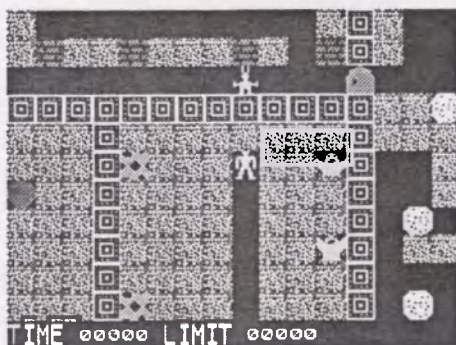


Falling Down

Akčně-logická hra stylu Boulder Dash



- téměř 40 herních levelů v základní verzi
- integrovaný level editor
- hudba a zvuky pro AY Chip



Jan Hanousek
Computer Software



Program Falling Down:

© 1995 Pavel Říha

Falling Down graphics:

© 1995 Michael Kaun

Falling Down AY music:

© 1995 Ondřej Svatý

Falling Down levels:

© 1995 Pavel Říha

Falling Down manual:

© 1995 Jakub Hynek (technická část manuálu) a Jan Hanousek (příběh)

Published by:

Jan Hanousek Computer Software

Program Falling Down a všechny jeho části, včetně herních souborů, jsou autorským dílem ve smyslu zákona č. 247/1990 Sb. Jakýkoliv prodej, kopírování, vyměňování, půjčování, pronajímání, upravování nebo veřejné publikování programu bez písemného souhlasu autora je v rozporu s autorským zákonem a podle paragrafu 152 trestního zákona se jedná o trestný čin.

Příběh

Ted a Sid Stoneovi se dostali do velkých problémů. Jako každé léto odjeli na svou chatu a vydávali se na výpravy do okolí. Jeden z těchto výletů však nedopadl moc dobře. Objevili totiž nějakou jeskyni a rozhodli se ji prozkoumat. Sotva však ušli několik kroků, začala se pod nimi propadat zem a s ní i oni. Po dlouhém a krkolomném pádu skončili v malé zasypané podzemní dutině. Po krátkém rozboru situace a několika neúspěšných pokusech prokopat se zpět nahoru došli k závěru, že návrat je nemožný... A pak si vzpomněli na starou pověst z tohoto kraje o tom, že pod zemí existuje jakýsi Svět Mrtvých, a že právě zde je do něj relativně blízko. Pověst dále říkala, že Svět Mrtvých je rozdělen do mnoha sekcí, kterými lze procházet prostřednictvím domku Mlžného Mýtného, který za to ovšem vyžaduje úplatu ve formě určitého počtu diamantů. Ve Světe Mrtvých se kromě Mýtného vyskytují také všelijaké příšery, které „živým návštěvníkům“ usilují o život (snad proto, aby do Světa Mrtvých jako mrtví lépe zapadli...). Tyto příšery u sebe dokonce někdy nosí po kapsách diamanty, takže se dokonce vyplatí je zabíjet. Bratři Stoneové se tedy rozhodli, že když už se nemohou dostat zpět nahoru, pokusí se alespoň projít celým Světem Mrtvých...

Nahrání hry do počítače


Hru můžete nahrát do počítače několika různými způsoby. Pokud máte kazetovou verzi, asi použijete obvyklé **LOAD ""**, lze ale i **LOAD "FALL DOWN"**. V disketové verzi buď napíšete **LOAD * ""**, nebo pouhé **RUN** - tím se spustí program Booter, v němž si hru vyberete (pokud je na disku více programů) a spustíte například dvojklíkem na její ikonku.

Po nahrání se smaže obrazovka (v disketové verzi je nutno stisknout nějakou klávesu) a program žádá volbu ovládání. Na obrazovce jsou čtyři šipky (vlevo, vpravo, dolů, nahoru) a symbol pro střelbu. V určeném pořadí tedy prosím stiskněte klávesy pro pohyb a aktivaci. Dále ve hře samozřejmě budete mít možnost navolit ovládání joystickem, pro pohyb v jednotlivých menu je však kdykoliv možno použít i klávesnici - to pro případ, že byste snad zvolili joystick omylem.

Poté, co zvolíte ovládací klávesy, objeví se na obrazovce úvodní titulky hry, které můžete přerušit stiskem některého tlačítka.

Hlavní menu

Hlavní menu hry vám umožňuje provést základní nastavení. Po jednotlivých položkách se pohybujete nadefinovanými klávesami, tedy ovládáním Player 1.

