní fanoušci.

A pokud se týká úvahy: "Je to jen Spectrum, ..." - i v dnešní době jsou pro většinu základních kancelářských prací i v zahraničí stále vyráběny 8-bitové počítače.

BEYOND PSYTRON

Překlad:

Zdeněk Oprchal /Petr Polášek

OBSAH

ÚVOD.....	2
Vaše úloha.....	2
Průvodce po obrazovce.....	2
Rozmístění v komplexu BETULA 5.....	4
Poznámky k obsluze.....	5
ÚROVEŇ 1 – DROID.....	6
Sabotéři.....	6
Šachty.....	6
Pursuit Droid.....	7
Droid Screen Report.....	7
ÚROVEŇ 2 - NEBESKÁ STRÁŽ.....	8
Vetřelcova loď.....	8
Screen Report.....	9
ÚROVEŇ 3 - OBRANA OBVODŮ.....	9
Mód Droid.....	10
Trhavina (Matter Disruptor).....	10
Indikátor poškození.....	10
ÚROVEŇ 4 - OPRAVOVANÍ OBVODŮ.....	11
Freezetime.....	11
Status.....	12
Poškození.....	12
Opraváři.....	13
Budovy.....	13
ÚROVEŇ 5 – ZÁSOBOVANÍ.....	15
Přistávací plocha.....	16
Zásobovací dopravník.....	16
Komunikace s lodí.....	16
ZÁVĚREČNÝ SOUBOJ.....	17
Skóre.....	17
POKYNY A TIPY.....	18

ÚVOD

Psytron je umístěný v centru komplexu Betula 5. Jeho obranné obvody jsou na stráži vůči vetřelcům, jeho Pursuit Droid vystupuje nepřátelské sabotéry, kteří pronikli na základnu. Stanovuje potřebné množství kyslíku na osobu, přiděluje jídlo a práci opravářům.

Každá část komplexu a kolonie, která ho podporuje, je nepřetržitě sledována. Každá potřeba zásahu je nařízena a obstarána. Každý sektor je vizuálně pozorován a obsah dusíkových mračen nepřetržitě zkoumán a střežen. Pokud se

vyskytne útok, Psytron zjistí požadavky na obranu a detaily, které by mohly zmást lidský mozek, zachytí. Musí analyzovat každý útržek dat proudících do něho z každého hlediska souvisejícího s komplexem. Každý neúspěch v kterémkoliv oddělení musí být ohlášený a stanovený jeho dopad na základnu.

Lidské životy mohou být v nevyhnutelném případě obětovány, ale pokud se někdy pokazí Psytron...

VAŠE ÚLOHA

Stáváte se Psytronem - méně než člověkem, daleko víc než pouhým počítačem - a Vaším posláním je přežít útok.

Každá úroveň má svoje vlastní úlohy a 'pass-mark', ale Vaším základním úkolem musí být zpracovávat informace tak, jako by to dělal Psytron. Důvěrně se seznámit se základnou, vědět, které oblasti je třeba bránit a které mohou být obětovány, když je průběh velmi dramatický .

Vypátrat úskok nebezpečného cizince včas, používat 'Freezetime' šetrně a vyprázdnit území od všeho, ale hlavně zajistit přežití komplexu.

PRŮVODCE PO OBRAZOVCE

- A - muška děla - terč je v průsečíku čar _!_
- B - Vetřelcová loď - právě spouští bombu C
- C - padající bomba
- D - vzdálená loď, skoro z dosahu - tato loď je zodpovědná za výbuch na E, který hoří a zapříčiňuje škodu na budově F
- E - následek vetřelcem zhozené bomby
- F - krajní budova Výrobní kyslíku
- G - jeden ze dvou měsíců. Betula 5
- H - Větrací šachta 7 vedoucí k Obnovovací jednotce
- I - Pursuit droid v horní větrací šachtě
- J - Sabotér dopravený do větrací šachty zásobovacího tunelu vetřelcovou lodí - pohybuje se k větrací šachtě H a exploduje tam, aby zapříčinil co největší škodu
- K - pohled Droida do tunelu, kde vidí k sobě běžícího sabotéra. Tunel se stáčí doleva, čím zobrazuje směr pohybu droida
- L - muška Droida - vystřeli, až se do ní dostane sabotér M - indikátor nabití děla Droida - zelený znamená, že je připravený na střelbu, červený, že se nabíjí
- N - Počítadlo paliva - ukazuje kolik paliva zůstává
- O - stav posádky - ukazuje počet členů posádky, kteří stále zabezpečují chod stanice
- P - ubíhající čas (ve finálové úrovni) - ostatních úrovních toto počítadlo ukazuje čas zůstávající do konce hry
- Q - Indikátor poškození - ukazuje rozsah poškození daný úspěšnými zásahy do vetřelcovy vesmírné lodi. Někdy jsou zničené jedním zásahem
- R - název budovy zobrazené na obrazovce a větrací šachty s indikací poškození v této úrovni - zůstává na obrazovce 2 sekundy při každé zrněné pohledu
- S - zobrazení zásahů a poškození, patřící každé sekci základny a její větracím šachtám. R a S zobrazuje škodu jako čárový graf a celkové procento
- T - zpráva - Screen Report - zelené číslo určuje zobrazovaný pohled. Červené číslo anebo zeleně blikající číslo indikuje

