

MICROCOMPUTER MAGAZÍN

21

# FIFO

®

HRY  
RECENZIE  
SOFT · HARD  
MAPY  
TIPY & TRIKY

Časopis hlavne pre užívateľov mikropočítačov Didaktik M, Gama a ZX Spectrum  
február 1993 ročník III. cena: 20,- Kčs

**BIG NOSE'S  
AMERICAN ADVENTURE**

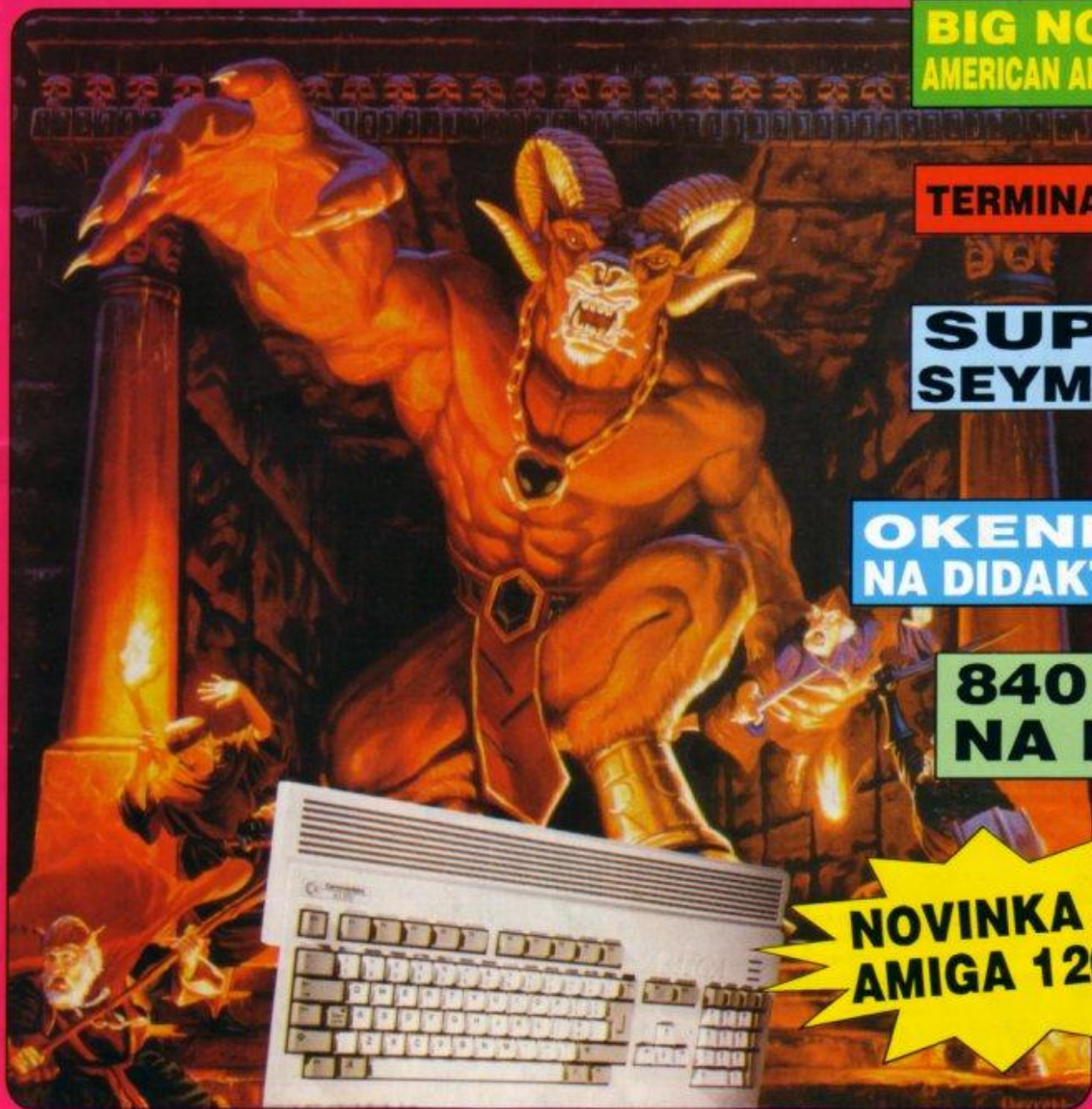
**TERMINATOR 2**

**SUPER  
SEYMOUR**

**OKENICE  
NA DIDAKTIKU**

**840 KB  
NA D80**

**NOVINKA !!!  
AMIGA 1200**





# 1993

1993

## FIFO

**Neváhajte!!!**  
 Môžete si predplatiť FIFO  
 ročník 1993!  
 Nasledujúcich 12 čísiel za  
 výhodnú cenu 288 korún!

Číslo ročníka 1993 budete  
 pravidelne dostávať domov, ak  
 pošlete poštovou poukážkou typu  
 "C" sumu 288 korún na našu  
 adresu:

Redakcia FIFO  
 p.o. box 170  
 960 01 Zvolen

Do "Správy pre prijímateľa" na  
 rube poukážky nezabudnite  
 napísať:  
 Predplatné na FIFO 93

## FIFO *Extra*

Samostatná príloha Fifa, ktorá  
 bude vychádzať štyrikrát ročne  
 s rozsahom 80 až 100 strán. Pre  
 predplatiteľov Fifa výhodná  
 cena 140 korún za celý ročník.  
 Ak nie ste predplatiteľom Fifa,  
 potom pre vás je cena za celý  
 ročník 200 korún. Extra Fifo si  
 môžete predplatiť poštovou  
 poukážkou typu "C" na našej  
 adrese:

Redakcia FIFO  
 p.o. box 170  
 960 01 Zvolen

Do "Správy pre prijímateľa" na rube  
 poukážky nezabudnite napísať:  
 Predplatné na EXTRA FIFO

1992

# 1992

FIFO 1992

Ešte stále si môžete predplatiť čísla 13 až 23!

Neváhajte a ihneď vypíšte poukážku, pretože  
 čoskoro na vás už Fifo nemusí zvýšiť. Môžete si  
 predplatiť všetky čísla ročníka 1992 (t.j. 12 až 23)  
 za cenu 220 korún, alebo len ktorékoľvek z nich.  
 Číslo 12 ročníka 92 je už úplne vypredané, preto  
 nám naň objednávky neposielajte. Ak ste si ho  
 predplatili a neprišlo vám, presunuli sme vaše  
 peniaze automaticky na ďalšie čísla.  
 Peniaze zasielajte poštovou poukážkou typu "C"  
 a do správy pre prijímateľa uveďte  
 "FIFO 92"

FIFO 1991

### ZĽACNENIE ROČNÍKA 1991 !!!

Využite jedinečnú príležitosť  
 získať čísla ročníka 1991  
 za zniženú cenu! Každé číslo len  
 za 10 korún! (čísla 7 až 11)  
 Ak máte záujem o tieto čísla, stačí poslať  
 príslušnú sumu poštovou poukážkou typu  
 "C" a do správy pre prijímateľa napísať, ktoré  
 čísla si predplácate.

