

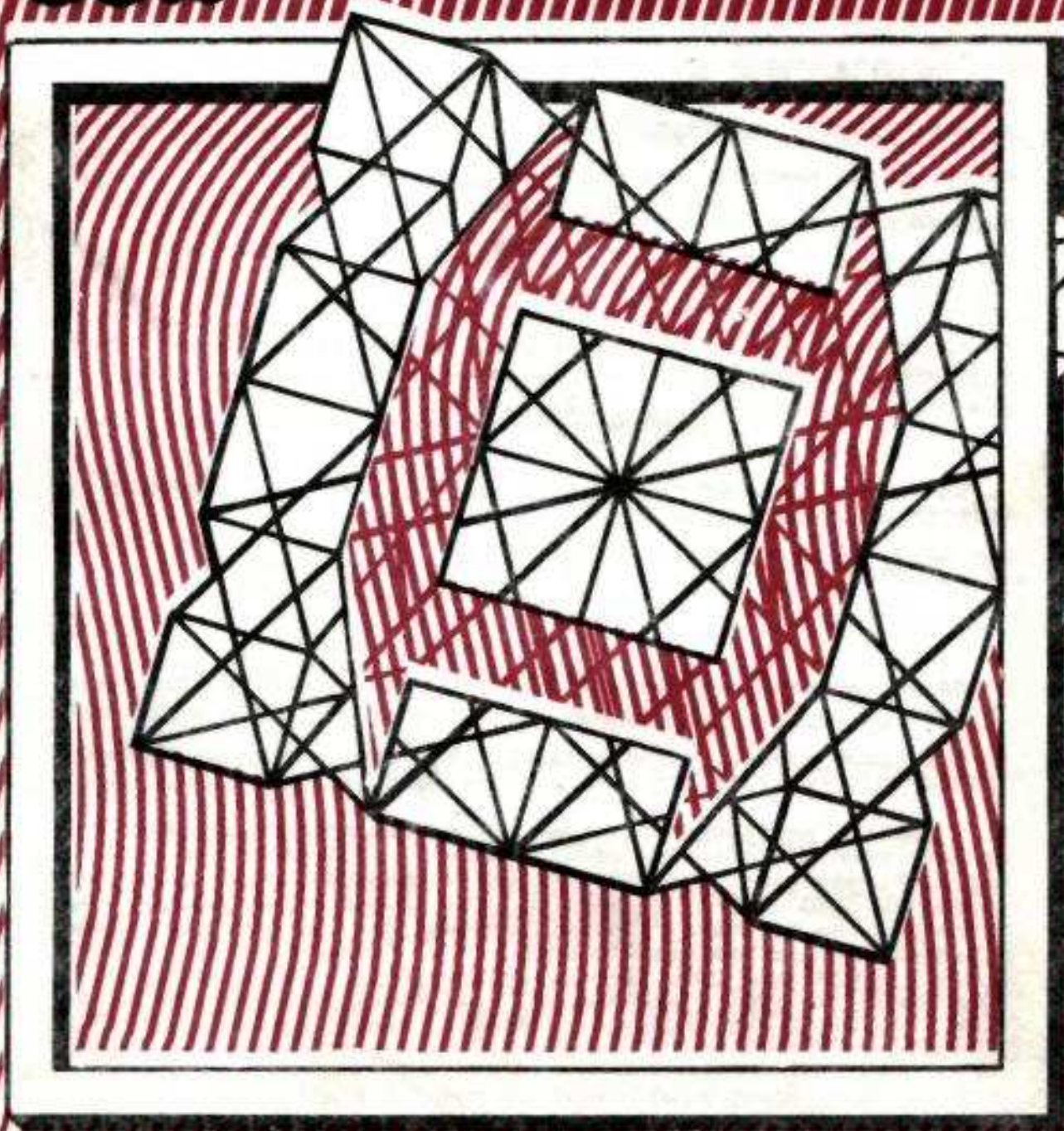


602

*SPECTRUM*

3

90





\*\*\*\*\*  
**ÚPRAVA TASWORDU PRO TISKÁRNU**  
\*\*\*\*\*

Tasword TWO je vytvořen tak, aby mohl pracovat s různým typem písma a mohl tisknout na různých tiskárnách. Pro tento typ práce má v hlavním menu funkci GRAPHICS /PRINTER.

Po zvolení této funkce je možné navolit jiné znaky v oblasti uživatelské grafiky a dále možnost volit kontrolní kódy pro daný interface.

**TASMAN INTERFACE**

Použijeme MENU definice GRAPHIC / PRINTER  
-volí se                      SHIFT+A = STOP  
a dále volíme                písmeno "G".

Potom musíme specifikovat řídicí kódy interface!