Falling Down
GAME TYPE 
FX 48
REDEFINE
GO

Aktivací volby **GAME TYPE** vyberete, zda bude hrát jeden nebo dva hráči, v případě jednoho hráče si můžete zvolit, se kterým panáčkem chcete hrát (ten hubenější je Player 1, silnější je Player 2. Před spuštěním hry pro dva nezapomeňte zvolit ovládání druhého hráče - standardně je nastaven Kempston joystick. Hráč číslo jedna se ovládá (nebylo-li to změněno) klávesami, definovanými po nahrání hry.

Volbou **FX** nastavíte, zda se zvukové efekty budou přehrávat na čipu **AY** (Melodik, XXS 128 atd.) nebo na obvyklém zvukovém výstupu **Spectra (48)**. Rovněž lze zvukové efekty zcela vypnout (**NO**).

REDEFINE vám umožňuje změnit ovládání. Po aktivaci této položky se objeví další výběr: **PLAYER 1, PLAYER 2, SYSTEM**.

První dvě možnosti slouží ke změně ovládání zvoleného hráče. Následně si vyberete, zda chcete předefinovat klávesy (**KEYS**) nebo nastavit ovládání joystickem (**JOYSTICK**). U joysticku si dokonce můžete vybrat, na kterém portu je připojen - standardně je nastaveno 31, což je Kempston. Ovládání Player 1 se používá při všech výběrech z menu. Třetí možnost (**SYSTEM**) vám umožňuje nastavit „systémové“ klávesy, které využijete zejména v Level editoru. Prozatím si je tedy popíšeme jen v krátkosti:

Postavičky panáčků - tyto tři klávesy lze stisknout kdykoliv v průběhu hry. Určují, na kterém hráči se bude „držet“ obrazovka - tento hráč bude (pokud možno) neustále ve středu obrazovky, druhý se může pohybovat, jak se mu zlíbí. Klávesa „oba“ způsobí, že na obrazovce budou oba dva panáčkové zároveň, tzn. že žádný z nich se nesmí z obrazovky vzdálit. Po spuštění programu jsou pro přepínání figurek nastaveny klávesy 1, 2, 3. Šipky vlevo a vpravo - používají se v Level editoru (dále LE) pro přepnutí aktuálního prvku. Původní nastavení 9 a 0.

Fill - opět pro LE. Slouží k vyplnění určitého prostoru zadaným prvkem. Po nahrání klávesa F.

Next Edit Part - přepnutí do následující části LE, standardně Enter.

Extreme - pohyb kurzoru v LE až na kraj levelu (klávesa B).

Music - zapínání a vypínání AY hudby. Po nahrání nastaveno na klávesu 8 - můžete ji stisknout kdykoliv při hře nebo i v menu.

Kromě toho se ve hře používají ještě dvě další klávesy, které nelze změnit:

Break (Caps Shift+Space) - abort, přerušení nějaké akce, návrat do předchozího menu, ukončení hry...

Extend Mode (Caps Shift+Symbol Shift) - pauza při hře, indikuje ji písmeno „P“ v levém horním rohu obrazovky.

Upozornění: Při definování kláves program kontroluje, aby nebyly dvě klávesy stejné, vždy však pouze v rámci jednoho typu kláves. Je tedy teoreticky možné nadefinovat stejné klávesy pro různé činnosti, např. pohyb hráče a ovládání hudby. Protože by to však mohlo při hře působit potíže, snažte se takových případů vyvarovat.

Poslední volba hlavního menu je **GO**. Její aktivací se dostanete do výběru levelu.

Vyberte si level

Velkou výhodou hry Falling Down je to, že jednotlivé levely (úrovně) nejsou přímo součástí programu, ale přihrávají se do paměti zvlášť. Znamená to, že si můžete do paměti počítače nahrát jen ty levely, které opravdu chcete hrát. Majitelům magnetofonu se tak zkrátí čas pro nahrávání (i když, pravda, přibude nemilé přetáčení kazet) a majitelé disketových jednotek mají velmi snadný přístup k desítkám kilobajtů herních úrovní, s nimiž mohou snadno pracovat. Ti, kdo mají jen kazeťák, si ale mohou levely přehrát na jinou kazetu a tu mít vždy nastavenou před rozehraným levellem. V programu je deset volných „pozic“, do nichž můžete libovolně umístit žádané levely. Po zvolení položky **GO** v hlavním menu se vždy nejprve zobrazí seznam těchto pozic, přičemž u každé obsazené pozice najdete název levelu a číslo série, do které level patří (podrobněji o sériích se dočtete dále). Nejprve si tedy zvolte pozici, s níž chcete pracovat. Pro výběr použijte klávesy nahoru a dolů, aktivujte klávesou střelba.