## BEZPEČNÉ ZASIELANIE!!!

Ak máte doma len chabú schránku, niekto vám ju  
 vyráda alebo neveríte poštarom, môžete si u nás  
 predplatiť:

### ZASIELANIE FIFA DOPORUČENE!

Doporučené zasielanie nášho časopisu k vám domov  
 si zaistíte, ak nám pošlete 13 korún 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 ... korún. Okrem tejto správy tu 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... korún.

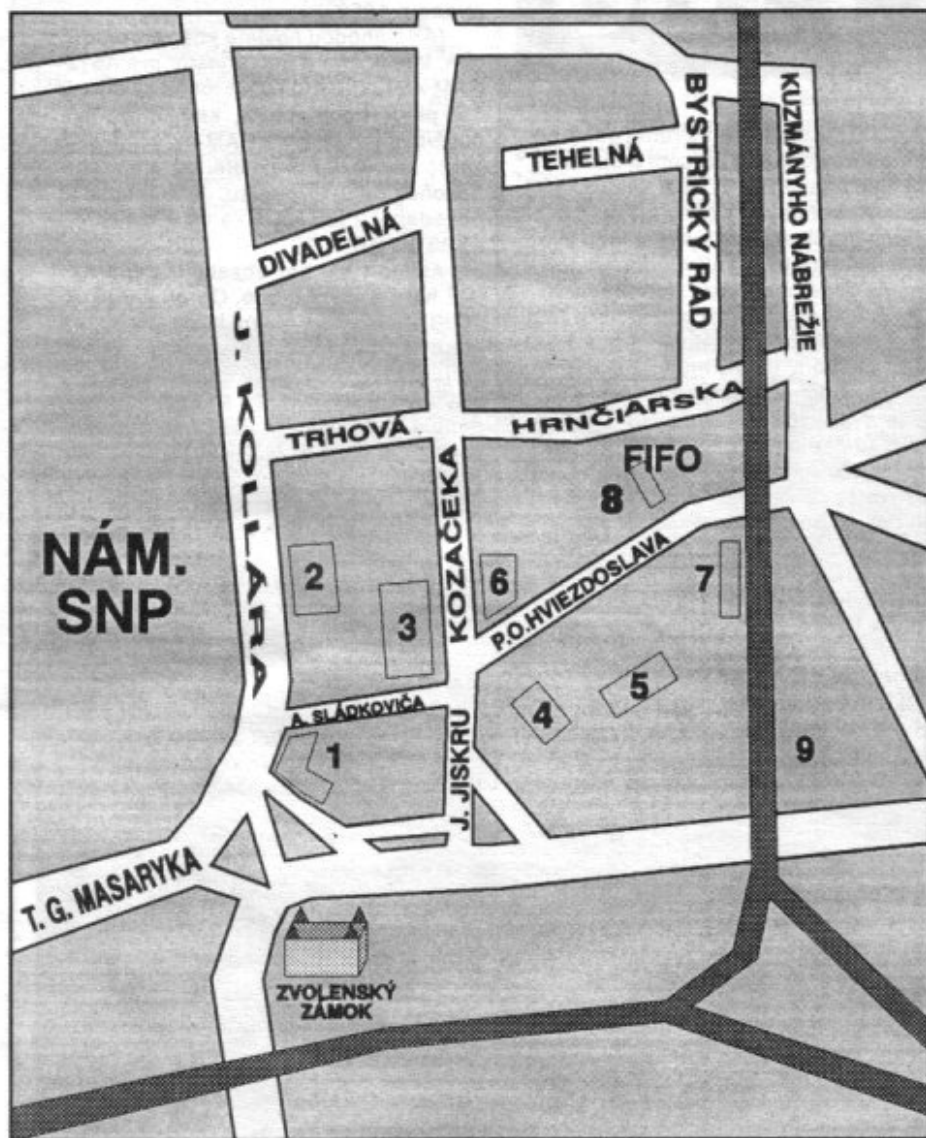
Od obdržania tejto poukážky vám budeme Fifo  
 zasielať doporučene až kým sa vám toto konto neminie. Pri  
 každej zásielke vám pri adrese uvedieme, koľko vám ešte  
 zostáva korún na ďalšie čísla (napr. D:18 bude znamenať,  
 že máte ešte na konte doporučeného zasielania 18 korún).

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

# MICROCOMPUTER CENTER

je názov predajne redakcie FIFO, v ktorej nájdete bohatý sortiment domácich mikropočítačov mnohých značiek (COMMODORE AMIGA 500, 500+, 1200, C64, ATARI ST, DIDAKTIK M, KOMPAKT)

a príslušenstva, joysticky, diskety, boxy na diskety, literatúru, knihy a časopisy, originálne programy českých slovenských a zahraničných autorov, videohry a mnohé iné...



1 HOTEL POLANA  
2 OBCHODNÝ DOM PRIOR  
3 ELEKTROPREDAJŇA UNICOM  
4 HOTEL TIP-TOP

5 PLAVÁREŇ  
6 MOTOTECHNA  
7 ŽELEZNIČNÁ STANICA ZVOLEN MESTO  
8 PREDAJŇA MICROCOMPUTER CENTER  
9 ŽELEZNIČNÁ TRAT'

## OBSAH

AMIGA 1200 3

WINDOWS NA ZX SPECTRE 6

LISTUJEME NA OBRAZOVKE 7

LEMMINGS KÓDY 9

CP/M NA ZX SPECTRE 10

SUPER SEYMOUR 14

MOONTORC 17

X-OUT 19

TARZAN GOES APE 22

MINIRECENZIE ZX 128 30

TERMINATOR 2 31





Vitajte do sveta 32-bitových počítačov. Ak ste si kúpili práve tento typ, asi viete prečo. Jedná sa totiž o najdokonalejší domáci počítač na súčasnom svetovom trhu! A1200 je súčasť novej generácie počítačov, pri ktorých sa urobil veľký pokrok vo vývoji chipov. A práve tieto chipy zapríčiňujú väčšiu silu a rýchlosť pri operáciách.

**Bomba na trhu domácných počítačov!!!**

# Commodore AMIGA 1200

**L**en pred niekoľkými mesiacmi firma Commodore predstavila novú verziu, ako by mal podľa nej vyzeráť počítač ďalšej generácie.

Ak ste si v minulosti náhodou chceli kúpiť Amigu 4000, museli ste za ňu zaplatiť okolo 3700 dolárov, čo vôbec nie je málo. Touto cenou by sa A4000 mohla porovnávať s takými počítačmi, ako sú PC alebo Mac.