INTERFACE CONTROL CODE 1- 0  
   2- 0  
   3- 0  
   4- 64 836

Po tomto navolení si tuto verzi nahrajeme na magnetofonový pásek a můžeme: hned použít.

**COBRA 232 I/O PORT**

Nahrajeme TASWORD TWO, provedeme vyvolání menu GRAPHICS / PRINTER a píšeme řídicí kódy interface :

INTERFACE CONTROL CODE 1- 0  
   2- 0  
   3- 0  
   4- 64 736

Dále zadáváme dekadické číslo pro návrat vozíku (carriage return).

Pro posuv papíru se volí řádek LINE FEED pro danou tiskárnu (čísla 13 a 10 platí pro tiskárny typu EPSON).

V paměti počítače, od adresy 57864, se připravují data pro sériový přenos a případná parita, tedy 7 bitů dat a dva vstupní bity. Formát dat je možné upravit v BASICU, pokud použijeme v hlavním MENU návrat do BASICU. Pak zadáme přímý příkaz POKE 57864.X, kde X udává rychlost přenosu dat na tiskárnu. Číslo X zadáváme podle manuálu na COBRU. Pro tiskárnu se buď vytvoří kanál 2 v RTS nebo Data Terminál READY (DTR) a to s rychlostí až 1200 baudů (bližší v manuálu od vaší tiskárny). Rychlost tisku také závisí na velikosti vyrovnávací paměti tiskárny (PRINTER BUFFER).

**POPIS PINŮ KONEKTORU PRO " E I A "**

Standard na 25 pinovém konektoru CANON.

RED WIRE	- pin č. 3:	Data přijímá z tiskárny RXD (čtená data/
BLUE WIRE	- - " - 11:	Reversace vozíku (2 vd RTS) nebo
	- - " - 20:	Data Terminál READY (DTR)
COPPER	- - " - 7:	Signálová zem

### KEMPSTON INTERFACE

Tasword TWO není konfigurován pro KEMPSTON interface touto procedurou. Software, které je určeno pro KEMPSTON INTERFACE, se nevyužívá.

#### Postup pro úpravu TASWORDU:

1 - provedeme nahrání programu TASWORD do počítače příkazem LOAD "TASWORD TWO" - ENTER

2 - po nahrání programu použijeme klávesy STOP a zvolíme "B" pro návrat do BASICU

3 - provedeme tyto externí funkce pomocí POKE:

57 979,191	57 989,15	58 012,6	57 980,227
57 999,191	58 013,227	57 982,129	58 000,226
58 014,62	57 985,0	58 008,191	58 015,14
57 986,0	58 009,224	58 018,60	

4 - spustíme TASWORD TWO příkazem RUN a vytvořenou novou verzi s nainstalovaným interface pomocí " T " klávesy. Řídící kódy jsou shodně navoleny jako u TASMÁN INTERFACE.

### SINCLAIR ZX INTERFACE 1

Po nahrání programu do počítače a vstupu do hlavního MENU zvolíme - NAVRAT DO BASICU. Pro práci s tiskárnou upravíme dva řádky v BASICU. Budou vypadat takto:

```
279 FORMAT "b"; x:OPEN # 3 ;"b"  
281 CLOSE # 3
```

kde "X" v řádku 279 je rychlost přenosu dat do tiskárny.

Příkazem RUN spustíme TASWORD TWO a nahrajem si vytvořenou verzi pomocí klávesy " T ".

Řídící kódy interface jsou stejné jako TASMÁN INTERFACE.

Po vtištění celého textu ukončíme práci klávesou " Q ". Přerušit tisk je možné klávesou BREAK. Pokračovat lze příkazem GOTO 281.

Tímto postupem jsme si upravili TASWORD TWO pro tiskárnu, ale prozatím neumí pracovat s MICRODRIVE. Proto musíme provést změny v programu, který je napsán v BASICU, podle příkazů pro MICRODRIVE.

### **Provedeme následující:**

- 1 - vyhledáme všechny příkazy LOAD " " a nahradíme je  
LOAD \* "m"; l; " "
- 2 - vyhledáme všechny příkazy SAVE a nahradíme je  
SAVE \* "m"; 1; "jméno"
- 3 - vyhledáme VERIFY a nahradíme jej VERIFY \*.

Pro použití speciálních příkazů (katalog CAT a ERASE) použijeme volné řádky.

### **HILDERBAY INTERFACE**

Nejdříve si musíme vytvořit ovládací program "PRINT CODE" mimo TASWORD. Proto nahrajeme 48k HILDERBAY printer software (ne "mini software"), což je firemní program pro ovládání interface a tiskárny. Program přerušíme klávesou BREAK (Caps SHIP a SPACE).

