

FIFO®

15

jún
1992
ročník III.
cena:
20,- Kčs

Špecializovaný časopis pre užívateľov mikropočítačov
ZX Spectrum, Delta, SAM Coupé, Didaktik Gama a Didaktik M



**LITTLE
PUFF**

**NETHER
EARTH**

**Code
Blasters**

fenomén CODE MASTERS

Rainbow
Arts

FIFO[®] 1992

Chcete dostávať FIFO pravidelne domov? Nič jednoduchšie!

Stačí predplatiť si ho na našej adrese poštovou poukážkou typu C, ktorou pošlete patričnú sumu (za každé objednané číslo 20.- Kčs) a na rub poukážky do "Správy pre prijímateľa" napíšete, ktoré čísla si predplácate.



Naša adresa: FIFO
p.o.box 170
960 01 Zvolen

Ešte stále si môžete predplatiť čísla 13 až 23!

Neváhajte a hneď vypíšte poukážku, pretože čoskoro na vás už Fifo nemusí zvýšiť. Môžete si predplatiť všetky čísla tohto ročníka (13-23) za cenu 220.- Kčs alebo len ktorékoľvek z nich. Číslo 12 tohto ročníka je už úplne rozpredané, preto nám naň objednávky neposielať. Ak ste si ho predplátili a neprišlo vám, presunuli sa vaše peniaze automaticky na ďalšie čísla.

Fifo vám budeme po predplatení posilať domov hneď po vydaní ako novinovú zásielku. Pri vašej adrese nájdete číslo, ktoré udáva koľko korún ešte u nás máte na konte a teda koľko čísel ešte od nás dostanete. Na svoje konto môžete poslať ľubovoľnú sumu, z ktorej vám budeme postupne odrátavať. Ak nájdete pri adrese nulu, znamená to, že to bolo posledné číslo, ktoré ste mali u nás predplatené - vtedy máte najvyšší čas objednať si ďalšie čísla.

Mimoriadne zľacnenie ročníka 1991 !!!



Využite jedinečnú príležitosť získať čísla minulého ročníka za polovičnú cenu! Každé číslo minulého roka FIFO 7 až 11 len za 10.- Kčs!

Ak máte záujem o tieto čísla, stačí opäť poslať príslušnú sumu poštovou poukážkou a v "Správe pre prijímateľa" uviesť, ktoré čísla si predplácate.

Bezpečné zasielanie!!!

Ak máte doma len chabú schránku, niekto vám ju vykráda alebo neveríte poštarom, môžete si u nás predplatiť **ZASIELANIE FIFA DOPORUČENE!**

Doporučené zasielanie nášho časopisu k vám domov si zaistíte, ak nám pošlete 6.-Kčs za každé číslo, ktoré chcete mať takto doručené, nasledujúcim spôsobom:

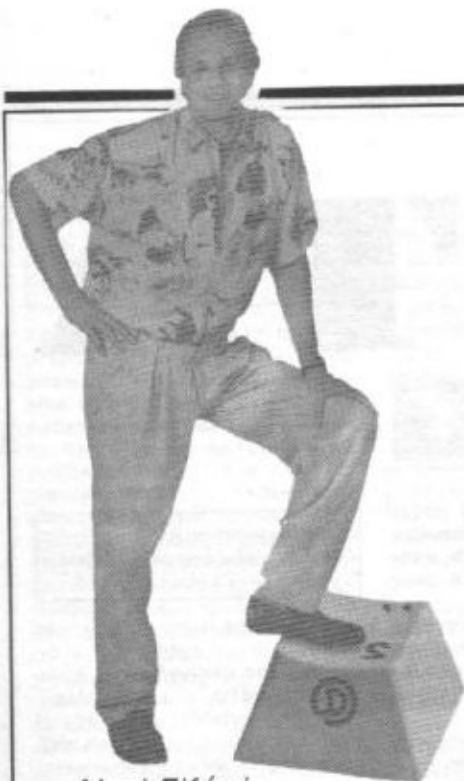
1. ak si práve predplácate nové čísla, celkovú cenu za Fifo aj za bezpečné zasielanie pošlite jednou poukážkou a na rub do "Správy pre prijímateľa" dopíšete: platím poštovné ... Kčs. Okrem tejto správy tu samozrejme musí byť uvedené, ktoré Fifa si predplácate.

2. ak už máte Fifo predplatené a túto službu si chcete doplatiť, pošlite poštovou poukážkou príslušnú sumu na bezpečné zasielanie a do "Správy pre prijímateľa" napíšete: platím poštovné ... Kčs.

Od obdržania tejto poukážky vám budeme Fifo zasilať doporučene až kým sa vám toto konto neminie. Pri každej zásielke vám pri adrese uvedieme, koľko vám ešte zostáva korún na ďalšie čísla (napr. D:18 bude znamenať, že máte ešte na konte doporučeného zasielania ešte 18 korún).

Ak budete mať pri adrese nulu, znamená to, že to bolo posledné číslo, za ktoré ste mali túto službu zaplatenú.





Ahoj Fífaci,

tichá a plíživá smrť opäť hrozí! So zákernou pomalosťou, ale o to väčšou vytrvalosťou, začali od začiatku roku opäť stúpať ceny polygrafických prác. Po náhlom šoku v polovici minulého roku, kedy prudko stúpili ceny papiera, tlačiarenských prác a zaviedla sa tzv. "časopisová daň" prichádza d'alší útok proti kultúre a kultúrnosti.

Pred rokom sa položilo na lopatky veľa redakcií. Všimnite si len niekoľko stánkov alebo kamelotov, okolo ktorých pravidelne chodíte - zalovte v pamäti a spočítajte si koľko časopisov z nich zmizlo. Prečo asi? Neboli schopné sa užiť pre nízke náklady, vysoké rabaty distribučných firiem, ktoré si diktujú tvrdé podmienky, a závratné ceny papiera a farieb. Zastaralá technológia vo väčšine našich tlačiarň je neefektívna, náročná na pracovnú silu, pomalá a navyše aj málo kvalitná. Ako zarobiť na novú? No predsa účtovať

vydavateľstvá vyššie platby! Vycícať ich z posledného groša!

A tak v súčasnosti sa opäť v zákulisí dozvedáme o problémoch mnohých redakcií, ktoré pomaly asi končia. A ide aj o veľké redakcie renomovaných časopisov (ich mená neprezeráme, určite by im to neprosperovalo), nie je to len problém úzko špecializovaných redakcií, akou je aj naša.

Viete koľko stojí len nákup čistého papiera na jedno číslo Fifa? Takmer 40000.- korún. Jeden a pol tony čistého bieleho papiera.

Fífo si chvalabohu získalo medzi didaktistami dobré meno (snáď...?!) a tak problémy s odbytom nie sú hrozivé. (Dokonca vás musíme upozorniť na to, že číslo FÍFO 12 je už vypredané - tieto objednávky už teda nemôžeme vybaviť k vašej spokojnosti).

Preto nemusíme pristupovať na riešenia iných firiem, ktoré vždy po zvýšení nákupných cien hneď zdražujú aj predávané výrobky. Naša cena zostáva aj naďalej rovnaká - 20.- Kčs! Na druhej strane nemôžeme riskovať deficitný rozpočet a preto sme sa rozhodli novým predplatiteľom už neposkytovať zľavy. Každé číslo bude mať jednotnú cenu 20 korún bez ohľadu na to, koľko si ich kto objedná. Tieto nové podmienky objednávania začali platiť dňom vyjdenia tohto čísla. Pre tých, ktorí si čísla predplatili pred týmto termínom, sa nič nemení. Majú aj naďalej zľavu.

V súvislosti so zasielaním čísel predplatiteľom sa od tohto čísla objavujú dve novinky. Prvou je otvorenie čitateľského konta pre každého predplatiteľa. Odteraz vždy pri vašej adrese nalepenej vzađu na Fífo, bude uvedený aj váš finančný zostatok u nás. Z neho si ľahko môžete vyrátať, koľko čísel ešte od nás dostanete, ak túto

sumu vydélite dvadsiatimi. Tí, ktorí si Fífo predplatili ešte so zľavou, budú mať svoje konto nami zvýšené na potrebnú sumu, aby im vyšlo toľko čísel, koľko im právom patrí. Napr. pri predplatení celého ročníka a obdržaní už štyroch čísel vám ešte stále zostáva na konte 160 korún (pretože ešte máte dostať osem čísel).

Druhá novinka vyplynula z vašich početných žiadostí a sťažností na poštu. Ako som už neraz písal, veľa zásielok v poslednej dobe sa na poštách stráca - rekord dosiahlo dvanásť čísel, ktoré malo na obálke Turtlovo. Lákavá obálka zlákala mnohých nenechavcov a tak čísla kradli zo schránok a kde sa len dalo. Jeden predplatiteľ nám dokonca poslal malý zdrap Fifa, ktorý mu zostal v schránke po zákroku "tiežčitateľa". Preto sme sa po dohode s poštou rozhodli zaviesť novú službu pre tých, ktorí chcú mať úplnú istotu, že im každé nové Fífo dorazí v poriadku. Ak si predplatíte túto službu postupom uvedeným na vnútornej strane obálky, budeme vám posielať Fífo domov doporučené. Bohužiaľ doporučené zásielky niečo stoja a ich príprava je pracnejšia, preto táto služba nie je lacná.

To by na dnes hádam stačilo, tešíme sa na stretnutie s vami opäť o mesiac a želáme vám dovedy veľa pekných slnečných dní. Na hory alebo k vode počítač síce nepatrí, ale Fífo si so sebou zobrať môžete.

váš J.Paučo

Správne odpovede súťaže z Fífo 12:

- 1, TRANTOR
- 2, YABBA DABBA DO
- 3, SKATE CRAZY
- 4, RENEGADE
- 5, PREDATOR

Micro-Loto
12

Zo správnych lúštitel'ov sme vylosovali troch, ktorí dostanú ceny firmy K&K:
Pavel Pok z Plzne,
Jan Holík z Holasíc,
a Tomáš Zedek z Brna.



ANKETA

Micro-Loto 13

ANKETY UVEREJNENEJ VO FIFE 13 SA CELKOM ZÚČASTNILO DO UZÁVIERKY 745 ČITATEĽOV. MALO BY TO PREDSTAVOVAŤ ŠTATISTICKY DOŠT VÝZNAMNÚ SKUPINU NA TO, ABY SME MOHLI ZÍSKANÝM VÝSLEDKOM PRISÚDIŤ AKÚSI TAKÚSI DÔLEŽITOSŤ. VAŠE ODPOVEDE NÁS POUČILI I POKAVILI ZÁROVEŇ A TAK VÁM VŠETKÝM, KTORÍ STE NEĽUTOVALI TROCHU ČASU A ODPOVEDALI, DĀKUJEME ZA KÚSOK DOBREJ NÁLADY A TROCH Z VÁS ODMENÍME SĽÚBENÝMI CENAMI:

ploter Alfí vyháva Dušan Botka z Handlovej
diskety Verex Jan Šulc z Rychnova n.Kn.

a program firmy Proxima Vlastimil Krošlák z Bratislavy.
Vítazom gratulujeme a ostatní to môžu opäť skúsiť v ďalších kolách našej súťaže Micro-Loto.

Ako dopadli jednotlivé otázky? Tu sú vaše odpovede:

1. Kol'ko máte rokov?

Vekový rozptyl našich čitateľov pekne ukazuje graf č.1. Priemerný vek je 19.4 roka, najmladší čitateľ má 9 rokov a najstarší dokonca 72 (!).

2. Ako dlho ste majiteľom počítača?

Priemerne to bolo 2.79 roka, najkratšie vlastníctvo trvalo ešte len jeden mesiac a najdlhšie 18 rokov (škoda, že majiteľ neuviedol, o aký počítač išlo, hádam len nie ENIAC)!

3. Používate svoj počítač okrem hrania aj na niečo iné?

Vaše odpovede na túto otázku nás prekvapili. Podľa prevažujúceho zastúpenia drvičov hier medzi vami sme očakávali zápornú odpoveď. Tak však odpovedal len mizivý počet čitateľov. Veľká väčšina priznala v sebe programátorské sklony, či už v basicu, assembleri alebo pascalu.

Naše malé počítače používate skutočne na všetko možné a zdanlivo aj nemožné: astronomické výpočty, návrhy plošných spojov, písanie textov - ako náhrada písacieho stroja, vedenie inventáru, statické výpočty, kreslenie, tvorbu hudby, vedenie účtovníctva, titulky k videozáznamom, DTP, databanky, vydávanie časopisu pre PMD-85 a veľmi častú tvorbu vlastných hier.

4. Aké periférie máte k počítaču pripojené?

Výsledky opäť vidieť na grafe č.2. Ak nebudeme rátať ako perifériu joystick a magnetofón, potom nám vyjde, že k počítaču má pripojené "niečo" takmer 60% majiteľov. Veľký počet z vás má doma tlačiareň a kráľovnou medzi nimi je BT-100, ktorá sa vyrovná počtom všetkým ostatným dokopy. To by mala byť pre tvorcov softvéru zaujímavá informácia - niektorí totiž odmietajú robiť programy pre BT-100 a orientujú sa len na Epson štandard.

Tot' chyba. Pozoruhodný počet je aj pri plotroch - z celkového počtu pisateľov ich má 7%, exotikou zaváňajúce svetelné pero dokonca 5%.

Skalické mechaniky D40 zatiaľ iba 18%. Žeby nie všetci verili modernej technike a nechceli sa rozlúčiť s klasickým magnetofónom?

5. Ak nemáte disketovú mechaniku, uvažujete perspektívne nad jej kúpou?

Mechaniku si chce kúpiť až 44% z vás!!! Výrobca sa môže tešiť na tučné zisky, keď svoje plány uskutoční. Na druhej strane však 22% z vás nad jej kúpou ani neuvažuje. Ktovie prečo?!

6. Ktoré časopisy s tematikou mikropočítačov kupujete?

Otázka, ktorá mala ukázať, ktoré tituly sú u nás najčítanejšie a zároveň najúspešnejšie. Do úvahy neprichádzalo veľa možností, pretože u nás toho zatiaľ vychádza poriadko. Redakčné kolektívy týchto časopisov by sa zrejme v pohode zместili do telefónnej búdky. Preto ste nútení kupovať aj časopisy, ktoré venujú počítačom len pár strán, aj to častokrát iným typom, než je Didaktik.

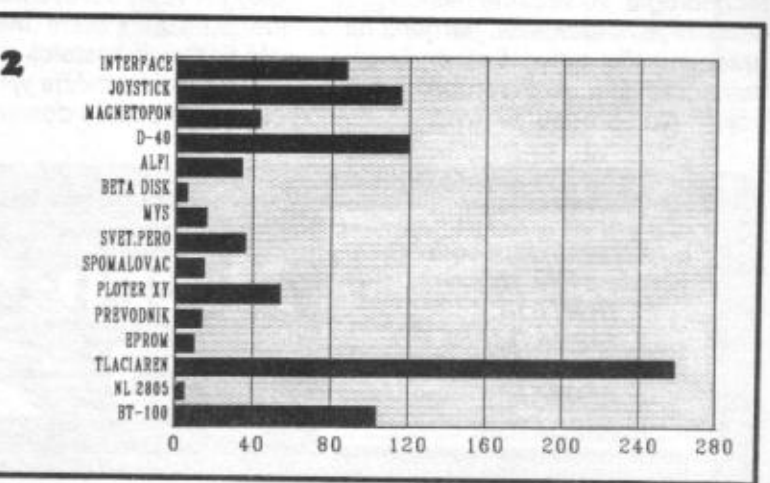
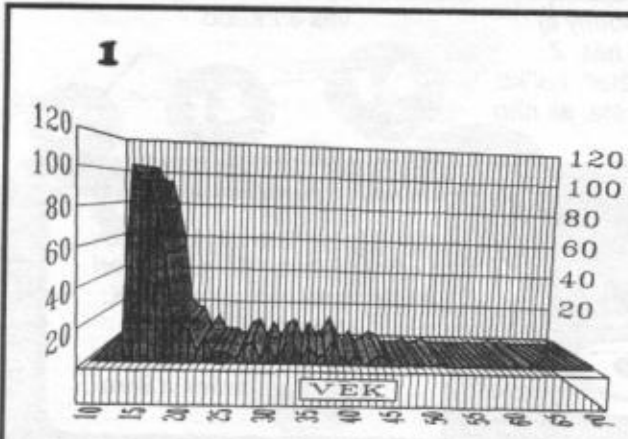
Najkupovanejšie časopisy zoradené podľa počtu ukazuje graf č.3

7. Ktorý časopis na našom trhu považujete za najlepší? Prečo?

Vyhodnotenie tejto otázky nás donútilo zabehnúť do najbližšieho obchodu po fľašu šampanského a vyhlásiť redakčný sviatok. Naši všetci dvaja zamestnanci dostali deň neplateného voľna a šéfredaktor s vydavateľom hrali celý deň obľúbené hry (Retaliator a Lemmings). Fífo sa totiž umiestnilo ďaleko ďaleko vpredu pred ostatnými titulmi, ktoré aj keď kupujete, nepovažujete za kvalitou vyhovujúce. Niektorí sa nevedeli presne rozhodnúť, čo je pochopiteľné, pretože každý časopis prináša čosi iné, neopakovateľné, svojské. A v každom je niečo nové.

Najčastejšie uvádzané dôvody nášho víťazstva boli nasledovné: Fífo má najširší okruh informácií, píše sa v ňom skoro o všetkom, venuje sa len Spectru, je najlacnejšie, je najobsažnejšie, má pestré zloženie, dobrú úpravu, zasahuje svojim obsahom do softwaru aj hardwaru, venuje sa najmenším aj profesionálom, zaujíma sa o počítače zo všetkých strán, dobré typy, super recenzie, veľa hier, plánikov, noviniek, nie sú tu len hry, zaujíma sa o to, čo zaujíma čitateľov, je v nom to čo sa vám páči. A to nás veľmi a veľmi teší.

Výsledky ukazuje graf č.4.





8. Akému Fifu by ste dali prednosť: viac farieb alebo viac strán?

Keď sme na začiatku tohto roku plánovali začať s farebnými stranami a obrázkami, netušili sme ešte koľko to stojí času a peňazí navyše. Ale skúsili sme to. Keď je časopis tlačný na kvalitnom papieri a v pekných žiarivých farbách, pôsobí nádherne, lákavo. Nič to však nehovorí o jeho kvalite. Za mnohé názory môžeme ocitovať aspoň jeden list: "nechápem ako môže niekto posudzovať časopis podľa farieb a vzhľadu, predsa ak je obsah časopisu špatný tak zostane i špatný vo farebnom vydaní. Hlavný je obsah." A pretože podobný názor zdieľa väčšina z vás, dopadlo to nasledovne: za čiernobiely variantu s viac stranami je 87% hlasov, farebnú len 7%, zvyšných 5% sa nevyjadrilo.

9. Ktoré rubriky uprednostňujete?

Úspešnosť rubriek je znázornená na grafe č.5. K tomu asi niet čo dodať.

10. Ktoré rubriky vôbec nečítate?

Takmer všetci čítate celé Fifo od A do Z, všetko do posledného písmenka, niektorí aj opakovane. Len niekoľko ortodoxných programátorov alebo hráčov (v priemere 4-9% hlasov) nečíta konkurenčnú rubriku.

11. Ktoré články vás v poslednej dobe najviac zaujali?

Uvádžame niekoľko najúspešnejších článkov aj s percentom hlasov z celkového počtu hlasujúcich:

Kompakt - nový počítač z Didaktiku (25%)
Gama Breaker, MDOS, PC &

D40 (po 11%)
MR. Sam, Diskety? Diskety!, Videodigitizer (po 9%)
Minivysielač, Novinky z dielni veľkých firiem, Sam Coupé popis, Load, Turtles, MIDI (po 7%)
MRS. Oco kúp mi počítač, Pipajúce programy, Gramon, Prometheus, Kniha POKE, Fax na Spectre (po 5%).

12. Čo vám vo Fife chýba?

Viac trikov do hier, informácií o úžitkových programoch, listingov, jednoduchých rutin, kritických článkov, recenzií, súťaží. Mnohí ste uvádzali aj konkrétne námety, tie sa pokúsime časom realizovať v spolupráci s našimi hlavnými dopisovateľmi a prispievateľmi, uvádzať ich nemá zmysel, pretože nápadov ste uviedli celé more. Zaujímavé, že viacerí ste sa dožadovali kritických príspevkov a recenzií. Dobre teda, budeme do toho ryt'.

13. Čo už vo Fife nechcete vidieť?

Väčšinou ste so všetkým spokojní. Niektorým vadí príliš veľa hier, iným veľa systémových článkov, ale ako sme už o tomto probléme písali, je to uzavretý kruh. Nemožno vyhovieť všetkým.

Niektorým z vás vadia inzeráty, v ktorých ide o plrátsky predaj, k tomuto problému sa vrátíme v niektorom z najbližších čísel podrobným príspevkom pripraveným v spolupráci s právnikmi, pretože otázka autorských práv je zatiaľ mnohým nejasná, ak si vôbec niečo také uvedomujú.

14. V soft-hard časti dávate prednosť článkom pre začiatočníkov alebo pokročilých?

39% z vás by radšej uvítalo

články pre začiatočníkov (ono to vlastne vyplýva aj z priemernej doby vlastníctva počítača, ot.č.2), 34% sa prikláňa k rovnomernému uverejňovaniu aj odborných príspevkov aj pre začínajúcich, 22% dáva prednosť odborným veciam.

15. Nat'ukávate uverejnené listingy do počítača?

Odpovede na túto otázku pre nás predstavovali ďalšie veľké prekvapenie. Až 85% z vás listingy poctivo nahráva a ladí. To nás zaväzuje k dôslednejšej kontrole správnosti uverejnených programov a k výberu zaujímavých námetov. Všetci máme pripravené, takže sa môžete tešiť na priam nevidané veci, ktoré zatiaľ neboli nikde publikované.

16. U hier máte radšej obsiahle návody alebo kratšie recenzie?

Obsiahle návody s podrobnými popismi ako na to v tej ktorej hre obľubuje 40% čitateľov, 26% má radšej krátke informatívne recenzie a 31% číta aj to aj to. Dlhé návody sa snažíme uverejňovať u hier, ktoré sú už medzi vami dost rošírené, aby ste si ich podľa návodu mohli pohodlne zahrať.

Krátke recenzie by vás mali informovať o novinkách, ktoré sa práve objavili, alebo o prostejších hrách, ktoré nevyžadujú siahodlhé návody.

17. Obrázkov pri hrách býva uverejnených málo, akurát alebo veľa?

Je ich akurát dost, tvrdí 68% z vás, a to je rozhodujúce slovo. 18% si myslí, že ich je veľa, niektorí z nich sú dokonca úplne nepochopiteľne proti obrázkom.

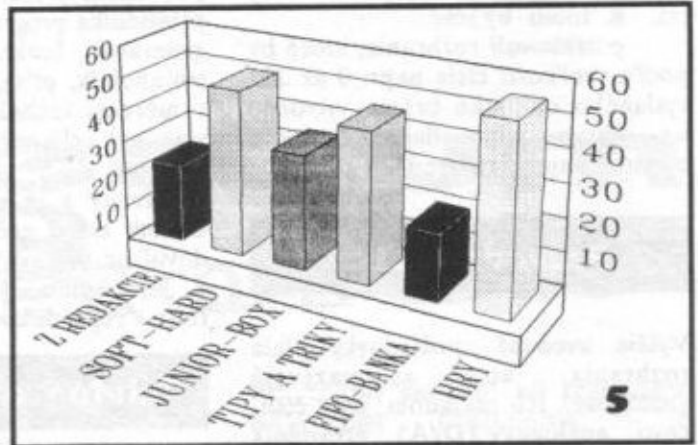
18. Ktorú otázku ste nepochopili?

Väčšina čitateľov vďaka svojej neobyčajnej inteligencii odpovedala na túto otázku jednoznačne a suverénne: "Pochopil som všetky otázky..."

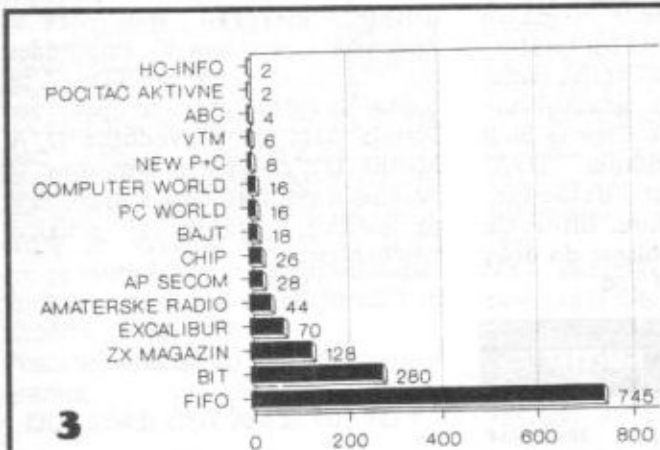
P.Š. z Rtně tvrdí predsa jasne: "Hloupí lidé snad Fifo nečtou!"

Skupinka humoristov vraj nepochopila práve túto otázku. Ale boli i skupiny, ktoré napísali konkrétne, ktorým otázkam nerozumeli. Vyhral to J.D. zo Žďáru nad Sázavou, ktorý uviedol ako nepochopenú otázku č.19! Ostatní tipovali najčastejšie č.16 a 13.

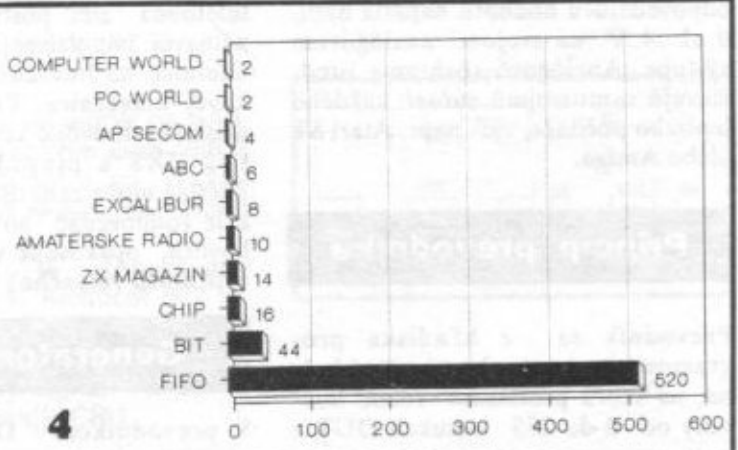
-J.Paučo-



5



3



4



PREVODNÍK D/A ČO S NÍM.

Niektorí čitatelia poznajú pojem prevodník D/A, iní majú prevodník D/A k počítaču pripojený, alebo sa s ním stretli v súvislosti s analógovým rozhraním. Tento článok prináša niekoľko námetov k využitiu prevodníka D/A, pričom však detailné riešenie (jednoduchý program, alebo zapojenie) je ponechané na tvorivých možnostiach užívateľa.