Avšak momentálne prichádza "nová vlna", ktorá sa mimo vynikajúcich vlastností vyznačuje aj prijateľnou cenou. Hlavné cena zaraďuje tento počítač do hlavného prúdu tzv. domácich počítačov.

Jedná sa o Amigu 1200, ktorá bola prvýkrát predstavená na nedávnej výstave COMDEX v Las Vegas. Medzi inými "strojmi" upútala najmä cenou - 700 dolárov (pozn.red.: v našej zásielkovej službe za 22250.- korún). Nová Amiga 1200 nahradzuje typ Amiga 500. Tento nový typ poskytuje až neuveriteľne pestrú paletu vlastností na štandardnej úrovni, ako aj rozsiahle možnosti na ďalšie zdokonalenie.

V srdci A1200 sa nachádza centrálna procesorová jednotka Motorola 68020 (CPU). Je to vynikajúci chip a určite patrí medzi najrýchlejšie v súčasnosti, čo znamená, že sa môžete tešiť na skvelý software. Ako iste viete, čím rýchlejšie chip pracuje, tým narába s viac dátami, čím viac dát, tým lepší software.

Faktom je, že A1200 je dvakrát silnejšia ako Amiga500. Staršie Amigy používajú chip 68000, ktorý je 16-bitový, čo znamená, že je schopný každým inštrukčným cyklom presunúť do počítača 16 bitov dát. 32-bitové počítače presunú každým cyklom 32 bitov. A ako iste viete, počítač potom pracuje omnoho rýchlejšie.

Avšak A1200 má oproti starším typom aj omnoho lepšiu grafiku. Pôvodné Amigy sa preslávili hlavne vynikajúcou grafikou a tak každý stroj, ktorý prekročí túto hranicu, musí byť jednoducho perfektný. A1200 k týmto "strojom" určite patrí. Starší typ - Amiga 500 dokázala vytvoriť 4096 rôznych farieb, ale A1200 ich dokáže "vykúzliť" niekoľkonásobne viac.

A 1200 zaraďujeme k druhej generácii Commodorov. AGA je srdcom a dušou novej línie typu Amig. S AGA setom Amiga vytvára paletu s 24-bitovou farebnou grafikou. Toto vytvára viac ako 16 000 000 farieb! Avšak v jednom momente dokáže zobrazit "len" 256,000 farieb! Pri použití ôsmich bitplánov môžeme zobrazit v normálnom móde 256 farieb, v novom HAM8 móde pri rovnakom počte bitplánov môžeme vygenerovať 256,000 farieb.

U A 1200 ale nemôžeme hodnotiť len počet farieb, veľmi zaujímavá je tiež rozlišovacia schopnosť. V tomto smere A 1200 ďaleko predstihla svojich starších "kolegov", pretože u týchto typov to bolo len od 320x200 do 640x400, u tohto typu je to 800x600, 640x960, 1280x400 alebo dokonca 1312x512. To znamená, že graficky sa Amiga 1200 vyrovná všemocnej Amige 4000.

Okrem 32-bitového procesora v A1200 nájdeme 2MB RAM-ku, 880 kB floppy disk a výstupný konektor PCMCIA. (To je taký istý interface, aký môžeme

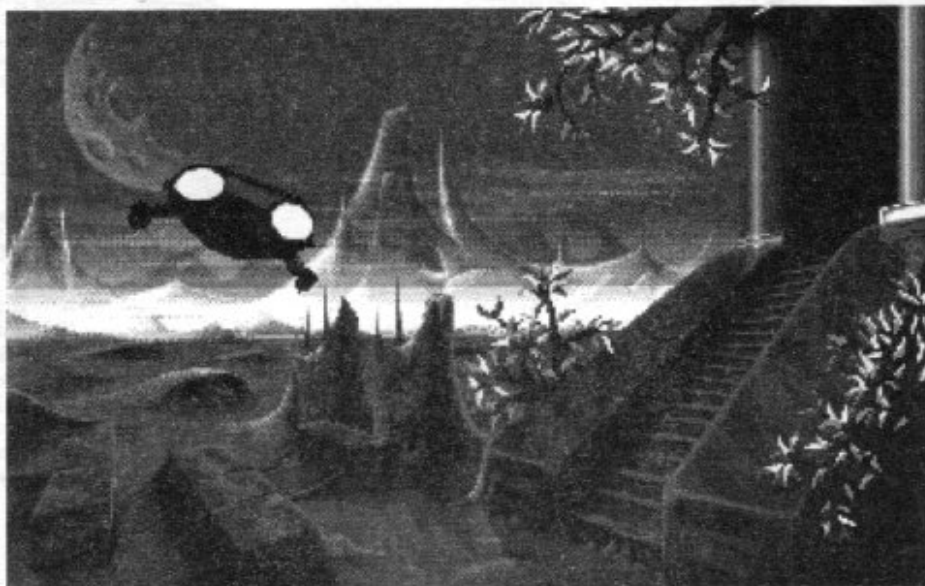
zatiaľ nájsť na Amige 600 a CDTV. Avšak v budúcnosti to už bude štandard na všetkých typoch Amig). Aj operačný systém je nový, je to AmigaDOS 3.0, ktorý bol predstavený spolu s A 4000. Pre ďalšie zdokonalenie je možné použiť CPU konektor, ktorý sa nachádza na spodnej strane A 1200.

(AK náhodou neviete kde, tak je to tam, kde bol na A 500 priestor pre A512 RAM kartu). Tento konektor sa skladá zo 150 pinového adaptéru, ktorý môže byť použitý na rozšírenie RAM-ky, pripojenie koprocesora, CPU akcelerátora alebo dokonca SCSI interfejsu. Jednoducho povedané, 2 MB RAM-ka sa môže rozšíriť až na 10 MB.

Amiga 1200 tiež obsahuje vnútorný IDE hard disk interface. Oproti A 600, A 1200 prichádza s novou klávesnicou, na ktorej je opäť priestor pre numerický blok, ktorý robí A 1200 širšiu ako A 600. Samozrejmosťou je, že sa na ňu dá napojiť myš, joystick, vonkajšie floppy, serial, parallel a video (RGBA, VGA a SVGA).

Je zaujímavé obzrieť sa do doby, keď svetlo sveta uzrela Amiga 1000 v roku 1985, ktorá používala procesor 7MHz 68000 CPU od firmy Motorola. Tento istý procesor bol neskôr použitý v Amige 2000, A 500 a A 600. Ale akonáhle sa zjavila A 1200, hneď sa tento procesor stal zastaralým.

A 1200 obsahuje 14 MHz 68EC020 procesor. V porovnaní s takou A 500 je tento procesor niekoľkokrát rýchlejší. Vyššia rýchlosť je založená na vyššej







frekvencii hodín (14 MHz oproti 7 MHz) ale hlavne na štruktúre nového procesora 68020.