Na řádce 640 čteme:

```
640 SAVE "print code" code ST, 65361-ST;  
kde ST = startovací adresa.
```

Spustíme program příkazem RUN a vytvoříme tiskový program pro tiskárnu, včetně všech kontrolních kódů podle dokumentace k interface. Pouze kódy pro CR a LF necháme nulové .

Nahrajeme TASWORD a přejdeme do BASICU pomocí stop a klávesy "B". Provedeme naplnění paměti funkcí POKE 59818,217 a POKE 59832,217. Nyní nahrajeme Váš ovládací program příkazem LOAD "print code" CODE 57856. Toto je konkrétní adresa pro nahrání tiskového programu. Po obdržení hlášení OK spustíme TASWORD Příkazem RUN a nastavíme GRAPHI CS/PRINTER podle těchto řídicích kódů :

```
INTERFACE CONTROL CODE 1- 21  
2- 0  
3- 0  
4- 65150
```

Nyní specifikujeme kódy pro CR a LF. Pro tiskárny Epson 13 a 10.

### **MOREX INTERFACE**

Pro správnou spolupráci programu TASWORD a tiskového programu musíme provést následující:

- 1 - nahrajeme řídicí program 48K MOREX Printer Software, který upravíme podle postupu v návodu výrobce.
- 2 - přesvědčíme se, který typ interface budeme používat - paralelní nebo sériový, tedy CENTRONIC/RS232. Podle Vaší volby na adrese 64517 se nastaví rychlost přenosu dat mezi počítačem

a tiskárnou. Dále provedeme vypnutí tisku klíčových slov ZX Spectrum pomocí POKE 64 519,1.

3 - nyní Vámi upravený program nahrajeme na pásek příkazem SAVE "print code" CODE 64517,527.

4 - nahrajeme program TASWORD a po přechodu do BASICU - volba STOP a klávesa "B" Provedeme změnu na adresách POKE 59818,5 a POKE 59832,5. Nyní nahrajeme Vámi upravený program pomocí LOAD" print code "CODE 57856 a po obdržení zprávy OK znovu spustíme program TASWORD pomocí RUN.

5 - provedeme definici řídicích kódů interface volbou GRAPHICS / PRINTER (nejdříve klávesa STOP a potom "G") podle této tabulky.

INTERFACE CONTROL CODE	1- 0
	2- 0
	3- 0
	4- 64973

Dále navolíme řídicí kódy pro CR a LF. Pro tiskárny EPSON 13 a 10.

### EUROELECTRONICS ZX LPRINT

Nahrajeme program TASWORD TWO a vyvoláme GRAPHICS/PRINTER (tlačítka STOP a " g "). Provedeme tuto definici:

INTERFACE CONTROL CODE	1- 0
	2- 5
	3- 4
	4- 57855

Dále musíme definovat CR a LF - EPSON 13 a 10. Při definování grafických symbolů, mimo printer control code v rozsahu 18 až 21, vydává Spectrum chybové hlášení.

Použití čísel 146-149 je určeno pro UDG (vypínají se klíčová slova Spectra).

### ADS INTERFACE

TASWORD TWO není přímo připraven pro použití ADS interface. Také firemní software ADS interface se nepoužívá. Proto použijeme následující postup :

1 - LOAD "TASWORD TWO"

2 - provedeme přechod do BASICU pomocí STOP a klávesy "B" z volby hlavního HENU.  
- 10 -

3 - dále provedeme řetěz příkazů POKE -

57978,32	57998,219	58001,103	58004,241
57979,12	57999,157	58002,32	58005,211
5797,245	58000,203	58003,250	58006,157
5807,201			

4 - spustíme TASWORD příkazem RUN a vytvoříme verzi pro tento interface pomocí STOP a stiskem klávesy "T". Řídící kódy ponecháme shodné jako pro TASMÁN INTERFACE.

### ISS - CENTRONCS PORT

Společně s tímto portem byl na kazetě nahrán program "Tasw.Trei" Tento program umožňuje využít tiskárnu ve spojení s programem TASWORD II. Pro napojení software na program pro zpracování textů načteme nejprve program TASWORD II, potom stiskneme "STOP" a v hlavním menu volíme písmeno "b" (BASIC). Potom načteme inicializační program příkazem :

LOAD "Tasw.Trei" CODE.