Úvod

Číslkové signály, s akými u ZXS vie pracovať napr. univerzálne rozhranie UR-4, majú väčšinou dva stavy: logickú jednotku (napr. 4 V) a logickú nulu (napr. 0.4 V). To znamená, že pokiaľ chceme ovládať napríklad žiarovku cez optočlen, dokážeme ju rozsvietiť alebo zhasnúť, ale nie nastaviť jej ľubovoľný jas. K tomu by sme

potrebovali rozhranie, ktoré by podľa veľkosti čísla napr. 0 až 255 vyslaného na jeho bránu, vytvorilo na výstupe odpovedajúcu hodnotu napätia, napr. v rozmedzí 0 až 4 V.

Prevodník D/A

Vyššie uvedené požiadavky plnia rozhrania, ktoré sa nazývajú analógové. Ich základom býva číslkovo analógový (D/A) prevodník priradzujúci číslu v rozsahu 0 až 255 odpovedajúcu hodnotu napätia napr. 0 až 4 V na svojom analógovom výstupe. Analógové rozhrania predstavujú samozrejmu súčasť každého lepšieho počítača, vid'. napr. Atari ST alebo Amiga.

Princíp prevodníka

Prevodník sa z hľadiska programovania chová ako výstupná brána, na ktorú posielame rôzne hodnoty od 0 do 255 inštrukcií OUT z

BASICu alebo strojového kódu. Tak napríklad inštrukcia OUT (63),255 vytvorí na analógovom výstupe napätie maximálne - 4 V, po OUT (63),128 vznikne napätie polovičné - 2 V a pri OUT (63),0 napätie nulové - 0 V.

Generátor funkcií

K objasneniu tohto použitia prevodníka D/A použijeme cyklus:

```
FOR i=0 TO 255: OUT (63),i:PAUSE 5:NEXT i
```

ktorý spôsobí, že napätie na výstupe sa bude plynulo zvyšovať od 0 asi do 4 V. Naopak cyklus:

```
FOR i=255 TO 0 STEP -1: OUT (63),i:PAUSE 5:NEXT i
```

vyvolá opačný proces. Ak zariaďujeme periodické striedanie oboch týchto cyklov, bude na prevodníku vytvárat' trojuholníkový signál. Na podobnom princípe si môže užívateľ prevodníka programovo vytvoriť tzv. generátor funkcií (sínus, obdĺžnik, trojuholník, píla), ktorý sa používa v meracej technike a stojí niekedy viac, než celý počítač. Taký program bol na ZXS v strojovom kóde zostavený a je v praxi používaný. Okrem tvaru generovaného signálu dovoľuje nastaviť i jeho kmitočet a amplitúdu s dobrou stabilitou a reprodukovateľnosťou.

Telefón a prevodník

Nie je ďaleko doba, kedy aj naša telefónna sieť postupne prejde zo zdĺhavej impulzivnej voľby rotačnej číselnice na frekvenčnú voľbu tlačítkovej klávesnice. Pre generovanie príslušných dvojíc kmitočtov sa hodí tiež ZXS s prevodníkom D/A. Počítač môže zaisťovať i ďalšie funkcie (odpovedač hovoru, šifrovanie hovoru, opakované volanie do doby uvoľnenia volaného) a pod.

Generátor šumu

S prevodníkom D/A môžeme

ľahko vytvoriť i šum s definovanými vlastnosťami. Šum v číslkovom vyjadrení je vlastne postupnosť pseudonáhodných čísel. Kto vie pracovať v strojovom kóde, nech si skúsi zostaviť program, ktorý na prevodníku D/A periodicky posiela obsah prvých ôsmich kB ZX ROM. Zistí, že ZX ROM celkom dobre šumí.

Uspávací prístroj

Od generátora šumu je už len krok ku kvalitnému generátoru napodobňujúcemu šumenie mora, morský prístroj, šumenie vetra alebo i zvuk kvapiek dažďa. Podobné zariadenia na podobných princípoch sa predávajú tiež za nemalú cenu v zahraničí a používajú ich aj niektoré nemocnice pre ukludnenie pacienta. Podobne pracujú aj niektoré tzv. elektronické opatrovateľky pre tie najmenšie deti.

Syntežátor zvuku

Prevodník D/A umožňuje vytvárat' tiež periodické zvuky. Jedna z metód využíva napr. harmonickú syntézu. Učený pán Fourier už dávno zistil, že akýkoľvek periodický signál možno rozložiť na súčet sínusových signálov vhodného kmitočtu, amplitúdy a fázy. Harmonický syntežátor, ktorý si môže zostaviť každý priemerný programátor ZXS, najprv sčíta (zmieša) podľa pokynov užívateľa niekoľko sínusoviek so zvoleným kmitočtom a amplitúdou a z výsledkov vytvorí tabuľku. Z tej potom strojový program opakovane vysielá dáta do prevodníku D/A. Možno tak zaujímavo laborovať so zvukom a vytvárat' dosiaľ nepoznané periodické signály a zvukové kombinácie.



Segmentový syntezátor signálu

Iná z metód vytvárania periodických signálov a zvukov je segmentový generátor, kde sa zvuk skladá zo segmentov definovaných užívateľom a graficky znázornených na obrazovke. Užívateľ ZXŠ sa tak oboznámi so základnými tvarmi signálov a ihneď získa predstavu o tom, ako v praxi znejú, aké majú zafarbenie a pod.

Tvorba reči

Tiež syntéza reči v lepšej kvalite ako jednobitový výstup sa bez prevodníka D/A nezaobíde. V ČSFR koluje mimo iné tiež program pre syntézu reči cez prevodník D/A pre ZXŠ. Ďalšie témy na zvukové využitie prevodníka D/A nájdú čitatelia v článku Hudobná elektronika na ZXŠ.

Prevodník A/D

Prevodník D/A môžeme použiť aj v opačnej funkcii, kedy naopak pomáha k prevodu analógového signálu na číslicový, napr. pri meraní. Predradíme mu komparátor, čo je obvod porovnávajúci hodnotu meraného napätia s hodnotou napätia z prevodníka D/A. Obslužný program pracuje tak, že sa k neznámej hodnote napätia, približuje známou hodnotou napätia D/A prevodníka tak dlho, až sú obe napätia približne rovnaké (váženie na rovnoramenných váhach). Toto je možné využiť napr. k snímaniu hodnôt z potenciometra mechanického digitizéra do ZXŠ, k čítaniu analógového ovládača alebo joysticku, k meraniu rôznych fyzikálnych veličín počítačom ZXŠ a pod.

Riadenie, regulácia

Zosilneným signálom z prevodníka D/A môžeme riadiť najrôznejšie

analógové veličiny, napr. teplotu v miestnosti, otáčky vŕtačky, jas žiarovky a pod. Veľa zaujímavých námetov na využitie prevodníka D/A nájdú čitatelia aj v našej literatúre (časopisy AR-A, AR-B, ST a pod). Niektoré boli tiež uverejnené v zborníkoch VM, ktoré pred niekoľkými rokmi vydala Karolinka.

Záver

Možnosti využitia prevodníka D/A, resp. analógových rozhraní, nie sú tak chudobné, ako by sa na prvý pohľad mohlo zdať, o čom svedčí i skutočnosť, že predstavujú štandardnú súčasť "lepších" počítačov. Analógové signály, zariadenia a celá technika nás bude obklopuvať ešte dlho a vždy budú lacnejšie než zodpovedajúce číslicové zariadenia. Pred hlbavým užívateľom ZXŠ sa vďaka analógovému rozhraniu môžu otvoriť celkom zaujímavé obzory zo sveta elektronickej hudby, ale i merania, riadenia a regulácie, ktoré pomocou ZXŠ a hrátok s ním ľahšie pochopí. To mu dovoľuje neskôršie lepšie riešiť rôzne problémy a otázky z analógovej techniky.

-rex-

ZX Spectrum MAGNETOFÓN

Programy väčšinou uchovávame na kazetách a preto si povieme pár slov o tom, ako prebieha tento záznam.

Spectrum má jeden z najdokonalejších vstupne výstupných obvodov čo sa týka spolupráce s magnetofónom. Na port #FE je pripojená za pomoci obvodu ULA zdiarka MIC a EAR. Napätie na MIC riadi tretí bit bajtu, ktorý je vyslaný na tento port. Ak je tento bit 0, je výstupné napätie 0,75V, a ak má bit hodnotu 1 je napätie -1.3V.

Predvedieme si to pomocou programu:

1 OUT 254,0:OUT 254,8: GO TO 1.

Pri čítaní sledujeme šiesty bit portu #FE. Najjednoduchšie nás o tom presvedčí nasledujúci program:

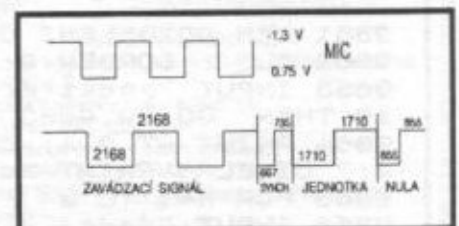
```
1 OUT 254,8
2 PRINT IN 254
3 POKE 23692,255
4 GO TO 2
```

Ak privedieme signál na EAR, uvidíme na obrazovke čísla 256 a 191. V ZX Spectre sa každý nahrávaný blok skladá zo štyroch častí.

Na začiatku je generovaný zavádzací signál. Kmitočet 807 Hz a dĺžka 5 sekúnd pre hlavičku a 2 sekundy pre blok dát.

Synchronizačný signál má 667 a 735 taktov (T) hodín CPU.

Po tomto signále sú prenášané dáta bez prerušenia: 1 je reprezentovaná 1710 T a 0 má 855 T.



Autora prosíme o zaslanie adresy!



BASIC v akci

```

9210 REM NEVYMAZATELNY RADEK
9211 LET a=PEEK 23637+256*PEEK 23638: POKE a,0: POKE a+1,0
9212 PAPER 7: BRIGHT 1: BORDER 1: FLASH 1: INK 0: CLS : REM © Ka
iser Jan 1988
9213 PAPER 7: INK 9: BRIGHT 1: BORDER 1: CLS : PRINT AT 2,11; FL
ASH 1;"N A U O D": PRINT AT 4,1; PAPER 2;"PRED SPUSTENIM PROGRAM
U VYMAZ": PRINT AT 5,13; PAPER 2;"RADKY": PRINT AT 6,10; PAPER 6
; FLASH 1;"9210 a 9213": PRINT AT 10,3; INK 2;"LISTOVANI PROVED
NORMALNE!": PRINT AT 15,3; PAPER 2; FLASH 1;"PO ZAVEDENI NULTEHO
RADKU-": PRINT AT 16,4; PAPER 6; FLASH 1;"PROVED VYMAZ RADKU 92
11!"

```

```

9430 REM POHYB PISMEN OD SPODU NAHORU, S MOZNOSTI ABY SE STEJNY
TEXT NEKOLIKRAT OPAKOVAL
9431 PAPER 4: BORDER 6: INK 9: CLS
9432 LET z=-2
9433 LET x$="To by bylo kdybych nedokazal aby to poradne jezdilo
kolem dokola a poradne! + = + = "
9434 FOR a=21 TO 0 STEP -1
9435 LET z=z+2
9436 FOR b=1 TO a-20+z
9437 PRINT BRIGHT 1; PAPER 7;AT a+b-1,15;x$(b TO b)
9438 NEXT b
9439 BEEP 0.1+(a/100),-3
9440 NEXT a
9441 LET x$=x$+x$+x$+"
9442 FOR a=0 TO LEN x$-22
9443 LET z$=x$(a+1 TO a+21)
9444 FOR b=0 TO 20
9445 PRINT PAPER 7; BRIGHT 1;AT b,15;z$(b+1 TO b+1): NEXT b
9446 PRINT PAPER 7; BRIGHT 1;AT 21,15;x$(a+22 TO a+22): BEEP .1
,-3: NEXT a
9447 IF a=z THEN PRINT AT b,15;" "
9448 CLS

```

Jan Kaiser
pre vás

```

9850 REM PSANI CISLIC VE SLOUPCICH POD SEBE
9851 REM x=cislo, ktere chci zapsat!!!! d=celkova delka cisla v
cetne desetine carky, soucasne oznacuje na kterou pozici od kraj
e, pripadne od predchazejiciho cisla se bude psat posledni cisli
ce!!!!!! u=pocet desetinych mist
9852 BORDER 2: CLS : LET l=0
9853 DEF FN u$(x,d,u)=" ( TO d-(x<0)-LEN (STR$
INT ABS x)-u-1-(((LEN (STR$ INT ABS x)))<>(LEN (STR$ (INT ABS x+
((ABS x-INT ABS x)>(1-.5*10^(-u)))))))+" ( TO x<0)+STR$ (INT ABS
x+((ABS x-INT ABS x)>(1-.5*10^(-u)))+(STR$ (ABS x-INT ABS x+1.00
00001+.5*10^(-u)) (2 TO 2+u)
9854 FOR n=1 TO 10
9855 INPUT "zadej cislo ";b
9856 PRINT FN u$(b,6,2);;FN u$(b,10,4);" ";b
9857 LET l=l+b
9858 NEXT n
9859 PRINT " "
9860 PRINT FN u$(l,6,2);;FN u$(l,10,4);" ";l

```

```

9861 REM ROZDELENI CISLA DO DVOU BAJTU
9862 CLS : BORDER 0: PAPER 6: INK 0: CLS
9863 INPUT "pocet prevadenych cisel? (max. 19) ";m: IF m<0 OR m>
19 THEN GO TO 9863
9864 PRINT AT 0,4; BRIGHT 1;"BUDE PREVADENO "; FLASH 1;m; FLASH
0;" CISEL": PRINT "cislo nizsi byt vyssi byt"
9865 FOR n=1 TO m
9866 INPUT "zadej cislo: ";x
9867 IF x<0 OR x>65535 THEN PRINT AT 10,13;"CHYBA": PAUSE 150:
PRINT AT 10,13;" "; GO TO 9866
9868 LET y=INT (x/256): LET z=x-(y*256)
9869 PRINT AT (n+1),0;x;TAB 9;z;TAB 21;y: NEXT n: PRINT TAB 13;"
KONEC": PAUSE 200

```




TAPE VERSUS D40

Mnoho užívateľov disketovej jednotky má nemalé starosti s prenesením programov z pásky na disk. Tí, čo s počítačom pracujú vážnejšie, si väčšinou dokážu poradiť. No a tí druhí sú väčšinou hráči, ktorí problém riešia jednoducho: tlačítko SNAP. Niekedy sa vyhnúť nedá, ale...

Ale dá sa to riešiť rôznym spôsobom. Však posúďte sami.

SPITFIRE

Najprv vždy dokonale preskúame, ako je hra uložená na páске. Najlepšie je hru uložiť práve v tejto podobe. Ako príklad si vezmeme letecký simulátor SPITFIRE. Program je zložený z troch blokov. Zadávací BASIC, obrázok a hlavná bezhlavičková časť. Všimnime si, že obrázok nemá 6912 bajtov, ale je o 15 bajtov dlhší. Táto dĺžka zodpovedá loaderu v strojovom kóde (môže byť aj dlhší). Ak pozrieme do BASICu vidíme, že po nahraní obrázka (LOAD "" CODE 16384) je odštartovaný príkazom RANDOMIZE USR 23296 strojový kód. Pretože 23296 adresuje prvú pamäťovú bunku za VRAM (16384+6912), je jasné, že sa s obrázkom naozaj nahral aj loader.

Nájdem tu rutinu:

```
LD HL, #6000 ; POČIATOČNÁ ADRESA
LD DE, #9600 ; DĹŽKA BLOKU
LD A, #FF
SCF
CALL #0556
JP #6000 ; ŠTARTOVACIA ADRESA
```

Po tomto zistení sa môžeme pustiť do ukladania programu na disk. Zostavíme si najprv nový BASICový zavádzač.

10 BORDER 1: PAPER: 1: INK 1: CLS: POKE 23659,0: LOAD ""SPIT/c1" CODE 16384: LOAD * ""SPIT/c2" CODE 24576: RANDOMIZE USR 24576

Na disk ho uložíme SAVE ""SPITFIRE" LINE 10

Prevedieme NEW, zadáme LOAD "" CODE 16384: SAVE ""SPIT/c1" CODE 16384,6912 a odošleme. Teraz spustíme kazetu v mieste, kde začína obrázok. Po načítaní sa ihneď prenesie na disk. Teraz už bez loadera. Posledným problémom je hlavný blok. Musíme si preň vytvoriť hlavičku. Pripravíme si čistú kazetu, zadáme SAVE "x" CODE 24576,38400, spustíme nahrávanie a príkaz odošleme. Hneď ako sa nahrá hlavička zastavte magnetofón.

Teraz zadáme LOAD "" CODE: SAVE ""SPIT/c2" CODE 24576, 38400 a odošleme. Nahráme pripravenú hlavičku (iba hlavičku), vymeníme kazetu a dohráme bezhlavičkový blok. Pri bezchybnom nahraní sa automaticky uloží na disk a tým sme túto zdĺhavú prácu ukončili. Prevedieme reset počítača a presvedčíme sa o úspešnosti nášho konania nahraním programu z diskety.

- Petr Újezdský -

ry9op5snkEh bf4v mf dFhf 69?

Šifrovanie dát na ZX Spectrum používajú firmy nielen pre ochranu programového vybavenia pred pirátmi, ale uplatňuje sa tiež v bežnej užívateľskej praxi. Uved'me napr. príhodu z jedného klubu výpočtovej techniky, kde už pred 10 rokmi bol predvádzaný vtedajší hit - program pre jemnú grafiku na počítači Sinclair ZX-81.

Tento klub programy rád prijímal, predvádzal ale nerád poskytoval záujemcom. Pri jednej klubovej schôdzi neznámy mladík ukradol predvádzaciu kazetu a so slovami: "nikdy by som neveril, že niečo takého existuje, zmizol so svojím kamarátom na motorke ešte skôr, než sa ostatní spamätali. Aké však asi muselo byť doma ich prekvapenie: program bol zašifrovaný tak, že bez znalosti tajne zadávaného hesla, ho nešlo použiť".

Šifrovanie dát na kazetách pre ZXS sa používalo najmä pri výmene programu so zahraničím. I medzi colníkmi boli Spectristi a kto cez hranice poslal nešifrovaný program, mohol si byť istý, že si ho niekto po ceste skopíruje. Preto vzniklo niekoľko šifrovacích kopírákov, napr. CRYPTOCOPY, ktoré dokázali dáta pred alebo po nahraní zakódovať alebo odkódovať podľa hesla, ktoré poznal len odosielateľ a príjemca. Nebolo to zase tak jednoduché, pretože existovali zákony zakazujúce predávanie akýchkoľvek šifrovaných dát do cudziny. Tu sa jednalo hlavne o počítačové hry, alebo systémové programy a na kazete bol vždy uvedený ich zoznam, takže pokiaľ viem, nikomu sa vtedy kazeta ani ich obsah nestratili (nebol zmazaný).

Dalej bolo použité šifrovanie dát pre ZXS na niektorých výstavách, kde boli predvádzané niektoré autorské programy. Aj keď bola tu a tam niektorá kazeta ukradnutá, zlodaj okrem nej nezískal viac, než názvy programov a zašifrovanú

ŠIFROVANIE DÁT

postupnosť kódu.

Pre šifrovanie dát sa dobre využívajú HW-doplňky, napr. EPROM pod názvom SECURE ROM a pod., ktoré v podstate umožňujú šifrovanie dát i veľmi rýchlo, napr. v rámci čítania z MGF, Microdrive, alebo disku.

Ku kódovaniu a dekodovaniu dát existuje celý rad spôsobov, od tých klasických a jednoduchých, až po tie najmodernejšie (napr. metóda s verejne prístupným kľúčom). Pre ZXS sa hodili aj tie najjednoduchšie postupy, ktoré sú známe napríklad z niektorých počítačových hier a pre ochranu dát na kazete, ktorá môže byť buď ukradnutá, alebo nelegálne okopírovaná napr. pri posielaní, bohate stačí. Algoritmus však musí byť taký, aby nebolo možné z programu jednoducho zistiť (napr. pri operácii XOR medzi heslom a postupnosťou núl sa heslo v zakódovanej postupnosti objaví), ani zistiť porovnaním dvoch alebo viacej podobne zakódovaných programov.

Čisto hardwarové spôsoby kódovania majú výhodu v tom, že časovo nezaťažujú počítač a programy, kde chceme pracovať so zakódovanými dátami nie je potrebné akokoľvek upravovať. Takýto utajovač sa potom zapojí len medzi vonkajšie zariadenia (napr. MGF alebo disk a počítač) a po zadaní hesla môžeme začať normálne pracovať. Kdokoľvek by však z disku alebo kazety chcel dáta či programy využívať, bez

znalosti kľúča a bez utajovača, neuspeje.

V zahraničí, ale i u nás napr. vo vojenskej spojovacej technike sa podobné spôsoby už mnoho rokov používajú nielen pre utajovanie dát počítačov, ale i napr. pre utajovanie telefónnych hovorov - tzv. scramblery.

Existujú metódy vychádzajúce z teórie kódu, ktorými možno i zašifrované dáta bez znalosti kľúča odkódovať (nie však za každých okolností). Zatiaľ však nemáme k dispozícii tak rýchle počítače a také metódy odkódovania, ktoré by boli dostatočné k týmto účelom, takže pri voľbe účinnej metódy je ochrana dát viac menej bezpečná.

-rex-

JEŽSOFT

MIDITOOLS

**PROGRAM
PRE OBSLUHU
JEDNOTKY D40**

Čo tento originálny programový balík umožňuje?

- premenovať diskety
- kopírovať programy s jednou mechanikou D 40
- mazať všetky typy súborov
- kontrolovať FAT tabuľku
- kontrolovať a čítať obsah sektorov
- vyberať obrázky zo SNAPov
- poukovať SNAPSHOTy s priamym zásahom na disketu

Cena za komplet je 140,- Kčs vrátane manuálu a diskety DD/DS + poštovné

**Pavel Ježek, Kosmonautů 244
530 09 Pardubice**



Naprogramujte si ekonomickou hru!

Každý se s nimi již setkal - s hrami typu Chamurabi, Vládce ostrova, nověji pak Elite, Sim city, Defender a j. - ve kterých nezáleží tolik na pohotovosti a rychlosti práce s joystickem, ale spíše na dobrém úsudku. Možná však nevíte, že tyto logické či strategické hry jsou obdobou ekonomických her, které se jako metoda výuky používají zejména pro výcvik manažerů ve správném rozhodování.

Základem ekonomické hry je model (obvykle matematický) ekonomických procesů, např. závislost odbytu výrobků na jejich ceně, kvalitě, ale i třeba na reklamě, marketingu; zisku firmy na nákladech, produktivitě práce; závislost kvality výrobků a produktivity práce na mzdách, na nákladech na školení pracovníků, na investicích do obnovy techniky, do výzkumu a vývoje atd.

Hra postupuje v cyklech určitých období, např. týdnech, dekadách, měsících, čtvrtletích apod. Na začátku cyklu hráči (účastníci výuky) provedou rozhodnutí, tj. určí (podle povahy hry) výši výroby, naplánují náklady a investice na různé činnosti. Rozhodnutí se zpracuje na modelu hry, většinou počítačovým programem, který vlastně simuluje chování trhu, vč. určitých pravděpodobnostních rizik, jako např. působení konkurence, havárie apod. Výsledkem je stav firmy na konci období, podle kterého se zpracovává rozhodnutí na další cyklus.

Účastníci jsou obvykle rozděleni do skupin, ve kterých mohou dokonce hrát různé funkce - ředitel, ekonomický náměstek, účetní, vedoucí výroby apod. Skupiny budou soutěžit o nejlepší výsledek, nebo v dokonalejších modelech hrají proti sobě, tj. konkurují si, příp. mohou i kooperovat.

Použití ekonomických her ve výuce má nesporné výhody - během několika hodin (dnů) můžeme projít několik měsíců či roků vývoje firmy, takže bez finančních ztrát můžeme navicňovat volbu strategie a hledání optimální taktiky v rozhodování se zřetelem na různá kritéria. I když samozřejmě reálný život je o hodně složitější.

Přinášíme vám velmi jednoduchou ekonomickou hru, která však má většinu výše uvedených znaků a úspěch v ní rovněž závisí na nalezení správné strategie a volbě

týdnu. V jednotlivých týdnech kolísá spotřeba materiálu proti předpokládanému rovnoměrnému nárůstu v rozmezí 85 až 115 %.

Další částí modelu hry jsou ekonomické podmínky. Za dovoz objednaného materiálu bez ohledu na jeho množství se účtuje 900,- Kčs. Nespotebovaný materiál se uloží přes víkend na další týden do příručního skladu, kde zaplatíte 2,- Kčs za každý kus. Pokud je výroba v daném týdnu vyšší než máte k dispozici materiálu, dodá vám chybějící počet kusů rezervní sklad. Za tuto neplánovanou dodávku zaplatíte poprvé 600,- Kčs a za každou další vždy 1 200,- Kčs rovněž bez ohledu na dodané množství.

Hra probíhá na pracovním výkazu, který má 10 řádků pro jednotlivé týdny a 7 sloupců, do kterých se zapisují údaje:

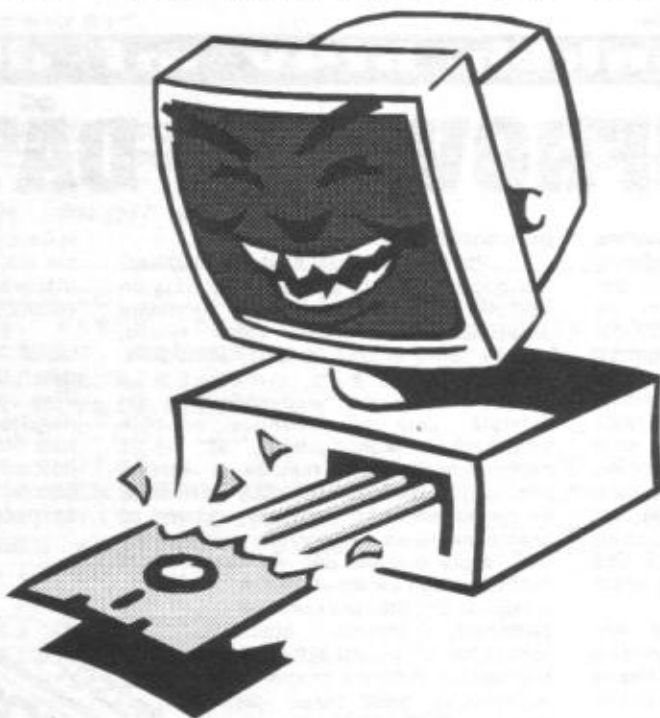
- pořadové číslo týdne,
- vaše objednávka počtu kusů materiálu,
- kolik kusů máte k dispozici, tj. vč. množství, které vám zbylo z minulého týdne,
- skutečná spotřeba materiálu, kterou vygeneruje počítač na základě modelu hry,
- kolik kusů materiálu vám zbylo po odečtení spotřeby ve výrobě,
- skladné v Kčs,

- celkové náklady, které jsou součtem dopravného, skladného a případně poplatku za dodávku z rezervního skladu.

Cílem hry je samozřejmě dosáhnout v součtu za všech 10 týdnů co nejnižších celkových nákladů. A jaké je hodnocení výsledků?