lod' zachycenou mířidlem. Název 'SCREEN REPORT' bliká, když je v činnosti zásobovací dopravník

- U - Droid Screen Report - polohu vašeho Pursuit Droida indikuje zelený čtverec. Červený anebo zelený blikající čtverec ukazuje sabotéra

ROZMÍSTĚNÍ V KOMPLEXU BETULA 5

Střed obrázku ukazuje pozici monitoru Psytrona, který se dívá na komplex Betula 5.

Sám Psytron je zakopaný hluboko pod povrchem Betula 5 v tomto bodě. Odtud udržuje stálý styk s osazenstvem, které udržuje kolonii, budovy a větrací šachty, t.j. celý komplex. Hlavní koridor, který je hlavní spojovací cestou k budovám, je zobrazený jako kruh okolo středu plochy.

Větrací šachty, z kterých radiálně vystupují tunely spojující ostatní budovy jsou označené 1 až 8.

CHARAKTERISTIKA BUBOV

- A - NEMOCNICE
Ošetřují se zde ranění
- B - FREEZETIME GENERÁTOR
Je zdrojem velkého výkonu Psytrona
- C - VÝROBNA KYSLÍKU
Vyrábí kyslík potřebný pro kolonii
- D - PŘISTÁVACÍ PLOCHA A STŘEDISKO KOMUNIKACE
Přebírá dodávky ze zásobovací lodě
- E - OBNOVOVACÍ JEDNOTKA
Vyrábí a obnovuje potravu a vodu potřebnou na základně
- F - DŮM ODPOČINKU
Posádka zde relaxuje a tráví svůj volný čas
- G - UBYTOVNA POSÁDKY
Posádka tu spí a odpočívá
- H - SKLADIŠTĚ PALIVA
Zde je uložené palivo pro komplex
- I - ENERGETICKÝ ZÁVOD
Vyrábí se tu stále množství energie potřebné pro Freezetime Generátor
- J - TRHAVINA (MATTER DISRUPTOR)
Psytronova nejvíc smrtící, ale velmi nestabilní zbraň
- K - SKLADIŠTĚ POTRAVIN
Je tu uložena celá potřeba jídla pro kolonii

POZNÁMKY K OBSLUZE

Psytron je hra se šesti úrovněmi. Byly pečlivě stanovené, aby Vás postupně zavedly do hry a nepřetěžovaly lidskou mysl. Psytronové řízení je nezbytné k úplnému provozu komplexu Betula 5 a kolonie, ale jenom jedno hledisko z Psytronového obrovského výkonu je představeno v každé úrovni hry.

Každá úroveň musí být zvládnuta předtím, než se pokusíte zvládnout následující a Psytron neposkytne náhodně nahrané dobré skóre k postupu do další úrovně. Místo toho se podívejte na 5 Vašich posledních výsledků a vypočítejte si průměr. Pokud je tento průměr větší než 'Passmark', můžete přistoupit k další úrovni.

Proto dosáhnutá úroveň nemůže být zopakována vždy, když nahrajete Psytron. Hra obsahuje 'Service Record'.

Když se překoná další úroveň, celá nahrávka může být uchována a znovu vyvolána. Nahrávka se skládá z Vašich 5 skóre z úrovní od 1 do 5. Takto můžete pokračovat, ve hře ve stavu, kdy jste přestali anebo ji znova nahráli s předcházejícím skóre, pokud je Vaše běžné skóre nepříznivé.