Zpět do programu se vrátíme příkazem GOTO 1. Stiskneme ještě jednou "STOP" a v hlavním, menu volíme písmeno "g" (DEFINE GRAPHICS). Do řídicích kodů rozhraní vložíme tyto hodnoty:

INTERFACE CONTROL CODE 1- 27  
2- 0  
3- 0  
4- 64854

Program využívá znakový buffer v rozsahu adres 57856 až 57967. Zde je umístěna řada znaků CHR\$ 32 (SPACE) až CHR\$ 127. Tak jako u normálního inicializačního programu můžeme i zde přizpůsobit software svým speciálním požadavkům, jestliže nejprve načteme zaváděcí program TASWORD příkazem LOAD "Tasw.Trei" a potom pomocí příkazu POKE vložíme do znakového bufferu odpovídající hodnoty.

### LPRINT III

Program interface je uložen v přídatné ROM a proto pouze upravíme BASICový program textového editoru a to následovně :

- 1 - nahrajeme program TASWORD TWO
- 2 - vstoupíme do hlavního menu SYM.SHFIT + A
- 3 - stiskem klávesy B vstoupíme do BASICu
- 4 - editujeme řádek 15 a vkládáme na začátek tyto příkazy:  
15 LPRINT: LPRINT CHR\$ 5;:POKE 23679,100:..  
a dále povodní řádek 15.

5 - vrátíme se do programu GOTO 1 a nastavíme CONTROL CODE

INTERFACE CONTROL CODE code 1 - 0  
code 2 - 0  
code 3 - 0  
code 4 - 57855

Potom nastavíme kontrolní znaky pro CR 13 a LF 10 (EPSON).

6 - nahrajeme si upravený program na kazetu.

---

Použitá literatura:

1. Manuál Tasword TWO - Tasman Software 1983
2. Manual ISS - CENTRONICS - český překlad Ing. Skala

\*\*\*\*\*

**ALIENS [ejliens] - Vetřelec**

\*\*\*\*\*

Počítačové hra Aliens, podle stejnojmenného vědeckofantastického filmu. Vás staví tváří v tvář nejbezcitnějším stvůrám, které se kdy objevily na filmovém plátně. Jako přízraky pekla vcházejí Vetřelci na základnu, kde čekáte se svými druhy. Nervózně odjíždíte své velkorážní pušky a postupujete vpřed...

Instrukce:

**Příběh:**

Rotmistr Ripleyová, jediná, která přežila z hvězdoletu Nostromo, je nalezena plující v temném vesmíru v hybernizační kapsli. Vezmou ji na Gateway Station, obrovský vesmírný komplex plující vysoko nad Zemí. Zde je vyslýchána nepřátelským výborem vysokých úředníků Společnosti. Její popis cizích bytostí, které se vyvíjejí v těle živého lidského hostitele, se setkává s nedůvěrou. Výbor ignoruje zuřivé varování Ripleyové před cizí kosmickou lodí obsahující tisíce nevyhlášených vajíček.

Ripley se zhrozí, když se dozvídá, že vzdálená planeta, na které se posádka Nostromo střetla se smrtícím mimozemšťanem, je nyní osídlena vesmírnými inženýry Společnosti a jejich rodinami, kteří zde postavili základnu a výkonný Atmosférický Procesor na tvorbu dýchacelné atmosféry uvnitř základny.

Když je ztracen veškerý kontakt s kolonií, Ripleyová nerada souhlasí doprovázet elitní eskadru Vesmírných Námořníků na vzdálenou planetu. Po příletu nacházejí ponurou opuštěnou základnu nesoucí stopy krutého boje. Poté, když se setmí. Vetřelci přicházejí...

**Jak nahrát "Aliens"**

1. Připravte Váš počítač. Sinclair Spectrum, jak je podrobné uvedeno v příloženém manuálu.
2. Přejete-li si použít joystick interface, vsuňte ho nyní a zapojte joystick.
3. Zapněte váš TV přijímač nebo monitor, počítač a kazetový magnetofon.
4. Vložte do přehrávače kazetu s programem "Aliens" a přetočte na začátek.
5. Z klávesnice vašeho počítače zadejte následující příkaz a stiskněte klávesu ENTER: LOAD"" (Pokud používáte 128K Spectrum, přepněte ho do 48K módu před použitím této instrukce.)
6. Stiskněte klávesu PLAY na rekordéru.

## Vaše mise

Vaším úkolem je získat Jakýmkoliv způsobem kontrolu nad základnou při zachování všech členů posádky naživu.

Velíte šesti členům posádky při průzkumu základny. Prostudujte přiložený plán základny a připisujte k němu cokoliv, co zjistíte během mise, například čísla místností. Ripleyová se domnívá, že budete potřebovat dostat členy posádky do Královny komnaty - místnost 248.

Posádka uvedla do chodu Mobile Tactical Operations Bay (MTOB) v Obrněném osobním vozidle, hned vedle základny. Zůstanete zde a budete řídit ostatní členy posádky uvnitř základny pomocí MTOB a sledovat Jejich postup.