- Velmi špatné, když náklady přesáhnou 10 000,- Kčs, funkci zásobovače by vám v podniku nesevěřili, ale neznamená to, že nemůžete vyniknout v nějaké jiné činnosti;

- špatné, když se náklady po-



taktiky.

Stanete se na deset týdnů hlavním zásobovačem podniku a vaším úkolem je objednávat vždy na týden dopředu materiál pro výrobu tak, aby to stálo co nejméně. Základem modelu hry je vývoj výroby, a tudíž i potřeby materiálu pro její zabezpečení. Výši výroby předem přesně neznáme. Víme však, že v minulém, tj. nultém týdnu, činila spotřeba materiálu 200 kusů, že výroba má kolísavou stoupající tendenci tak, že v 10. týdnu dosáhne asi o 40 % vyšší hodnoty než v 0.



hybují v rozmezí od 9 500,- do 10 000,- Kčs, takhle byste se přemíř za svou práci nedočkal a měl byste při rozhodování používat více hlavu;

- dobré, pokud jste dosáhl nákladů od 8 700,- do 9 500,- Kčs, znamená to že jste se snažil, ale moc vynalézavý nejste;

- velmi dobré, jestliže dostanete náklady do intervalu od

8 000,- do 8 700,- Kčs, pak stačí ještě trochu vylepšit taktiku a dostanete se do extra třídy;

- výtečné, když jste to dokázal pod 8 000,- Kčs, prokázal jste výborné rozhodovací schopnosti a zasloužíte si blahopřání.

Přejeme vám dobrou zábavu a pokud se vám bude zdát, že to pod 8 000,- nelze zahrát, nezaoufejte a ne-

nechte se odradit.

Program obsahuje jen nejnntnější část - algoritmus vlastní hry a můžete si jej různě vylepšit, např. doplněním textů s podmínkami hry, tabulkou nejlepších výkonů apod.

- O. Gemrot -

```

10 REM Zasobovani materialem
20 REM Konstanty
30 LET SL=0: LET RD=164
40 BORDER 4: PAPER 0: INK 7
50 POKE 23658,8
60 REM Deklarace promennych
70 DIM A(3,10)
80 FOR J=1 TO 10
90 LET A(1,J)=200+8*J
100 LET A(2,J)=170+7*J-(J>4)-(J>9)
110 LET A(3,J)=231+9*J+(J>4)+(J>9)
120 NEXT J
130 LET Q=0
140 LET CS=0
150 LET K=0
160 LET PV=0
170 LET Z=0
180 LET CN=0
190 REM Tisk formulare
200 CLS
210 PRINT INVERSE 1;" PRACOVNI VYKAZ "
220 PRINT "" OB- K DI SPO ZB Y- SKLA NA-"
230 PRINT "T JED- SPO- TRE VA DNE KLA-
DY"
240 PRINT " NANO ZICI BA CELK."
250 PLOT SL,RD: DRAW 255,0
260 PLOT SL,RD-32: DRAW 255,0
270 PLOT SL,RD-120: DRAW 255,0
280 PLOT SL,RD-136: DRAW 255,0
290 FOR J=0 TO 5: PLOT SL+20+40*J-
8*(J>2),RD: DRAW 0,-135+15*(J=2):
NEXT J
300 PLOT SL+92,RD-120: DRAW 0,-16
310 DRAW -32,16: DRAW 32,0: DRAW -32,16
320 REM Sehravka
330 FOR T=1 TO 10

```

```

340 PRINT AT 20,0;"KOLIK OBJEDNATE V
";T;" TYDNU ?"
350 LET V=0
360 LET DV=0
370 INPUT Q1
380 LET R=INT ((RND*4)+1)
390 IF R=1 THEN LET S=A(1,T)
400 IF R=2 THEN LET S=A(2,T)+INT
(RND*(A(3,T)-A(2,T)))
410 IF R=3 OR R=4 THEN LET S=INT
(A(2,T)+((A(3,T)-A(2,T))/4))+INT
(RND*((A(3,T)-A(2,T))/2))
420 LET D=Q1+Z
430 LET Z=D-S
440 IF Z>=0 THEN GO TO 490
450 LET Z=0
460 LET PV=PV+1
470 IF PV=1 THEN LET V=600
480 IF PV>1 THEN LET V=1200
490 IF Q1>0 THEN LET DV=900
500 LET K1=Z*2
510 LET N1=K1+DV+V
520 PRINT AT (5+T),0;T;AT (5+T),3;Q1;AT
(5+T),8;D;AT (5+T),13;S;AT
(5+T),17;Z;AT
(5+T),22;K1;AT(5+T),27;N1
530 LET Q=Q+Q1
540 LET CS=CS+S
550 LET K=K+K1
560 LET CN=CN+N1
570 NEXT T
580 PRINT AT 17,3;Q;AT 17,12;CS;AT
17,17;Q-CS;AT 17,22;K;AT 17,27;CN
590 PRINT AT 20,0;"
600 STOP
610 REM O. GEMROT, 1992

```

Rolujeme, rolujeme

Martin Kladnický z Prahy nám poslal příspěvek, který bude určité zaujímat začínajících fachmanov v strojáku. Tento efekt ste už určité neraz videli v různých programech. Nech sa páči vyskúšat.

-M. Kladnický -

```

POSUN RIADKU
DOLAVA
ORG 60000
LD HL,22527
LD C,8
NR LD B,31
XOR A
NOV RL (HL)
DEC HL
DJNZ NOV
RL (HL)
LD L,255

```

```

DEC H
DEC C
JR NZ,NR
RET
POSUN RIADKU
DOPRAVA
ORG 60022
LD HL,20704
LD C,8
NR1 LD B,31
XOR A

```

```

NOV1 RR (HL)
INC HL
DJNZ NOV1
RR (HL)
LD L,224
INC H
DEC C
JR NZ,NR1
RET

```



ZVUKOVÝ GENERÁTOR MELODIK

Výrobca obľúbených počítačov Didaktik Gama, M a nie menej populárnych disketových mechaník D40 i D80 prichádza na trh s užitočným doplnkom - trojkanálovým zvukovým generátorom MELODIK na bázi obvodu AY-3-8912. Generátor rozširuje zvukové možnosti klasických Sinclairov či Didaktikov na úroveň ZXS 128K, čo znamená, že užívateľ má možnosť využívať i prevažnú väčšinu hudobných programov, pôvodne určených len pre stodvadsaťosmičky.

Generátor MELODIK, o málo väčší než IF UR-4, má priechodzí konektor, takže môže byť bez problému ľahko pripojený k počítaču súčasne s inou perifériou, napr. D40 alebo IF pre joystick. K reprodukcii zvuku sa používa malý reproduktorček, známy z Didaktiku Gama, prípadne možno použiť vonkajší zosilovač, či stereo slúchadlá. Hlasitosť hudby z reproduktorčeka sa nastavuje potenciometrom.

Srdcom generátora je už vyššie zmienený AY-3-8912, ktorý sa od AY-3-8910 opísaného vo FIFO, líši len menším počtom (28) vývodov a tým, že neobsahuje jednu bránu V/V; po zvukovej i programovej stránke sú obidva obvody rovnocenné. Pre dekódovanie adres je použitý MH3205 a dve hradlá IO 74LS00, zvyšné dve hradlá tvorí kryštálom riadený generátor s kmitočtom asi 3.85 MHz deleným dvoma polovicami IO MH7474 (druhá polovica 7474 nie je využitá). Zvukový signál generátora je rozdelený odporovou sieťou do dvoch kanálov pre stereo a potom dvojicou odporu zlúčený na monofónny signál pre nf zosilovač s IO LM 386. Obvod AY-3-8912 obsahuje jednu obojsmernú osembitovú bránu, ktorá však u MELODIKa nie je vyvedená na konektor, ani využitá pre vnútorné účely. Priechodzí konektor nemá prepojené signály označené u klasickeho ZXS ako U,V,Y,VIDEO, +9V, +12V, -12V a pin medzi D7 a deliacu medzeru (slotem), pretože ani počítače Didaktik väčšinu týchto signálov nemajú použitých.

Po elektrickej stránke je, v porovnaní napr. s niektorými našimi firemnými zvukovými generátormi, MELODIK vyriešený a vyrobený veľmi pekne. Plastiková krabička, ani návod u funkčného vzorku k otestovaniu priložené neboli, a preto sa k nim nemôžem vyjadriť. Tiež, po zvukovej stránke, je MELODIK plne porovnateľný s obdobnými západnými výrobkami a v mnohom ich aj predbieha (priechodzí konektor, hodinový

kmitočtet riadený kryštálom a pod.).

Závažné výhrady k MELODIKu nemám, len snád niekoľko nasledujúcich drobností. Oska potenciometra by mala smerovať najlepšie hore a nie dozadu, kde kôli nej nemusí ísť nasadiť na MELODIK ďalšia periféria, rozmernejšia než MELODIK. Brána V/V u AY-3-8912 by mala byť vyvedená na konektor k dispozícii užívateľovi. Je napr. málo známe, že aj takú osembitovú bránu možno po určitom triku použiť napr. pre pripojenie tlačiarne s rozhraním Centronics u ZXS, o svetelnom pere alebo myši ani nehovoriac. Zvuk cez vstavaný zosilovač a reproduktorček nie je príliš dobrý, lebo tak malý akustický menič, a navyiac bez dobrej ozvučnice, nie je schopný dostatočne kvalitne reprodukovat' napr. hlboké tóny. Pokiaľ by ZXS i Didaktik mali shodné anténové konektory, bolo by lepšie použiť zvukový modulátor a zvuk počúvať z reproduktora TVP. Obdobné riešenie je použité napríklad u obľúbenej zahraničnej periférie Currah Microspeech pre ZXS, kde je k TV signálu prechádzajúcim touto IF jednoduchým modulátorom kvalitne pridávaný zvuk. Cenovo i zložitost'ou vychádza takýto modulátor rovnocenne s nf zosilovačom u MELODIKa. Oceňujem priechodzí konektor u MELODIKa, ale bolo by lepšie, keby takýto priechodzí konektor, skôr než MELODIK, obsahoval už zosilovač zbernice u disketovej jednotky D40, čo by uvítali užívatelia, ktorí súčasne s D40 potrebujú používať aj iné zariadenia, napr. klasický hudobný generátor s nepriechodzím konektorom. Inak sú nútení používať buď len jediné zariadenie, alebo rôzne rozdvojky, ktoré predlžujú a zat'azujú zbernicu počítača a s ktorým niektoré periférie potom nemusia vždy dobre pracovať. Spolu s D40 som MELODIK nemal možnosť, pre krátku dobu zapožičania, otestovať.

Tak ako každé zariadenie, možno i MELODIK a s ním väčšinu u nás predávaných alebo amatérsky konštruovaných hudobných generátorov vylepšiť. Prvé zdokonalenie sa týka v radení troch miniatúrnych spínačov DIL do prívodu k jednotlivým kanálom A,B,C u AY-3-8912. Ich spínaním a rozpojovaním potom pri hraní môžeme zistiť, akú melódiu ktorý kanál hrá a teda napr. poznávať, ako je skladba urobená (miesto spínačov možno použiť i potenciometre zmiešovače). Užívateľovi sa často stane, že napr. pri



BREAKu niektoré melódie v BASICu zostanú vo zvukovom generátore uložené naposledy zapísané dáta a i napriek tomu, že je program zastavený, generátor ďalej hrá posledné tóny. Riešením je previesť RESET, alebo znovu zapnúť a vypnúť počítač, čím však pridáme o program. Preto sa vyplatí mať na generátore vlastné tlačítko RESET, ktoré síce vynuluje generátor, ale nespôsobí pritom RESET počítača. Zvukový generátor by mal obsahovať tiež spínač INHIBIT zamedzujúci kolíziu so súčasne pripojenými perifériami, ktoré používajú rovnaké adresovanie, alebo jeho zrkadiel. Konečne u MELODIKa možno využiť jednu 1/2 IO 7474 napr. ako jednobitovú bránu v spojení s dekodérom 3205 a hradlami. Brána môže slúžiť mimo iného napríklad pre programové prevedenie funkcie Inhibit (uzatvorenie prístupu do zvukového generátora).

Užívateľ Didaktiku Gama sa asi začuduje, že mu MELODIK, rovnako ako iné generátory s AY-3-8912 či 12, síce bude fungovať pri ovládaní zo strojového kódu, ale nikdy pri inštrukciách IN a OUT z BASICu. Tento jav je spôsobený programovou nezlučiteľnosťou Didaktiku Gama so ZX Spectrum pri interpretácii príkazu typu OUT a možno ho riešiť napr. napísaním krátkeho programu v strojovom kóde alebo úpravou počítača umožňujúci využívať Sinclair ROM (napr. použitím vnútornej EPROM, úpravou na tzv. magické možnosti a pod.).

Zvukový generátor MELODIK je vítaným doplnkom Sinclairu i Didaktiku a určite nájde ohlas medzi hudobnými priaznivcami. Škoda len, že sa na našom trhu za rovnakú cenu (690,-Kčs) neobjavil už pred niekoľkými rokmi a prichádza až v dobe, kedy je náš trh už z časti nasýtený obdobnými, aj keď nie vždy tak kvalitnými výrobkami iných firiem.

-rex-

TROJKANÁLOVÝ ZVUKOVÝ MODUL FIRMY "BEST"

Ešte raz AY 3-8912

V II. čísle FIFA jsme uveřejnili inzerát firmy BEST, která vyrábí zvukový modul s obvodem AY-3-8912, připojitelný k počítačům SPECTRUM, DELTA, DIDAKTIK GAMA a DIDAKTIK M. Že se majitelům tohoto modulu otevírají zcela nové možnosti jak ve využití počítače, tak v požitku z hraní her, které obsahují hudební rutiny pro tento modul, není třeba asi moc zdůrazňovat. Jedna věc je však inzerát, druhá (a někdy dost odlišná) je skutečnost. Rozhodl jsem se proto podělit se s čtenáři FIFA zkušenostmi s tímto modulem, který jsem zcela nedávno právě u firmy BEST zakoupil.

Po asi měsíčním čekání (důvod se dozvíte dále) jsem obdržel na dobírku úhledný malý balíček. Zásilka obsahovala samotný modul, záruční list na 12 měsíců(!) a

několikastránkový popis základních funkcí a programování obvodu AY. Vlastní modul (viz snímek) tvoří elegantní plochá černá krabička o rozměrech 69 x 91 x 19 mm, max. délka včetně konektoru na sběrnici počítače je 106 mm. Výrobek po vzhledové stránce a svým zpracováním působí velice profesionálně a jistě by se za něj nestyděl žádný výrobce renomovaného jména. Krabička, pečlivý výlisek z umělé hmoty, má na horním víčku přilepen estetický firemní štítek s popiskami. Na jedné straně krabičky je konektor, kterým modul připojíte ke sběrnici počítače. Výstupní signál o velikosti asi 200 milivolt je z modulu vyveden na druhé straně pomocí stereo konektoru JACK 3,5 mm. Abychom tedy modul mohli vůbec využít, potřebujeme zesilovač signálu (rádio, klasický zesilovač, magnetofon nebo gramofon) a reproduktory. Budete si ale muset vyrobit odpovídající propojovací šňůry. V nouzi lze připojit i některé druhy sluchátek, poslech z nich však nebude příliš hlasitý.

Funkční zkouška dopadla





rovněž velice dobře - zvuk z modulu je plně stereofonní (z každé reproduktory slyšíte jinou část zvukového doprovodu) a bez jakýchkoliv slyšitelných závad či zkreslení zvuku. Pokud můžete, připojte si modul k dobrému zesilovači a reproduktorovým soustavám, pak je zvuk nejkvalitnější. Na základě osobních zkušeností tedy mohu tento zásuvný stereomodul s obvodem AY-3-8912 všem vřele doporučit! Aha, pokud některé z vás mate, že se občas objevují zprávy o osazení těchto modulů obvodem AY-3-8912 a občas AY-3-8910, vězte, že jsou identické, až na to, že AY-3-8912 má jednu vstupně/výstupní bránu navíc, ale ta zde stejně není využita.

Firmu BEST, která nedávno

přesídlila do nových prostor v Ostravě, tvoří v současnosti 3 mladí muži. Se stěhováním a zařizováním souviselo i ono zdržení zásilky. Nyní je již vše O.K. a pracovníci firmy se budou snažit zvládnout i případný větší zájem o jejich výrobek. Navíc pro vás připravují další verzi svého výrobku, kterou jistě mnoho majitelů přídatných zařízení a diskových jednotek přivítá. Je to zvukový modul s průchozím konektorem (s vyvedenou sběrnicí). Znamená to tedy, že po připojení inovovaného modulu k počítači nic nebrání tomu, abyste na sběrnici, vyčnívající z druhé strany modulu, připojili další zařízení! Je již stanovena cena i pro tento modul - na 820 Kčs. Původní modul pak stojí

690 Kčs. Jsou to určitě nemalé finanční položky, je však třeba si uvědomit, že hlavní část ceny tvoří drahý a obtížně sehnatelný obvod AY a konektor na připojení k počítači. Inovovaný modul potřebuje navíc sběrnicový konektor v plné šířce, tady už nestačí kratší rozpálený, který se pak dá využít na dva zvukové moduly...

Všem, kteří si teď, nebo v budoucnu, zvukový modul s AY-3-8912 pořídí, přeji čistý zvuk, dobrý poslech a stálý přísun programů a her, které obvod AY využívají.

- Petr -

Danger is my business!

KLADIVO 2

Hellsoft 1992

Vydavatel'stvo knih a příruček pro našich miláčikov fungujúce pod názvom Hellsoft sa skutočne číni. V krátkej dobe sme od tejto firmy dostali do redakcie niekoľko nových titulov, ktoré aspoň trochu zaplňajú prázdne miesto na chudobnom trhu literatúry pre mikropočítače.

Najsympatickejšia je u tejto firmy cenová politika - hoci podobných knih by sa predali celé hory aj za vysokú cenu (pretože ak nič iné, ľudia sú ochotní platiť až nerozumne veľa), knihy od Hellsoftu sú za ľudové ceny.

KLADIVO-2 je kniha pre pirátov. O tom vlastne svedčí aj jej podtitul. Je to kniha o vykrádání a úpravách hier.

V prvej časti nájdete podrobne popísané náhradné loadery niektorých známych hier, ktoré vám z nich vybrakujú hudbu. Tú si potom môžete nahráť na kazetu a používať na svoje "tvorivé" účely alebo len tak počúvať.

Konečne sa v tejto knihe objavili aj príklady pre nové hry a nie len už niekde dávno uverejnené finity pre staré hity (nájdete tu napr. Licence to Kill, Mig 29 Fighter, Defender of the Crown).

V druhej časti knihy nájdete svoje potešenie všetci tí, ktorí vlastnia DM alebo starého Sinclaira ISSUE 2. U týchto počítačov totiž niektoré hry "záhadne" padajú a zasekávajú sa. Je to z rôznych

dôvodov, ktoré teraz nebudeme spomínať, ale KLADIVO vám poradí ako pár hier spojzdnit' (celkom tri!!! - Top Gun, Cobra Stal-lone, Renegade 1). Samozrejme je potrebné mať aspoň základné vedomosti o assembleri i keď uvedené príklady si ľahko naučujú aj tvrdí bejzíkari. Ak ma až potiaľto kniha zaujala, posledná časť mi náladu pokazila úplne.

Tento záver knihy, ktorý zaberá celú tretinu, je bohužiaľ celkom pomýlený. Ponúka sa tu návod na tri pomocné programy: Hammer - ktorý slúži na vyhľadávanie obrázkov a znakových sád v programoch, Hammer 2 - kratučký monitor, a MON 2 - monitor disassembler. Čo sú to však za programy? Nemáte ich? Môžete si ich zakúpiť priamo u firmy Hellsoft na kazete za 40.-Kčs. Ak nie, potom vám je tretina knihy nanič, alebo si musíte doľahčnú programy niekde ukradnúť (!).

Návody k

predávaným programom býva zvykom dodávať spolu s nimi a nie zvlášť. Ak ku kazete tieto návody dostanete (neviem, pretože kazetu sme od firmy nedostali), potom je zbytočné ich znovu uverejňovať v knihe. A ak pri kazete návody nie sú, po jej zakúpení vás firma vlastne núti aj ku kúpe knihy. A to nie je seriózne jednanie so zákazníkom.

Škoda tohto záverečného lapsusu, inak by som vám rád knihu KLADIVO-2 v cene 22 korún odporučil.

-J.Paučo-

DISK UTILITY

SUPER CENA
129.- Kčs

Ponúkame Vám súbor programov pre prácu na disketovej jednotke D40(D80)

PACK & DEPACK: Programy pre konverziu primáciu a dekonverziu primáciu dát na disketách.

FORMÁT: program pre formátovanie diskiet na 80, 360, 400 a 430 kB.

RUN: Program na spúšťanie a premenovanie programov na disketách.

Náš komplet Vám ušetrí čas a čas sú predsa peniaze!

PENT Computer BOX 531, B. Bystrica



FIFO-BANKA®

DISCIPLE & UNIVERSUM

Chtěl bych upozornit všechny majitele (i ty budoucí) diskového řadiče DISCIPLE, aby si dávali pozor při provozování programů z Proximy, které přepisují systémové proměnné ZX Spectra. Jsou to především programy od Universumu, a sice: Pantagruel, Gargantua, Goliath, David, Devast Ace, Prometheus. Jinak budete pouštět "do éteru" zavirované programy, nebo se jim budou (Devast Ace, Prometheus) nečekaně hroutit a zasekávat. Tyto programy totiž testují klávesnici Romkovou rutinou KEY-SCAN na adrese 654 (#28E), a jak jistě víte, je to jedna ze 4 adres, na které DISCIPLE číhá a stránkuje se do sebe. Jsme-li normálně v BASICu, DISCIPLE sem skáče každou 50-tinu sekundy proto, aby si otestoval, zda do něj (nebo k něj) někdo "nepumpuje" po NETWORKU. To co zjistil však nerespektuje, neboť operační systém 3b je v něm jen tehdy, není-li žakovskou stanicí. Tyto informace (stavu NETWORKU) se ukládají na tyto adresy: 23681 a 23729, které normálně nejsou využity. Aby ste se o tom přesvědčili, nahrajte si třeba do obrazovky Devast Ace, spusťte a přidržte chvíli tlačítko EDIT nebo CAPS LOCK. Budete-li mít monitor nastavený na jednu z výše uvedených adres, uvidíte, že její obsah se neustále mění. Když pak přeložíme Devast Ace nebo Prometheus od adresy 23296, nebo jen o málo větší, začnou se dít "divy". V případě kopírovacích programů tyto data zase přepisuje nahrávaný program a ty pak jeho. V případě Prométhea je to dost podivné, neboť autor v manuálu na str.

3 uvádí, že "...je zcela nezávislý na systému Spectra". Nevím jak si autor tuto nezávislost představuje, podle mně, pokud ke svému provozu potřebuje ROM (i kdyby jen kvůli generátoru znaků), pak je závislý. To už je ale jedno. Nicméně je zajímavé, že se tato skutečnost projeví právě v programech od Universumu. Např. podobný kopírák jako Pantagruel, BS-COPY funguje bez problémů.

Jistě vás ale zajímá, jak z této situace "vybruslit". Jednoduše, operační systém (hlavní část) je přece v RWM! Napoukujte si operační systém příkazy POKE @308,201 a POKE @330,201. Teď už můžete pracovat třeba s Prométheem od adr. 23296 a nemusíte ani GDOS blokovat Inhibitem. Rozpracovaný program si můžete klidně SNAPem uložit na disk (do BASICu nemůžete).

A když už jsme u toho poukávání, prozradím vám ještě jeden trik. Teď budeme poukovat do rutiny NMI. Jak je známo, tlačítko SNAP funguje jen tehdy, když se spolu s ním zmáčkne CAPS SHIFT. Jenže někdy si třeba chceme z programu, který čeká na stisk libovolné klávesy vytisknout obrázek, a testuje-li program CAPS SHIFT, pak obvykle, než stiskneme tlačítko SNAP (NMI), je obrázek už smazán nebo narušen mazací rutinou. V takových případech před nahráním programu zadejte z BASICu: POKE @65029,0. Pak se kdykoliv dostanete do NMI pouhým stisknutím SNAPu, bez držení CAPS SHIFTu. Na borderu se objeví množství čárek a vy si můžete vybrat, co budete dál dělat - no jako normálně.

O tom, proč právě POKE @65029,0; když GDOS je na ad-

resách #0 až #3FFF tedy 0-16383, o tom jakých překvapení se můžete dočkat při používání BASICu, co v manuálu nenajdete, a jaké chyby byly přeneseny do SAMa Coupé z DISCIPLE, si pohovoříme někdy příště.

- Jaroslav Kupr -

Piráti a plagiátoři pozor !!!

Ako sme sa dozvedeli z viacerých zdrojov, na niektorých burzách sa objavili okopírované strany z Fife s návody a mapami k populárnym hrám. Títo svojrázni burziáni šikovne zarábajú na všetkom, čo je možné predat. Musíme ich a rovnako aj ostatných upozorniť, že akékoľvek rozmnožovanie, kopírovanie, publikovanie článkov uverejnených vo Fife je trestné. Všetky uverejnené materiály spadajú pod ochranu autorského zákona.

Rovnako je trestné akékoľvek napodobňovanie a preberanie motívov a znakov, ktoré sú súčasťou našej ochranej známky.

Nový SINCLAIR CLUB

V novembri 1991 vznikol v Ústí nad Orlicí klub združujúci užívateľov osobných počítačov Sinclair a kompatibilných. Klub rozširuje rady svojich členov, preto ak máte záujem s nimi spolupracovať a ste z blízkeho okolia, kontaktujte sa na adrese:

VT Centrum AMAVET
Letohradská 1359
Ústí nad Orlicí 562 06.



Klub užívateľ'ov D40

Dostali sme správu o vzniku ďalšieho poštového klubu užívateľ'ov D40. Klub vám ponúka hardwarové a softwarové konzultácie, predaj software za výhodné ceny pre členov klubu, klubový magazín na disketách a spústu ďalších výhod pre členov.

Členom sa môže stať každý užívateľ' D40, ktorý zaplatí ročný príspevok 50.-korún. Zaujímavosti sa podrobnosti dozvedia po zaslaní dvoch známok na adresu: Jaroslav Kořínek, M.Gorkého 3, 431 91 Vejprty.

Sinclair klub

S rôznymi klubmi akoby sa v poslednej dobe vrece roztrhlo, ale je to fajn, že aj po rozpade zväzáckych organizácií ešte niekto niečo robí pre mladých.

Na Karlovarsku pôsobí Sinclair klub, ktorý nie je poštovým klubom, ale klasickým s pravidelnými stretnutiami. Členovia sa schádzajú v Ostrove v počítačových učebniach, ktoré sú plne vybavené počítačmi nášho štandardu. Zaujímavosti o členstvo z blízkeho okolia si môžu opäť za dve známky napísať o podrobnosti na adresu: Sinclair club, p.o.box 132, 363 01 Ostrov. V klube majú záujem predovšetkým o spoluprácu s programátormi a aktívnymi užívateľ'mi.