Nyní se na obrazovce objeví možnosti, co lze s danou pozicí provést.

DELETE
SAVE
LOAD
EDIT
PLAY

Volba **DELETE** je určena pro vymazání levelu z paměti. Program si samozřejmě ověřuje (otázkou **YES/NO**), zda to chcete skutečně provést.

Funkce **SAVE** a **LOAD** slouží ke spolupráci s magnetofonem nebo diskem. Level na zvolené pozici se buď uloží (**SAVE**) nebo nahraje do paměti (**LOAD**). V obou případech je třeba zadat název levelu. V případě **LOAD** ale můžete stisknout jen **ENTER** (prázdný název) - z kazety (!) se nahraje první level, který je na řadě (platí to i v diskové verzi). Disková verze umožňuje při **LOAD** zadat jako „název“ **CAT** - vypíše se obsah adresáře, takže víte, jaké levely máte na disku. Při zadávání názvu používejte raději místo klávesy **DELETE** (**CS+0**) jen **CAPS SHIFT**.

EDIT spustí Level editor. Abyste mohli level editovat, musíte znát heslo levelu následujícího (tj. musíte editovaný level alespoň jednou překonat). U demolevelů tato hesla nejsou, takže je můžete editovat dle libosti.

PLAY spouští samotnou hru. U většiny levelů je nutno pro jejich spuštění znát heslo, které si počítač vyžádá. Toto heslo se dozvíte vždy poté, co úspěšně dokončíte level předchozí. Levely jsou uspořádány v tzv. sériích a platí, že první level série nemá vstupní heslo.

Popis herních prvků

Abyste mohli hru úspěšně hrát, potřebujete nejprve vědět, co který prvek na obrazovce znamená. Zde je tedy detailní popis (prvky jsou uvedeny v pořadí, v jakém se nabízí v Level editoru):

Prostředí:

PRÁZDNO - většina ostatních prvků (nestvůry, kameny...) se může pohybovat jen po tomto políčku.

HLÍNA - obvyklé vyplnění plochy. Nestvůry přes ni neprojdou, hráči ano - nechávají

za sebou ale cestičky (prázdnost), kterými se už může pohybovat cokoliv.

STĚNA - je ze železobetonu a nelze ji ničím zničit.

CIHLOVÁ ZĚď - lze ji zničit výbuchem miny nebo bomby.

NEVIDITELNÁ ZĚď - obdoba cihlové zdi, ale ve hře není vidět (pouze v Level editoru).

Předměty:

MINA - pokud na ni vstoupíte, seberete ji. Delším stiskem FIRE ji pak můžete kdykoliv položit pod sebe - musíte ale rychle utéct, protože okamžitě exploduje. Z technického hlediska je to spíše časovaná bomba, kterou s úspěchem využijete pro ničení překážek, případně nepřátel. Min můžete mít u sebe najednou kolik chcete.

DVEŘE - čtyři různé typy dveří, ke každému typu přísluší klíč stejné barvy, který musíte mít, abyste prošli. Klíč funguje navždy, dveřmi tedy můžete procházet, kolikrát chcete. Jediná podmínka je, že za dveřmi musí být „prázdnost“ - na to pamatujte hlavně při vytváření svých vlastních levelů. Dveře jsou nezničitelné.

KLÍČE - před použitím dveří je nutně musíte mít. Nestvůry klíče nesbírají, takže nemohou procházet dveřmi.

DOMEK - vstupem do blikajícího domku úspěšně zakončíte level. Domek bliká, pokud hodnota **LIMIT** je rovna nule (tj. posbírali jste dostatečné množství diamantů). Po vstupu do domku tento exploduje a hráč zmizí (podobá se to smrti), po stisku klávesy **BREAK** se level ukončí a dozvíte se heslo následujícího levelu. Pokud hrajete level ve dvou, musí do domku vstoupit oba hráči - ve svých levelech tedy pamatujte na dva domky!

OSTNATÁ KOULE - náraz do ní znamená jistou smrt (bohužel pouze pro hráče), je nezničitelná. Nepohybuje se, nepadá.