Technické podrobnosti o MTOB následují:

1. Video obrazovka (horní část obrazovky).  
Přijímá signál z přenosné video kamery připevněné k helmě určeného člena posádky. Displayem lze pohybovat do stran pohyby zaměřovače pušky. Umožňuje vám vidět v reálném čase, co určený člen posádky právě prožívá.
2. Zaměřovač.  
Lze jím pohybovat doleva, doprava, nahoru a dolů. Každý člen posádky má jednu velkorážní pušku s počítačem podporovaným zaměřováním. Ideální pro ničení jakékoliv živé hmoty, zámků, dveří nebo jiných objektů, se kterými se můžete setkat při průzkumu základny. Používejte Pušku uvážlivě, jelikož každý člen posádky s sebou nese omezenou zásobu munice.
3. Portrét vybraného člena posádky.  
Jméno vybraného člena posádky je napsáno nad jeho portrétem.
4. Zobrazení životních funkcí (nalevo od portrétu). Mechanismus, který vynáší kritický stav zdraví vybraného člena posádky, včetně tepu, dýchání atd.
5. Množství munice (napravo od portrétu).  
Munice nesená vybraným členem posádky. Je automaticky doplněna vstupem do zbrojnice.
6. Osobní I.D. (po obou stranách obrazovky). Jména členů posádky.
7. Číslo místnosti (pod jménem).  
Místnost uvnitř základny, kde se právě tento člen posádky nachází. Pokud číslo chybí, je mrtev a stal se Vetřelcem!
8. Bio-monitor (pod číslem místnosti).  
Napojen na Zobrazovač životních funkcí vykonává dvě činnosti:

### 1) Stav života:

Zelený pruh značí zdravého člena posádky.

Žlutý pruh znamená, že tento člen posádky byl zajat Vetřelci a je právě impregnován.



Nachový pruh značí, že příslušný člen posádky byl impregnován Vetřelci a už mu není pomoci. Pokud pruh není, znamená to, že tento člen posádky je mrtev a stal se Vetřelcem!

2) životní energie:

Každý pohyb člena posádky unavuje a jeho pruh se podle toho zmenšuje. Odpočinek obnovuje síly. Pokud pruh začne blikat, tento člen posádky je téměř vyčerpan. Vyber jiného, aby si první mohl odpočinout. Vyčerpaný člen posádky nemůže reagovat na vaše příkazy.

9. Stav konta (pod portrétem).

Prémie, kterou vám zaplatí Společnost, pokud vaše mise bude úspěšná. Snažte se jí získat co nejvyšší.

### **Zahájení mise**

Za prvé budete potřebovat aktivovat MTOB (stiskněte '0'). Poté uvidíte, že si posádka už prorazila cestu do základny, do místnosti '1'. Pokud budete od této chvíle posílat posádku ven, nebude moci dýchat, takže to není dobrý nápad!

Stisknutím klávesy 'C' si nyní můžete vybrat ovládání.

### **Ovládání členů posádky**

Členové posádky jsou ovládáni jednotlivě. Ten, který je právě připraven přijímat rozkazy, má svůj portrét zobrazen na MTOB.

#### **Zvolení člena posádky:**

Následuje stručná charakteristika posádky, společně s klávesou, kterou je potřeba stisknout k nastavení příslušného člena posádky:

RIPLEY [riplí].....R

Nyní nadporučík. Jediná, která přežila z mise Nostromo. Už se s Vetřelci dříve setkala, přesto však jde zděšena bojovat.

GORMAN [gormen].....G

Poručík. Velitel Vesmírných Námořníků, avšak nikdy dříve nebyl na podobné misi a je pravděpodobně ubíjen přílišnou náročností.

HICKS [hiks].....H

Desátník. Koloniální Námořník s talentem pro přežití a rychlými reakcemi v nouzových situacích.

BISHOP [bisop].....I

Výkonný rotmistr. Android (umělý člověk) - rychlejší než kterýkoliv člověk a spolehlivý

VASQUEZ [baskes].....V

Vojín. Je houževnatá, spolehlivá, v náročných situacích reaguje dobře.

BURKE [bérk].....B

Zástupce Společnosti. Zdá se, že ho zajímají víc peníze než životy jeho druhů.

### Řízení:

Vybranému členu posádky můžeme zadat přesun až o 9 místností najednou v jednom směru. Abyste toho dosáhli, stisknete jakékoliv číslo od 1 do 9 a hned poté směr -

N = sever

S = jih

E = východ

W = západ

Instrukci provede po zvolení libovolného jiného člena posádky. Nutno dodat, že člen posádky se zastaví, narazí-li na konec chodby, zamčené dveře, kaluž kyselé krve nebo se příliš vyčerpá. Zastaví se také, potká-li živého Vetřelce. Podaří-li se vám Vetřelce zabít, tento člen posádky bude pokračovat ve svém pohybu, jakmile zvolíte opět někoho jiného.

