

HRY PRO ZX SPECTRUM I

Vyrobil CVEEXLAS SOFTWARE

Programy nahrávejte obvyklým způsobem: zadáním LOAD "" z klávesnice, převedením páčky na začátek programu a spuštěním magnetofonu. Jestliže se program nenahrává, nebo dojde při nahrávání k chybě, je nutno postup opakovat se změnou polohou regulátoru hlasitosti na magnetofonu.

UPÍR

Loaická textová hra

Při jedné procházce jste se omylem dostal do blízkosti zříceniny, kde se usadil zlý upír. Takže Vám asi nezbývá nic jiného, než upíra přemoci a zbavit tak kraj této pohromy... Vaší "zbraň" je šipka, se kterou lze po obrazovce pohybovat pomocí kláves OPGA a vybírat činnosti, které chcete provést. Tyto operace jsou znázorněny pomocí malých obrázků, kterým říkáme ikony. Když chcete operaci provést, stlačíte M (ovládací klávesy můžete ovšem změnit). A nyní již význam jednotlivých ikon:



Těchto šest ikon používejte pro pohyb do všech směrů. Znamenají: jdi na jih, na sever, na východ, na západ, nahoru a dolů.

Následuje popis ikon pro operace s předměty. Po vyvolání těchto ikon se vždy objeví okno s názvem příslušné operace (například Polož) a se seznamem předmětů. Z tohoto seznamu je nutno vybrat ten předmět, na který chcete operaci aplikovat. To provedete tak, že na něj ukážete šipkou. Pozor - na předmět musíte ukázat a vybrat ho i když je jenom jeden.



Tuto ikonu používejte, chcete-li něco vzít. Lze brát jen věci, které jsou vypsané ve zprávě Vidiš... (např. Vidiš můž. - potom lze můž vzít) a někdy nelze brát ani ty (například jsou-li moc těžké). Navíc u sebe lze mít nejvýše pět věcí.



Tato ikona se používá pro pokládání věcí. Lze samozřejmě položit jenom věci, které máte u sebe.



Ikona pro použití. Lze použít jenom věci, které máte u sebe.



Prozkoumání věcí. Při této operaci lze někdy najít další předměty (například prozkoumáte pytel a najdete zajíce) a to i několikrát (prozkoumáte ten pytel ještě jednou a najdete navíc seno).

 **Nápověda** - může pomoci v některých zvlášť obtížných situacích.

 Pomocí této ikony vyvoláte menu pro další operace:

SAVE Pomocí této operace můžete nahrát na pásku stav hry.

LOAD Touto funkcí můžete z pásky nahrát stav hry zaznamenaný pomocí SAVE.

Definice ovládacích kláves

Konec hry - touto operací lze hru předčasně ukončit (například když spadnete do jámy a nemůžete se dostat žádným způsobem ven).

Ještě jedno upozornění:

Nesáchejte BREAK !

Hodně štěstí a klidu k přemýšlení při řešení této hry !

EXOTER

Logická textová hra

Otevřel své oči a zjistil, že ho slá carodejnice uvrhla do malé a studené kobky uprostřed začarovaného zámku... Tak by přibližně mohl vypadat začátek Vašeho příběhu. Cíl je snad jasný - dostat se živý ze zámku. Ostatní instrukce při hraní této hry jsou stejné jako u „Upíra“.

FIREWOLF

Hra klasického typu „střílečka“

Myslím, že k této hře není třeba vymýšlet žádný zvláštní úvod, všechno je již jasné z nadpisu. Takže jenom dodám, že z klávesnice se hra ovládá klávesami OP (doleva a doprava), QA (zpomalit a zrychlit) a M (vystřelit). Cílem je samozřejmě doletět co nejdále, případně i získat co největší počet bodů. Jinak na konci každé zóny je zeď, kterou lze zničit jediné tak, že zasáhnete malý terčík z písmenem T. Za každých sto tisíc bodů získáte nový život.

Přeji vám dobrý pěstěch !

Důležité upozornění!

Tento programový soubor je určen pro komerční využití. Všechna práva výrobce a vlastník autorských práv jsou vyhrazena. Svévolné kopírování kteréhokoliv z programů tohoto souboru je zakázáno !