Kedy uvidíte Kompakt?

Podľa posledných informácií z Didaktiku a.s. sa pravdepodobne začne Kompakt vyrábať v septembri tohto roku. Jeho autori ešte stále hľadajú vhodnejší názov, aby nedochádzalo k zámenám s hudobným kompaktom alebo počítačovou klasou No.1 Compaq. Takže čo to bude?

Skúste si tipnúť jeho nový názov alebo navrhните podľa vás ten najvhodnejší. Ak nám svoj tip pošlete do konca júla, zaradíme

vás do zlosovania o Skalický hudobný doplnok k vášmu počítaču - zvukový generátor Melodik!

Vaše najlepšie návrhy samozrejme uverejníme.

A je to tu!

Spoje sa konečne veľkodušne rozhodli zaviesť nám do novej redakcie telefón, a tak odteraz môžete smelo volať nonstop sedem dní v týždni. V čase od 8.00 do 16.00 sa vám budú venovať živí ľudia (teda my), a celú noc automat.



0855/25693



Každý, kto má záujem informovať ostatných o nejakom nápadе, o tom, čo sa nového niekde deje, stalo alebo sa chystá, môže nám poslať info, ktoré uverejníme.



Petr Chudoba, Mikuláškova 500/5, 674 01 Třebíč; hľadá textový editor D-Writer s výstupom na tlačiareň SEP-510, najlepšie na diskete pre D40. Prípadne kto upraví D-Writer pre BT-100 alebo SEP?

Michal Adámek, U Tatry 1486, 742 58 Píbor; je majiteľom počítača Timex 2048. Štvorročným používaním sa mu ošúchali príkazy a symboly na klávesách, hľadá preto firmu, ktorá by mu tieto nápisy nahradila.

Vlado Scholtz, Považská 7, 831 03 Bratislava; zháňa schému zapojenia a obslužný program pre NL-2805 s RS232.

PhDr. Miroslav Kaduch, CSc., Ludvíka Poděště 1886, 708 00 Ostrava 8; zháňa D-Writer v kazetovej verzii pre Didaktik Gama model '89.

Roman Chlebniček, Na Zavadilce 792, 551 01 Jaroměř; hľadá kontakty na ľudí, ktorí majú skúsenosti s programom MRS verzie 6800, 8800 a A800. Rovnako ho zaujíma ovládanie mechaniky D40 v strojovom kóde. Sám zatiaľ prišiel na to, že pamäť sa tu prepína cez RST 08 (reštart chybového hlásenia) a nazad sa vracia cez 1700h. Bohužiaľ výrobca ani firmy, ktoré produkujú softvér pre D40, zatiaľ nemienia zverejniť podrobné informácie. Takže vám ostáva len pátrať na vlastnú päsť alebo používať kopírované výpisy, ktoré kolujú čiernymi kanálmi. Tie však majú len chabú úroveň. Romana ďalej zaujíma, či sa predávajú samolepiace fólie k popisu klávesnice Gamy. (To zaujíma aj nás).

Milan Šidlík, Kostelec u Holešova č.80, 768 43 okr. Kroměříž; vlastní Sam Coupé a rád by sa zoznámil s niekým, kto sa tiež ako on zaujíma o tvorbu hier na tento počítač. Plánuje totiž založiť malú firmu na tvorbu kvalitného softvéru.

Miroslav Mojžita, ul.1.mája 217/7, 058 01 Poprad; hľadá pomoc pri zapojení elektronickej myši typu 3 WN 16605 ku Game.

Miroslav Kriššák, Poľná 57, 060 01 Kežmarok; vlastní doma hraciu mašinku Nintendo a zháňa k nej hry, predovšetkým Turtles II. Zaplatí aj v markách.

Dian Róbert, Novomeského 5, 010 08 Žilina; potrebuje radu, ako v hre Navy Moves 2 spustiť výťah na pozorovateľňu.



sponzoruje
firma
PERPETUM

Micro-Loto

WHO IS WHO ?

Je tu ďalšie kolo obľúbenej súťaže o hodnotné ceny!



Dnes sme pre vás pripravili trochu netradičnú otázku. Netýka sa ani hier a ani iných programov. Máte možnosť úspešne konkurovať Sherlockovi Holmesovi. Ako? Dobré sa pozrite na túto fotografiu. Je na nej časť našej redakcie a vaša úlohou je správne určiť kto je kto. Aby to nebolo také beznádejné, tu je help. Je tam: šéfredaktor Jožo Paučo
vydavateľ Pavel Albert
redaktor hernej časti Petr Lukáč

Každý máme svoje evidenčné číslo (a čo je pozoruhodné každé je iné) a ako už bolo spomenuté, vaša úlohou je priradiť správne meno správnejmu číslu.

Svoje odpovede napíšte na korešpondenčný lístok, nalepte kupón zo strany 38 a pošlite ho na adresu našej redakcie.

Samozrejme vylosujeme troch výhercov, ktorí obdržia ceny od sponzora tejto súťaže, ktorým je firma PERPETUM z Bratislavy.

Zásielková služba

Čistiaca disketa 5,25"

Objednávacie číslo: 021
Súprava na čistenie disketovej mechaniky. Súčasťou súpravy je náplň čistiacej kvapaliny.
Cena: 168,- Kčs

Čistiaca disketa 3,5"

Objednávacie číslo: 022
Dodáva sa v rovnakom balení ako disketa 5,25".
Cena: 178,- Kčs

Spomaľovač hier

Objednávacie číslo: 009
Tento výrobok vám umožní spomaliť každý program na počítačoch ZX Spectrum, D. Gama, Delta, Didaktik M.
Cena: 198,- Kčs

Diskety Kodak 3,5" DD

Objednávacie číslo: 024
Cena: 25,- Kčs/ks

Samelepiace štítky

Objednávacie číslo: 025
Vhodné na popis diskiet. Hárok A4 obsahuje 27 ks nálepiek 7x3 cm. Cena: 19,- Kčs/hárok

Info disketa "A" 5,25"

Objednávacie číslo: 513
Obsahuje návody P. Lukáča k najpopulárnejším hrám z rokov 87-89. Návody sú usporiadané v prehľadnej databanke.
Cena: 80,- Kčs

Info disketa "B" 5,25"

Objednávacie číslo: 514
Obsahuje ďalšie návody k hrám z rokov 88-91.
Cena: 80,- Kčs

Komplet info diskiet "A" + "B"

Objednávacie číslo: 515
Ak si objednáte info diskety "A" + "B" spolu bude vám poskytnutá zľava.
Cena: 140,- Kčs

Info kazeta

Objednávacie číslo: 516
Kazetová verzia info programov. Obsahuje na kazete C 90 vsetkých 185 návodov ku hrám.
Cena: 100,- Kčs

Ľubovoľný z týchto výrobkov si môžete objednať na korešpondenčnom lístku na adrese našej redakcie. Ku každej zásielke účtujeme poštovné 20 korún.



SWITCHBLADE

GREMLIN / CORE DESIGN - léto 1990

Pokud máte rádi rádi rozsáhlé a široce rozvětvené labyrinty, boj, hledání důmyslně ukrytých předmětů, premií a hlavně kvalitní a dobře udělanou grafiku, sežeňte si hru SWITCHBLADE! V polovině roku 1990 ji dala na trh firma GREMLIN. Autorem originálu je člen týmu CORE DESIGN, Simon Phipps, který vyrobil i skvělou hru Rick Dangerous-2, verzi SWITCHBLADE pro Spectrum vytvořil Jeff Calder.

ÚVODNÍ PŘÍBĚH

Na začátek nezbytná úvodní historka ke hře... Přes 10 000 let podzemní říše THRAXX existovala v klidu a míru, díky jejím obráncům, zvaným BLADE KNIGHTS, jejichž síla pramenila v posvátném meči FIREBLADE. Jednoho dne se však objevil mocný HAVOK, roztříštil posvátný meč na 16 částí, rozmetal je po celé říši a vyhubil většinu obyvatel. Naživu zůstal poslední z Rytířů meče (BLADE KNIGHTS)-HIRO, jehož úkolem je shromáždit zpět všechny části meče a vrátit tak do říše THRAXX klid a mír... No a to je úkol pro vás!

ÚVODNÍ POPIS A OVLÁDÁNÍ

Hra SWITCHBLADE je jakousi kombinací několika různých druhů her - obrovského podzemní bludiště, boje s mnoha různými nepřáteli, plošinové hry (platform game) - jediné skoky po plošinách se mnohdy dá dostat dále, sbírání různých premií a nakonec neustálé zkoumání, kde je další tajný průchod, nebo úkryt. Hra je provedena v podstatě monochromaticky - černobíle, ovšem značně kvalitně, s dokonalým stínováním a zobrazením všech potřebných detailů, takže vám

množství barev vůbec nebude chybět. Naopak, díky tomu je tato hra nesmírně rozlehlá a koridory chodeb podzemní říše THRAXX jsou velmi dlouhé a propletené. Ve hře ovládáte posledního z BLADE KNIGHTŮ, postavu HIRA, který na svou obranu může použít 3 základní úder. Přitom všechny na pouhý stisk FIRE. Hra totiž používá systém, obdobný R-TYPE, který úder rozliší podle délky stisku tlačítka FIRE.

Provést požadovaný úder vám pomůže stupnice síly vpravo dole na obrazovce.

ÚDER PĚSTÍ - stačí krátký stisk FIRE do 1 čtvrtiny stupnice

KOP NOHOU NAHORU - střední stisk FIRE do poloviny stupnice

KOP NOHOU DOLŮ - dlouhý stisk FIRE až na konec stupnice

Úder pěstí je síce slabý, ale zato rychlý. Rychlé mačkání FIRE někdy pomůže v likvidaci protivníka. Důležité jsou dva poslední úder. Kop nohou dolů je nejsilnější úder na protivníka, je však třeba chvíli držet FIRE, pro nashromáždění energie a času může být někdy málo! Blíží-li se některý nepřítel, stlačte už dopředu FIRE a čekejte, až se přiblíží a pak pusťte tlačítko! Tímto úderem může HIRO rovněž rozbít kamenné zdi, za nimiž jsou často ukryty tajné průchody, premiové předměty, nové zbraně atd. K likvidaci většiny nepřátel je třeba opakovat 2x silný úder, někteří však

potřebují "dostat víc do těla"...

Použijete-li kop nohou nahoru, může HIRO rozbít kamennou zeď i ve výši své hlavy, což nelze kopem dolů. Oba tyto úder musí provést, chce-li probourat dosti velký průchod dále. Ptáte se jistě, jak poznáte, že je někde tajný průchod, nebo za kameňem premie? Pozorně sledujte strukturu kamenů. Ty normální jsou hladké, jen vystínované. Ty, které lze rozbít, mají na povrchu několik tmavých teček a čar a při pozorném pohledu si jich musíte všimnout!!

Co se týče zbraní - základní, s níž začínáte je pěst. Její znak je uprostřed obrazovky dole. Najde-li HIRO novou zbraň, objeví se její symbol dole místo pěsti. Zůstane mu však jen po omezenou dobu! Jsou to různé shurikeny, nože, a všelijaké "nedefinovatelné" vrhací zbraně. Po bocích znaku nové zbraně (např. vrhacích hvězdic shuriken) se objeví 2 řady čárek. Ty postupně ubývají a vyznačují tam množství zbylých střel! Prý jsou zde ještě další, mnohem lepší zbraně, ovšem kdo ví kde...

Na začátku hry máte, tuším, 5 životů, počet je nahoře uprostřed





obrazovky, dole vlevo je pak sloupcový ukazatel energie HIRA. Nemyslete si však, že to těmi 5 životy uhradíte! SWITCHBLADE je typ hry, kde 255 životů asi bude to prvé, co je třeba. S 60-ti životy jsem našel jen 5 částí meče... Je-li jich celkem opravdu 16, nevím, ale sestavit celý meč bude asi pěkná dřina! Některé jeho díly jsou celkem dobře vidět (jsou asi velikosti postavičky HIRA), ovšem byl i takový (první), že nebyl vidět vůbec - byl zakryt částí lana. Po nalezení a sebrání dílu meče FIREBLADE se díl objeví vpravo v rohu obrazovky a po každém dalším nalezeném dílu se meč postupně zvětšuje. HIRO však neobjevuje jen části meče. Na některých místech po rozbití různých předmětů zbude velké písmeno. Seberte je! Nalezená písmena musí utvořit nápisy EXTRA a BONUS (viz spodní část obrazovky). Za BONUS je bodová prémie a za EXTRA ?? Kdo ví?

NEVÝHODY A ZVLÁŠTNOSTI HRY

Během hry si jistě všimnete dosti neobvyklého vykreslování obrazovky a jednotlivých místností. Vstoupíte-li do nové místnosti, okamžik trvá, než se "nakreslí", není to však nijak nepříjemné. Často se vám taky stane, že sestoupíte do malé místnosti, vyplňující jen část obrazovky. Projdete-li dveřmi, nebo proraženým otvorem dále, teprve pak se "objeví" i tato místnost na obrazovce. Sestoupíte-li žebříkem dolů, objeví se nakonec i tato místnost a vyplní se spodní část obrazovky... Nikdy dopředu nevíte, jestli to, co vidíte, je všechno a co ještě je ukryto. Hra tím však získává na jakési

"tajemnosti". Během pohybu po labyrintu HIRO často leze po žebřících. Někdy je těžké rozlišit, co je trčící kus žebříku a co úzká bedna (dost se strukturou podobají). Žebřík snadno poznáte podle toho, že při přechodu přes něj za ním trochu prosvítá postava HIRA. Je to důležité i proto, že pro slezení po žebříku je třeba se dosti přesně nastavit do jeho středu. Obtížné jsou i některé skoky přes propasti. Často se musíte rozběhnout a odrazit na posledním zlomku plošiny, nebo i bedny, abyste propast, nebo díru přeskočili! Obdobně obtížné je někdy lezení na vrchol některých beden... Ale nechtěli bychom to mít moc snadné?

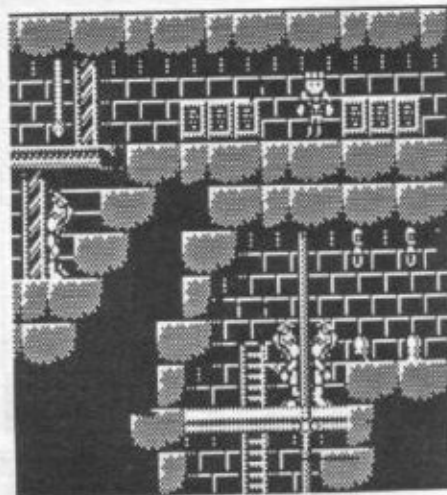
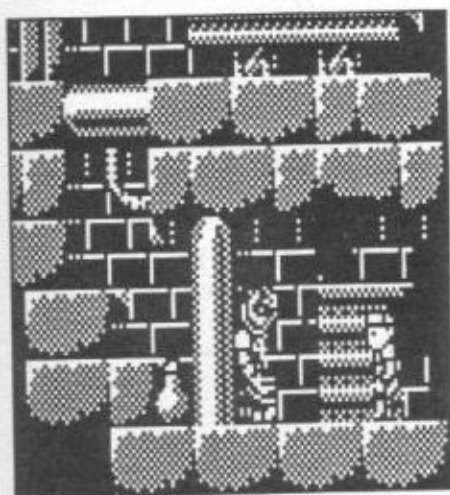
PŘÍKLAD ŘEŠENÍ ZAČÁTKU HRY

Likvidace přítomných nepřátel není popisována! Začneme na obrazovce, kde se HIRO po startu objeví - na povrchu, před ním stojí nádoba.

Rozbij nádoby, VLE, VLE, rozbij válec, seber písmeno B, VLE, skoč do podzemí, VPR, seber padající prémie, rozbij 2x zed' vpravo (všimni si strukturu těchto kamenů!), VPR, seber shurikeny, rozbij prémie, ukryté za bednou (nejsou vidět!), zpět na povrch, stále vpravo (VPR), u stavby, kde stojí vysoký tlustý válec rozbij kámen za válcem a seber energii, dále VPR až dojdeš k věži a spadneš do podzemí. Rozbij 2x zed' VLE, seber energii, pak žebříkem vpravo dolů, rozbij kámen vpravo, dolů. Nová obrazovka: dolů, rozbij nádobu, dolů, VLE skrz dveře, dolů žebříkem. Nová obrazovka: VPR skrz dveře, rozbij 2x zed', seber prémie, dolů, VLE skrz dveře, dolů, VLE. Nová obrazovka: VLE, pozor-bodliny na zemi, VLE skrz dveře, VLE. Nová obr: VLE, hned za stupínkem rozbij kámen, seber prémie, pak zcela vlevo rozbij 2x zed', (všiml sis těch odlišných povrchů kamene?), seber prémie, z bedny uprostřed přeskoč na bedny vlevo (v rozběhu) a z nich vyskoč na patro! Za tlustou rourou v rohu nahoře rozbij prémie (není vidět) a seber písmeno S. Přeskoč na plošinu VPR, skrz dveře VPR, na nejvyšší bedně je za

provazem ukryt 1 díl meče! Musíš však nejdřív VPR. Nová obr: VPR, rozbij nádobu, VLE na bednu a z ní přeskoč VLE. Nová obr: z vyšší bedny seber 1 díl meče, objeví se vpravo nahoře na obrazovce.

VPR, Nová obr: VPR, po bednách VPR, Nová obr: VPR, žebříkem vpravo dolů. Nová obr: skoč dolů, rozbij 2x zed' VLE, skoč dolů, za bednou rozbij prémie (není vidět) a seber novou zbraň, VPR rozbij 2x zed', seber prémie, žebříkem vpravo dolů. Nová obr: skoč dolů. Odsud jsou cesty 3 směry - dolů, VPR a VLE. Ty skoč přímo dolů do díry, rozbij nádobu, VPR. Nová obr: VPR. Nová obr: VPR, přeskoč bodliny, rozbij kámen a seber novou zbraň, dále VPR. Nová obr: VPR, po bednách nahoru na plošinu, opět na bednu a skok na plošinu výše, VPR, rozbij 2x zed', opět rozbij kámen VPR - seber prémie. Nyní skok s rozběhem VLE, VLE. Nová obr: VLE, seber prémie. Nová obr: u kamene leží 2 díl meče! Seber, skoč na kámen, rozbij horní kámen. Nyní lze jít VLE, zbývá ale neprozkoumaná část VPR. Proto se dejte znovu VPR. Nová obr: VPR. Nová obr: VPR a po bednách nahoru k žebříku. Nová obr: VLE a nahoru na plošinu, skok VPR, rozbij nádobu, zpět VLE a po žebříku nahoru, VPR, rozbij nádobu, seber prémie (písmeno X). Nyní se vrat' zpět do míst, kde byla 2 část meče! Přeskoč kámen, kde ležel, otoč se a rozbij kámen dole-prémie, VLE. Nová obr: VLE, přeskoč opatrně díru





v podlaze, dále vlevo a po dlouhém žebříku dolů za dalším dobrodružstvím, které vlastně teprve začíná a my jsme prošli jen nepatrný úsek celé cesty...

PÁR SLOV NA ZÁVĚR

SWITCHBLADE je zcela určitě zajímavá a kvalitně vyrobená hra. Máte-li rádi tenhle druh "bludiš'ovo-skákavo-bojovo-hledacích her", rozhodně si ji sežeňte. 128 obrazovek, které má mít, je dost

a když přihlédnete k tomu, že než někdy 1 celou projdete, dá to dost práce, tak je to zábava na celé odpoledne a večer. Grafika je hezká a detailní, nepřátelé rozmanití - jsou tu různé velcí odolní bojovníci i jedovatí škorpióni, kteří jsou velmi nebezpeční a odolní. Najdete tu i několik mimořádně velkých potvor - např. v jednom místě hlídá vstup do další části obrovský Škorpión, který navíc vystřeluje jedovaté střely... Jen bych rád věděl, jestli něk-

do vůbec najde a sestaví celý meč FIREBLADE. Dokáže-li to někdo, ať se nám ozve! Rovněž rádi uvítáme, podaří-li se někomu nakreslit kvalitní a přesnou mapu. Bez ní se totiž brzy v podzemí ztratíte. Rádi ji pak otiskneme!



NETHER EARTH

ARGUS PRESS 1987

Tato strategicko-akční hra je již hezkých pár let stará, přesto je dodnes svým obsahem ojedinělá. Mnozí z vás ji možná mají ve své sbírce a nevědí si s ní (díky množství anglických textů) rady. Pro ty a další, kteří žádali její popis si NETHER EARTH dnes připomeneme.

STRUČNÝ DĚJ HRY

V podstatě jde opět o souboj sil dobra a zla. V hlubinách Země se usadila technologicky velmi schopná rasa lidí INSIGNIANS. Tajně vyvinuli a vyzkoušeli obrovské bojové Roboty, s nimiž chtějí ovládnout celou planetu. Po několika letech pronikli na povrch Země a podrobili si část obyvatelstva. Donutili je stavět mohutné automatizované továrny, vyrábějící díly pro jejich bojové Roboty. Postavili rovněž 4 obrovské základny, v nichž pak tyto Roboty montovali, programovali a z nich řídili útoky Robotů na další oblasti Země.

Lidé se mnohokrát snažili v bojích získat moc nad těmito důležitými základnami, nikdy se jim však nepodařilo obsadit více než jednu a to ještě jen na krátký čas. A to je chvíle, kdy vy vstupujete do akce. Lidé ovládají jednu ze základen a jen na vás je, zda dokážou s vaší pomocí zbavit útočníky i ostatních 3 základen (anebo je zničit). Poslední bitva tedy začíná...

MÍSTO AKCE

Děj hry se odehrává na pruhu Země, dlouhém 500 mil. Její západní okraj ovládají lidé se svou jedinou základnou. Směrem na východ, ve vzdálenosti asi 200, 300 a 500 mil od vás, se rozkládají 3 základny INSIGNIANS, které musíte dobýt. Akce se odehrává v 3-rozměrně zobrazené krajině, která se při vašem pohybu šikmo posouvá. Z celé krajiny vidíte na obrazovce vždy malý výsek (okno). Spodní část obrazovky je pak vyhrazena pro dálkový radar, který ukazuje na dostatečnou vzdálenost polohu továren, Robotů a jejich pohyb. Pravá část obrazovky je pak vyhrazena pro výpis strategicky důležitých údajů během hry. Celou akci budete řídit ze speciálního velitelského antigravitačního vozidla, s nímž můžete létat kamkoliv chcete a navíc přistávat na budovách továren, základnách a dokonce na samotných Robotech (viz dále). A taky první věc, kterou vykonáte, bude to, že přistanete na střeše vaší základny, v místě označeném velkým H.

KONSTRUKCE ROBOTŮ

Po přistání na střeše se akce přepojí na ROBOT CONSTRUCTION (Konstrukce Robotů). V pravé části obrazovky máte zobrazeny všechny možné díly, z nichž lze sestavovat Roboty. Dodávají je pracující továrny a zde se montují. Jsou to 3 druhy podvozků (CHASSIS), 4 druhy výzbroje a blok elektroniky. Pod každým dílem je uvedena jeho "cena" (2 až 20). Pohybem ovládacích





tlačítek nahoru a dolů se posouvá prosvětlené okénko, s nímž si vyberete nejdříve vhodný podvozek (CHASSIS). Jsou jich 3 druhy:

BIPOD - kráčejič nohy, cena 3, ale neprojdou horším terénem, pomalé **TRACKS** - pásový podvozek, cena 5, projde i kopcovitým terénem **ANTIGRAV** - antigravitační podvozek, cena 10, projde přes každý terén. Pak si zvolte bojovou nástavbu - zbraň. Můžete si vybrat ze 4 druhů:

CANNON - klasický kanón, cena 2

MISSILES - raketová dvojitá odpalovací rampa, cena 4

PHASERS - něco jako laserové dělo, cena 4

NUCLEAR - atomová bomba, cena 20, lze s ní zničit nepřátelskou základnu

Zajímavé je, že na 1 podvozek lze namontovat i více zbraní na sebe - odzkoušejte si to!

Zbývá **ELECTRONICS** (blok elektroniky), cena 3. Ten není nutný, po jeho montáži se však zvyšuje přesnost střelby zbraní a také o 2 míle dostřel!

KOLIK NÁS STOJÍ ROBOT?

Během stavby Robotu pečlivě sledujte textovou část v levé části obrazovky. Pod textem **RESOURCES AVAILABLE** (Dostupné Prostředky) je na začátku hry text **GENERAL: 20**. To znamená, že máte k dispozici 20 peněžních jednotek pro stavbu Robotů. Do položky **GENERAL** bude každý den automaticky přibývat 5 peněžních jednotek! Z této položky si lze vždy "vypůjčit" finance, pokud např. chcete podvozek **ANTIGRAV** (stojí 10 jednotek) a továrna na tyto podvozky vyprodukovala zatím jen 8 jednotek. Pokud v **GENERAL** máte třeba jen 2 jednotky finančních "rezerv", moc vám nepomohou a musíte čekat na pravidelný denní "přísun" 5-ti jednotek, nebo až továrna vyrobí dostatek prostředků.

Pod tím následuje seznam množství "finančních prostředků" vyrobených továrnami na jednotlivé části Robotů - **ELECTRONICS**, **NUCLEAR**, **PHASERS**, **MISSILES** atd. **POZOR!** Neplette si však čísla, uvedená vedle příslušných továren s počty **HOTOVÝCH DÍLŮ** (např. raket-**MISSILES**)! Pokud se lidé nezmocní žádné továrny, bude v kolonkách vedle všech továren všude 0. Teprve až tyto továrny získáte a začnou vyrábět pro vás, budou zde naskakovat čísla. Dole pod seznamem továren je pak součet jejich "finančních prostředků" a položky **GENERAL - TOTAL**. Vše ilustruje obrázek.

Zcela dole pak vidíte další dva texty:

EXIT MENU - Zrušíte stavbu Robotu a opustíte základnu. Robot tedy není vyroben.

START ROBOT - Robot je oživen a vyjede před základnu, kde mu budou zadány úkoly.

HLAVNÍ STRATEGICKÉ ÚDAJE

Vyjedete-li s Robotem ven ze základny na hlavní akční obrazovku, všimněte si po její pravé straně sloupce údajů. Jsou to hlavní strategická data, která budete mít po celou akci pře očima. Vysvětlíme si jejich význam.

DAY: Běžící čísla počítají dny boje. Každý den vám např. přibude 5 peněžních jednotek. **TIME:** Běžící hodiny a minuty každého dne **STATUS - INSG / HUMN** - Vlevo a vpravo počty ovládaných základen (**WARBASES**) a továren, produkujících částí Robotů, které získali

nepřátelé (**INSIGNIANS**) a lidé (**HUMANS**). Pod tím je opět seznam továren - podle dílů, které vyrábějí - viz obrázek. Na začátku hry máte jednu základnu (**WARBASE**), nepřátel 3. U počtu továren máte vy i nepřátel 0, pokud rychle nějakou nezískáte. Poslední údaj v kolonce pak je **ROBOTS** a čísla po obou stranách vám říkají, kolik funkčních Robotů má ještě nepřítel (vlevo) a kolik vy (vpravo).