Na vyzkoušení Vaší nahrávky stiskněte "S". Na obrazovce se zobrazí posledních 5 skóre s průměrem napravo. Stiskem "S" se postupně zobrazí úrovně 2,3,4 a 5. Klávesou "A" se zabezpečí návrat do hlavního menu.

Pro nahrání skóre stiskněte "R", dále vložte Vaše jméno. Můžete zadat jméno max. 23 znaků dlouhé. Po zadání jména připojte magnetofon a vložte volnou kazetu. Stiskněte RECORD a PLAY na magnetofonu a "G" na klávesnici. Nahrávka je skončena za několik sekund.

Pro přehrání nahrávky do počítače stiskněte "L". Na obrazovce se objeví: "Start tape, then G". Tato zpráva Vám umožňuje vzdát se nahrávání, pokud jste náhodně stiskli "L". Po 30 sekundách se program vrátí do hlavního menu, když nestisknete "G" .

Na nahrání nahrávky do počítače stiskněte- "G" předtím, než začne nahrávka na pásce. Při nahrávání se zobrazí jméno nahrávky, ale nevyhledává se přesně jméno. Po stlačení "G" je nutno pro pokračování ve hře vždy nahrát skóre.

ÚROVEŇ 1 - D R O I D

OVLÁDANÍ

Tlačítka 1 až 9 a 0 zobrazují pohledy po celém komplexu. Stlačením "7" se dostanete na pohled 7. Pohled 10 je určený tlačítkem "0"

Q - Droid dopředu

A - Droid se obrací

M - Droid střílí

Joystick může být použit na pohybování Droidem a střílení.

POSLANÍ

Vetřelcova loď zavádí sabotéry do větracích šachet komplexu. Pohybují se po šachtách a vybuchují tam, kde mohou způsobit největší škodu. Psytron se snaží udržet šachty volné (bez sabotérů) naháněním Pursuit Droidem a zničit je dříve než vybuchnou na obývaném území.

SABOTÉŘI

Tripedroidy (podle jejich trojnohé postavy) jsou mechaničtí tvorové zavádění do větracích šachet. Souřadnice náhodné šachty mají do paměti vloženy dříve, než je vetřelcova loď vysadí. V tunelu sabotér postupuje nejkratší předepsanou cestou do šachty, kde vybuchne.

ŠACHTY

Každá z osmi šachet základny je spojena s obytnými částmi komplexu. Používají se opraváři k přístupu do libovolného místa. Stupeň opravy jednotlivých míst je určený rozsahem poškození a opravuje se z přílehlé šachty nebo šachet.

Samotné šachty musí být po poškození opravené. Obtížnost opravování samotné šachty závisí na rozsahu poškození a opravuje se ze šachet po obou stranách.

V této úrovni nemůžete vyslat posádku opravovat, ale v instrukcích k úrovni 4 najdete, která šachta je spojena s kterou budovou.

PURSUIT DROID

Pursuit Droid může být zaveden do libovolné části hlavní chodby, která běží po okraji základny. Jeho pohled do tunelu je zobrazen v pravém spodním rohu obrazovky. Jak se Pursuit Droid pohybuje, pohled do tunelu se před ním stáčí. Pokud se v tunelu obrátí, pohled se bude stáčet na opačnou stranu.

Každý sabotér, který se nachází v tunelu, může být pronásledovaný, pokud je vidět, jak se pohybuje po chodbě od Pursuit Droida nebo běžet k němu. Malá muška dole Droidova pohledu ukazuje, kam je zaměřena střelba.

Sabotéra zničíte, pokud ho zaměříte muškou a vystřelíte z děla. Pokud jej nezasáhnete, Droidovo dělo potřebuje nějaký čas na znovunabytí. To se zobrazuje červenou čarou pod pohledem Droida a dělo nemůže být ovládané, pokud se čára nezmění znovu na zelenou.

DROID SCREEN REPORT

Tento řádek umístěný podél spodní části obrazovky ukazuje, kde se nachází Pursuit Droid (zeleně) a které obrazy obsahují chodby, kde se pohybuje sabotér (červeně). Blikající zelená indikuje sabotéra na obraze s Pursuit Droidem.

Při sledování Droid Screen Report je lehké vystopovat sabotéra hned jak je zavedený do chodby.

Screen Report, který indikuje nebezpečnou vetřelcovu loď, je později vysvětlen v návodu k úrovni 2. Zprávy o poškození zaznamenávají informace o střelbě a skutečném poškození. Podrobnější vysvětlení najdete v návodu k úrovni 3.