LEBKA - náraz do ní zabije hráče, pidimužika a jamjam. Rovněž setrvává stále na svém místě.

KÁMEN - pokud je pod ním prázdnost, padá dolů a zabije jakoukoliv bytost, na kterou spadne. Hráč ho může před sebou tlačit, ale jen přes „prázdnost“ a vždy jen jeden kámen najednou. Pokud pod kámen vlezete, můžete ho držet na svých zádech, pokud však postoupíte směrem dolů, spadne na vás (leďte rychle uhnete).

BOMBA - lze ji před sebou sunout, ale sebemenší náraz (tj. pád bomby z výšky, dopad kamene na bombu nebo jiný výbuch v blízkosti) způsobí explozi, jejíž účinek je stejný, jako u miny. Lze ji rovněž držet na zádech, jako kámen.

DIAMANTY - dva typy diamantů. Každý z nich může mít v levelu definovanou jinou hodnotu, která se poté, co jej seberete, odečte od hodnoty **LIMIT**.

Kameny, bomby a diamanty padají směrem dolů. Pokud je některý z těchto tří prvků postaven na některém z posledních pěti prvků (tedy včetně ostnaté koule a lebky), sklouzne při uvolnění na stranu dolů!

Nestvůry:

PIDIMUŽÍK - sleduje slepě bližšího hráče, není příliš inteligentní a je pomalý. Překážky neobchází, lze ho vlákat do slepé uličky. Pokud má ale volnou cestu, jde po vás! Z volně umístěných předmětů jej zabije lebka (pokud do ní narazí), jinak samozřejmě dopad kamene nebo výbuch.

JAMJAM - náhodně se odráží od překážek, hráče nesleduje - pokud do vás ale narazí, je to konec. Pokud se dostane do styku s bílými diamanty, požírá je. Také ji zabije lebka.

DUCH - neustále se drží pravé stěny, pohybuje se velmi rychle - stejně rychle jako třeba hráč. Lebka mu nevadí, zlikviduje ho ale náraz do „zeleného slizu“.

ZOMBIE - chodí zleva doprava a zpět. Definovat ho lze v jedné ze dvou poloh (otočení). Nevadí mu žádný statický prvek, zlikvidovat ho musíte vlastním přičiněním.

První tři typy nestvůr jsou zvláštní tím, že lze nadefinovat, jaké prvky z nich vzniknou po jejich likvidaci. Obvykle jsou to diamanty, obecně to však může být libovolný prvek. Aby po sobě nestvůra něco zanechala, nesmí být ale zabita výbuchem bomby nebo miny - výbuch zničí všechno!

Speciality:

VÝBUCH 1 - první fáze exploze. Můžete ji použít jako počáteční efekt po spuštění levelu nebo tento prvek nadefinovat jako „zbytek“ po zabití nestvůře - tím se zvětší síla exploze

VÝBUCH 2 - druhá fáze exploze, použít ji můžete podobným způsobem jako první. Nadefinováním do nestvůry se prodlouží doba výbuchu

ZELENÝ SLIZ - v Level editoru lze nadefinovat rychlost, jako se bude rozrůstat po okolí. Pokud není nulová, šíří se přes „prázdnou“ a „hlínu“

Level editor

Level editor (LE) je velmi výkonný prostředek, s jehož pomocí můžete ve hře Falling Down editovat (vytvářet nové nebo pozměňovat existující) levely. Je sice málo pravděpodobné, že byste hned od začátku vytvářeli vlastní důmyslné sady levelů, LE vám ale pomůže i tehdy, když v některém levelu objevíte těžko řešitelnou situaci. Je totiž velmi snadné zkonstruovat si problém „v laboratorních podmínkách“, tedy někde v samostatném levelu, kde vás nebude tlačit čas a spousta nestvůr. Tímto způsobem si rovněž můžete nacvičit některé základní situace a rychle pochopit principy hry.

Maximální velikost levelu ve Falling Down je 62x46 polí, což je mnohem více, než v jiných podobných hrách.

Postup při editaci je následující: v seznamu si vyberete level, který chcete editovat (pokud budete vytvářet nový, zvolíte některou prázdnou pozici) a v následném menu zvolíte **EDIT**. Pokud je v levelu nastaveno heslo následujícího levelu, musíte ho nyní zadat, jinak se do LE nedostanete (v praxi to znamená, že editovaný level musíte nejprve alespoň jednou projít, abyste znali následující heslo).

