

JET STORY

Po nahrání programu se vyjde klávesí nabídka.

Posadí klávesy 1 lze změnit ovládací hry. Po jejím stisknutí lze postupně vyvést k sedání ovládacích kláves vlevo, dolů, doprava, down dole, up nahoru, fire střelba, down pro zastavení samojízdných obrátí.

Klávesou 2 se zapínají a vypínají zvukové efekty.

Klávesi 11 Spectrum 128. lze pomocí klávesy 3 zapnout lepší hudbu.

Klávesa 4 spouští samostatnou hru.

Cílem hry je zničit všechny nepřátelské základny. Vše bojové činnosti je vybaven dvoumotorovým raketovým pohonem. Klávesami left a right ovládáte zářový motor. Klávesa up slouží k aktivaci výbojového motoru.

Všechny informace o průběhu operací jsou soustředěny v horní části obrazovky. Ukazatel fuel měří množství amofetu v pohonných hmot. ammo střeliva, shield ukazuje sílu štítu - ta se po kolizi s nepřítelou snižuje. Ve chvíli, kdy je síla štítu nulová, hra končí. Pohonné hmoty, střeliva i energie štítu lze doplňovat.

BELEGOST

Cílem hry je získat Alqulamar, zákeřný drakešas podzemního města BELEGOST. Více se dozvíte ze hry sám po stisku 1.

Hra se ovládá pomocí šesti řízených v klávesnice (po nahrání klávesami YUT05). Šestku ukazujeme, co chceme udělat. Jednotlivé činnosti jsou vybrány pomocí malých obrázků - ikon. Ikony činností aktivujeme klávesou výběr (po nahrání P).

Význam ikon

šipka nahoru	posadí této ikony lze brát věci, nacházející se v dané lokaci. po její aktivaci ještě musíme s nabídnutého menu vybrat daný předmět.
šipka dolů	poslédní předmět
okna	souvěšené předmět
sko	prochovávané předmět
šipka	přítv mezi lokacemi
šipka papíru	nabídka
šipka	zastavit hudbu
šipka 1/12	ukončení hry
klávesnice	nastavení ovládacích kláves
šipka na šipky	základ police na magnetofon
šipka od šipky	nahrání police z magnetofonu
šipka od RAM	základ police do paměti
šipka k šipce	nahrání police z paměti