ÚROVEŇ 1: CÍL

Minimalizovat poškození přesnou střelbou

Passmark: 50% průměru

Časový limit: 5 minut

ÚROVEŇ 2-NEBESKA STRAŽ

OVLÁDÁNÍ

Tlačítka s čísly 1 až 0 zobrazují pohledy celého komplexu.

- Q - pohybuje muškou nahoru
- A - pohybuje muškou dolů
- O - pohybuje muškou vlevo
- P - pohybuje muškou vpravo
- M - střelba

Na pohybování muškou a střelbu můžete použít joystick. "N" ve spojení s "O" anebo "P" dává rychlejší prohlížení obrazu vpravo nebo vlevo.

POSLANÍ

Vetřelcova loď se pohybuje a bombarduje základnu. Musí být sestřelena dřív, než může shodit bombu. Vaší úlohou je sestřelit vetřelcovu loď předtím, než způsobí příliš velkou škodu.

VETŘELCOVA LOĎ

Vetřelcova loď vždy startuje (začíná) mimo dohled a zastaví se na plánované pozici. Jsou vykonány dva útoky. První začíná hned jak loď dosáhne své plánované souřadnice. Potom, když je shodena první bomba, loď ustoupí z dohledu a zopakuje proces. Jakmile shodí druhou bombu, loď se může přesunout na nové plánované souřadnice.

SCREEN REPORT

Screen Reportem Psytron ukazuje, které vetřelcovy lodě jsou nebezpečné. Některé lodě se vznášejí nad základnou bez shazování bomb. Ostatní jsou zavěšeny na pozicích, Psytron je může rozlišit a obraz s nebezpečnou lodí zobrazí jako červený čtverec na Screen Reporte. Obraz, který je vizuálně zkoumaný, je zobrazený jako zelený čtverec a pokud je na tomto obraze visící vetřelcova loď, bude blikat.

ÚROVEŇ 2: CÍL

Zničit loď předtím než z bombardují a poškodí Vaše budovy s použitím minimálního počtu střel.

Passmark: 50%

Časový limit: 5 minut

ÚROVEŇ 3 - OBRANA OBVODŮ

OVLÁDÁNÍ

Tlačítka s čísly 1 až 0 dávají 10 pohledů, po celém komplexu.

- Q - pohybuje muškou nahoru
- A - pohybuje muškou dolů
- O - pohybuje muškou vlevo
- P - pohybuje muškou vpravo
- M - střelba
- SP - nabití a odpálení trhaviny (Matter Disruptor)
- N - v spojení s "O" anebo "P" dává rychlejší prohlížení doleva nebo doprava

V Droid mode:

- Q - pohybuje Droidem dopředu

A - mění Broidův směr

M - střelba

S - mód Nebeská stráž

D - mód Droid

Joystick může být použit na ovládaní pohybu mušky a Droida.

POSLANÍ

Vetřelcova loď útočí, shazuje bomby a sabotéry. psytron honí sabotéry po chodbách základny a hlídkuje na obloze. Vaší úlohou je udržovat šachty a oblohu bez vetřelců.

MOD DROID

V této úrovni jsou dvě odlišná území. Buď můžete střílet na loď na obloze nebo honit sabotéry. Na přepínání mezi nimi stiskněte "S" pro Nebeskou stráž a "D" pro Droida.

Je pouze jeden Droid. Stiskem tlačítek pro volbu obrazu v Droid mode ho vysíláte na náhodnou pozici v příslušném obraze.

TRHAVINA (MATTER DISRUPTOR)

Trhavina vyčistí obraz od všech vetřelcových lodí. Dokonce od těch neviditelných v dálce. Pro použití stiskněte "SPACE" a na obrazovce se objeví slovo 'Armed' (nabito), Stiskněte po druhé a vymažou se všechny vetřelcovy lodě. Pokud stisknete jiné tlačítko, trhavina se odzbrojí.

Trhavina je trochu nestabilní a je 10% možnost, že vybuchne při použití. Toto zneutralizuje ostatní uložené trhaviny, t.j. nelze jich už více použít. Je-li Disruptor Generátor poškozený, zvyšuje to nestabilitu trhaviny.

INDIKÁTOR POŠKOZENÍ

Po každém zásahu lodě Psytronovým dělem se loď poškodí v náhodném rozsahu. Kolize od 0 do 100% s přírůstkem 10%. Postřelená loď si zachová rozsah poškození bez ohledu, či je na obraze nebo ne. Následující zásahy zvyšují toto poškození a dělají pravděpodobně její zničení.