Dveřmi projdete také tehdy, nastavíte-li na ně zaměřovač a stisknete SPACE.

Pohyb zaměřovače pušky způsobí také pohyb přenosné videokamery na přílbě vybraného člena posádky kolem dokola místnosti.

### Ovládání pušky:

akce

klávesa

---

Puška NAHORU.....	: Kurzor NAHORU	(7)
Puška DOLU.....	: Kurzor DOLU	(6)
Puška DOLEVA.....	: Kurzor DOLEVA	(5)
Puška DOPRAVA.....	: Kurzor DOPRAVA	(8)
STŘELBA.....	: .....	(0)

---

### Přerušení hry

Klávesa P způsobí v kterémkoliv okamžiku pauzu. Video obrazovku MTOB překryje ochranný kryt. Zobrazí se celkový počet zabitých Vetřelců, počet Vetřelce zvaných "Attack Wave" [etek vejv] (= něco jako "útočná vlna"). Hra bude pokračovat po opětovném stisku 'P'.

### Sebevražedná klávesa / Nová hra

Stane-li se nápor Vetřelců neúnosný, zbývá vám ještě jedna možnost - klávesa 'M'.

### DODATEK

#### Proximetr

Každý člen posádky má proximetr, který vydává varovný zvukový signál pokaždé, zjistí-li v dané místnosti výskyt jiné formy života, než je lidská. Čí proximetr je aktivován poznáte podle

jména, které se rozsvítí na MTOB. Ihned zvolte tohoto člena posádky, abyste mohli zjistit, co se děje.

### Biomechanické rostliny

Objeví se v místnostech, kterými prošli Vetřelci. Nebudou-li zničeny, začnou se rozrůstat, rozšíří se vzduchovými kanály do ostatních místností a začnou se plnit s Face Huggers [fejs hags] (=přísávají se na tvář) a vajíčky Vetřelců. Udržuj zbrojnici bez těchto rostlin. Pokud jimi zaroste řídicí nebo generační místnost, selžou světla a vaše mise se stane ještě nebezpečnější.

### Attack Mawes

Čím dále proniknete, s tím aktivnějšími Vetřelci se budete střetávat. Nejdivočejší Vetřelci jsou Attack Wawes! Video obrazovka se zakryje, aby vás varovala před novým attack wave. Pro pokračování použijte střelbu.

### Mrtví Vetřelci a kyselá krev

Těla mrtvých Vetřelců se velmi rychle vypařují. Dávejte pozor na silnou organickou kyselinu, která může při zásahu puškou z Vetřelce vytéci. Tato krev zničí prakticky vše, co se jí dotkne, včetně členů posádky! Vidíte-li kaluž kyselé krve před dveřmi, nezkoušejte jimi projít! Malé množství kyselé krve se vypaří poměrně rychle.

### Dveře

Dveře uvnitř základny mohou být zablokovány rozstřelením otvíracího mechanismu, nacházejícího se napravo. Chcete-li projít skrz zablokované dveře, je nutné je prostřelit puškou, avšak už nikdy nepůjdou zablokovat. Uvědomte si, že Vetřelec, Královna nebo skupiny Vetřelců mohou zablokované dveře prolomit. Některé dveře jsou východy ze základny. Pokud se pokusíte vyjít ven, otrávíte se v jedovaté atmosféře. Zato Vetřelci se pohybují i kolem základny, často obcházejí některé úseky a jinde opět vstoupí dovnitř.

### Královnina komnata

Vetřelec Královna zde klade vajíčka. Pokuste se sem dostat co nejvíce členů posádky, jak je možné, a buďte připraveni na cokoliv!

### Zajetí/Impregnace

Vetřelci mohou zajmout členy posádky. Potom začne impregnační proces indikovaný žlutým pruhem biomonitoru. Jeden Vetřelec hlídá, dokud impregnace neskončí. V této chvíli nelze ovládat zajatého člena posádky, ale můžete poslat jiného do této místnosti. Pokud se druhému podaří Vetřelce zabít, je zajatec

osvobozen. Jestliže je impregnace skončena, veškeré spojení mezi tímto členem posádky a MTOB je ztracena a portrét se změní na Vetřelce.

### Newt [ňút]

Newt je malá holka - jediný žijící obyvatel základny. Velmi dobře zná základnu a má mnoho skrýší, často větrací šachty. Kdykoliv jí uvidíte, obdržíte prémii na své konto. Bude pravděpodobně vyděšená a nebude se hýbat. Podíváte-li se však jinam, uteče a schová se.