Táto extra rýchlosť je viac než vítaná, keď pracujete s novými grafickými módmi. Avšak práca s touto osem-bitplánovou grafikou nie je pre "zelenáčov", možnosti sa prejavia hlavne pri aplikáciách ako animácia, video, multimédiá a samozrejme hry.

Veľké softwarové firmy sú notoricky pomalé vo vývoji hier pre úplne nové typy počítačov. Veľmi neradi riskujú, pretože nevedia, ako sa budú predávať. A to hlavne, ak nie sú kompatibilné napr. s PC. Vývoj hier je obrovský biznis, v ktorom vládne vo svete okolo 10 softwarových gigantov. Ak je niektorá firma presvedčená, že software pre daný typ nie je dobrým obchodom, nepresvedčí ju nik, aby ho vyrábala. Ale nie vždy to tak musí byť. Úplne iné starosti budete mať, ak si kúpite A1200, pretože programov a hier je toľko, že aj odborník má problém v orientácii. Každým mesiacom sú na trhu desiatky

nových hier.

Akurát v tomto období sa veľké firmy presvedčajú, či naozaj všetky programy z A500 "pasujú" na A1200. Myslím si však, že priaznivci A500 nebudú dvakrát nadšení, pretože v súčasnosti vzniká celý rad skvelých programov špeciálne pre A1200. Spomeniem len niektoré: Zool, Putty, Wing Commander 2, WWF 2, Civilisation, Lethal Weapon, Cool World atď. Veľmi očakávaným programom je De Luxe Paint IV, s pomocou ktorého môžete vytvoriť tie najneobvyklejšie obrazy. Faktom je, že všetky tieto programy už využívajú novú zvukovú a grafickú techniku, ktorú poskytuje A1200, takže sú v podstate lepšom prevedení, ako podobné hry, ktoré poznáme na A500. Preto asi nikto nebude prekvapený, keď sa dozvie, že za ten pomerne krátky čas (4-5 mesiacov) sa Amiga 1200 stala najlepším domácim computerom. Má 32-bitový procesor, ktorý pracuje úžasnou rýchlosťou s miliónmi farieb. To sú kvality, ktoré by každý rád videl vo svojom počítači.

A čo o tejto novinke na záver? Je to bomba, ktorá nie je ani tak drahá (to je to hlavné v súčasnosti) a má široké uplatnenie, ktoré som už spomínal. Faktom je, že Amiga 1200 je cenovo porovnateľná s Amigou 500, graficky s Amigou 4000 a rýchlosťou operácií s Amigou 2500. Tí, ktorí tieto typy poznajú, vedia o čom hovorím...

Commodore postavil Amigu 500. Poučil sa, vyvíjal, vylepšil a po rokoch vývoja postavil skvelú Amigu 1200. Ale tak to má byť, či nie? Commodore strávil niekoľko rokov nad vývojom typu, ktorý by mohol byť aspoň tak úspešný ako dnes už legendárny typ C-64. Aj keď si nemyslím, že z typu A 1200 sa predá až 10 000 000 kusov, ako to bolo u C-64, predsa je tento typ najlepší práve od dôb C-64.

No a čo príde ďalej? Nechajme sa prekvapiť...

D.C.

## Technické parametre Amigy 1200

### CPU

- 14.32 MHz 68EC020 NTSC
- 32-bitová datová zbernica
- 24-bitový adresný priestor

### Pamäť

- 2 MB RAM rozširiteľná do 10 MB
- 512 kB ROM, rozširiteľná do 2 MB
- Amiga DOS 3.0
- zabudovaná 3.5" 880 kB floppy mechanika

### Interface

- klávesnica
- port pre myš, sveteiná pero, joy ale bo tablet
- sériové RS-232
- paralelné Centronics

- video - RGB analógové, VGA, SVGA
- RF modulátor
- stereo audio
- port pre externý floppy
- vnútorný IDE port
- PCMCIA 2.0 slot
- externý expanzný port

### CPU expansion bus

- 150-pinový bus konektor umožňuje pripojenie rýchlych 32-bitových pamätí, koprocesora, CPU akcelerátorov

### Zvuk

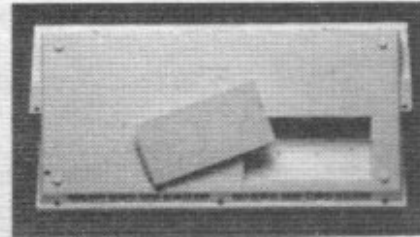
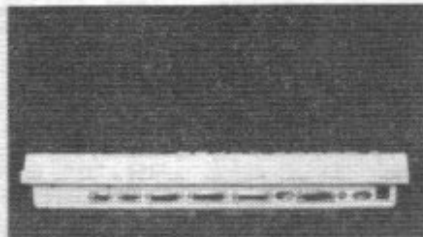
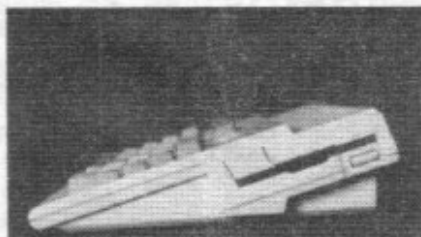
- 8-bitové audio, 4 zvukové kanály
- zabudovaný zvukový buffer 800k
- 6-bitová hlasitosť

### Grafické módy

- AGA čip set s rozlišovacou schopnosťou od 320x200 do 1280x400
- farebná paleta 16.8 miliónov farieb
- 2 až 256000 užívateľom definovaných farieb zobraziteľných na obrazovke

### Video výstupy

- RGB analógový, VGA
- NTSC color composite
- RF výstup pre štandardný TV





Efektne mazanie a zobrazovanie  
v zadanom okne na obrazovke

# WINDOWS NA ZX SPECTRE

Tento program nechá v zadanom okne "zmiznúť" alebo "zobrazíť" text či grafiku. Najskôr si napíšete do assembleru tento zdrojový text, preložíte ho od adresy 60000. Preložený program si uschovajte na pásku pre neskoršie použitie.

```

org 60000
start1 jr zmizni
start2 jr zobraz
zmizni ld b,8
rut1 ld a,8
sub b ;od a odpočitaj b
push bc ;register b na
;zasobnik
call loop ;skok do hlavneho
;programu
pop bc ;vyber hodnotu zo
;zasobnika
djnz rut1 ;opakuj 8*
ret
zobraz ld b,8
rut2 ld a,b
dec a ;od a odpočitaj 1
push bc ;register b na
;zasobnik
call loop ;skok do hlavneho
;programu
pop bc ;vyber hodnotu zo
;zasobnika
djnz rut2 ;opakuj 8*
ret

```

```

loop or 56 ;pridaj 56
halt
halt
halt
halt
ld b,7 ;pocet riadkov
ld hl,22528 ;nastav poziciu v
;atributoch
loop1 ld c,32 ;pocet stlpcev
loop3 ld (hl),a ;na zdresu v hl
;hodnotu atributu
inc hl
dec c
jr nz,loop3
ld de,0
add hl,de
djnz loop1
ret

```

Ak už máte program preložený, nahraďte si ho od adresy 60000.