Indikátor poškození ukazuje, jaké má poškození zasažená loď.

ÚROVEŇ 3: CÍL

Minimalizovat poškození

Passmark: 50%

Časový limit: 10 minut

ÚROVEŇ 4 - OPRAVOVANÍ OBVODŮ

OVLÁDÁNÍ

Jako v úrovni 3 plus:

F - 'Freezetime'. Během Freezetime pracuje následující ovládaní

R - vrací zpět do reálného času

S - dává 'Status Report'

- D - dává zprávu o poškození 'Damage Report'. Přitom pracuje následující ovládání:
- S - zobrazuje další řádky
- A - mění řádky
- E - opouští hlášení, 'reports'

POSLANÍ

Vetřelcova loď bombarduje strategicky důležité obývané místa základny a zavádí sabotéry do jejich sebevražedné úlohy. Psytron musí rozvrhnout opravárenské čety tak, aby udržovaly poškození na přijatelné úrovni a udržovat vetřelce v úzkých.

FREEZETIME

Freezetime Vás zavádí do království okamžitých informací. Zde se dozvíte detaily o poškození základny a rozdělení opravárenských čet podle potřeby, souboj je doslova zmrazený, to znamená, že velké množství informací může být zpracováno v nulovém čase. Tento proces je velmi působivý.

Přímý dopad na Freezetime mají dva činitele:

- poškození energetického závodu, což rozhoduje o spotřebě paliva,
- poškození Freeze generátoru, což rozhoduje o schopnosti vyvolat Freezetime.

STATUS

Status je přístupný po dobu Freezetime. Dává celkový přehled o službách lidí v úrovních a kolik členů posádky čestně padlo nebo je raněných. Samozřejmě se můžete podívat na Váš 'Status' před zadáním služeb nebo odhalit příčinu umírání posádky.

POŠKOZENÍ - 'DAMAGE'

Škoda způsobená na rozličných budovách komplexu se může odstranit rozdělením úloh posádce.

Posádce mohou být uloženy opravy po dobu 'Freezetime Damage Report'. Vyvoláním zprávy o poškození se každá sekce komplexu zobrazí na obrazovce. Zobrazování se zastaví po zobrazení všech sekcí.

Když je poškozena budova, objeví se na začátku záznamu, pak stiskněte "A" na zadání počtu pracovníků, kteří tam mají pracovat. Na opravy je možné vyslat maximálně 250 členů. Opravování příslušné budovy se zpomalí, je-li poškozena šachta vedoucí k ní.

Budovy jsou opravované z následujících šachet:

- | | | |
|-----|---------------------|----------------|
| F - | Dům odpočinku | - šachta 8 |
| E - | Obnovovací jednotka | - šachta 7 |
| G - | Ubytovna posádky | - šachta 1 |
| B - | Freeze Generátor | - šachta 6 |
| I - | Energetický závod | - šachty 2 a 3 |
| H - | Skladiště paliva | - šachta 2 |

A -	Nemocnice	- šachty 6 a 5
D -	Přistávací plocha	- šachta 7
C -	Výrobní kyslíku	- šachta 6
K -	Skladiště potravin	- šachta 5
J -	Trhavina	- šachty 3 a 4

Posádka vyslaná opravovat budovu ztrácí účinnost, jsou-li šachty po obou stranách poškozené.

OPRAVÁŘI

Komplex začíná s 98 opraváři v ubytovně a 190 různě rozmístěnými. Základna potřebuje na zachování své činnosti aspoň 200 členů posádky.

Pracující opraváři spotřebovávají více kyslíku než ostatní. Výrobní kyslíku (pokud pracuje naplno) může bez přebytku zásobovat několik stovek mužů.

Poškození domu odpočinku snižuje výkonnost opravářů. Poškození nemocnice zvyšuje úmrtnost.

BUDOVY

Každá budova na základně má určitý význam v práci celého komplexu. V zápalu boje Psytron musí odhadnout poškození a zjistit, nakolik zvyšuje zranitelnost komplexu. Následuje popis jednotlivých budov a jejich význam na základně. Přistávací plocha je popsána v úrovni 5.

E - OBNOVOVACÍ JEDNOTKA - obraz 1

Nepoškozená Obnovovací jednotka může živit 1500 nečinných nebo asi 500 pracujících lidí. Pracující člověk spotřebuje tři krát tolik potravy a vody jako nečinný.