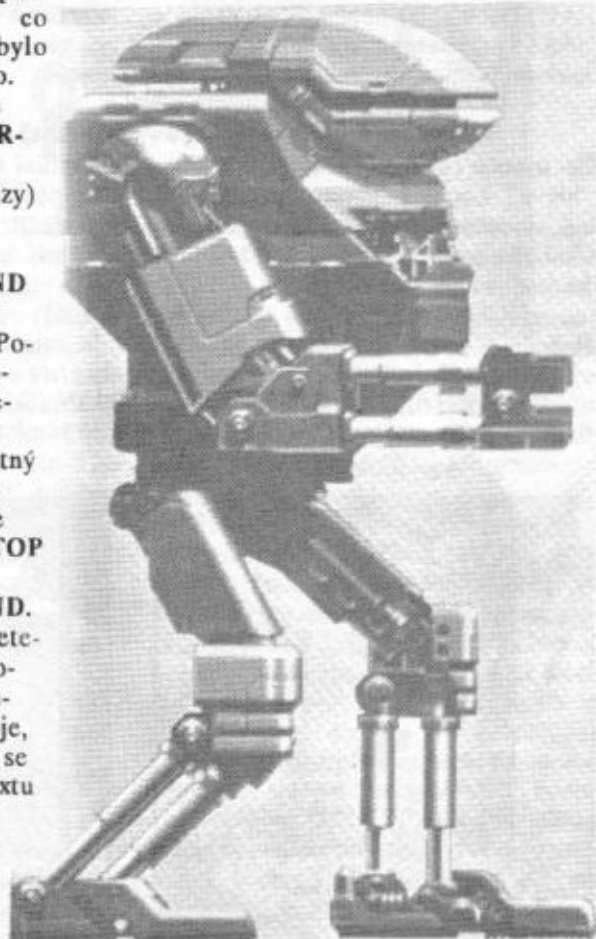
Dole je druhý seznam **RESOURCES** - stejný, jako v **ROBOT CONSTRUCTION**, který vám říká, kolik prostředků máte všeobecně (**GENERAL**) a kolik vám vyrobily vaše továrny (máte-li je). Na základě toho pak můžete ihned reagovat vstupem do základny a sestavit další Roboty.

PROGRAMOVÁNÍ ROBOTU DO AKCE

Za počátečních 20 jenotek vyrobíte 1 drahého, nebo až 5 nejjednodušších Robotů. Pokud tedy máme prvního Robotu hotového, najedeme na text **START ROBOT** a stlačíme **FIRE**. Robot vyjede z haly a zastaví se. Přistaňte na jeho "hlavě". Propojí se kontakty a vstoupíte do další sekce hry - programování Robotů. Objeví se toto menu:

DIRECT CONTROL - Přímé řízení pohybu Robotu. Pomocí směrových tlačítek jej pak sami vedete do akce. **GIVE ORDERS** - Vydání rozkazů. Po této volbě vstoupíte do dalšího menu - viz dále. **COMBAT MODE** - Bojový režim. Sami řídíte Robotu a navíc obsluhujete jeho zbraň. Provádí se to pomocí dalšího menu. **LEAVE ROBOT** - Opustit Robotu. Odpojte se a Robot provede, co mu bylo uloženo.

Dole je text: **ORDERS** (Rozkazy) **STOP AND DEFEND** (Stůj a braň). Pokud Robotu neuložíte jiný platný rozkaz, dostane vždy **STOP AND DEFEND**. Přistanete-li na Robotu během boje, dozvíte se tak z textu u **ORDERS**, jaký nuložíte





úkol!

Zcela dole pak je text: **STRENGTH** (Síla 100%). Podle procent poznáte, v jakém stavu je Robot. Toho využijete hlavně v průběhu bojů, při kontrole Robotů, nebo zadání jiných úkolů. Celé toto menu se totiž objeví vždy, když po vyslání Robotů do boje, sestoupíte zpět na "hlavu" kteréhokoliv z nich, abyste jej zkontrolovali, uložili nové úkoly, anebo převzali přímo jeho řízení "ručně".

GIVE ORDERS (Vydání Rozkazů)

Proberme si co následuje. Po volbě se objeví další menu **SELECT ORDERS** (Zvol Rozkazy) s těmito možnostmi: **STOP AND DEFEND** (Stůj a braň) - Robot stojí na určeném místě (např. před továrnou) a brání ji před obsazením cizími Roboty. **ADVANCE ?? MILES** (Vpřed ?? mil) - Robot se sám přesune vpřed o zadaný počet mil (max.50) a tam počká (chodí sem a tam). **RETREAT ?? MILES** (Návrat o ?? mil) - Robot se vrátí zpět o zadaný počet mil.

SEARCH AND DESTROY (Najdi a znič) - Robotu lze uložit, aby vyhledal a zničil buď: a) nepřátelské Roboty (**ENEMY ROBOTS**) b) nepřátelské továrny (**ENEMY FACTORYS**) c) nepřátelské základny (**ENEMY WARBASES**) Nemá-li Robot vyzbrojen Atomovou bombou a má zničit základnu, nebo továrnu, rozkaz neprovede a zůstane stát!

SEARCH AND CAPTURE (Najdi a obsaď) - Robotu lze uložit, aby vyhledal a obsadil buď: a) neutrální továrny, které ještě nikomu nepatří (**NEUTRAL FACTORYS**) b) cizí továrny, patřící nepříteli (**ENEMY FACTORYS**) c) nepřátelské základny (**ENEMY WARBASES**) Obsazené továrny pak vyrábějí pro vás, v dobyté základně lze sestavovat další Roboty do boje!

COMBAT MODE (Bojový režim)

Do tohoto režimu lze uvést Robota, po přistání na jeho "hlavě". Lze pak přímo "ručně" řídit jeho pohyb, střelbu na vámi zvolené cíle a pak mu zase uložit vhodný úkol. Po volbě **COMBAT MODE** se objeví toto podrobné menu:

NUCLEAR BOMB (Atomová bomba) - Máte-li Robota s touto bombou, po její explozi je zničeno vše v okruhu 8 mil. Jedině tak lze zničit cizí továrny a základny! **FIRE PHASERS, MISSILES, CANNON** (Střelce...) - Ručně řídíte palbu z těchto zbraní na vámi zvolené

cíle. Robot však musí tyto zbraně mít! **MOVE ROBOT** (Přesuň Robota) - Řídíte ručně pohyb Robota na zvolený cíl, nebo kam chcete. **STOP COMBAT** (Zastav boj) - Ukončíte ruční ovládání Robota a boj.

Během používání **COMBAT MODE** lze kdykoliv pohybem kurzoru v menu (nahoru - dolů) a stiskem **FIRE** přecházet na jiné možnosti tohoto režimu (pohyb, střelba) a dokonale využít možnosti přímého zásahu do akce. Přesunete se např. k blízké budově a odtamtud pálíte z úkrytu na cizí Roboty, pak se přesunete k nepřátelské základně a odpálíte Atomovou bombu... (Pokud vás cestou nezlikviduje nepřítel).

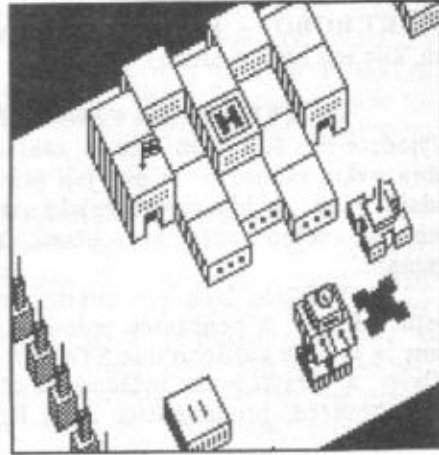
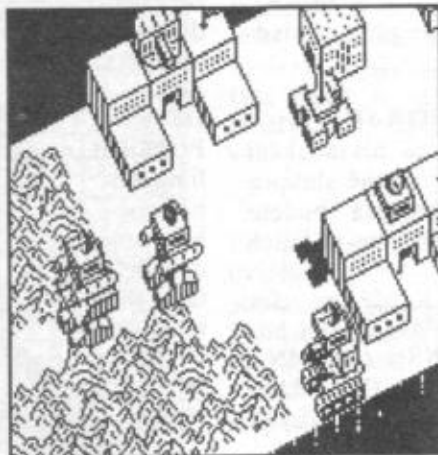
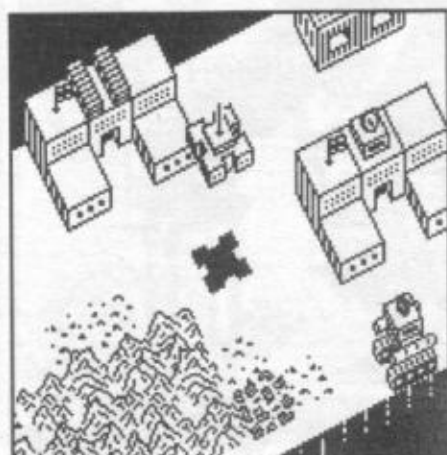
Během celé akce můžete po zvážení situace se svým velitelským vznášením přistát znovu na kterémkoliv vašem Robotu a přepojit ho na ruční řízení (**DIRECT CONTROL**), bojový režim (**COMBAT MODE**), nebo mu znovu naprogramovat nový úkol (**GIVE ORDERS**).

OBSAZENÍ TOVÁRNY

Řekneme si teď, jak to zařídit, aby továrny vyráběly díly Robotů pro nás. Sestavte ihned pár Robotů a naprogramujte je (**GIVE ORDERS**) na **SEARCH AND CAPTURE** (vyhledej a obsaď). Roboti v automatické režimu vyrazí do terénu a obsadí zatím volné továrny, které nepracují pro nikoho. Záleží tedy na tom, čí Roboti k nim dorazí první. Vydrží-li váš Robot u bran továrny po 12 hodin, továrna vyvěsí na střeše vlajku s pruhem a od této chvíle vyrábí pro vás! A co bude vyrábět? Všimněte si, že každá továrna má na střeše vzorek toho, co vyrábí - rakety, děla, podvozky atd. Počty obsazených továren a přibývající prostředky z jejich produkce se ihned zapisují do údajů **STATUS** a **RESOURCES** po pravé straně akční obrazovky. Pečlivě sledujte tyto důležité strategické údaje! Počty obsazených továren, počet Robotů v akci a množství financí na stavbu nových Robotů podává obraz o vaší úspěšnosti!

RADY PRO HRÁČE

- 1) Pro snaživé hráče nutno uvést, že nemohou mít více než 24 funkčních Robotů.
- 2) Jelikož nepřátelé mají 3 základny ke stavbě Robotů, nedivte se, že brzy mají v jejich počtu převahu.
- 3) Roboty sestavujte podle toho, k čemu je chcete použít. Volte pak vhodně podvozky a výzbroj. Podvozek **ANTIGRAV** je například velmi rychlý a pro-



jde všude. Je ale i nejdražší... Podvozek BIPOD je zase sice levný, ale je pomalý, neprojde přes kopce a trhlina a tak ztrácí mnoho času obcházením překážek.

- 4) Malými Roboty obsadíte první neutrální továrny a zajistíte si výrobu dřív.
- 5) Silné a pohyblivé Roboty pošlete ničit pronikající cizí Roboty a obsadit cizí továrny.
- 6) Po nashromáždění prostředků sestavte Roboty s A-bombami a pošlete je zničit základny nepřátel.
- 7) Kontrolujte situaci v terénu a vhodně zasahujte přímo do boje s "ručním ovládním". Ničte ihned Roboty a A-bombou a takové, které pronikají daleko k vám.
- 8) Uvidíte-li továrnu a základnu s vlajkou tmavé barvy, znamená to, že patří nepříteli!
- 9) Sledujte Radar dole, který ukazuje všechny budovy i pohyb vašich a nepřátelských Robotů! Vaši Roboti postupují doprava, nepřátelští doleva.
- 10) Hra poskytuje i možnost uchování rozehraného stavu na pásek a pak opětovného nahrání. Volba LOAD

a SAVE se provádí tlačítky, které si definujete na samém začátku hry!

CELKOVÉ ZHODNOCENÍ

NETHER EARTH je velmi zajímavá strategická hra, snad vůbec jediná za celou éru Spectra s takovýmto námětem. Grafické zpracování je sice 2 barevné, ale s množstvím detailů a dostatečně kvalitní pro tento účel. Za originální nápad by hra zasloužila 10 bodů, škoda jen, že v pozdějších letech nebyl program ještě zdokonalen a dále vylepšen. Pokud hru seženete (a existuje i verze s českými texty), rozhodně si ji zkuste! Za kolik dnů a hodin získáte všechny základny nepřítelů? Nejlepší výsledek zveřejníme ve FIFU!



-Petr-

KDO A CO VAŘÍ V KUCHYNI FIRMY CODE MASTERS ?



Je asi jen málo majitelů ZX SPECTRUM a DIDAKTIK, kteří se ještě nesetkali se jménem firmy CODE MASTERS. Tato velice "výkonná" firma je mezi Spectristy známá hlavně svou nekonečnou sérií programů, majících ve svém názvu slovo SIMULATOR a pak hlavně sérii her, v nichž vystupuje velice populární postavička - vajíčko DIZZY. Dnes se pokusíme nahlédnout trochu pod pokličku "kuchyně" firmy CODE MASTERS a snad se dozvíte i něco nového.

Firmu CODE MASTERS založili v říjnu 1986 dva bratři programátoři - DAVID a RICHARD DARLING, když jim bylo 18 a 20 let. S programováním začínali na prvním slavném domácím počítači firmy COMMODORE - VIC 20, předchůdci pozdějšího C-64. To ještě chodili do školy v Kanadě. Později - již v Anglii, po založení firmy CODE MASTERS, se

soustředili na oblast tzv. BUDGET GAMES (levných her) a spolu s dalšími spolupracovníky začali dávat na trh hry v ceně 1,99 Libry (během let vlivem inflace stoupla tato cena na 2,99 a nyní 3,99 Libry). Po sérii různých "Simulátorů" se pak zrodila v 1987 roku postavička vajíčka DIZZY. Kdo ji vymyslel? Podíváte-li se pozorně na titulky v DIZZY, najdete text "PROGRAM BY THE OLIVER TWINS". A kdo že je ten Oli-

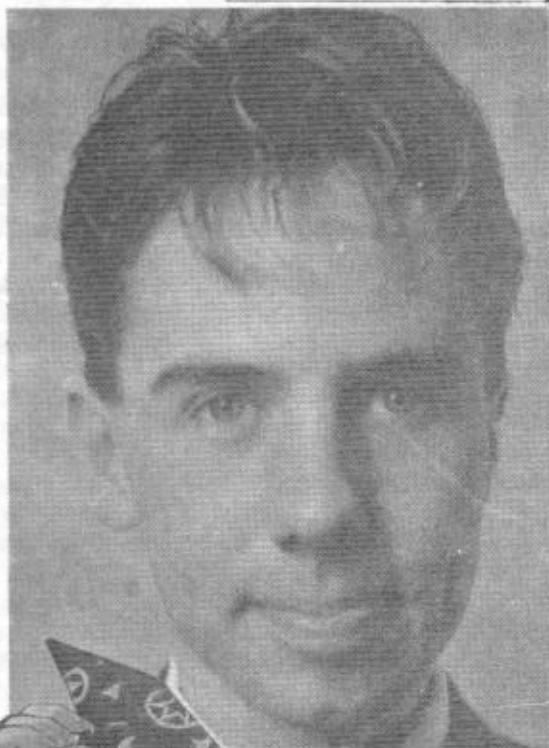


Bratři Darlingovci v čase založení firmy CODE MASTERS

ver Twins? Možná budete překvapeni, ale Oliver Twins není... Totiž - oni jsou! Vysvětlením této téměř hádanky je jeden ze snímků v tomto článku. OLIVER TWINS jsou totiž ti dva, co se cpou hamburgery! Dvojičata OLIVEROVI - ANDREW a PHILLIP (Twins znamená anglicky dvojčata). Tito stálí spolupracovníci bratrů Darlingů, programovali pro CODE MASTERS značnou část programů, včetně některých "simulátorů". Jednou donesli překvapeným Darlingům místo dalšího "simulátoru" první DIZZY. Po uvedení hry do obchodu to vypadalo dlouho na totální "propadák". Po 6-ti měsících se ale DIZZY dostala do žebříčků a postupně stoupala vzhůru, až se stala jejich stálým "inventářem". Postavička vejce DIZZY, původně určená pro ty nejmenší hráče, se nakonec stala v Anglii (i u nás) oblíbenou celé rodiny a hráli ji rodiče i s dětmi společně. Dodnes vzniklo několik her,

RICHARD DARLING

DAVID DARLING



CODE MASTERS STORY

v nichž DIZZY řeší neustále problémy, které mu připravuje jeho stálý a tradiční protivník - zlý čaroděj ZAKS. Po prvé DIZZY (konec 1987) přišla v prosinci 1988 druhá hra

- TREASURE ISLAND DIZZY (Dizzy a ostrov pokladů). Mimochodem, víte, že téhle hry se od ledna 1989 do července 1991 prodalo 100 000 kusů?? Třetí DIZZY - FANTA-

SY WORLD DIZZY (Fantastický svět Dizzy) se objevila v 1989 a kromě DIZZYHO v ní vystupují i další postavičky "vajíčkového národa" - YOLK FOLK. Je to oblíbenkyně Diz-

zyho DAISY, pak DENZIL, DYLAN, DOZY a stafičkový GRAND DIZZY (děda Dizzy). V 1990 vzniká DIZZY 3.5 a DIZZY 4. DIZZY THREE AND A HALF (Dizzy 3.5) vznikla jako minihra - dárek CODE MASTERS čtenářům časopisu CRASH (vánoční číslo). Byla hezkým úvodem pro čtvrtou Dizzy - MAGICLAND DIZZY (DIZZY v kouzelné zemi), vydanou rovněž v 1990. I zde vystupuje celý "vajíčkový národ" a nová postavička DORA. Kromě těchto ještě existuje další minihra DIZZY 2.5, bohužel ji nemám, takže

o ní někdy jindy. Popis DIZZY 3.5 najdete dále na jiném místě FIFA.

Pro české a slovenské majitele počítačů však mají tyto "dizyovky" jednu velkou nevýhodu - pro plné pochopení a požitek ze hry vyžadují znalost angličtiny. Sám princip hry - použití určitých předmětů na určitém místě již sám o sobě není jednoduchý a málokdo dokázal dohrát některou DIZZY do konce. Množství mnohdy velmi vtipných textů a rozhovorů mezi postavami hry přímo svádí k překladu, avšak právě v tomto typu her je to velice obtížné a náročné...

Čtenáře FIFA bude jistě zajímat, že popisy DIZZY 1 až 4 vyšly ve FIFU č.1, 2, 6 a 9 - pokud je ovšem seženete. Redakce už čísla 1 až 6 nemá!

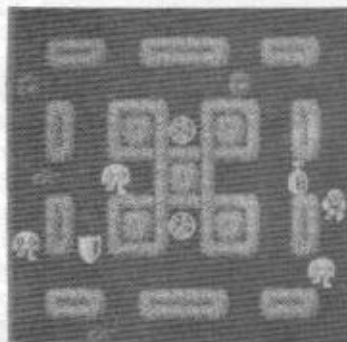
Existují však ještě další hry, v nichž vystupuje postavička DIZZY. S klasickými "adventures"-dobrodružnými hrami namají nic společného a jsou spíše hrami akčními. Byly vyrobeny zatím tři: FAST FOOD, KWIK SNAX a PANIC DIZZY. Pro ty, kteří je neznají, připomenu stručně obsah a cíl těchto netradičních "dizyovek".

FAST FOOD

Je to vlastně varianta známé hry PACMAN, (nebo MAD MIX). Nenasyta DIZZY bloudí v mezi stěnami pár desítek čtvercových bludišť a sbírá vše, co je k jídlu a pití. Hamburgery, pečená kuřata, pizy, poháry s Coca Colou aj. Jsou tu i předměty, které zpomalují, nebo zrychlují chůzi DIZZYHO (dvojitě šipky vpravo a vlevo), kouzelné nápoje, které na čas

zastaví jeho nepřátele, nebo koláče, které učiní DIZZYHO na čas neviditelným atd. Samozřejmě nechybí několik druhů protivných duchů, kterým je nutno se lépe vyhnout, pokud neseberete předmět ve tvaru štítu, který vám dá na čas sílu ke zničení ducha (je-li duch bezmocný, bliká). Doba působení každé sebrané věci je signalizována zvukovým signálem. S každou úrovní je hra složitější, jednotlivá bludiště jsou jiných tvarů a postavena z "jiného materiálu". Můžete si zvolit start v kterékoli z prvních 20 úrovní - dále se musíte probojovat sami. FAST FOOD není žádný "trhák", ale ukrátkí

na čas nudu a ve vyšších úrovních to není "žádná snadná procházka"... Jen si to zkuste!



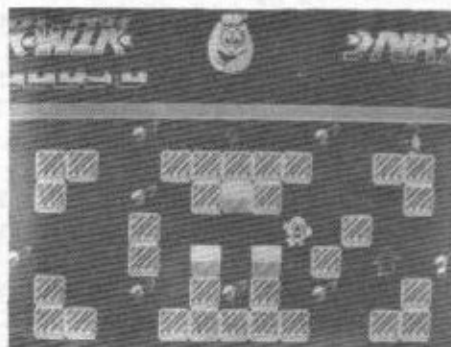
KWIK SNAX

Hra vydaná v 1990 je variantou staré známé hry PENGU. Jde rovněž o bludiště v 1 obrazovce, vyplněné různými předměty (např. kostkami ledu v 1 levelu). DIZZY může tyto kostky posouvat (tlačit) do všech směrů a snaží se tak s nimi zamáčknot své protivníky, pobíhající po bludišti (tučňáky v 1 levelu). Kromě kostek je v bludišti plno premiových předmětů k sebrání (sněžení). Tyto předměty musí DIZZY všechny sníst, jinak nepostoupí do dalšího bludiště! Pokud je taková věc za kostkou, ne-

lze s ní posunout, pokud věc DIZZY nesebere. Pohyb v bludišti je organizován tak, že projde-li DIZZY přes horní, dolní, pravý nebo levý okraj obrazovky, objeví se ihned na druhé straně a pokračuje v pohybu. Některé zvláště kostky posouvat nelze a ty blokují pohyb. Naopak zase může DIZZY posouvat i několik kostek najednou. Najde-li DIZZY v bludišti zkřížený nůž s vidličkou sebere je, může pak sežrat své protivníky. V bludišti lze najít daleko více předmětů s velmi zajímavými účinky! Zkoušejte!

Cílem hry je nalézt a vysvobodit z mnoha bludišť na 4 ostrovech 4 obyvatele YOLK FOLKU (vajíčkového národa) - DENZILA z ostrovů ledu, DYLANA z ostrova oblaků, dědu GRAND DIZZY z ostrova kukačkových hodin a nakonec milovanou DAISY z ostrova samot-

ného čaroděje ZAKSE. Hru můžete začít na kterémkoliv ze 4 ostrovů. KWIK SNAX je dobrá hra, vyžadující rychlý postřeh a orientaci a jistě si s ní dlouho vyhraje. Kdo osvobodí všechny 4 vajíčka?



DIZZY PANIC

Je další a zcela odlišná hra, vyrobená v 1991, v níž se setkáme s DIZZYM. Je již vyloženě rychlou akční hrou, vyžadující rychlé reakce. DIZZY se stal zaměstnancem v jakési podivné továrně a obsluhuje pomocí páky podivný stroj. Pákou přepíná směr pohybu dopravníkového pásu dole pod sebou. V pásu jsou různé rozmístěny otvory ve tvaru kruhu, křížku, trojúhelníka a hvězdice. Zcela nahoře pak jsou 4 zásobníky z nichž padají předměty - kolečka, trojúhelníky, křížky a hvězdice. Během hry se zásobníky pomalu a stále posouvají dolů. DIZZY musí posouvat pás tak, aby každý předmět proletěl správným otvorem a spadl do krabice pod pásem. Nestačí-li DIZZY nastavit pás tak, aby např. trojúhelníkový předmět propadl přes pohyblivý pás trojúhelníkovým otvorem, předmět je zničen a zásob-

níky se rychleji o kus posunou dolů k pásu, což značně zmenšuje dobu, v níž musí DIZZY zareagovat na předměty, padající ze zásobníků. V každé úrovni je určen počet předmětů, které musí DIZZY přes pás naskládat do beden. Určuje to nápis SHAPES a číslo zcela nahoře obrazovky. V 1 levelu je to např. 50, ve druhém 100 a ve 20-tém a 1000 kusů! Je-li pás dobře nastaven, lze pád kostek urychlit stiskem SPACE. Kromě toho, pokud při jednom stisku SPACE propadnou otvory až 3 kostky najednou (tzv. TRIPLE), zásobníky se vrátí o kus zpět nahoru! Umění hrát tuto hru právě spočívá v co nejčastějším využití TRIPLE, což vždy vrátí zásobníky zpět a prodlouží hru. Takticky počkejte, až ze zásobníků vypadnou 2 až 3 kostky a pokoušejte se včas nastavit pás tak, aby vyšel TRIPLE! Podaří-li se vám dostat do beden dokonce 4 kostky najednou, dostanete za odměnu autíčko, letadlo, autobus, nebo jinou "hračku". Po splnění limitu v počtu propadnutých kostek pás zabliká, nastaví se znovu na jinou, složitější kombinaci děr a hra pokračuje další dávkou kostek až do zráty života. Po pár pokusech se mi podařilo v 1 levelu získat 33 830 bodů. Je to málo, nebo dost?

Hru PANIC DIZZY můžete ihned začít v kterékoliv z 20 úrovní. Liší se hlavně počtem různých tvarů, které padají ze zásobníků (posuvný pás má tedy více různých otvorů a hůř se pak nastavuje) a zvýšenou rychlostí padajících předmětů. Zkusíte-li si některou z vyšších úrovní, brzy pochopíte, proč se jmenuje PANIC DIZZY... Někomu tato hra může připadat poněkud příliš jednotvárná a ve vyšších úrovních příliš obtížná... Někoho nadchne, někoho bude nudit. Ale něco na ní je! Zkuste a uvidíte...



Dora

Daisy

A CO NOVEHO U CODE MASTERS?

To tedy byly donedávna všechny hry, v nichž jsme se mohli setkat s naším milým vejcem. DONEDÁVNA! Firma CODE MASTERS totiž nespí, ale neustále pracuje na dalších projektech. NOVINEK je přímo PŘEKVAPIVÉ množství, začneme nejprve u těch, týkajících se DIZZY...

V listopadu 1991 dali CODE MASTERS na trh krabici s názvem DIZZY'S EXCELLENT ADVENTURES, která obsahuje 5 her! Jsou to již známá KWIK SNAX, PANIC DIZZY a pak 3 úplně novinky - SPELLBOUND DIZZY, PRINCE OF THE YOLK FOLK a DIZZY DOWN THE RAPIDS. Další novinka pak vyšla samostatně a jmenuje se BUBBLE DIZZY.