Teraz si napíšete nasledujúci krátky program v BASICu. Poslúži nám ako demo. Po spustení programu sa obrazovka zaplní grafikou a nastavi sa okno, ktoré "zmizne" a znova sa objaví. Okno si samozrejme môžete nastaviť na ľubovoľnú pozíciu na obrazovke. Tak isto je možné meniť jeho výšku a šírku.

Na riadku 9998 sa nachádza krátky program, ktorý v strojovej rutine nastaví potrebné parametre.

-P. Gašparovič -

```

1>LET adr=60000:LET a=12:LE
T bb=22689:LET c=30:GO SUB 999
7
2 PAPER 7: BORDER 7: INK 0
4 CLS : RANDOMIZE USR 23296
5 RANDOMIZE USR 60000: PAUSE
100
10 INK 7: PRINT AT 8,9;"naprog
ramoval!";AT 10,8;"PETER GASPARO
VIC";AT 12,6;"BY UNIVERSAL SYSTE
MS"
11 RANDOMIZE USR 60002
12 PAUSE 100: GO TO 5
9996 RESTORE 9997: FOR f=23296 T
O 23307: READ s: POKE f,s: NEXT
f
9997 DATA 33,0,0,17,0,64,1,0,24,
237,178,201
9998 POKE adr+39,INT (bb/256)
9999 POKE adr+38,bb-256*INT (bb/
256): POKE adr+36,a: POKE adr+41
,c: POKE adr+48,32-c: RETURN

```

Obrázky sa dajú  
vykresliť na  
obrazovku rôzne.  
Tu je jedna z  
možností.

## STĽPCE AKO VYŠITÉ

Ak sa vám už nechce stále pozerať na "klasické" vykresľovanie obrázkov, riadok po riadku, skúste si napísať tento program.

Tento efekt môžete použiť vo svojich programoch na zmazanie predchádzajúcej a efektne vykreslenie druhej obrazovky.

-Vladimír Držík -

```

0>REM 1993 FOXAR SOFTWARE
10 PRINT "CaKaj..."
15 LET SUC=0
20 FOR A=23296 TO 23531: READ
B: POKE A,B: LET SUC=SUC+B: NEXT
A
25 IF SUC<>27947 THEN PRINT "C
hyba v datach": STOP
30 PRINT "Spust magnetofon a n
ahraj obrazok": LOAD ""CODE 4000
0,6912
35 RANDOMIZE USR 23296: PAUSE
0
40 RUN
100 DATA 33,0,64,17,64,156,6,8,
26,119,205,183,91,205,141,91,229
,213,17,224,191,25
110 DATA 209,225,212,119,91,205
,197,91,16,232,213,229,205,162,9
1,229,213,17,32
120 DATA 168,25,209,225,220,195
,91,205,197,91,229,213,17,0,169,
25,209,225,56,42,229
130 DATA 213,17,0,177,25,209,22
5,56,16,229,33,0,71,34,232,91,33

```

```

,0,88,34,234,91
140 DATA 225,24,118,229,33,0,79
,34,232,91,33,0,89,34,234,91,225
,24,102,229,33,0
150 DATA 87,34,232,91,33,0,90,3
4,234,91,225,24,86,35,125,197,6,
5,203,63,56,11,16
160 DATA 250,193,193,58,63,183,
50,255,90,201,193,201,36,124,230
,7,192,125,198,32
170 DATA 111,124,56,3,214,8,103
,254,88,216,38,64,201,124,37,230
,7,192,125,214,32
180 DATA 111,124,56,3,198,8,103
,254,64,208,38,87,201,213,17,0,1
,29,32,253,21,32,250
190 DATA 209,201,43,201,229,17,
64,92,25,235,225,201,229,213,237
,91,232,91,55,63
200 DATA 237,82,237,91,234,91,2
5,205,197,91,26,119,209,225,225,
209,195,6,91,0,0,0,0

```





# LISTUJEME NA OBRAZOVKE

**A**k máte hru Venom strikes back, tak ste si určite všimli efektne zmazavanie obrazovky. Vypadá to, ako keď niekto otáča stránku na obrazovke.

Nasledujúci program v BASICu vám vytvorí strojový kód od adresy 60920 o dĺžke 231 bajtov, ktorý tento efekt dokáže. Prepíšte teda BASIC do vášho počítača a spustíte príkazom RUN. Ak je program bezchybne napísaný, tak sa začne pomaly tvoriť strojový kód. V prípade chyby sa vypíše číslo chybného riadku.

Po hlásení DATA BEZ CHYBY napíšete SAVE "CLS-EFEKT" CODE 60920,231 a tým uložíte stroják na pásku. Teraz už stačí zadať RANDOMIZE USR 60920 a ostatné už uvidíte sami.

Na záver by som rád pripomenul, že táto rutina je vhodná pre čierne pozadie (BORDER, PAPER) a svetlé písmo (biela, žltá...). Ostatne, experimentujte...

- KUBSOFT -

```

10 CLEAR 60919
15 LET b=60919
17 LET x=0
20 FOR a=1 TO 261
30 READ n
40 IF INT (a/9)*9=a THEN GO TO
60
45 LET b=b+1
50 POKE b,n: LET x=x+n: NEXT a
60 IF n<>x THEN GO TO 9995
65 LET x=0: NEXT a
100 DATA 62,0,50,222,238,1,144,
238,955
110 DATA 33,0,88,22,24,30,32,10
,239
120 DATA 238,7,40,40,10,119,35,
3,492
130 DATA 29,32,244,62,31,11,61,
32,502
140 DATA 252,21,32,233,58,222,2
38,60,1116
150 DATA 50,222,238,1,144,238,1
1,61,965
160 DATA 32,252,58,222,238,238,
62,40,1142
170 DATA 2,24,205,201,35,3,0,24
,494
180 DATA 215,24,216,24,216,0,0,
0,695
190 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
200 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
210 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
220 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
230 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
240 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
250 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
260 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
270 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
280 DATA 0,0,1,2,3,4,5,6,21
290 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,7,56
300 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,7,56
310 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,7,56
320 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,7,56
330 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,7,56
340 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,7,56
350 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,7,56
360 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,7,56
370 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
380 DATA 0,0,0,0,0,0,62,0,62
9990 PRINT "Data bez chyby ": ST
OP
9995 PRINT "Chyba na riadku ":90
+10*INT (a/9): STOP
9999 REM *** KUBSOFT 1992 ***
    
```

# 840 KB NA D-80!

Kapacity na disketách nikdy nie je dostatok a tak každý rôzne experimentuje a snaží sa vyrobiť program, ktorý by pomohol z tejto pasce aspoň čiastočne uniknúť.