Je-li jednotka poškozená na 50%, této hodnoty jsou poloviční, při 100% poškození nemůže jednotka zabezpečit žádný život. Na kontrolu jídla a vody se podívej do 'Status Report'.

Zásoby jídla a vody klesají postupně podle toho, kolik lidí je na základně a kolik je poslaných pracovat. Když se sklady vyprázdní, lidé začnou umírat.

F - DŮM ODPOČINKU - obraz 2

Poškození domu odpočinku snižuje efektivnost opravářů.

G - UBYTOVNA POSÁDKY - obraz 3

Ubytovna posádky je schopná při nepoškození zabezpečit ubytování průměrně pro 100 lidí. Je-li poškozena na 50%, může ubytovat jen 50 lidí.

Každý pokus o ubytování více lidí způsobí, že přebyteční lidé budou dopraveni na domovskou základnu.

H - SKLADIŠTĚ PALIVA - obraz 4

Skladiště paliva má maximální kapacitu 1000 jednotek. Poškození skladiště snižuje tuto kapacitu úměrně s rozsahem poškození. Bomba explodující ve skladišti paliva též způsobí ztrátu paliva. Palivo je potřebné na udržování 'Freezetime'. Bez paliva nemůžete ani střílet na obloze.

I - ENERGETICKÝ ZAVOD - obraz 5

Poškození energetického závodu způsobí zvýšenou spotřebu paliva na udržení 'Freezetime'. Všechny ostatní spotřeby výkonu jsou vůči této jen nepatrné.

J - TRHAVINA 'MATTER DISRUPTOR' - obraz 6

Trhavina potřebuje velké množství energie na čištění oblohy v zadaném sektoru. Při poškození se trhavina stává nestabilní a může dříve vybuchnout.

Při nepoškození je stále asi 10% možnost výbuchu trhaviny. Při narůstání poškození se zvyšuje též možnost výbuchu při jejím použití. Při 100% poškození trhavina vždy vybuchne.

Výbuch neutralizuje celou zásobu trhaviny a způsobí její 100% poškození.

A - NEMOCNICE - obraz 7

Poškození nemocnice zvyšuje počet úmrtí raněných. Lékařské služby jsou rozhodující pro jejich efektivitu.

B - FREEZE GENERATOR - obraz B

Poškození Freze generátoru útočí na podstatu Psytrona, potlačí schopnost vyvolávat 'Freezetime'. Každé poškození snižuje stupeň znovu nabíjení vysokonapěťových elektrod. Když nabíjení klesne pod určitou úroveň, 'Freezetime' nemůže být vyvoláno. Při používání 'Freezetime' se může též vyčerpat energie z generátoru a tento je potom nepoužitelný.

C - VÝROBNA KYSLÍKU - obraz 9

Nepoškozená výrobní kyslíku může zabezpečit kyslík pro 1500 nečinných lidí, ale stejně jako v Obnovovací jednotce, pracující lidé potřebují třikrát více kyslíku.

Při vzrůstání poškození klesá úroveň kyslíku, pokud nedosáhne nuly. Stupeň umírání od nedostatku kyslíku je větší než od nedostatku vody a voda je důležitější než jídlo.

ÚROVEŇ 4: CÍL

Minimalizovat poškození za každou cenu

Passmark: 60%

Časový limit: 10 minut

ÚROVEŇ 5- ZÁSOBOVANÍ

OVLÁDANÍ

Shodné jako v úrovni 4, rozšířeno o:

- C - komunikace ze zásobovací lodí během 'Freezetime'. Během komunikace se zásobovací lodí pracuje následující ovládní:
- S - zobrazuje další řádek
- A - mění řádek
- E - ukončí komunikaci

POSLANÍ

Psytron se spojil se zásobovací lodí a oznamuje kapitánovi potřeby základny. Podle toho, jak jsou vyčerpány zásoby na základně (ukazuje Status Report), mohou být žádané nové zbraně, zásoby a lidé. Na udržení komplexu v chodu musí Psytron zabezpečit, aby se zásoby dostaly do správných úrovní.

D - PŘISTÁVACÍ PLOCHA - obraz 10

Přistávací plocha potřebuje na svou činnost palivo. Dostává zásoby ze zásobovací lodě přes dopravník. Je-li plocha poškozená, zásoby se překládají daleko dále .