Bratři DARLINGOVÉ a šéf vývoje PAUL RANSOM mají velké plány do budoucna. Firma se již neoustředuje jen na Spectrum, ale většinu nových titulů

nabízí i pro 16-ti bitový počítač AMIGA. CODE MASTERS spolupracují s několika skupinami programátorů. Jedni z nových jsou BIG RED, kteří programovali např. PANIC DIZZY a hry se zcela novými postavkami - CJ ELEPHANT a SEYMOUR (viz další text). Nejčastěji pracujícími grafiky pro CODE MASTERS jsou CHRIS GRAHAM a NEIL ADAMSON. Při návrhu nových her však stále spolupracují i ANDREW A PHILLIP OLIVEROVI - je to vskutku týmová práce.

Než si stručně řekneme něco o těchto nových hrách, musím se však ještě zmínit o tom, že informace o 12 (!) nových DIZZY hrách, otištěná ve FIFU 13 a podepsaná -Fidzi- se nezakládá zcela na pravdě, jsou tam totiž jak zcela staré hry, tak hry, nemající s DIZZY nic společného. Jak je to doopravdy, zjistíte z dalšího textu.

DIZZY DOWN THE RAPIDS

DIZZY a DAISY ujíždějí ve dvou divokými zákrutami velké řeky! Prchají před zlým Trollem a řeka je jejich záchrana. Skočili do dvou beden od jablek a kupředu! DAISY zřejmě uplavala a DIZZY ji musí dohnat. A nejen to, řeka je plná krokodýlů, žraloků a všelijakých potvor, které DIZZY zasypává kanonádou stfel (jablek). Víry, vodopády, uzká a neprůchodná místa - to vše musí DIZZY zvládnout. Pohled na akci je šikmo shora. Už se těšíte?

Princ vajíčkového národa - Dizzy!

PRINCE OF THE YOLK FOLK

Toto je již tradiční "dizyovka", jak je všichni známe. Král odejel bojovat a zámek zůstal opuštěn. Toho hned využil zlý Troll a mocným kouzlem uspal princeznu DAISY. Bude spát sto let, pokud ji nevysvobodí polibkem princ... Že to odněkud znáte? Takže DIZZY se musí stát co stůj stát princem a osvobodit (po kolikáté už?) svou DAISY. Opět putuje po krajině, sbírá předměty, dozvídá se rady od početného obyvatelstva a řeší tradičně spousty hlavolamů a zdánlivě neřešitelných problémů... Hned na začátku se DIZZY ocitne v podzemní noře - pasti odkud nevede žádná cesta ven. A



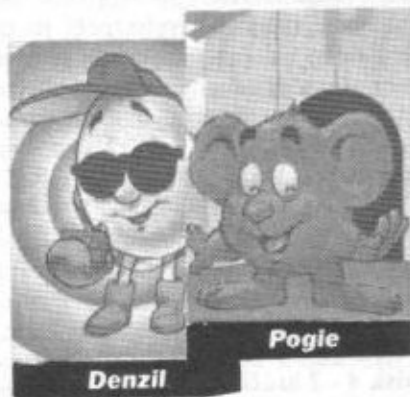
Dozy

Grand Dizzy

když se mu to podaří a vydá se na cestu do zámku, brzy mu cestu zastoupí škaredý, velký zelený Troll. Tudy cesta nepovede... A tak se DIZZY vydá na dlouhou pouť, kde potká např. tajemného převozníka, nebo lva s bolavou tlapou... Kolik úkolů musí splnit, než se stane Princem Yolk Folku?

SPELLBOUND DIZZY

Je podstatně obtížnější a rozsáhlejší, než předchozí PRINCE OF Y.F. Mluví se o 90 až 105 obrazovkách (uff..) a jde opět o tradiční DIZZY hru. Děj hry je umístěn do MYSTIC KINGDOM (Mystického království),



Denzil

Pogle

kde se ocitli naši známí členové YOLK FOLKU. Tentokrát ne příčiněm zlého ZAKSE, ale DIZZYHO, který si hrál na kouzelníka a listoval v čarodějné knize svého kolegy starého čaroděje. Stačilo pár nevhodných slov a bylo to... Teď musí nešťastný DIZZY sám do podzemních hlubin na nekonečnou pouť, aby našel své přfbuzné (a samozřejmě i DAISY), které tam nechtěně poslal... I zde jsou kupy předmětů k sebrání a použití, nad nimiž budete dlouho přemýšlet. SPELLBOUND DIZZY je velmi dobře zpracována, je rozhodně nejlepší z nové trojice her. I u DIZZYHO objevíme pár nových věcí - pohybuje ústy, když jí, po nárazu na zeď či strom mu lítají hvězdičky okolo hlavy a vy máte snahu při každé příležitosti s ním někde praštit, abyste se znovu podívali... Snad právě proto, že je SPELLBOUND DIZZY tím nejlepším v tomto společně



Dizzy

Dylan

prodávaném souboru her, tyčí se nahore obrazovky velká římská pětka - DIZZY V...

BUBBLE DIZZY

Toto je další čerstvá novinka! Code Masters uvažovali, zda ji zařadit do kompletu místo DIZZY DOWN THE RAPIDS. Mají toho tolik, že si mohli vybrat. Nakonec tedy byla BUBBLE DIZZY vydána samostatně. O co tady jde? DIZZYHO zajali piráti a uvrhli ho na svůj šku-ner. Zlý kapitán jej nutil ke krkolomným procházkám po prknech na samém okraji lodi a nakonec ho shodil do rozbouřených vln... Chudák DIZZY klesl až ke dnu hluboké mořské propasti. Všiml si ale, že ze dna stoupají vzhůru řady bublin. Hupsnul na jednu a už si jede vzhůru. Ouha! Brzy zjišťuje, že to není tak snadné. Buď ho srazí vyčnívající útes, nebo bublina po chvíli praskne, nebo ho ohrožují žraloci a jiné podmořské potvory. Jak se jen dostane na hladinu? Když tak pluje nahoru, objeví na útesech škeble s perlami... Přece je tam nenechá! Musí je všechny vysbírat! Jenže všude okolo je plno DIZZYMU nebezpečných potvůrek - električtí rejnoci, velryby, žraloci, mořští konci, chobotnice, krabi, atd. Hra má pravděpodobně 8 úrovní (nebo víc?) a 8 odlišných

podmořských propastí, z nichž se DIZZY musí dostat... Vidíte tedy, že je to další spíše akční, netradiční DIZZY hra, zřejmě však bude stejně oblíbená, jako ty ostatní, i když není zrovna snadná.

NOVÍ KAMARÁDI DIZZYHO JSOU TADY!

Říkáte si asi - toje zase nových her, už aby to tady bylo! Jen klid, to zdaleka není všechno! Náš vejcový hrdina už NENÍ SÁM! Šéfové v CODE MASTERS mu vytvořili další kamarády, které si jistě stejně oblíbíte. Objevili se už v několika nových hrách firmy CODE MASTERS. Které hry to jsou? CJ'S ELEPHANT ANTICS, CJ IN THE USA, SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD, SEYMOUR: TAKE ONE, SUPER SEYMOUR, SPIKE IN TRANSYLVANIA SLIGHTLY MAGIC a STEG. Samozřejmě je třeba vzpomenout i malého dráčka ze hry LITTLE PUFF IN DRAGONLAND, jejíž popis je rovněž v tomto čísle.

CJ'S ELEPHANT ANTICS

Sympatické slůně CJ ELEPHANT se stane určitě velmi populární. CJ je zkratka jména COLUMBUS JUMBO. Poprvé se objevilo ve hře CJ'S ELEPHANT ANTICS, vydané v 1991. Malé slůně uteklo ze ZOO ve Francii, kam ho dovezli z jeho domova v Africe. Snaží se teď dostat zpět do Afriky, do domku svých rodičů. Než tam ale dorazí, musí procestovat pořádný kus světa! Ve FRANCII navštíví Eifelovu věž i zvoníka QUASIMODA. Z Francie se dostane do ŠVÝCARSKA a cestuje přes jeho hornatou a zasněženou krajinu. Po četných dobrodružstvích dorazí do EGYPTA... Pyramidy, mu-

mie, nilští krokodýli a lvi a nakonec boj s velkou Sfungou. Zvládne-li to, další je už AFRIKA a po mnoha trampotách jeho rodný domeček... Tato hra je typická "platform game" - plošinová, skákačká hra, které u nás byly už dávno oblíbeny. Je rovněž hezky barevně provedena a samotný hlavní hrdina se vám bude jistě velice líbit. Při chůzi se mu roztomile bimbá jeho chobot a protože je ještě malý, má sebou deštník. Nač? Spadne-li odněkud dolů, roztáhne deštník a elegantně přistane na zemi! Protivník má "CJ" ve hře snad desítky druhů a vždy souvisí se zemí, v níž se právě pohybuje - ve FRANCII jsou to např. žáby, slimáci s domečkem na zádech, psi, ale i francouzští policisté na Ei-felově věži. Po likvidaci nepřátel často zbudou obvyklé prémie v podobě různého ovoce, anebo bomb, které pak "CJ" může (sebere-li je) velmi vhodně házet (stisk DOLU) na protivníky na obtížných místech. Nebezpečí je tu ale daleko a daleko víc, o tom se jistě brzy přesvědčíte sami. A navíc ji lze hrát najednou ve dvou se dvěma slovy! Ovládní - viz dole. Všem hru doporučuji, bude se vám určitě líbit!

Stisk 1 před startem hry - zapojí hru z klávesnice (Q,A,O,P,SPACE)
Stisk 2 před startem hry - zapojí SINCLAIR J. (tlač. 6 až 0)
Stisk 3 před startem hry - zapojí KEMPSTON J.
Stisk 4 - 2 hráči
1 hráč: Q,A,C,V,SPACE
2 hráč: P,ENTER,I,O,CAPS
Stisk 5 - 2 hráči
1 hráč: Q,A,P,ENTER,SPACE
2 hráč: SINCLAIR J.
Stisk 1 během hry: - KONEC HRY,
Stisk 2 během hry: PAUZA



Další hra s malým "CJ" na sebe nedala dlouho čekat. Vznikla rovněž v 1991 roce a jmenuje se CJ IN THE USA. Jak z názvu vyplývá slůně si tentokrát vyrazilo na výlet po Americe. Stylem je to opět obdobně



řešená plošinová hra, jako ELEPHANT ANTICS. Místa a postavy, které potkává ve své druhé hře jsou však typicky americké - např. typičtí hráči amerického fotbalu (ragby) i s šišatými míči, kterými "CJ" ohrožují. Hra má rovněž 4 levely, jako předchozí (bez přihrávek) a rovněž stejně hýří barvami. Jako u první "CJ" hry, i zde se celá obrazovka posouvá zajímavým způsobem do všech směrů, podle toho, jak "CJ" postupuje vpřed. Cestou "CJ" zachraňuje další slůňata, uvězněná v různých místech krajiny. Svůj záchranný deštník nosí i zde sebou, proč taky ne, vždyť navštíví taková nebezpečná místa, jako NEW YORK, horu MOUNT RUSHMORE, nebo rakeťovou základnu CAPE CANAVERAL, ale taky DISNEYLAND na FLORIDĚ. CJ IN THE USA bude zřejmě těžší, než první hra, už v začátku, kdy v NEW YORKU vystupuje z lodi na americkou pevninu, je tu mnoho velmi nebezpečných protivníků a rovněž terén je velice členitý, místnosti s mnoha klikatými stěnami, schody, vodou, nebezpečnými bodlinami atd. Ten, kdo nevyžaduje nějaké revolučně





nové superhry, bude s klasickou a dobře provedenou "plošinovkou", v níž je hrdinou sluně "CJ" jistě spokojen! Tím spíše, že i ji si může zahrát ve dvojici se svým přítelem...



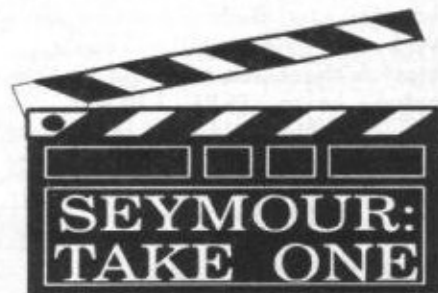
SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD

Další nová a stejně sympatická postavička, vytvořená programátory firmy CODE MASTERS je SEYMOUR. Vejce DIZZY vystřídal sluně "CJ" a po sluněti je tu... no, SEYMOUR. Těžko definovatelný tvor, něco jako DIZZY a velkýma rukama a ještě většíma, širokýma nohama. Stále se šklebí do úsměvu a komicky se pohybuje. Necháte-li ho chvíli stát, začne po chvíli doslova dělat "ksichty", šklebit se, koulet očima, aj. Nedá se to ani popsat! Schválně ho asi minutu pozorujte...

SEYMOUR vznikl v 1991 roce zřejmě se bude objevovat ve více hrách (zatím vystupuje ve 3). Hra SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD (Seymour jede do Hollywoodu) se vyskytuje rovněž i pod názvem SEYMOUR AT THE MOVIES (Seymour u filmu). Jedná se o klasickou "adventuru" v DIZZY stylu, s množstvím textů, předmětů a hlavo-lamů, odehrávající se ve filmových studii v Hollywoodu a v jeho okolí. Hra má velmi hezkou, barevnou grafiku a je velmi rozlehlá (přes 70 obrazovek). Určitě v ní (v kulisách studia) mnohokrát zabloudíte, než přijdete na to, jak dál. A o co ve hře

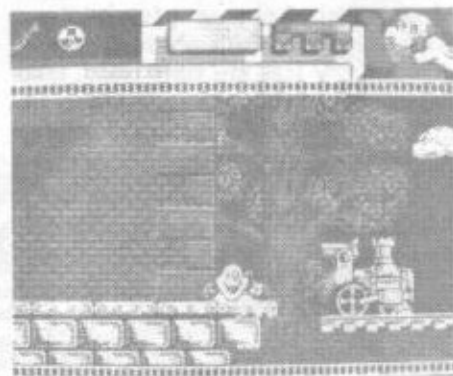
jde? SEYMOUR se chce stát hercem - taky si proto vyrazil do Hollywoodu. Dostal roli a čeká na natáčení - jenže jako naschvál scénář k filmu je zamčen v sejfu a klíče nikde!! Co teď? SEYMOUR si řek, budu hercem a basta! Scénář si ze sejfu dostanu sám! A tak se do toho pustil... Bude to ale předlouhá cesta, než se mu to podaří! Studia jsou rozlehlé, točí se zde několik různých filmů a SEYMOUR bude muset sem tam i vypomocet. Pohovoří s Tarzanem, bude muset poskládat rozsekané tělo Frankenstein, oživit ho a provést spoustu dalších napínavých činností - poleťtí dokonce balónem! Nakonec bude muset splnit ještě další úkol - najít a rozdělit hercům 16 Oskarů (není to figurka, ale zlatá maska), kteří jsou různě ukryti v celém Hollywoodu (vzpomínáte na mince v DIZZY?).

Stejně jako DIZZY i SEYMOUR má "kapsu", do níž může uložit až 3 předměty. A ve hře je jich několik desítek! Hra rozhodně patří k těm obtížnějším a hádanek k vyřešení je zde hodně. Například hned na začátku nechce SEYMOURA pustit vrátný do studia, protože ho nepoznává. SEYMOUR tedy prohledá auto, v němž přijel, nasadí si brýle filmové hvězdy, které tam našel a hned ho vrátný prosí o autogram! Kompletní řešení i mapku uveřejníme v některém z budoucích čísel!



SEYMOUR zahájil svou kariéru v této "minihře" (SEYMOUR: Klapka 1), která byla vyrobena pro čtenáře časopisu YOUR SINCLAIR v prosinci 1991. Na 8 obrazovkách zde musí SEYMOUR vyřešit svůj první úkol coby filmař v Hollywoodu. Má dokončit poslední scénu filmu, na kterou filmařům nezbyl čas. Je to

dramatická scéna, kdy hrdina v poslední chvíli zachrání dívku, přivázanou ke kolejím, před příjíždějícím vlakem. SEYMOUR musí najít scénář, cívkou s filmem, nůž, provaz, spustit kameru, správně natočit celou scénu (právě toto bude nejobtížnější), správně vyvolat film a promítnout ho na zkoušce... Podaří se mu to? Rozhodně to není tak snadné, jak si asi myslíte! Nižší hodnocení je pouze z důvodu délky hry.



SUPER SEYMOUR

Zcela žhavá novinka ze začátku 1992 roku! Zdá se, že SEYMOUR vytvoří podobnou sérii her, jako DIZZY. Tentokrát jde o akční hru. SEYMOUR si nasadil svou SUPER masku, oblékl SUPER plášť a jako SUPER SEYMOUR vyráží do boje proti MUTATO HEADS, kteří zamožují planetu špínou a různými odpadky. Kdybychom chtěli být pro-



tivní, dala by se tato hra nazvat "SUPER BOMB JACK SIMULATOR", protože se v podstatě jedná o jeho variantu. Stačí majitelé vědět, o co jde... Na pozadí obrazovek se zajímavými obrázky jsou rozmístěny různé plošiny, po nichž lze chodit a skákat. Dále jsou zde rozmístěny spousty předmětů, které je třeba sesbírat, nejlépe v předepsaném pořadí. Samozřejmě se po obrazovce pohybují i velmi nepřijemní MUTATO HEADS, které SEYMOUR musí zničit tak, že jim skáče na hlavu. Mohutnými skoky se přemísťuje z místa na místo, sbírá předměty a ničt nepřátele. V letu mu vlaje pláště, jako Batmanovi, ruce a nohy roztažené, no prostě SUPER! Po zašlapání obludy po ní zbude některé z mnoha "vylepšení", které SEYMOUR může sebrat a dále v boji použít. Hra má spád, je dobře provedena a podle předběžných recenzí se opět CODE MASTERSUM vydařila...

SPIKE IN TRANSYLVANIA

Další zcela nová postava - malý Viking SPIKE se objevila rovněž v 1991 roce. Náš hrdina, mořeplavec s typickou vikingskou helmou na hlavě pátrá po svých spolubojovnících, kteří byli zajati a uvězněni někde v prostorách poblížského hradu. Vydal se je tedy osvobodit. Bohužel stráž u vchodu ho odmítá vpustit... Co teď? Podplatit? Čím? Kde vzít zlato? Takto začíná příběh Vikinga SPIKA. Opět typická adventura ve stylu klasické DIZZY, ovšem ve zcela odlišném grafickém provedení. Je 3-rozměrné, barevné, ale řekl bych,

méně působivé. Hra mohla být lépe technicky i graficky dokončena. SPIKE může nést sebou až 6 předmětů. Většinou jsou to klíče k zamřížovaným celám v podzemí hradu, v nichž jsou jeho kolegové. Uvězněných kamarádů je tuším 8 a k otevření některých vězeňských cel nebude stačit pouze nalezený klíč! SPIKE bude muset shromáždit daleko více předmětů (k podplacení strážní u cel), vyrobit kouzelný nápoj, objevit dosti důmyslně ukrytý vchod do podzemí ve vesnici atd. atd. Vezmeme-li v úvahu, že podzemí hradu je dosti komplikovaně propojeno různými schodišti, tak se s tím asi dost potrápíte. Hrad se však neskládá jen z podzemí, je zde i velký hodovní sál, vysoká věž, obývací pokoje, atd. Doporučuji hru SPIKE IN TRANSYLVANIA těm z vás, kteří rádi hrajete hry ve "stylu DIZZY" a máte základní znalosti angličtiny. Podrobné řešení i plánek uveřejníme později...



SLIGHTLY MAGIC

Tuto hru dali CODE MASTERS na trh již koncem 1990 roku. Hlavní roli v ní má opět další velice sympatický hrdina, malý kouzelnický učeň SLIGHTLY. Starý kouzelník se někde vzdálil z hradu a on zde zůstal konečně sám! Bude si konečně moci vyzkoušet všechna ta kouzla, o kterých slyšel. Jen se dostat ke kouzelné knize (SPELLBOOK) a magické hůlce (WAND), které starý čaroděj uložil tak, že se k nim mladý

učeň jen tak nemůže dostat. Ale přece se jen tak nevzdá!

Nejdříve se však musí zbavit dvou "hlídacích" draků, patřících kráľi, kteří mu brání v dalším pohybu po hradu. Vypadají sice roztomile, kývají ocasem a vypouštějí obláčky páry, bohužel dál nikoho nepustí. Ten vpravo, s velkým "S" na tričku, však říká: "I M THIRSTY!" (Mám žízeň). Podá-li mu SLIGHTLY nedaleko stojící vědro s vodou (A BUCKET OF WATER), sdělí lakonicky "THATS NOT MY BUCKET" (To není moje vědro). Co teď? Nedaleko je další drak a ten své vědro pozná, uhasí žízeň a pustí SLIGHTLYHO dále. Pak objeví třetího draka a nedaleko něj 2 vědra. Rozdělíte-li každému to správné vědro, všichni tři pustí SLIGHTLYHO dále... Vydá-li se SLIGHTLY vpravo od dráčka S, po pár krocích s hrůzou zjistí, že jde po hřbetu obrovského draka - otce a hledí do jeho rozšklebené tlamy!! Takže se vydá vlevo dolů do podzemí. Objeví zde různé předměty - magnet, obojek, lebku, megafon, kupku kamení (PILE OF STONES) aj. Vyhne se poletujícímu duchovi a za 2 řadami bodlin SLIGHTLY potká živý balvan, který ho prosí: FEED ME! (nakrm mě!). Dá mu kamení a balvan ho pustí dál. Tím se zároveň spustí kouzlo, které spočívá v tom, že u poletujícího ducha a u balvanu se objeví blikající hvězdičky, po nichž lze vyskákat nahoru! Jinak to nejde! Vyskáče-li SLIGHTLY k bublině nad balvanem, zjistí, že se přes ni nedá dostat! Je třeba na ni něco vymyslet. Rada je snadná - musí se vrátit za dráčka S a vyskákat na plošinu nad hřbetem velkého draka. Pak sestoupí k jeho hlavě a magnetem přitáhne špendlík, ležící dole. Špendlíkem pak propíchne bublinu a po žebříku se dostane ke kouzelné hůlce. Výborně!



Stupnice MAGIC vespod obrazovky se naplní magickou silou. Text však říká, že SLIGHTLY potřebuje i Kouzelnou knihu. A tak putuje dál...

Od dračí hlavy se SLIGHTLY vydá po žebříku nahoru na plošinu pro "Strašidelné kouzlo BOOO" (FRIGHT SPELL) a po plošinách proskáče až ke dvěma duchům, hlídajícím další kouzlo. Seskočí dolů a dotkne se Kouzelné knihy. Kontrolou nesených předmětů nyní zjistíte, že SLIGHTLY má už Strašidelné kouzlo, ale je ještě jaksi vypnuto "FRIGHT SPELL-OFF". K funkčnosti každého kouzla je vždy třeba ještě další předmět - tentokrát lebka. Bude-li ji mít SLIGHTLY u sebe, bude kouzlo zapnuto, čili

"FRIGHT SPELL-ON". Pak přistoupí ke dvěma duchům a aktivuje Kouzlo (po stisku SPACE najedte na text FRIGHT SPELL) - v jeho rukách se objeví kouzelná hůlka a duchové jsou fuč! Teď už může SLIGHTLY klidně sebrat Sluchové kouzlo (HEARING SPELL) k jehož funkci je právě potřebný onen tajemný Megafon! A na koho bude toto kouzlo? To a celý zbytek hry už zjistíte z plánu a textu ve FIFU 13. Nebudete-li si vědět rady, napište!

Takhle tedy začíná celý příběh. Jeho konečným cílem je, aby SLIGHTLY osvobodil malou princeznu, kterou drží v zajetí veliký drak SUNBURN. Celá hra je graficky velmi hezky provedena, mno-

hobarevná a detailní grafika vás jistě potěší. I animace postav je jemná a kvalitní. Samotný SLIGHTLY je sympatický už jen na pohled. Ve své dlouhé košilce se komicky pohybuje a dřepne-li si, schová se do ní tak, že mu vyčuhuje jen kus hlavy a vystrašené oči... Zápasíte-li úspěšně s angličtinou a máte-li rádi hry tohoto typu, vřele ji doporučuji! SLIGHTLY MAGIC není tak těžká, jak klasické dizzočky a pokud si ji seženete, určitě si ji oblíbíte!



VYDANÉ PROGRAMY FIRMY CODE MASTERS

Pokud vás zajímá celkový přehled starších i novějších programů, vydaných firmou CODE MASTERS, zde jsou. Nezaručuji však, že seznam je zcela kompletní. Nejdříve díla dvojčat Oliverových:

ADVANCED PINBALL SIMULATOR, BMX SIMULATOR, DIZZY, FANTASY WORLD DIZZY, FAST FOOD, FRUIT MACHINE SIMULATOR, GHOST HUNTERS, GRAND PRIX SIMULATOR, GRAND PRIX SIMULATOR 2, JET BIKE SIMULATOR, KWIK SNAX, MAGICLAND DIZZY, OPERATION GUNSHIP, PROFESSIONAL BMX SIMULATOR, PRO SKI SIMULATOR, SUPER ROBIN HOOD, THE RACE AGAINST THE TIME, TREASURE ISLAND

DIZZY, 3D STARFIGHTER.