LE se ovládá klávesami **SYSTEM**, jejichž seznam naleznete na začátku manuálu, pohyb kurzoru a pokládání prvků je řízeno ovládáním **PLAYER 1**. Pro rychlý posun kurzoru ke kraji plochy použijte klávesu **Extreme (B)**, kterou stisknete zároveň s příslušným směrem.

Prvky, které můžete na obrazovku umisťovat, rotují v dolní části obrazovky při stisku kláves 9 a 0. Vybraný prvek umístíte stiskem aktivace.

Editaci můžete urychlit pomocí funkce **FILL** (klávesa F). Aktuálním prvkem se vyplní buď celý prostor levelu (**WHOLE**), aktuální obrazovka (**SCREEN**) nebo jen řádek (**HOR**) či sloupec (**VER**) aktuální obrazovky. U volby **WHOLE** nebo **SCREEN** je možno ještě použít náhodného vyplnění. Tato funkce se vyvolá tak, že najedete na patřičnou volbu, stisknete klávesu **EXTREME** a potom **FIRE**. Pokud se vám zdá, že vyplnění je příliš řídké, můžete tuto funkci vyvolat několikrát po sobě.

Kdykoliv v průběhu editace se můžete přepnout do druhé části LE (klávesa **Next Edit Part**, standardně **ENTER**). Zde se definují důležité charakteristiky levelu:

NAME - název levelu o délce max. 20 znaků. Zobrazuje se v seznamu levelů, při ukládání na kazetu nebo disk musíte použít náhradní název (např. číslo série, mezera, číslo levelu)

PASSWORD - heslo pro vstup do levelu

Next Level - název následujícího levelu série. Zobrazí se po úspěšném dohrání aktuálního levelu.

Password - heslo následujícího levelu. Za návaznost těchto údajů v sérii ručí její autor!

Serie - číslo série, do níž level patří. Demolevely mají číslo série 255, na kazetě či disku máte u **Falling Down** ještě série levelů 254, 253 a 252. Čísla jdou odshora dolů, abyste mohli bez obav vytvářet své vlastní série 1, 2 a podobně. Neobsazujte prosím čísla kolem 250, protože až budou uvedeny další série levelů pro **Falling Down**, budou tato čísla používat a levely by se vám mohly poplést. Pokud budete vytvářet své vlastní série, dbejte prosím na to, aby přesně navazovaly údaje **Next Level** a (**Next**) **Password**. Pokud zde uděláte chybu, pravděpodobně vaši sérii nikdo nedohraje!

TIME - časový limit pro dohrání levelu. V průběhu hry čas neustále ubývá, pokud dojde na nulu, hráči zemřou. Je-li **TIME** nastaven na 0, čas neběží (je neomezen). Rychlost odečítání závisí na rychlosti levelu (orientačně jsou to zhruba desetiny sekundy).

LIMIT - určuje, kolik bodů je třeba získat, aby se otevřel východ z levelu. Při sebrání diamantu se z hodnoty **LIMIT** odečte příslušný počet bodů, pokud je **LIMIT** 0, domek začne blikat a lze odejít.

Diamanty - číslo u každého z diamantů určuje, kolik bodů za něj hráč obdrží. Počtem diamantů v levelu, jejich hodnotou a **LIMIT**em mimo jiné určujete obtížnost levelu.

Zelený sliz - číslo definuje rychlost rozrůstání slizu. Pokud je to 0, sliz se nerozrůstá.

Až nastavíte všechny hodnoty, stiskněte **BREAK** - tím se dostanete do další části editoru, kde nadefinujete, co zbyde z Pidimužika, Jamjam a Ducha, když jsou zabiti. Obvyklé jsou diamanty, nadefinovat lze ale i kterýkoliv jiný prvek - různé možnosti uvidíte v některých základních sériích.

Tuto část LE opustíte opět stiskem **BREAK** a vrátíte se do editování plochy levelu.

Editaci levelu ukončíte stiskem **BREAK**. Objeví se otázka **ABORT FILE?** - pokud chcete level uložit do paměti, zvolte **NO**, pokud byly změny nechtěné nebo jste něco pokazili, zvolte **YES** (level zůstane v podobě, jakou měl před editováním). Pokud na otázku odpovíte opět stiskem **BREAK**, vyhodnotí se jako **NO** (to platí pro všechny takové otázky ve Fallign Down).