ZÁSOBOVACÍ DOPRAVNÍK

S dopravníkem se po prvé seznamujete v úrovni 5. Dopravuje žádané zásoby na základnu. Pokud je přistávací plocha nepoškozena, dopravník může vyložit žádanou zásilku za 30 sec. Tento čas narůstá s rostoucím poškozením a při 100% poškození dosahuje více než 4 minuty. Pokud některá vetřelcová loď poškodí dopravník v závěrečné úrovni, dopravování zásob je přerušeno.

ZÁSOBOVACÍ LOĎ

Zásobovací loď zůstává z dosahu vetřelcovy lodě a opravuje zásoby zásobovacím dopravníkem. Tento dopravník je aktivovaný v minutových intervalech. Silně kolísavé magnetické vyzařování zabraňuje komunikaci s lodí během aktivity dopravníku.

Maximální hmotnost, která může být dopravována najednou, je 1000 tun.

KOMUNIKACE S LODÍ

Chcete-li se dorozumívat s lodí, musíte nejdříve zavést 'Freezetime'.. Dorozumívací linka se zapíná stiskem "C", pokud se právě nedopravují zásoby.

Seznam věcí a jejich váha pro jednotlivé složky bliká na obrazovce. Pomocí "S" nastavte položku kterou požadujete. Nemůžete žádat více než může dopravovat loď.

ÚROVEŇ 5: CÍL

Minimalizovat poškození
Passmark: 65%
Časový limit: 10 minut

ZÁVĚREČNÝ SOUBOJ

OVLÁDÁNÍ

- 14 -

Jako v úrovni 5, rozšířeno o:

H - zastavení. Umožňuje Vám zastavit hru a po chvíli se k ní opět vrátit. Toto je k dispozici ve všech úrovních.

POSLANÍ

Udržet základnu v chodu tak dlouho, pokud je to možné. Na provoz základny je potřeba 200 členná posádka.

V této úrovni čas stoupá, ne jako v jiných úrovních, kde klesá na nulu.

Musíte zkusit hrát tak dlouho, pokud je to možné. Pro představu, jak jste dobrý: 15 minut je průměr, 25 minut je dobrý výsledek, 35 minut jste výborný.

SKÓRE

Vaše skóre je v této závěrečné úrovni velmi důležité. Pokud v této úrovni podlehnete útoku, na obrazovce se objeví skóre závisající na čase, který jste vydrželi hrát. Zobrazen je též číselný kód, který souvisí se skóre a potvrzuje konec.

Rozhodující skóre se skládá:

60% z délky času přežitého v závěrečné úrovni a

40% podle ostatních skóre v 'Service Record'.

Můžete si samozřejmě zlepšit svůj 'Service Record' předtím, než se pustíte do závěrečného souboje.

ZÁVĚREČNÝ SOUBOJ: CÍL

Přežit hodinu.

Passmark: nepoužitý

Časový limit: 1 hodina

POKYNY A TYPY

ÚROVEŇ 1

Snažte se udržet droida na obrazech s nejnebezpečněji vypadajícími loděmi, co Vám umožní zničit sabotéra hned, jakmile se dostane do hlavní chodby.

Pamatujte si, že nemůžete střílet, pokud se Vaše dělo nabíjí (červená čára). Vyvarujte se střelby dříve než je sabotér ve středu mušky.

ÚROVEŇ 2

Ignorujte lodě, které nejsou na důležitých pozicích. Bomby, které dopadnou na povrch bez poškození budov, nejsou nebezpečné.

ÚROVEŇ 3

Dávejte přednost budovám před šachtami. V této úrovni šachty nebudou ovlivňovat opravování budov, šachty mají jen 30% vliv na stanovení skóre v porovnání se 70% vlivem budov.

ÚROVEŇ 4

Poškození způsobené v prvních minutách hry může být opravené v čase nemající vliv na konečné skóre. škoda z výbuchů v posledních minutách je proto rozhodující.

ÚROVEŇ 5

Je chybou přepravovat velké množství trhaviny na pásu, protože v případě nestabilního kusu exploduje celé množství trhaviny najednou. Proto využívejte zásobovací loď lépe.

ZÁVĚREČNÝ SOUBOJ

V této úrovni je rozhodující právě tak strategie jako zručnost ve střelbě . Pouze dobrá strategie zabezpečí hrací čas nad 15 minut. Úspěšný hráč musí na situace reagovat rychle.