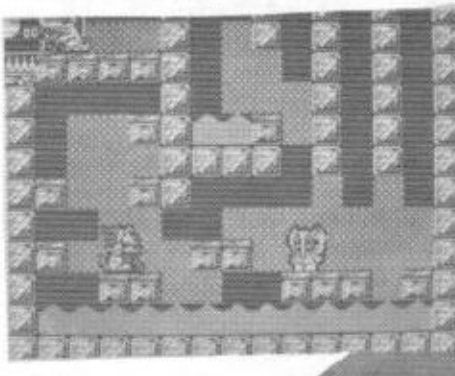
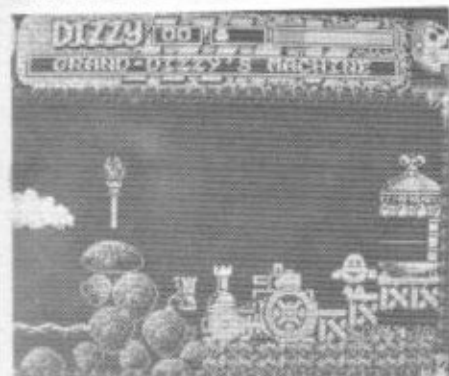
Další hry CODE MASTERS:

ATV SIMULATOR, BMX FREESTYLE SIMULATOR, BUBBLE DIZZY, CJ S ELEPHANT ANTICS, CJ IN THE USA, DIZZY DOWN THE RAPIDS, FIRST DIVISION MANAGER, FOUR SOCCER SIMULATOR, FRUIT MACHINE SIMULATOR 2, INTERNATIONAL SPEEDWAY, ITALIAN SUPER CAR, KAMIKAZE, LITTLE PUFF IN DRAGONLAND, MIAMI CHASE,

MIG-29 FIGHTER, MONTE CARLO CASINO, MOTOCROSS SIMULATOR, PARIS TO DAKAR, POWER BOAT SIMULATOR, PRINCE OF THE YOLK FOLK, PRO BOXING SIMULATOR, PRO GOLF SIMULATOR, PRO TENNIS SIMULATOR, PUB TRIVIA, ROCK STAR, SAS COMBAT SIMULATOR, SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD, SEYMOUR: TAKE ONE, SKY HIGH STUNTMAN, SLIGHTLY MAGIC, SPELLBOUND DIZZY, SPIKE IN TRANSYLVA-

NIA, SUPER TANK SIMULATOR, SUPER STUNTMAN, THE GUARDIAN ANGEL, WACKY DARTS, 750 CC GRAND PRIX. Další zcela horké novinky: BIG NOSES AMERICAN ADVENTURE, CAPTAIN DYNAMO, GRELL AND FELLA, MURRAY MOUSE, SOCCER PINBALL, SUPER SEYMOUR, STEG

- Petr -



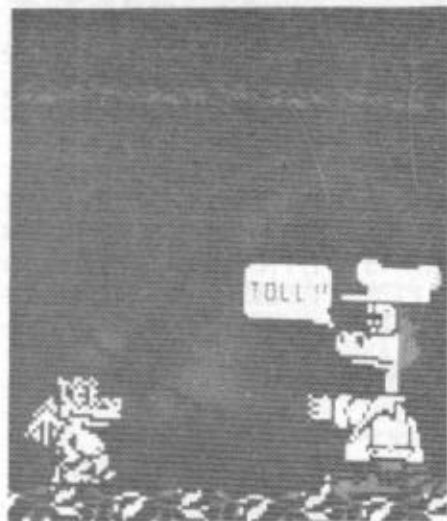


LITTLE PUFF IN DRAGONLAND

CODE MASTERS 1989

Máte tuto hru doma a stále nevíte co se v ní má dělat?? Tak rychle sem s ní a honem nahrát! Dnes si ji zahrajete až do konce! Hru dali CODE MASTERS na trh v roce 1989 a hlavní roli v něm hraje malý dráček LITTLE PUFF, který se ztratil a potřebuje se dostat domů do Dračí země (DRAGONLAND) do svého domku. Protože je to dráček velmi sympatický (nápadně připomíná dráčky ze SLIGHTLY MAGIC), tak mu společně pomůžeme...

Dráček se objeví u palmy, sní třešně a vyskočí na válec se šipkou. Válec se zasune, sleze-li, zase se vysune... K čemu to je? Jde vlevo (VLE), sebere lahvičku s kouzelnou tekutinou a zjistí, že teď může chrlit oheň z tlamy! Zamračený celník

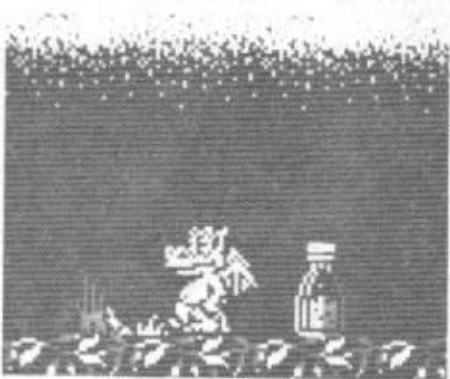


ho dál ale nepustí, chce průkaz (PASS). Ten bohužel dráček nemá a tak ho bude muset hledat... Vydá se 3x VLE až k vysokému pařezu, ten spálí plameny a přeskočí. VLE, přeskočí díru a zleva pak skočí dovnitř. VLE, sebere velkou bednu (BOX), VLE a položí ji u vysoké zdi na zem. Vyskočí na bednu a teď snadno přeskočí zed', vyhne se velkému pavouku a sebere záchranný kruh (LIFE BELT). Vezme si znovu bednu a jde 4x VPR (pozor na

díru!) až k vývrtce (DECORKER). Sebere ji a jde VPR. Ejhle! OBÁLKA! Vezme ji a zjistí, že je tam 1 ČTVRTINA jeho PRŮKAZU! (objeví se hned na obrazovce dole). Jde znovu 2x VPR a u zdi odloží vývrtku. Musí si totiž vzít šlapací pumpu (FOOT PUMP) pro nafouknutí záchranného kruhu, která tu leží! Bere pumpu a jde VLE, skočí do díry, sní Hamburger, VLE a na kruhu přepluje velkou vodu, VLE, přeskočí díru a vejde do domku. Zde vezme kladivo (HAMMER). Po rozbití bedny kladivem (udělá se samo) se objeví KLÍČ! Opět sebere pumpu i kruh. Jelikož jsou v domku tajemné dveře, použije u nich klíč... (stisk směru nahoru)... A objeví se na povrchu země ve dveřích onoho domku, který byl vpravo od třešň! TELEPORT! Nyní se vydá 2x VLE, přeskočí díru a dál VLE zjistí, že pod kokosovou palmou je další OBÁLKA! Kdyby ji teď zkusil sebrat, kokos ho ale zabije... Dráček není blběj, tuší to a tak se radši vydá zpět VPR, skočí (z levé strany) do díry a jde 5x VPR pro vývrtku, kterou si tu odložil. Pak VLE, dolů do díry a 9x VLE (přes vodu a opatrně přes 3 díry) až dovnitř domku, kde stojí lampa, vyrobená ze stínítka (SHADE) a flašky (BOTTLE). Jelikož má dráček vývrtku, musí se podívat, CO JE VE FLAŠCE! Odloží tedy kruh, pumpu, vezme stínítko, položí ho a pak (musí mít u sebe vývrtku) sebere flašku... A má DRUHÝ DÍL PRŮKAZU!! To nám to pěkně jde... Vezme znovu pumpu a záchranný kruh a jde se podívat, co je dále VLE... Objeví další OBÁLKU (DÍL PRŮKAZU!), která je ale ukrytá za elektrickým výbojem ze zařízení u stropu. Jak ho vypnout? Dostane skvělý nápad a jde 5x VPR, skočí do díry (tu první cestou přeskočí). V podzemí se dá VLE, skok do díry a sebere helmu (TIN HAT), jde 5x VLE až do domku a dvěma se teleportuje na povrch. Jde

3x VLE k palmě. Odloží si kruh a pumpu a skočí pro obálku. Kokos spadne (má helmu), sebere kokos (COCONUT), obálku (objeví se 3 část průkazu!) a nechá ležet helmu. Pak jde 4x VPR až k tajemnému zasunovacímu válci se šipkou - to je přece ten vypínač! Skočí na válec a nechá na něm KOKOS! Tím ho zatíží (malý génius). Nyní se vydá VLE, v domku se teleportuje do druhého domku, 2x VLE, sní si banán, 4x VLE až k elektrickému zařízení (nyní je vypnuto) a v klidu sebere OBÁLKU s poslední částí PRŮKAZU!! Hurá!!

Nyní má svůj průkaz i s fotkou (je tam ještě za mlada s dudlíkem...). S radostí sbaští jabko vedle, odloží pumpu a kruh a vydá se na zbytek cesty VLE. Cestou už



sebere, co se dá - diamant u palmy, za domkem minci (COIN), přeskočí 2 díry a v domku se teleportuje na povrch. U kokosu na válci si odloží diamant i minci a jde VPR. Zamračený celník tu není - dráček má už přece svůj PRŮKAZ! Dále VPR mu už velká tabule sděluje: VÍTEJ V DRAGONLANDU! Sebere vedle ležící pilku (SAW) a jde dál VPR. A kruci! Další zamračený celník a chce zaplatit! (TOLL) Rychle zpět pro diamant a minci! Když položí před celníka minci i



diamant, ten lakomec ho stále nechce pustit! Co teď? Dráček usilovně přemýšlí... No jasně - má pilku a tam na válci je ještě kokos! Co když... Rychle zpět... Odloží minci i diamant, sebere kokos a ten spolu s pilkou (rozfízne kokos) mu dá... ZLATOU MINCI (GOLD COIN)! Že by ani ta neobměkčila celníka? Bere si i diamant i druhou minci a jde k celníkovi. Dá mu zlatou minci a teď už v klidu projde dál VPR. Ještě poslední nebezpečný úsek přes dřevý most, přeskočí mořskou příšteru a pak už STOJÍ PŘED SVÝM DOMKEM! Vrátil se domů a ještě zbohatl (má přese diamant i minci)... Vám se pak za odměnu

dostane gratulace za pomoc dráčkovi a zahraje veselá písnička...

Tuto hezkou hru pro CODE MASTERS vyrobil CONSULT SOFTWARE. Je dobře provedena, barevné krajinky, kvalitní animace i pohyby dráčka vás jistě uspokojí... Ještě pár rad. Po definování ovládnání se volí ještě tlačítko ROTATE, PAUZA a KONEC (QUIT). ROTATE slouží k změně pořadí předmětů, které si dráček nese sebou. Při hře joystickem je to SPACE. Dráček může nést max. 3 předměty, které se zobrazují ve spodní volné části obrazovky. Předměty bere a odkládá stiskem směru dolů. Věc, kterou odloží, je vždy ta zcela

vpravo. Aby si ji nastavil, k tomu slouží ROTATE. Rovněž připomínám, že při pokládání věci NESTŮJTE s dráčkem TĚSNĚ u zdi, nebo osoby - pak nelze věc odložit! Pokud máte hru bez úprav, zjistíte, že s 1 životem je to šíleně těžké. Proto si přečtěte na jiném místě FIFA, jak snadno tuto hru "kouzlem" předěláte na nesmrtnost! Chcete ještě něco?... Tak ahoj!



- Petr -

CO NOVÉHO VE SVĚTĚ

OPRAVA K FIFU 13

Úvodem této rubriky bych chtěl uvést na pravou míru článek "NOVINKY Z DIELNI VELKÝCH FIRIEM" z FIFA 13. Šéfydavatel Paľo Albert se tak "rozjel" při převádění mých textů na strany FIFA, že se mu podařilo spojit původně 3 články do jednoho. Do článku "FIFO RADÍ-INFORMUJE" patřily rady k starším hrám: TURRICAN, R-TYPE, SIM. PROFESIONAL DE TENIS, SAVAGE, ROBOCOP a K. DALGLISH SOCCER MANAGER. Do článku "CO NOVÉHO VE SVĚTĚ" patřily: WRESTLEMANIA, LEMMINGS, PITFIGHTER, TURRICAN 2, HERO QUEST, TURTLES 2. Do článku "SORRY, ONLY 128 K", pojednávajícím o hrách, které patrně budou jen pro 128 K Spectrum, patřily: TERMINATOR 2, TOTAL RECALL, DOUBLE DRAGON 3, ROBOCOP 2, THE SIMPSONS a SWIV (SILKWORM IV).

Prosíme proto čtenáře, kteří si jistě všimli toho "zmatku", aby nás omluvili. Kdo nic nedělá, nic nezkaží... A dělat časopis jako my, "přes půl republiky", to se ještě nikomu nepovedlo! Ale ještě to není tak zlé, takové přehmaty, jaké se daří časopisům EXCALIBUR a BIT, jsme ještě nedokázali... Ale o tom někdy jindy.

SOUBOJ 48 / 128

Poslední dobou (už během 1991 roku) se stále více nových her objevuje jen ve verzi pro 128 K SPECTRUM. Velmi těžko se zjistí, zda některá z nových her bude nakonec vyrobena i ve verzi pro 48 K. Informace o tom jsou někdy dost

protichůdné a i takové časopisy jako YOUR SINCLAIR a SINCLAIR USER někdy během krátké doby otisknou zcela opačné informace (anebo žádné). Takže nám nakonec nezbývá, než v klidu čekat, jak to dopadne. V této souvislosti jen velice lituji, že se DIDAKTIK SKALICA už dříve nerozhodl vyrábět (třeba v licenci) počítač kompatibilní se SPECTREM 128 K. Do budoucna by to byla velmi prospěšná věc a ušetřili bychom si mnoho starostí...

ALIEN STORM U.S. GOLD

Do republiky se již dostala hra, kterou podle videoautomatu firmy SEGA vyrobila v 1991 firma US GOLD a verzi pro SPECTRUM (i 48 K!) programovala skupina TIERTEX. Hra má většinou dvoubarevnou (monochromatickou) grafiku, obdobnou jako nové TURTLES 2 - s hezkým stínováním a spoustou detailů. Pozadí mimo hlavní akci je pak provedeno vícebarevně. Je to ta pravá hra pro ty z vás, kteří se nemohou dočkat až svými lasery usmaží a rozmetají v prach další várku kosmických příšer a oblud všemožných tvarů. A těch je tu tedy dost! V 6-ti levelech rychlé hry se střídá klasické boční zobrazení s díly ve stylu OPERATION WOLF se zobrazením 3 rozměrným. Grafika i akce hry jsou na dobré úrovni a pokud patříte mezi ty, kteří rádi trápí své joysticky zběsilým mačkáním FIRE (a zde lze bojovat i ve dvojici s přítelem), tak je ALIEN STORM ta pravá hra pro vás!

LAST NINJA - 3 SYSTEM 3

Zmínka o posledním pokračování

dobrodružství samotného NINJI jistě vzruší každého z vás. Jak to ale s touto hrou vlastně je? Majitelé Specter a Didaktiků se na to často ptají. Zatím vám mohu říci jen to, že v 1991 roce byla vyrobena verze pro 16-ti bitové počítače ATARI ST a AMIGA. Dá se očekávat i vznik verze pro Spectrum, avšak zatím je okolo toho naprosté ticho. Zmínka o existenci, nebo přípravě LAST NINJA 3 pro ZX Spectrum se zatím až do čísla 5/92 anglických časopisů YOUR SINCLAIR a SINCLAIR USER nedostala. Žádná recenze, ani inzerce obchodních domů... Obdivuji proto např. časopis BIT, který už v běžnovém čísle věděl, že dokonce existuje verze pro DIDAKTIK (48 K). Žeby měli zdejší redaktoři tak úzké spojení do firmy SYSTEM 3, že si to už i odzkoušeli? Takže nám nezbývá, než trpělivě čekat, jak to nakonec dopadne - budeme mít LAST NINJA 3, nebo nebudeme? Pokud o tom něco víte, ozvěte se!

SMASH TV OCEAN / AKKLAIM

SMASH TV je původně hra, která se objevila poprvé v hernách na videoautomatu. Máme ji už v republice a navíc i ve verzi pro SPECTRA 48 K a tedy i DIDAKTIK. A o čem že je tato hra? Jedná se o jakési boje v budoucnosti, které přenáší televize. TV - šou budoucna! Pro vás je to prostě rychlá střilečka, odehrávající se vždy v jedné obrazovce - aréně, kde musíte zdolat a zničit své protivníky, které sem na vás pustili. Vyhrajete-li, získáte spoustu peněz a postoupíte do další arény, kde už čekají další (někdy velice nečekaní) protivníci a brousí si na vás zuby. Po zničených protivnících



zůstávají ležet v aréně rozmanité prémie - zbraně, ochranné štíty, životy navíc, různé balíčky s překvapením uvnitř atd. Vše bude vaše, stihnete-li to sebrat. Moc času ale nebude, akce je velmi rychlá, nepřítel celé davy. Setkáte se s tanky, muži s basebalovými pálkami, skupinami UFO i fantastickými živočichy z kosmu a vším možným dalším. Hra má kromě zajímavé akce v mnoha levelech i mnohobarevnou a dobře zpracovanou grafiku, pohyb hráče po aréně i střelbu v 8-mi směrech a pohled na celou akci je šikmo shora. SMASH TV bude asi jeden z hitů roku 1992!

G-LOCK U.S. GOLD

Opět hra, převedená z úspěšného videoautomatu. Tentokrát jde o velice rychlou akční hru - leteckou střílečku, která by se snad mohla objevit i ve verzi pro 48 K Spectra. Pro ty z vás, kteří znají starší hru AFTERBURNER, nebude námět a způsob provedení G-LOCKU neznámý. Je to dosti volně provedený "simulátor" bojové stíhačky a vaším cílem je zaměřit a sestřelit co nejvíce nalétávajících stíhaček protivníka. Přístrojové vybavení kabiny je skromné a vše je zaměřeno na velmi rychlou akci a boj. Dočkáme se této hry?

CISCO HEAT MIRRORSOFT

Náruživé řidiče potěší snad tato hra. V policejním voze se proháníte po ulicích San Francisca a na mušce máte co chvíli jiného zločince. Akce hry je zobrazena tradičně trojrozměrně, nezabírá ovšem celou obrazovku, ale jen část. Zbytek zabírá zobrazení visutého mostu Golden Gate a různá dodatečná grafika s údaji o průběhu

hry. Časté kopce a zatáčky komplikují řízení, takže vidět váš vůz napříč vozovky, nebo vzhůru nohama nebude vzácností. Po prvních testech a recenzích se ale zdá, že verze pro Spectrum se moc nepodařila a je jí dost věcí vytýkáno - grafika nic moc, trhavé pohyby... Takže pokud nakonec nebude pro 48 K SPECTRA a DIDAKTIKY, nezuofejte, nahrajte si pak raději CHASE H.Q. a ta je pořád super!!

PAPERBOY 2 MINDSCAPE

Vzpomínáte si ještě na starou hru PAPERBOY?? Mimořádně, ještě dodnes slaví úspěchy v kategorii levných her. Tak

jsme se dočkali nového PAPER-BOYE a když bůh dá, možná i pro 48 K mašinky... Námět je pořád stejný - oviádáte chlapce na kole, jehož úkolem je rozvážet novinové zásilky po okolních domech. Hra je nyní příjemně barevná a během jízdy se celá obrazovka posouvá šikmým směrem shora dolů a vy se musíte s novinami během jízdy trefit do schránky u domu. Musíte stihnout obsloužit obě strany ulice! A abyste to neměli lehké, pletou se vám pod nohy děti s autíčky, chodci, ležící balíky, auta, atd.

- Petr -



OVĚŘENÉ RADY A TRIKY



Pokud stále máte ještě verzi ROBOCOPA bez jakékoliv úpravy a těžko se vám hraje, zkuste tuto skvělou fintu! Po startu hry běžte s ROBOCOPEM o obrazovku dále, kde ze tří oken střílejí 3 muži. Cestou k nim se střelbou zbavte většiny střeliva, postavte se přesně pod střední okno a vystřelíte zbytek střel - ale ne na muže v oknech!! Před sebe! Až ukazatel energie klesne pod polovinu, klekněte s ROBOCOPEM k zemi a mačkejte stále FIRE! ROBO bude mlátit před sebe pěstí. Provedete-li to správně, po celkové ztrátě energie se ROBOCOP neztratí z obrazovky (konec života), ale zůstává v boji s tím, že už mu NEUBÝVÁ ENERGIE!! Nevyjde-li to napoprvé, vše opakujte!

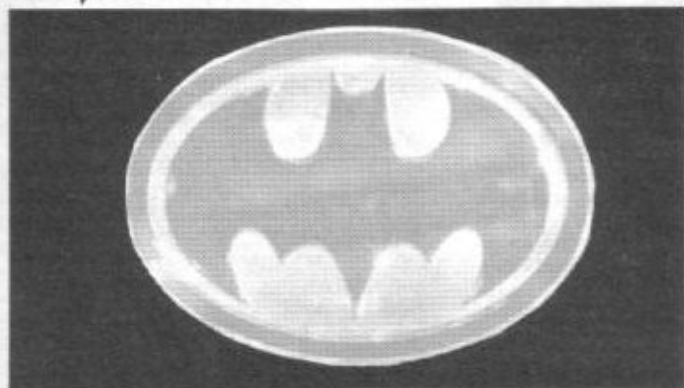
TREASURE ISLAND DIZZY

(DIZZY-2)

Tento trik, který do hry zabudovali autoři hry, je přímo fantastický! Posuďte sami - Až se po nahrání hry objeví obrázek (stojící DIZZY a roztažený pergamen se jmény autorů hry) a bude hrát hudba, tak STLAČTE TATO 4 TLAČITKA: A, O, P, ENTER. Obrázek zmizí a DIZZY se objeví na břehu. Poté, co ZAČNE MÁVAT svými rukama STLAČTE C, DIZZY zmizí z obrazovky. Nyní lze tlačítka Z, X, K a M měnit všechny obrazovky ve hře - "posunovat se v nich". Po stisku SPACE se na zvolené obrazovce objeví zpět DIZZY!! Po dalším stisku C se lze opět přesunout jinde! Samozřejmě to bude k ničemu, pokud umístíte DIZZY do hlubin moře a jiných míst, kde bez potřebného vybavení nemůže přežít!



BATMAN MOVIE



Rychle si najděte kazetu, kde máte posledního BATMANA. Kromě toho se zrovna hraje i v našich kinech - už jste ho viděli? Pokud jste hru nedohráli do konce a chtěli byste vidět další díly bez pracovních úprav a pouků tak (už jste si to nahráli) během hry v I levelu podržte spolu tlačítka C, I, K, M. Co se stane? Můžete nahrát další díl BATMANA!! Tam opět stlače C, I, K, M a znovu postoupíte. A tak až na konec. Tak co, bomba, ne??

OPERATION THUNDERBOLT

Pokud ještě nevládníte tuto hru s úpravou, nahrejte svou verzi a snažte se dostat do tabulky nejlepších hráčů. Tam vložte své jméno jako EFL a hrejte dál. Během hry stlače spolu E, V, K a můžete nahrát další díl této výborné střílečky!

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

V čísle 12 FIFA jsem psal o triku na nesmrtnost pro tuto hru. Takže pokud jste už na to nepřišli, stlače během hry tlačítka CAPS, I, O a G. Objeví se hlášení o zapnutém tréningu. Stejným stiskem ho můžete zase vypnout atd. pořád dokoła! Spokojeni?

LITTLE PUFF IN DRAGONLAND

Tato hra má normálně 1 život, což je velmi zlé. Abyste ji v klidu dokončili, stačí provést toto: po nahrání hry, když zní úvodní melodie, stlače VŠECNA TLACÍTKA klávesnice najednou! Nemusí se vám to podařit napoprvé, ale opravdu to funguje. Pokud to provedete správně a spustíte hru, musí fungovat toto: stlače CAPS SHIFT a I, držte a pak stlače 5, nebo 8. Měly by se přepínat obrazovky, jako u DIZZY 2. Pak hru zrušte volitelným tlačítkem (nebo Q pro SINCLAIR a KEMPSTON) a nastartujte znovu - bude už pořád s nekonečnou energií!!

Sorry, Only 128 K

Pokračujeme v rubrice nových her, které pravděpodobně zůstanou pouze ve verzi pro SPECTRUM 128 K. Proč tedy o nich píšu? Jednak nás čtou i majitelé SPECTER 128 K, +2, +3 a pak, co kdyby se přece jen nakonec objevily tyto hry i ve verzi pro DIDAKTIK a SPECTRUM 48 K? Byl by to ovšem malý zážrak...

FINAL FIGHT

U.S. GOLD

Vzorem pro tuto hru byla firmě US GOLD opět úspěšná hra z videoautomatu firmy CAPCOM. Hra patří k typickým "bojovkám" a potěší ty z vás, kteří se neleknu po zuby ozbrojených členů různých pouličních gangů, pankáčů, skinů a dalších a s joystickem v ruce si to s nimi chtějí ihned rozdat... Ve hře si můžete zvolit do akce jednoho ze tří svalnatých siláků, přičemž každý z nich vyniká v jiném způsobu boje. Hra má zajímavou grafiku s (možná až příliš) velikými postavami bojovníků a tvrdé boje se odehrávají nejen v ulicích města New Yorku, ale i v budovách, vozech metra atd. Zůstane navždy jen ve verzi 128 K??

SUPER SPACE INVADERS

DOMARK

Teď si možná někteří z vás vzpomněli na hru SPACE INVADERS a její verze z dob začátků Spectra. Tehdy to byla výborná kosmická střílečka. Firma DOMARK nyní opráší starou hru, převedla akci na proměnlivá grafická pozadí, přidala nové zbraně, triky a finty do hry a uvedla SUPER SPACE INVADERS znovu na trh. Existuje už i verze pro 16-bitovou AMIGU a ta je opravdu zajímavá a inovace se zde projevíla dobře. Co se týče Spectra, je zatím vyrobena pouze verze pro 128 K Spectrum. Bude-li někdy verze chodící na DIDAKTIKU, těžko říci...

RODLAND

STORM

Firma, která vyrobila perfektní střílečku SWIV (128 K ONLY), nabízí nyní zcela něco odlišného. Je to RODLAND - výborná hra typu "platform" s množstvím plošin,

žebříků, nepřátel a všeho dalšího, co k takovým hrám patří. Styl této hry připomíná oblíbené RAINBOW ISLANDS a hrdinkami jsou zde postavky 2 dívek, které musí po dlouhém boji (44 LEVELS!) nakonec dosáhnout osvobození své zajaté matky. Hra se podle prvních recenzí velice vydařila.

SPACE CRUSADE

GREMLIN

Rovněž tato hra se asi neobjeví ve verzi pro DIDAKTIK a SPECTRUM 48 K, což je škoda, protože slibuje být velmi zajímavou strategickou hrou. Dala by se přirovnat k HERO QUEST, odehrávající se v kosmu na palubě obrovské kosmické lodi, obsazené celou hordou odporných kosmických vetřelců. Na palubě lodi jsou i perfektní superzbraně, jen se k nim dostat... Ve hře řídíte skupinu 5 "Space marines" - všeho schopných kosmických bojovníků. K dispozici máte stále malou mapu okolí a akce se může zobrazovat buď 3-rozměrně, nebo v pohledu shora. První obrázky z recenzí vypadají výborně a stovacetosmičkáři se mají zase na co těšit...



Lemmings

Možno ste už videli hru LEMMINGS na 16 bitových počítačoch rady PC, kde dosiahla veľký úspech. Teraz sa táto logická hra s jednoduchou grafikou objavila aj na Spectre. Spectrum verziu spáchala firma PSYGNOSIS v roku 1992.

LEMMINGS má na PC 120 levelov, na Spectre počet levelov klesol na 60. Ale aj tak zaberá viac ako jednu stranu deväťdesiat minútovej kazety. Úlohou hry je zachrániť určený počet malých tvorov, ktorí padajú zo stropových dverí a dopraviť ich do cieľa. V hre sa pohybujete kurzorom, pomocou ktorého prideliťete malým postavčkám rôzne predmety, ktoré vzápätí použijú. Prvé levely sú určené na zoznámenie sa s hrou. Tu sa naučíte používať predmety, ktoré sú zobrazené v dolnej časti obrazovky. Stačí zachrániť len jednu postavčku a použiť iba jednu vec, čo je veľmi jednoduché. Po prejdenní týchto cvičných levelov sa dostanete do úrovni, v ktorých máte na výber viac vecí a vy musíte určiť, ktorú z nich je najvýhodnejšie použiť. Nad každým znakom sa nachádzajú čísla, ktoré si vysvetlíme ďalej. V dolnej časti sú zobrazené tieto znaky: znaky "-", "+" určujú akou rýchlosťou padajú lemingovia zo stropu. Číslo nad mínusom značí základnú rýchlosť padania ľudí. Toto číslo sa nedá meniť. Číslo nad znakom "+" predstavuje nastavenú rýchlosť, ktorá sa dá meniť pomocou kláves 1, 2.