---

Produkce: Podobu hry navrhl Mark Eyles  
Kód, hudba a efekty - Soft Machine & Pennsoft  
Grafika - Focus  
Překlad manuálu - free Star software

Podle filmu Jamese Camerona "ALIENS"

Autorská práva filmu! 1986 TUENTIETH CENTURY FOX FILM CORP.  
Autorská práva pro poč. program: 1986 ELECTRIC DREAMS SOFTWARE

\*\*\*\*\*

## ALCHEMIST

\*\*\*\*\*

### ALCHEMIK A JEHO ÚLOHA

Nejučenější a nejmocnější alchemik na světě dostal za úkol zničit kouzelníka Warlocka, který terorizuje své okolí. S tímto úkolem a obavami vstupuje do jeho strašidelného zámku. Budou jeho síly stačit na překonání kouzelníkovy moci ?

Jeho jedinou šancí na vítězství je nalézt 4 části magického svitku, které jsou rafinované uschovány v různých místech zámku. Pouze bude-li mít v moci všechny čtyři části svitku, může zneškodnit Warlocka tím, že proti němu použije jeho vlastní "ničivé" kouzlo.

Při procházení zámkem musí čelit postupně různým tvorům a netvorům, kteří na něj útočí. Může jim čelit tím, že proti nim vrhá jeden záblesk zářivé energie za druhým, při tom však slábnou jeho síly a vyčerpává se jeho energie. Proto si musí nalézt potravu, aby obnovil své ubývající síly. Překážky jsou stále obtížnější a někdy musí alchemik použít své silné zbraně i pronést "transformační zaříkání", které jej změní v mocného orla, který snáze překonává pasti a nástrahy.

### PRAVIDLA HRY

Cílem hry je vyhledat čtyři díly svitku, potom vyhledat kouzelníka Warlocka, přiblížit se k němu dostatečně a potom pronést "ničivé" kouzlo a tím jej zničit. Při plnění tohoto úkolu má alchemik k dispozici několik "pomocných" kouzel, která

může použít v případě potřeby. Musí také projít několika místy a kolem některých objektů, které mu mohou, ale nemusí pomoci při jeho hledání - to musí zjistit sám.

Současné může nést jeden předmět, nebo pronést kouzlo. Každý pohyb nebo akce snižuje jeho energii, proto si musí obstarat, potravu, musí projít přes balíčky s jídlem. Tím se obnovuje jeho energie.

Pronášení kouzel, změny v orla a vrhání záblesků energie spotřebovává jeho energii, takže se musí mít na pozoru. Na její obnovení potřebuje čas.

## BOJ

Při boji s některým z Warlockových kouzelných strážců ztrácejí oba energii. Má-li však alchemik zbraň, má v závislosti od jejího druhu zvýšenou bojeschopnost. Ale pozor na některé strážce - jsou neuvěřitelně silní.

## ZAŘÍKÁNÍ - KOUZLA

Jakmile je vyřčeno kouzlo, trvá určitou dobu, než pomine a i kouzelná energie alchemika je časově omezena.

## SITUACE

Spodní tři čáry tvoří základní stav.

Informace o situaci:

1. Kouzelnická energie - zásoba energie , umožňující pronášet kouzla nebo vrhat záblesky energie
2. Množství zbývajících energie.
3. Pomocné kouzlo, které má alchemik k dispozici.
4. Objekt, který nese.
5. Čas pobytu v místnosti, který má k dispozici alchemik před tím, než jej Marlock objeví.
6. Kterýkoliv ze čtyř svitků, který již našel.

## OVLADANÍ

Chůze a let vlevo:	Střídavě klávesy spodní řady, t.j. CAPS SHIFT, X, V, N, Symbol Shift
Chůze a let vpravo:	Zbývajících klávesy první řady, t.j. Z, C, B, M, SPACE
Vyslovení zaklínání:	Střídavě klávesy druhé řady t.j. A, D, G, J, mohou být použity k vyslovení "pomocného" kouzla, které má momentálně k dispozici, nebo "ničivého" kouzla, má-li všechny čtyři svitky. Pokud nemá žádné pomocné kouzlo nebo všechny svitky, může vrhat pomocí těchto kláves záblesky energie.



Transformace-proměna:	Zbývající klávesy druhé řady slouží ke změně v orla a zpět, t.j. S, F, H, K, ENTER.
Mávání křídly:	Střídavě klávesy třetí řady mohou být použity po přeměně v orla, t.j. Q, E, T, U, O.
Zvednutí a položení předmětu:	Alchemik může nést pouze jeden předmět. Zastaví-li se před nějakým předmětem, může jej zvednout či položit pomocí zbývajících kláves třetí řady, t.j. W, R, Y, I, P.
Stop:	Hru lze kdykoliv přerušit stisknutím tlačítka 1.
Joystick:	Lze použít jakýkoliv kompatibilní joystick s funkcemi i směr dle polohy páky, nahoru - mávání křídly, dolů - proměna v orla, fire - vyslovení kouzla.