Pomocou toho nasledujúceho získate na diskete neuveriteľnú kapacitu a to 852 992 bajtov! Preto že nie všetky druhy diskiet sa vedú s takou kapacitou vyrovnáť, doporučujem vám jeho používanie v spolupráci so značkovými disketami. Určite by vás nepotešilo, keby sa vám programy po čase začali "strácať" a namiesto nich by pribúdali poškodené sektory.

- I. Hetteš -

```

10>REM Formatovanie
15 INPUT "Zadaj meno disku: ";
LINE a$
20 IF a$=" " THEN GO TO 15
22 IF LEN a$ > 10 OR LEN a$ <
1 THEN GO TO 15
23 FOR i=1 TO LEN a$: IF a$(i
TO i) =CHR$ 46 OR a$(i TO i)=CHR
$ 63 THEN GO TO 15
24 NEXT i
25 INPUT "Mechanika (A/B): ";
LINE m$
27 IF LEN m$<>1 THEN GO TO 25
30 IF CODE m$<>65 AND CODE m$<
>66 AND CODE m$<>97 AND CODE m$<
>98 THEN GO TO 25
40 PRINT AT 0,0;"FORMATOVANIE:
": PRINT "-----"
45 PRINT AT 3,2; "Directory of
";a$
50 PRINT AT 5,2;"Mechanika :
";m$
55 PRINT AT 6,2;"Pocet sektoro
v :10"
60 PRINT AT 7,2;"Pocet stop
:84"
65 POKE # 6,84: POKE # 7,10: LET
d$=":"
70 FORMAT m$+d$+a$
80>STOP
    
```

## DIDAKTIK

všetky doplnky a príslušenstvo  
ŠPECIALIZOVANÝ  
PREDAJ - SERVIS  
ZÁSIELKOVÁ SLUŽBA

Predajne v Prievidzi a v Považskej Bystrici  
Ponukový list zdarma.  
Ponúkame viac ako 200 položiek sortimentu,  
vrátane náhradných dielov  
výrobného programu DIDAKTIK.  
Objednať možno aj telefonicky.  
Vybavujeme do 24 hodín.  
VOLAJTE : 0822/61224.  
PÍŠTE: ELEKTROSERVIS SNP 1443-31/5  
017 01 POVAŽSKÁ BYSTRICA



### Nesmrtelnosť v hre RENEGADE 2

Stačí sa podpísať do tabuľky rekordného skóre viac ako na jeden riadok a odoslať. Hra sa zdanlivo pokazí, ale vy pokračujete v hre s nekonečným počtom životov, grafika sa upraví po prejení do ďalšej obrazovky.

-Kravárik Ivan -

### XENON

Zastavte hru stlačením "BREAK", potom postláčajte klávesy "T", "I", "N" a "Y" a stlačte "FIRE". Získate tak nesmrteľnosť.

### CYBERNOID

Nadefinujte si klávesy ako "Y", "X", "E" a "S" ...

### POWER BOAT SIMULATOR

S "ENTER"-om zastavte hru, potom stlačte "5", "6", "7", "8", "9", "P" a nakoniec stlačte "ENTER". Máte nekonečné životy.

### TURBO BOAT SIMULATOR

Zastavte hru a stlačte "T". Postúpíte do ďalšieho levelu.

### COMBAT ZONE

Stlačte súčasne klávesy "9", "0", "BREAK", "ENTER" a "P". Stlačením "8" sa vrátite do hry, čaká vás milé prekvapenie...

### ROLING THUNDER

Nastavte si Sinclair joystick a pomaly napíšte "JIMBO". Podľa potreby zmeňte ovládanie a odštartujte hru. Ste nesmrteľný (zatiaľ iba v hre).

### HUMAN KILLING MACHINE

V hlavnom menu stlačte klávesy "G" a "O". Počas hry stlačením "X" sa presuniete do ďalšieho levelu.

### CABAL

Počas hry napíšte "PROLLO", postúpíte do ďalšej obrazovky.

-DEMİN-

### ÚPRAVA DRILLERU ZO ZXS 128 NA DIDAKTIK GAMA.

Hra Diller vznikla v roku 1987 a o rok neskôr k nej vytvoril František Fuka hudbu pre AY-3-8912. Túto hudbu možno však počuť len na Spectre 128k. Stačí len pomerne jednoduchá úprava a hudbu budete počuť aj na Didaktiku Gama.

Hra sa skladá z týchto blokov (v zátvorke je dĺžka):

Driller 128 (Basic 579), drill.scr (code 6912), 128 switch (code 145), Music (code 1940), Code (code 38125) a drill.scr2 (code 6912). Zavádzací program testuje, či je váš počítač ZXS 128k. Pokiaľ áno, nahrá sa blok Music do inej pamäťovej stránky a odštartuje sa rutina 128 switch, ktorá zaistí prehrávanie hudby.

Úprava hry je v zmene adries, na ktorých sa prepínajú pamäťové stránky. U ZXS 128 je to adresa 7FFDh, u Didaktiku je 007Fh. Je teda potrebné:

1. napísať nový zavádzací program - listing č. 1,

2. opraviť rutinu 128 switch. Rutina sa nahráva na adresu 27000 a je potrebné v nej previesť tieto zmeny napr. cez POKE:

adresa	hodnota	adresa	hodnota
27057	127	27058	0
27060	1	27069	127
27070	0	27067	0
27109	127	27110	0
27112	1	27119	127
27120	0	27122	0

Hotovú rutinu uschovajte SAVE "dg switch" code 27000,145 a môžete upravenú hru vyskúšať. Takto upravenú hru možno prevádzkovať len na Didaktiku Gama, na ostatných typoch počítačov vždy "stvrдне".

Počas hry zistíte, že pôvodné zvukové efekty pre ZXS 48k hudbu rušia, napr. pokiaľ podržíte "FIRE" a stále strieľate, hudba sa počuteľne zpomalí. Je to tým, že hudba 128k využíva prerušenie, ktoré pôvodné zvukové efekty zakazujú - nie je to teda chyba programu! Hudbu si môžu vypočuť aj tí, ktorí Didaktik Gama nemajú - stačí ak použijú program z listingu č. 2.