Znaky náradí:

- **horolezecké pomôcky** - panáčik s týmito pomôckami sa vyšplhá po kolmej stene do akejkoľvek výšky. Tento panáčik sa nazýva CLIMBER.
- **rýľ** - panáčik s rýľom začne kopat' šachtu zvislo dole. Tento panáčik sa nazýva DIGGER.
- **dáždnik** - panáčik s dáždnikom môže padat' z akejkoľvek výšky a nič sa mu nestane. Tento sa nazýva FLOATER, v kombinácii FLOATER+CLIMBER sa volá ATHLETE.
- **kropáč** - panáčik s kropáčom začne kopat' chodbu s miernym sklonom dole v smere, kam je otočený. Tento panáčik sa nazýva MINER.

- **bloker** - panáčik zastane, rozpaží ruky a nikoho nepustí ďalej z jednej strany na druhú. Tento sa nazýva BLOCKER.
- **kopacie pomôcky** - panáčik začne kopat' vodorovný tunel. Tento sa nazýva BASHER.
- **bomba** - po pridelení bomby sa nad panáčikom začne odrátavanie k explózii. Pri nule leming vybuchne a zahynie.
- **stavbár** - panáčik začne stavať most šikmo hore v smere, kam bol otočený. Tento sa nazýva BUILDER.

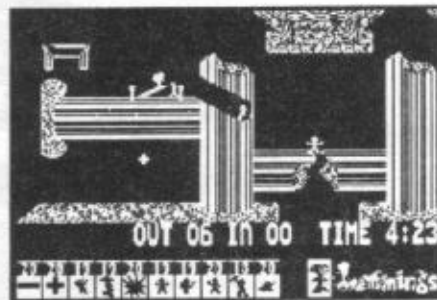
Znak signalizujúci pauzu - po stlačení klávesy SPACE začne znak blikať a hra sa zastaví.

Znak atómového výbuchu - po stlačení EXTEND MODE znak stmavne a nad všetkými panáčikmi sa začnú odrátavať čísla a po vynulovaní všetci vybuchnú.

Po nastavení kurzora na ľubovoľnú postavčku sa zjaví jej názov, ak nemá panáčik pridelenú žiadnu vec, nazýva sa WALKER (chodec). Po predmetoch sa dá pohybovať klávesami Z,X alebo číslami 3-0. Čísla nad nástrojmi predstavujú počet použiteľných nástrojov, ak nad nimi číslo nie je, nástroj sa nedá použiť.

Za každým dohratým levelom dostanete pridelený kód pre pokračovanie, takže nabudúce môžete pokračovať tam, kde ste práve skončili. Hra je veľmi náročná, sám som sa dostal len do 34. levelu.

- F. Vojtek -



TURRICAN 2

Nová hra od firmy Rainbow Arts sa volá TURRICAN 2. Je to pokračovanie známej hry TURRICAN, ktorá sa objavila už v jednom z predošlých čísiel. Táto hra opäť hýri farbami, ako jej predchodca. V úlohe silného bojovníka zápasíte s armádou plechových monštier v krajině plnej nástrah a nebezpečenstiev. Ocitnete sa v obrovskom labyrinte pl-

nom nepriateľských robotov, počnúc malými robotmi, ktorí sú o polovicu menší od Turricana, až po "maxi"-robotov, ktorí môžu byť až päťkrát väčší. Vašou úlohou je nájsť východ z obrovského labyrintu a pritom nepadnúť do zákerných pascí, v ktorých už niet úniku.

Hra je pretkaná množstvom vodopádov a vodných priekop, ktoré však Turricanovi

neprekážajú. Už v prvom leveli sa môžete stretnúť s drakmi, ktorí plní zlosti pri útoku siahajú až po strop. Chodbu k východu stráži veľký robot, ktorý vás ohrozuje strelami. Ale hľad' za ním nie je očakávaný východ z labyrintu, ale znova iba nekonečný labyrint jaskýň, slepých uličiek a hlbokých pascí.

Pri hre zbierate diamanty, ktoré tu voľne ležia, alebo spadnú Turricanovi rovno na hlavu. V druhom leveli sa začne prepadať zem pod Turricanom, takže musí dostatočne využívať svoje výborné skokanské schopnosti. Tu sa dostanete do zatopeného hradu, v ktorom stretnete množstvo nových nepriateľov. Na konci levelu na nás čaká príšera vypúšťajúca armádu robotov a ohrozujúca Turricana laserovým lúčom.

Väčšia časť tretieho levelu sa odohráva pod vodou, kde sa stretnete s dotleravými chobotničkami, dravými rybami malých i veľkých rozmerov. Autori však popustili uzdu svojej fantázií, pretože o tom, že sa nachádzate vo vode sa môžete dovtipiť len z toho, že okolo vás pláva veľa morských živočíchov a vypúšťate bubliny vzduchu. Koniec levelu opäť stráži robot, ktorý sa otáča na železnom stĺpe a strieľa po vás.

V nasledujúcom leveli ste opäť na súši a stretávate veľa nových nepriateľov. Na konci na vás čaká veľká kozmická loď, ktorá po vás páli z diel.

A čo sa ukrýva v piatom leveli? Autori si požičali ideu z hier v štýle R-TYPE a ďalej ovládajú malú raketu. Tá sa musí vyhýbať strelám z diel. Nájdete tu aj lietajúcich protivníkov, rakety typu zem-vzduch a samozrejme na konci čaká robot, ktorý samotokrát vypúšťa z papule meteority.

Ďalší level je veľmi ťažký, pretože sa nepohybujete len vy a nepriatelia, ale aj celý labyrint. Preto musíte dávať pozor zároveň na nepriateľov a na to, aby ste nenarazili do pohybujúcich sa stien, o ktoré by sa malá raketa rozbila. Tak isto aj tu je nespočetne veľa nových nepriateľov, z ktorých spomeniem helikoptéry vo vynikajúcom grafickom spracovaní a zákerní roboti. Cestou nájdete množstvo nových zbraní s vyššou účinnosťou. Na konci vás čaká kozmická loď s dvomi delami s rotujúcimi hlavňami. V ďalšom leveli naberá hra vysokú rýchlosť a vy sa rúťte do úzkeho tunela, kde sa len s problémami vyhnete rýchlo sa približujúcim stenám. V nasledujúcom leveli ste opäť v úlohe bojovníka, ktorý svojím ťažkým guľometom rozmetáva nepriateľov na márne kúsky. Opäť hľadáte cestu z obrovského labyrintu, čo sa nie vždy pošťastí. A konečne v poslednom leveli nájdete vec, ktorá vás začne vynášať do oblakov až úplne na vrchol, kde sa stretnete s veľkým lietajúcim robotom a zažijete finále svojej púte za dobrodružstvom.

- F. Vojtek -



Koncom roka 1991 sa na západnom trhu objavil nový hit od firmy IMAGE WORKS s názvom **TEENAGE MUTANT HERO TURTLES THE COIN OP**. Na rozdiel od prvej časti má táto hra dohrávacie levely, možnosť hry jedného alebo dvoch hráčov naraz a omnoho viac spíňa predstavy obdivovateľov populárnej rozprávky, ktorí určite čakajú na poriadnu bitkársku hru.

Turtles 2 má vynikajúce grafické spracovanie a verne zachycuje podoby postáv, ako ich poznáte z televíznych obrazoviek. V úvode hry si vyberáte z korytnačiek dvoch zástupcov, ktorí sa vzápätí vrhnú do boja proti Shredderovým vojakom. Záleží len ne vás, či do boja pošlete Donatella s palicou, Michaelangela s nunchakmi, Raphaela s trojzubcami, alebo Leonarda s mečom. A teraz hurá do boja!

LEVEL 1: Shredderovi vojaci obsadili televíznu stanicu CHANNEL 6 a založili v nej požiar. Korytnačky sa tu okamžite objavili, aby zachránili April, ktorá je uväznená v redakcii. Redakcia je však na druhom konci dlhej chodby, ktorá je plná ninjov. Musia sa poponašiat, pretože oheň sa rýchlo rozširuje. Korytnačky ošlahávané plameňmi si klesnia cestu pomedzi zástup ninjov. A už sú tu dvere do Aprilinej kancelárie. Tie sú však strážené strielajúcimi robotmi, s ktorými si však šikovné korytnačky vedia poradiť.

LEVEL 2: V Aprilinej kancelárii sa to tiež hmýri Shredderovými vojakmi. April bojzljivo stojí v rohu pri svojom počítači. Po zničení všetkých ninjov sa postaví korytnačkám na odpor Shredderov mutant z nosorožca a človeka. Tento korytnačky ohrozuje puškou.

LEVEL 3: Po záchrane April sa korytnačky vydajú po Shredderov skalp. Ninjovia sú už v celom meste, takže dostať sa k Shredderovi nebude až také ľahké. Ukrývajú sa aj v kanáloch, z ktorých vyskakujú a hádžu po korytnačkách kanálový príklop, ktorý im podstatne uberie z energie. Kanál ostane odkrytý a korytnačky sa v ňom môžu spoľahlivo skrýť pred nepriateľmi. Boj s ninjami nám pomôžu ul'ahčiť aj výbušné sudy, ktoré sa dajú odpáliť a po chvíli vybuchnú. Pri konci tohoto levelu sa korytnačky posilnia pizzou do ďalšieho boja.

LEVEL 4: Tu nás čakajú ďalšie bitky proti presile Shredderových vojakov. V pozadí vidieť výsledky vyčinnania nepriateľov, kde stojí rozbité auto. Po krátkej bitke a zničení všetkých ninjov vybe-

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II

hne na korytnačky druhý Shredderov mutant vytvorený z divkej svine a človeka. Tento korytnačky ohrozuje ultrazvukovou pištoľou.

LEVEL 5: Zo zemského povrchu sa teraz presunieme do mestského kanalizácie. Sú tu zobrazené rebríky, neútlivé kanálové priestory, potrubia a samozrejme, že tu nechýba ani skupina ninjov. V žiadnom správnom kanáli nechýbajú potkany, takže aj tu sa s nimi stretnete. Tieto potkany sú však veľmi agresívne, pretože sa do kanálu dostanú prerazením diery v stene. Podobne sa správajú aj ku korytnačkám. Táto dvojnásobná presila ich veľmi vyčerpáva, takže po úspešnej bitke ich čaká chutná pizza.

LEVEL 6: Boj pokračuje v kanáloch. Východ z kanálu stráži Shredder na lietajúcom stroji, ktorý chrlí potkanov. Žeby už záverečná bitka? Nie, po zničení stroja Shredder uniká z trosiek.

LEVEL 7: Korytnačky vybehnú z kanálu, aby sledovali Shreddera, ale tu



mu prichádza na pomoc kamión plný ninjov, ktorí spoľahlivo zahatajú cestu. Na ceste sa povaľujú rôzne predmety používané pri maľovaní ciest. Tieto predmety sa dajú odkopnúť, ale na nepriateľov to nemá žiaden účinok. Sú tu aj výbušné sudy známe už z predchádzajúcich levelov.

LEVEL 8: Korytnačky sa prebojovali až pred bránu tajnej továrne. Tú chránia obidvaja mutanti so svojimi zbraňami. Asi im nestačila príučka z predošlých levelov! Opäť sa však ocitnú v úlohe porazených.

LEVEL 9: V tomto leveli Shredder nasadí účinnejšie roboty známe z prvého dielu, ktoré vedú aj strieľať a tým korytnačky značne ohrozujú. Stretnete ich tu na každom kroku. Keďže je s nimi veľa práce, autori umiestnili na záver tohto levelu občerstvenie.

LEVEL 10: Tento level sa odlišuje od ostatných tým, že korytnačky už nejdú po vlastných, ale sa vezú na skateboardoch. Opäť pokračujú nekonečné súboje s ninjami, ktorí si tiež ul'ahčujú cestu na skejtoch. Nad hlavami korytnačiek krúži helikoptéra, ktorá ich neprijemne bombarduje a tie majú čo robiť, aby sa vyhli pada-

júcim bombám. Bez skejtovej by sa im to asi ťažko podarilo.

LEVEL 11: Korytnačky sa ocitnú na stavbe v prostredí žeriavov, bágrov a podobných opách. Stretnete sa tu s dotiera-vými potkanmi, ktoré vás prestanú otravovať iba ak ich zničíte. Ohrozuje vás tu nebezpečné napätie, ktoré sa prejavuje elektrickými bleskami. Po úniku pred bleskami a potkanmi vám iste spraví radosť pizza, ktorá sa tu povaľuje. Po jej skonsumovaní na vás zaútočí robot.

LEVEL 12: Tu sa korytnačky stretnú s ďalším Shredderovým výtvorom - so svalnatou príšerou. Túto však nemožno zaradiť do skupiny mutantov, pretože sa neponáša na žiadne zviera. Podstatné je, že je veľmi silná a korytnačky s ňou budú mať problémy.

LEVEL 13: Našli sme Technodrom! - objaví sa nápis na obrazovke. Korytnačky sa konečne prebojovali až do tejto obrovskej pohybujúcej sa gule, ktorú riadi Krenk a Shredder. Všetko je tu nabité elektrinou a keď si korytnačky nedajú pozor, môžu veľmi ľahko prísť o život. Cesta tu Shredderovi je istená zástupmi strielajúcich robotov, ktorých korytnačky rýchlo ničia. Po tejto vyčerpávajúcej bitke na korytnačky opäť čaká chutná pizza.

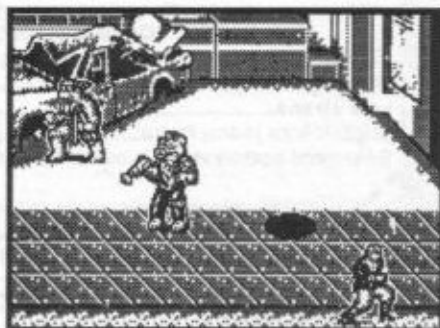
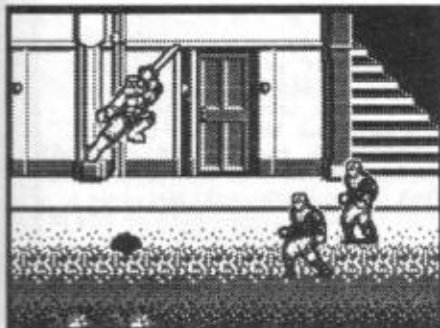
LEVEL 14: Tu sa stretnete s príšerou z dvanásteho levelu, ktorá stráži vchod ku Krenkovi.

LEVEL 15: Korytnačky stoja pred Krenkom, ktorý v televíznej rozprávke vyzerala síce mierumilovne, ale v tomto leveli sa presvedčíte o opak. Postaví sa korytnačkám smelo na odpor. Jeho mohutné telo odoláva ich útokom, ale na koniec predsa len zvíťazia korytnačky. Teraz sa na scéne objaví samotný Shredder obalený v pancieri a oháňajúci sa svojím dlhým mečom. Potom sa zjaví ďalší Shredder, a za ním ďalší a ďalší... Korytnačkám je pri tejto rozhodujúcej bitke určite veľmi horúco, keď sú obkľúčené tlupou pancierových bojovníkov. Korytnačky sa musia šikovne uhýbať ostrým čepeliam Shredderových mečov a pritom používať aj svoje zbrane a bojové umenie k zničeniu všetkých nepriateľov. Po víťaznej bitke už nasledujú gratulácie autorov k úspešnému prejdenu hry. Na obrazovku sa vykreslí obrovský Technodrom, ktorý už viac nebude použitý na kinoženie ľudstva, pretože jeho vládcov zničili štyria mutanti.

- F. Vojtek -

Ak máte záujem o nové hry, popisované v posledných číslach FIFA napíšte na adresu:

F. Vojtek Ožvoldikova 11
841 02 Bratislava





Tvórcové vlastných programů, pozor! Pracujete s AY-3-8910 a potrebujete výborné znějící hudbu? Firma KVM vám jí na zakázku vyvoří! Za 50,- Kčs zašlu na vaši kazetu i demo s některými vlastními hudbami. Informace za známku: Karel Veněk, Oty Synka 1849, Ostrava-Poruba 708 00.

Predám Didaktik M v záruce s různym príslušenstvom. Bližšie informácie za známku.

Kúpim ZX-Spectrum +2. Lacnejšia penuka uprednostnená. Dian Róbert, Černovská 5/13, 010 08 Žilina

Predám Didaktik Gama, joystick, 8 kaziet (2900), tlačiareň BT 100, káble (850). M. Tichý kpt. Nálepku 18, Zvolen 960 01 tel. 0855/237 95.

Ponúkame dôležité užívateľské programy spolupracujúce s disketovou jednotkou DIDAKTIK 40. Adresa: SLOVAKIA SOFTWARE, M. Nešpora 11, Michalovce 071 01.

Na ZX Spectrum a kompat. prodám hry, mapy, manuály. Pŕi odběru 12 her sláva 7/1 Zn. platí stále. Aleš Mrázek, Turovská 206, Chroustovice 538 63.

Firma: ELEKTRO HOBBY, Mikulovice 554 790 84, tel/fax: 2838 (nutno přes poštu) NABÍZÍ: Devítijehličkovou tiskárnu D 100 + 12 náhradních pásek, provoz na normální papír, propojovací kabel CENTRONIX, možnost přímého připojení k Didactic Gama, jen do vyprodání zásob. Bezkonkurenční cena 2570,- Kčs.

Nabízím program "COLOUR" PRINTER BT 100. Hlavní parametry programu: výborná hudba (AY), pseudobarevný tisk, tři možnosti nahrávání obrázků. Bližší informace: Zdeněk Čechal, Oty Synka 1349, Ostrava-Poruba 708 00

Máš Didaktik Gama a programuješ? Pak ale určite potřebuješ nový program Gama RAM-DISK, který ti umožní užitečně využít banku B k úschově programů, které v ní mohou přežít i RESET. Investicí 40,- Kčs (+kazeta) si podstatně spříjemníš práci. Nezašleš-li kazetu, pak si přeš typ Petr Slánský, Cstravská 630, 738 02 Frýdek-Místek.

Prodám WD 2797/3, AY-3-8910, 71256-15, IO řady LS a Z80, fotocitlivý kuprextit a jiné. (á 800/800/44/33). Petr Slánský, Cstravská 630, 738 02 Frýdek-Místek.

Predám ZX Spectrum+, MIDI (ľacný postačujúci sequencer), SPECDRUM (samplované bicie, 56 zvukov), EFEKTS (programovateľné efekty napr. na gitaru), SOUND (ayčko), SPEED CONTROLLER, SOFT (30 kaziet, iba lepšie veci), cena pod 1e4, s budúim majiteľom zostanem v spojení. P. Machala, Litovelská 797, 024 01 Kysucké Nové Mesto.

Predám ZX SPECTRUM 48KB+, tlačiareň BT-100, joystick, interface UR-4, magnetofon spolu za 4500,-Kčs. Matej Zachar, Rázusová 61, Brezno 977 01, tel. 0867/4087.

Kto nahrá software na počítač SAM Coupé? Pošlite zoznam aj informácie. Predám rozširujúcu príručku na SPECTRUM 128+2, manuál ku hre LORDS OF MIDNIGHT, PODRAZ 3,4,5,6 a manuál k programu GANGSTER v.2,3. Všetko spolu za 40,- Kčs+5,-Kčs poštovné. Stanislav Bačík, Okružná 88, Michalovce 071 01.

Kdo upraví program WIRESTUDIO pro tisk BT-100? Ing. Josef Píša, Nábřeží 1517, Napajedla 783 61.

Kto ľacno nahrá hry na Didaktik Gama? Kúpim časopis FIFO 1-6. Cena dohodou. Tel. 07/68608.

Prodám automatický telefonní poplachový volič na Didaktik, Simulátor 8048, české texty na XY 4150. R.Lorenčík, Čtvrť 4, Brno 603 00, tel.05/354873.

Kdo zapůjčí, popřípadě prodá schému zapojení disketové mechaniky ROBOTRON K 5600.10, popřípadě K 5600.20. Kročka Milan, Šafaříkova 1310, Moravské Budějovice 678 02.

Vyměním hry na ZX Spectrum 48Kb, zašlete seznam, obratem zašlu svůj. Šutera David, Novosady 558, Litovel 78401.

Koupím nebo vyměním novinky na ZX Spec. Mám např. 750 CC, LONE WOLF, PEKING, LEMMINGS, PITFIGHTER, HAMMERBOY. Pošlete seznam 90/91 + ceny. Vrátím a pošlu svůj. Možná koupě/výměna i programů pro AY-3-8912. Olchava Rostislav, Dělnická 308, Ostrava 708 00.

TOOLS 40

Obslužný program pre disketovú jednotku Didaktik 40 je náhradou za skôr inzerovaný program ZX TOOLS. Má navyiac niekoľko ďalších funkcií, ale nepracuje s formátom MS-DOS (t.j. načíta diskety nahrané na počítačoch PC). Jedná sa o komfortnú nadstavbu M-DOSu a umožňuje prevádzkať s disketami i operácie, ktoré samotný M-DOS buď nedokáže, alebo ich robí pomaly a nepohodlne.

Napríklad

**kopírovanie súborov
mazanie súborov
editovanie súborov i diskety
spúšťanie spustiteľných súborov
získavanie obrázkov zo súborov SNAP
obsahuje CRACKSHOT program určený k
rozbíjaniu SNAPov
dokáže previesť z kazety na disketu súbor s
dĺžkou max. 25 kB**

Cena programu s 37 stranovým manuálom je 200,- Kčs. Program dodávame na značkovej diskete
Prijímame iba objednávky na TOOLS 40.
(ZX TOOLS sa týmto ruší).

**PROXIMA - software, box 24
400 21 Ústí na Labem**

Prodám disket. jednotku 40 /v záruce/ + textový editor DESKTOP + 2 diskety s hrami a programy za 4300,- Kčs. Máchla Pavel, Jasmínová 1254, Dobříš 263 01, tel. 0305/21053.

Prodám Adaptér pro příjem TELETEXTU pro ZX Spect. a kompat. + kazety s programem. Cena 1300,- Kčs, inform. za známku. Koupím programy týkající se účetnictví na Didaktik Gama. Jakerie R, Rybníky 1769, Vsetín 755 01.

Impressum

FIFO Didaktik & Sinclair magazín

Redakčná rada:
RNDr. Jozef Paučo, Pavel Albert,
Petr Lukáč
Sekretariát:
Eva Ďurčovičová
Vedúci expedície:
Samuel Polák

Externí spolupracovníci:
J. Drexler, O. M. & R. Gemrot
Nevyžadované príspevky nevraciam. Za správnosť a originalnosť príspevku ručí autor.
Návštevy prijímame na adrese:
FIFO redakcia, Stúrova 4, Zvolen
Vydávanie povolené MK RČ SK OMT-23.
Podávanie novinových zásielok povolené SaRS
B. Bystrica č.j. 2823/90-P zo dňa 16. 3. 1990.
Akékoľvek rozmnožovanie, kopírovanie a publikovanie článkov uverejnených vo Fife je trestné!!!



Tlač:
TSNP Zvolen

POZOR NEPREHLIADNITE!!! FIREMNÁ INZERCA VO FIFE JE PLATENÁ!

Všetky inzeráty, ktoré majú charakter zárobkovej činnosti budú uverejnené len za príslušný poplatok.

Ostatné súkromné sú samozrejme bezplatné. Redakcia si vyhradzuje právo inzerát neuviesť, ak sa nezhoduje s tematickým zameraním nášho časopisu.

Svoje inzeráty zasielajte v obálke s označením INZERÁT na adresu: FIFO, p.o. box 170, 960 01 Zvolen.

Cenník firemnej inzercie

Plôšné inzeráty:
Podniky a iné právnické osoby:..... 17.- Kčs/cm²
celá strana..... 8 000.- Kčs
príplatok za jednu farbu..... 2 000.- Kčs
Súkromní podnikatelia a ostatní záujemci..... 9.- Kčs/cm²

Textové inzeráty:
jedno slovo 3.- Kčs

15
KUPÓN

HOT 15



Vážení čitatelia, ako ste už určite zistili do minulého losovania HOT 15 sa nám dostalo trochu zmetku. V čísle 13 sme vám sľúbili losovanie troch výhercov a v štrnástke sme vylosovali iba jedného. Nie, nejde o šetrenie, ale o sklerózu. Dlhú dobu sme losovali iba jedného a tak už zo zvyku sme pokračovali v tomto tempe. Pochopiteľne sa vám ospravedľujeme a dnes posielame odmenu aj tým na ktorých sa nedostalo v minulom čísle. A preto že sme dostali dost listov z ktorých nám vyplynulo, že nie sú vám celkom známe pravidlá losovania tak si ich zopakujeme.

Zlosovaný bude KAŽDÝ korešpondenčný listok, ktorý príde označený heslom HOT 15 a budú na ňom mená PIATICH hier, ktoré sú podľa vás najlepšie. To znamená, že ak napíšete päť hier a ani jedna sa nedostane do rebrička aj tak budete zaradený do zlosovania. Veď keby sme losovali iba s tých, ktorý posielajú hry na prvých miestach najhoršie by dopadli tí, ktorí hlasujú za nové hry, pretože tie sa samozrejme v rebričku ani neumiestnia. No a určite uznáte, že by to nebolo fér.

Zaujímavý list sme dostali aj od chlapcov z Bílovského gymnázia. V snahe otriasť našim (vaším) rebričkom poslali list s tipmi medzi ktorými boli aj horúce novinky. Ako však sami vidíte na konečný "otras" to nestačilo. Chcelo by to takých HOTo-trasení viac. Chalani skúste znova.

A na koniec sľúbené mená výhercov:

Slivko Štefan z Bardejova
 Ramaj Petr z Prahy
 Macháč Miroslav z Veľkého Krtíša
 Zelina Jiří z Brna
 Šaiko Richard z Pardubic

Všetci obdržali od našej redakcie joysticky GUN SHOT. No a zvyškú čitateľského sveta môžeme poradiť iba jedno, píšete, píšete píšete! Len tak sa môže dostať aj vaše meno do zoznamu výhercov HOT 15!

- 1 TURTLES
- 2 R-TYPE
- 3 ROBOCOP
- 4 MYTH
- 5 TETRIS 2
- 6 THE UNTOUCHABLES
- 7 MIDNIGHT RESISTANCE
- 8 EXOLON
- 9 DIZZY IV
- 10 THE LAST NINJA 2
- 11 DIZZY II
- 12 CHASE HQ
- 13 BATMAN THE MOVIE
- 14 KENNY DALGLISH...
- 15 INDIANA JONES 2

- (WONAMI PROBE)
 (ELECTRIC DREAMS)
 (OCEAN)
 (TURBE SYSTEM)
 (PUNOFT)
 (OCEAN)
 (OCEAN)
 (NEWSON)
 (CODE MASTERS)
 (TURBE SYSTEM)
 (CODE MASTERS)
 (OCEAN)
 (OCEAN)
 (ZEPPELIN)
 (U.S.GOLD)

FIFO
box 170
960 01 Zvolen

PORT PAYÉ
0,50 Kčs

ADRESÁT:

NEI LÁMÁT