Naučte se, které budovy si zaslouží největší pozornost a které mohou být vystavené vetřelcovu útoku. Pamatujte na upřednostňování přistávací plochy jako vchodu pro zásobování základny. Toto hlavně platí, když se provádí dodávky. Loď, která se dostane do oblasti dopravníku zapříčiní přerušení dodávky ze zásobovací lodi. V tomto případ se dostane na základnu jen část žádané dodávky.

Dokonalé ovládní techniky rychlého zkoumání je možným klíčem k úspěchu v závěrečné úrovni. Naučte se význam zvukových efektů, které vznikají když střílíte, spadne bomba nebo sabotér nebo vybuchne bomba.

V lehčích úrovních je v každém okamžiku jen 5 lodí, v závěrečné úrovni jsou k nim přidány ještě další. Mnoho z nich se snaží shodit bomby a sabotérů o mnoho více než jste si zvykli.

Tento návod ke hře otiskujeme najednou. Plníme tím Vaše četná přání netřítit velké celky do několika čísel.

Pokud se týká ke hře samotné, je to údajně jedna z nejnáročnějších her na ZX Spectrum. Její ovládní je náročné jak na rychlost, tak na množství Vámi zpracovávaných údajů.

Pošlete nám Vaše zkušenosti při ovládní nejrůznějších programů. Počítačové hry nejsou jenom hraním. Zvyšují Váš postřeh, úsudek, logiku, vytrvalost, vynalézavost a mnoho dalších vlastností. Úspěšní hráči bývají dobrými programátory, samostatnými a vynalézavými.

--- POZOR --- NEPŘEHLÉDNĚTE ---

Hledáme touto cestou organizace i jednotlivce, opravující počítače nejrůznějších typů SINCLAIR. Uživatelé počítačů potřebují ke své práci servis včetně oprav jak počítačů, tak nejrůznějších typů periferních zařízení. Informace u ved. klubu na tel. Praha 235 23 87 (p. Mach).

Klubové zprávy:

*** Naši dlouholetí spolupracovníci Jiří Lamač a Jakub Vaněk Přešli na jiné typy počítačů - AtariST a PC. V klubu nadále pracuje početná skupina příznivců systému CP/M. K dispozici je jak verze kazetová, tak microdrive a floppy-disky 5.25" a 3.5". V prodeji je verze pro ZX Spectrum 80 KB a 256 KB. Je možno získat kazetovou verzi pro 128+2A. Pokud se týká verzí pro 128 a 128+2, jakož i 128+3, uvítáme Vaše zkušenosti i spolupráci.

*** Sortiment prodeje programů pro 8-bitové počítače Klubu.602 bude po prázdninách rozšířen o další tituly jak již delší dobu nabízené, tak nové. Podrobnosti o nových programech otiskneme ve 3. čísle našeho Zpravodaje.

*** V klubu je na předběžnou objednávku možno využívat kompletní sortiment výrobků Sinclair včetně nejrůznějších přídatných zařízení až po možnost práce s digitizéry. Pro vážné zájemce je k dispozici i počítač typu PC-XT s hard-diskem.

*** V prostorách klubu je nutno se přezouvat do vlastních přezůvek. Vzhledem k tomu, že prostory Kabinetu elektroniky jsou využívány i dalšími organizacemi, je nutno zachovávat maximální kázeň a ohleduplnost k ostatním.

*** Je možnost účasti mládeže v kroužku programování (Pascal, C). Vedoucím kroužku je známý propagátor moderního programování Ing. Rudolf Pecinovský.

INDEX - ústřední adresář a informační služba v oblasti elektroniky a výpočetní techniky v ČSFR sídlí od srpna 1990 na nové adrese:

Česká společnost elektroniků

INDEX

Ve Smečkách 22

117 04 Praha 2

Telefon: nepřetržitá služba 235 23 87
po,st,pá 8.00-15.00 235 23 44-51, linky 25, 85

Telex: 235 23 87

Sinclair 602 - technický zpravodaj pro mikroelektroniku a výpočetní techniku.

Vydává Klub.602 České společnosti elektroniků pro potřeby vlastního aktivu.

Zodpovědný redaktor: Rudolf Mach.

Adresa redakce: Klub.602, Dr. Z. Wintra 8, 160 41 Praha 6. Telefon: 32-85-63.

Povoleno ÚVTEI pod evidenčním číslem 87 006. Cena 5.- Kčs dle ČCÚ č.

1030/202/86.

Náklad 800 výtisků.

Praha, červen 1990.