Listing č. 1

10 BORDER 0: INK 7: PAPER0:  
CLEAR 26999

20 PRINT "DRILLER PRE DIDAKTIK  
GAMA": PRINT #1; INVERSE 1; "T-Trening"

30 POKE 23739,111:PRINT AT 0,0:

LOAD "" SCREEN\$: LOAD ""  
CODE

40 OUT 127,1: LOAD "" CODE:  
OUT 127,0

50 LOAD "" CODE: LOAD ""  
SCREEN\$

60 LET A\$=INKEY\$: IF A\$="" THEN  
GO TO 60

70 IF A\$="t" OR A\$="T" THEN  
POKE 47904,0: POKE 49021,0:  
POKE 49022,0: POKE 49424,0:  
POKE 49425,0

80 RANDOMIZE USR 27000

Listing č. 2

10 LOAD "MUSIC" CODE

20 PRINT "STLAC COKOLVEK  
PRE UKONCENIE"

30 RANDOMIZE USR 50468

40 IF CODE INKEY\$ > 13 THEN  
RANDOMIZE USR 50003:  
STOP

50 PAUSE 1: GO TO 30

Nie je vylúčené, že po pread-resovaní bloku MUSIC by sa hra dala upraviť tak, aby sa hrala aj na počítačoch s 48 kB pamäťou RAM.

- R. Raszke -

### LEMMINGS KÓDY

Level 3 - NHLDBADCR  
Level 4 - HLDHBINECK  
Level 5 - LDHBAJLFCT  
Level 6 - DHBIIJLLGCM  
Level 7 - HBANLLDHCJ  
Level 8 - BINLLDHICS  
Level 9 - BAJHMDHJCU  
Level 10 - IJHMDHBKCN  
Level 11 - NHMDHBALCK  
Level 12 - HMDHBINMCT  
Level 13 - MDHBAJLNCM  
Level 14 - DHBIIJLMOCV  
Level 15 - HBANLMDPCS  
Level 16 - BINLMDHQCL  
Level 17 - BAJHLFBDO  
Level 18 - IJHLFBHBCDX  
Level 19 - NHLFBHADDU  
Level 20 - HLFHBINEDN

Level 21 - LFHBAJLFDW

Level 22 - FHBIIJLLGDP

Level 23 - HBANLLFHDM

Level 24 - BINLLFHIDV

Level 25 - BAJHMFHJDX

Level 26 - IJHMFHBKDQ

Level 27 - NHMFHBALDN

Level 28 - HMFHBINMDW

Level 29 - MFHBAJLNDP

Level 30 - FHBIIJLMODY





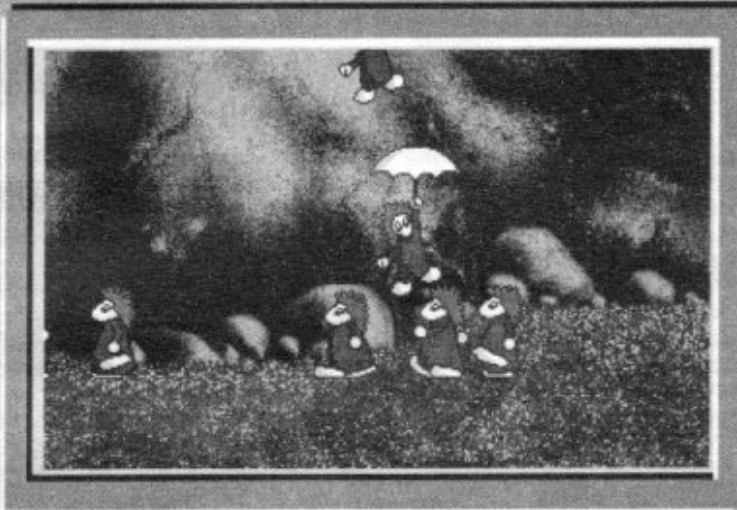


- Level 31 - HBANLMFPDV
- Level 32 - BINLMFHQDO
- Level 33 - BAJHLDIBEO
- Level 34 - IJHLDIBCEX
- Level 35 - NHLDIBADEU
- Level 36 - HLDIBINEEN
- Level 37 - LDIBAJLFEW
- Level 38 - DIBIJLLGEP
- Level 39 - IBANLLDHEM
- Level 40 - BINLLDIIEV
- Level 41 - BAJHMDIJEX
- Level 42 - IJHMDIBKEQ
- Level 43 - NHMDIBALEN
- Level 44 - HMDIBINMEW
- Level 45 - MDIBAJLNEP
- Level 46 - DIBIJLMOEY

- Level 47 - IBANLMDPEV
- Level 48 - BINLMDIQEO
- Level 49 - BAJHLFIBFR
- Level 50 - IJHLFIBCFK
- Level 51 - NHLFIBADFX
- Level 52 - HLFIBINEFQ
- Level 53 - LFIBAJLFFJ
- Level 54 - FIBIJLLGFS
- Level 55 - IBANLLFHFP
- Level 56 - BINLLFIIFV
- Level 57 - BAJHMFIFJK
- Level 58 - IJHMFIBKFT
- Level 59 - NHMFIBALFQ
- Level 60 - HMFIBINMFJ



Vlašič Marcel



SAMICA



SAMEC



ČÍSLO VÝVODU V SAMICI	FRB (VXY)	FRB 30 (V DG)	SIGNÁL
1	OUT	22	PC7 = PEN
2	OUT	23	PC6 = MOVE
3	OUT	21	PC5 = X/Y
4	OUT	20	PC4 = +/-
5	IN/OUT	11	PB2 = READY
6	—	24	GND = GND
7	—	—	NEZAPOJENÉ

**PRIPOJENIE XY4150 S D40 K DIDAKTIKU GAMA.**

Majitelia grafickej jednotky XY4150 a disketovej jednotky D40 sa určite stretli s problémom, ako ku Game zapojiť XY4150 (ďalej XY) a D40 súčasne, keď majú obaja široký konektor. Je niekoľko riešení:

1. Zapojiť XY cez MHB8255A (keď už ho v Game máme, prečo ho nevyužiť?)
2. Prepojiť konektor XY s konektorom D40.
3. Napísať výrobcovi Gamy do Skalice, aby úpravu previedol.
4. Kto vie ako ešte ...

Vybral som si prvé riešenie, ktoré sa mi zdá najvýhodnejšie. Prečo? Počítam s tým, že pri XY nepotrebujem joystick. Druhé riešenie má nevýhodu v častom havarovaní systému, pretože je konektor prefažený. Potrebovali by sme ešte posilovač zbernice. Na skúšku som to takto zapojené mal (bez zosilovača) a vôbec to nie je ono, vyzerá to divne (predstavte si tiež mať konektor D40 drôtkami prepojený s konektorom XY)! Tretie riešenie som nevidel, nemôžem sa k nemu vyjadriť. Snáď len dodať: urob si sám a za pár korún. To vravím pre exlaikov.

Úvodnú teóriu máme za sebou, dajme sa do toho!