\*\*\*\*\*

### ATIC ATAC

\*\*\*\*\*

Jste ve strašidelném hradu, ze kterého se musíte dostat ven. Hned v první místnosti uvidíte v pravé stěně dveře s nápisem A.C.G. To je východ. Ale nejáste předčasně. Abyste se jím dostali ven, musíte k němu najít velký klíč, také s písmeny A.C.G. Tento klíč musíte složit ze tří částí, které jsou poschovávány v různých částech hradu. Kromě těchto tří částí velkého klíče můžete také najít jídlo, malé barevné klíče a jiné drobnosti. Jídlo sebere tím, že se ho prostě dotknete - tak se zvýší Vaše energie /znázorněna na pravé straně obrazovky pečeným kuřetem/. Ostatní předměty - včetně části zlatého klíče - berete a pokládáte stisknutím tlačítka "Z". Tyto předměty můžete používat jako orientační značky - některé z nich mají i lepší použití.

V hradu je mnoho různých dveří, které se musíte naučit rozlišovat. Bílé dveře se otevírají a zavírají samy v různých časových intervalech. Barevné mřížované dveře lze otevřít pouze klíčem shodné barvy. Ty pak zůstanou otevřeny natrvalo. V podlaze jsou padací dveře, které se také otevírají a zavírají náhodně. Jestliže vstoupíte na otevřené padací dveře, propadnete se o patro níž.

Když vstoupíte do nějaké místnosti, po chvíli se v ní objeví barevné obláčky, z nichž se rodí strašidla, které můžete zneškodnit. Při přímém doteku Vám užírají energii /kuře/. V některých místnostech jsou strašidla o trochu větší. Tato strašidla jsou nezničitelná!!! / např. hrabě DRAKULA, MUMIE, FRANKENSTEIN, ZOMBIE a pod./.

Dojde-li Vám energie /z kuřete zbude jen kostra/, přijdete o jeden ze svých životů. Mnohým hráčům není jasné, proč si na začátku hry mohou vybrat postavu, kterou chtějí ovládat. Každá z těchto postav má totiž jiné specifické vlastnosti. Rytíř může procházet velkými hodinami, kouzelník knihovnami, otrok sudy s vínem.

Ovládání:

Start hry : O (předtím tlačítka 4, 5, 6 zvolit postavu)

Pohyby : Q doleva  
W doprava  
E dolů  
R nahoru  
T střelba  
Z braní věcí  
Caps Shift pauza

\*\*\*\*\*

## EVERYONES A WALLY

\*\*\*\*\*

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

### I. Sbírání písmenek hesla BREAK

Písmeno B

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

Písmeno R:

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

Písmeno E:

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

Písmeno A:

1. Změň se v Torna a najdi nádobu s olejem /OIL CAN/. S tím jdi do supermarketu a namaž vozík, který se tam nachází.
2. Vyhledej Harryho a změň se v něj. Jako Harry pak jdi do supermarketu a skoč na pokladnu a seber písmeno A. Při tom se odrážej od vozíku.

Písmeno K:

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

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

## II. Oprava vodovodu a zakončení hry:

1. Jako Dick vejdi s nasazenou plynovou maskou /GAS MASK/ do jeskyně a vezmi protékající plynovou rouru /LEAKING GAS PIPE/. Zde dávej pozor na žraloka.
2. Po východu z jeskyně najdi žvýkačku /CHEWING GUM/, rouru polož v dílně na stůl a hledej náplast /PATCH/.
3. Když máš náplast i žvýkačku, přejdi v dílně pod stolem a roura se opraví.
4. Vezmi opravenou rouru i plynovou masku a jdi do jeskyně. Zanech tam rouru. Tím uhasíš oheň na ulici a jeskyni zbavíš jisker.
5. Všechny osoby doved' postupně do banky, každá osoba se správným písmenem tj.  
1. Wilma B; 2. Tom R; 3. Dick E; 4. Harry A; 5. Wally K.

Po skončení této ceremonie tě čeká odměna.

**POZOR!!** Obrazovku s "běžícím" žralokem přecházíme nalevo, napravo, nalevo, napravo a stále rychleji.

\*\*\*\*\*

Sinclair 602 - technický zpravodaj pro mikroelektroniku a výpočetní techniku.

Vydává Klub.602 České společnosti elektronika 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.

Praha, září 1990.

Náklad 800 výtisků.

\*\*\*\*\*