Herní tipy

Pokud jste v manuálu došli až sem a poctivě přečetli předchozí části, víte už většinu z toho, co potřebujete pro úspěšné dohrání kteréhokoliv levelu. Pár rad na závěr vám ale snad přijde vhod:

1) Na pole, které chcete vzít (hlína, diamant) nemusíte přímo vstupovat, stačí stisknout **FIRE+směr**. To je často výhodné, pokud tímto způsobem například vypouštíte nestvůru. Tato kombinace funguje obecně tak, jako byste na pole přímo vstoupili, tímto způsobem lze tedy i například sebrat diamant, odsunout kámen a podobně.

2) Až budete používat způsob uvedený v bodu 1), dávejte pozor, zda u sebe nemáte náhodou nějaké miny - ty se totiž aktivují stiskem samotného **FIRE** a mohli byste se sami vyhodit do vzduchu (pokud byste **FIRE** drželi příliš dlouho).

3) Při hře dvou hráčů se často neobejdete bez nutnosti přepínat „pohledy“. V řadě případů je totiž jednodušší nechat jednoho hráče v bezpečí, přepnout na druhého, provést nějaký úkol a opět pokračovat společně. Pozor při přepínání na společný pohled (oba hráči na obrazovce) - pokud jsou hráči od sebe dál a na jednu obrazovku by se nevešli, nastaví se obrazovka na vypočtený bod mezi hráči (a vy je pak najednou nevidíte). Lépe je tedy nejprve se přiblížit a pak teprve přepínat.

4) Některé levely vám ve dvou půjdou lépe, jiné budou zase trochu obtížnější. Každopádně dávejte na svého spoluhráče pozor - není nic smutnějšího, než když ve společné akci hodíte kámen na kolegu, místo na pidimužika.

5) Pokud se vám bude zdát, že některá situace nemá řešení, mýlíte se. Pravděpodobně děláte někde nějakou chybu, zkuste to znovu, jinak. Snažte se neplýtvat - miny můžete potřebovat později, kamenů také není nikdy dost. V některých levelech je třeba likvidovat nestvůry jednotlivě, abyste získali plný počet diamantů. Pokud ale zjistíte, že vám z nestvůry nic „nekápne“, klidně je likvidujte po skupinách.

6) Trénujte rychlé reakce - čekají na vás levely, kde se nebudete moci dlouho rozmýšlet, takže se naučte nestvůry likvidovat přesně a rychle.

A úplně na závěr ještě něco. K Falling Down chystáme další série levelů, které si budou moci zakoupit legální hráči FD. Pokud jste FD koupili u zásilkové služby J.H.C.S., jste automaticky registrováni, pokud jste nakupovali u dealera nebo distributora, měli byste mít v balíčku registrační kartu - určitě ji odešlete.

A když se vám povede vytvořit nějaké pěkné levely, ozvěte se.

Hodně štěstí s hrou Falling Down vám přejí autoři programu i autoři tohoto manuálu. A nepadejte příliš volným pádem, ať nedopadnete jako Michael Douglas.

Obsah

PŘÍBĚH	3
NAHRÁNÍ HRY DO POČÍTAČE	3
HLAVNÍ MENU	3
VYBERTE SI LEVEL	5
POPIS HERNÍCH PRVKŮ	5
LEVEL EDITOR	7
HERNÍ TIPY	9

Upozornění pro majitele kazetové verze:

Programy jsou na kazetě nahrány zrychleným nahráváním, což zkracuje dobu, nutnou pro nahrání programu do paměti. Je však třeba zvýšené pozornosti při nastavení správné hlasitosti magnetofonu - hlasitost nesmí být příliš malá, ani přehnaná (asi 2/3 maxima).



Jan Hanousek
Computer Software

PRODUCENT SOFTWARE PRO ZX SPECTRUM, DIDAKTIKA SAMOUPÉ

Lázeňská 6
118 00 Praha 1

Falling Down

KARTA HERNÍCH PRVKŮ



Hráč 1 - Ted



Hráč 2 - Sid



Hlína



Stěna



Cihlová Zeď



Neviditelná Zeď



Dveře 1



Dveře 2



Dveře 3



Dveře 4



Klíč 1



Klíč 2



Klíč 3



Klíč 4



Mína



Domek Mýtného



Ostnatá Koule



Lebka



Kámen



Bomba



Diamant 1



Diamant 2



Pidimužik



JamJam



Duch



Zombie



Výbuch 1



Výbuch 2



Zelený Sliz