1. budeme potrebovať-konektor FRB (s krytkou, nech to trochu vyzera),

-pôvodný kábel so samicou na konci

-upravený ovládač SUPER-PLOTT

2. podľa nákresov a pomocou textov sa pustite do prác!

A ešte k ovládaču SUPER-PLOTT:

Verím, že zdatný programátor, ktorý sa v strojárku trochu vyzná, si pôvodný SUPERPLOTT upraví. A vy, čo vám to nejde, mi napíšte a za dve dvojkorunové známky + 10 korún poštovné vám upravený SUPERPLOTT na vašu disketu (kazuetu) nahrám.

Rada pre majiteľov XY.

U XY sa často stáva, že sa písatko spustí až po niekoľkých sekundách (i niekoľkých minútach). Závada je v spúšťacom mechanizme, kde je gumové tesnenie, ktoré často lepí a tým bráni spusteniu písatka, kým sa rozhybe. Písatko sa najlepšie "rozlepjuje" týmto "programom":

10 PRINT #4; "pa0,0":GOTO 10  
popriade tam ešte vložte PAUSE 2. Môže sa to robiť s perom i bez. Po čase to už nebude potrebné a mne to funguje doposiaľ bez toho "rozlepovania".

o b r á z o k



Fuksa Michal



## CP/M opäť na scéne!

# Úprava pamäti ZX SPECTRA PRE OS CP/M

System CP/M iste pozná väčšina z vás. Jeho história bola popísaná v mnohých počítačových análoch, veľmi veľa sa o ňom hovorilo v už klasických časopisoch ako Amatérske rádio, či Elektronika. Preto sa nechcem na tomto mieste rozpisovať o jeho činnosti, spôsobe práce, usporiadaní pamäte a ostatných viac-menej softwérových záležitostiach, ale o novom hardwérovom zapojení pre implementáciu CP/M na ZX Spectre.

Všetci dobre viete, že nie som prvý a určite ani posledný, ktorý sa touto problematikou zaoberá. Už na prelome rokov 1987/88 sa začala venovať pozornosť tomuto systému a jeho realizácii na najrozšírenejšom domácom mikropočítači. Vytvorilo sa niekoľko skupín a "uvedomelo" množstvo jedincov, ktorí sa podujali poriešiť túto neľahkú úlohu. Určite najznámejšími a najdôležitejšími sa javia tvorivé skupiny pracujúce pod názvami **Lecsoft** a **Sinsoft**. Obe podľa svojho gusta a možností vytvorili svoje zapojenie na úpravu ZX Spectra pre CP/M.

Obe zapojenia majú svoje výhody aj neduhy.

- Sinsoft**: - stránkuje pamäť na neštandardnom porte  
- pri použití štandardných periférií vznikajú v systéme časté kolízie + má otvorenejšiu štruktúru
- Lecsoft**: + stránkuje pamäť na štandardnom porte (ako ZX 128k)  
+ pri činnosti periférií nevznikajú žiadne problémy  
- systém je uzavretejší.

Obe zapojenia však navyše majú jednu spoločnú nevýhodu. Pri oboch verziách je totiž treba meniť pôvodné pamäte 4532 za pamäte 4164 resp. 41256. Čo to obnáša? "Maličkosť". Vypájkovať 8IO so 16 pinmi (spolu 128 pinov) pomocou odsávačky a zapájkovať nové čipy alebo päťce.

Keďže som človek na prácu lenivý, ale inak vcelku tvorivý, začal som uvažovať ako si pomôcť a pritom sa nenarobiť a neušťvať k infarktu.

Ako som tak rozmýšľal, ani som si neuvedomil, že v ruke čosi žmolím. Bol to polystyrén zabalený v alobale. V ňom boli zaborené nožičky jedného zaujímavého obvodu. Svietil na ňom nápis OKI M51257 (pre tých, ktorým to vôbec nič nehovorí, vedzte teda, že sa jedná o pamäť 32kx8 na jednom čipe rozšírenú aj pod označením M 62256). Túto zaujímavú súčiastku som prednedávnom kúpil za veľmi výhodnú cenu, až som trochu

pochyboval o jej nezávadnosti. Ale ako som sa spamätal, nápad bol tu. Načo vyberať staré 32k pamäte, keď môžu aj naďalej dobre poslúžiť. Radšej čosi pridám a uvidím. Začal som rátať: 32k dynamickej RAMky ... + 32k statickej RAMky, to je predsa dokopy 64k RAMky, teda dosť na to, aby mohlo na Spectre behať CP/Mko. Utekal som sa zveriť so svojim nápadom skúsenejším. A tak sa začala rodiť schéma. Prvá jej podoba, pri ktorej mi výdatne pomáhal L. Jombik (nedá mi spomenúť ho, medzi nami s tou pomocou to bolo trochu naopak, tú schému v podstate navrhoval sám a ja som do toho kecal), bola v podstate nepoužiteľná. Neboli v nej totiž ošetrené niektoré kombinácie stavov, a preto nutne musela nasledovať druhá verzia.

Tú som už navrhol sám. Začal som totiž od základu a to bolo správne. Schému som zopár (1000) krát prekontroloval a zistil som, že by mala byť normálne prevádzkyschopná. Podujal som sa teda na jej realizáciu a môžem vám povedať, že behala na prvé zapojenie ako hodinky, (no na úplne prvé nie, pretože som OE pripojil na OV a myslal som si, že je to v poriadku. Z omylu ma vyviedlo divné správanie borderu po zapojení. Vyvodil som záver, že RAMka sa pletie do I/O operácií. Nemýlil som sa. Stačilo teda zapojiť OE na MREQ a bolo to O.K. Ono totiž ULA nerobí úplné dekódovanie ROMky). Toľko stručne k histórii vzniku zapojenia.

### POPIS FUNKCIE ZAPOJENIA

Register IO2 je vyberaný rovnako ako v zapojení podľa ARA 9/88. Teda pri  $\_IORQ=0$ ;  $\_A0=0$  a  $\_WR=0$  - na porte FDh.

Bitom 7 (ako je už zvykom) zapíname mód CP/M.

Načo sú však do registra zavedené bity D1 a D0? Slúžia na obsluhu tzv. MODE2 (ďalej už len M2). Čo nám tento mód poskytuje? Iste viete, že v Spectre je na adresách 0 až 16383 vyselektovaná pamäť ROM. V tej je uložený celý OS Spectra a nemožno ho meniť. Na ZX vznikli aj nové operačné systémy. Tie sa do neho nasekávali prostredníctvom EPROMiek. Takéto riešenie má jednu nevýhodu. Ak zoženieme novšiu verziu toho-ktorého OS, musíme EPROMku pracne mazať a znovu naprogramovať.

Pri mojom zapojení je to podstatne jednoduchšie. Po zapnutí Spectra si do 62256 zapíšete obsah zmenenej ROMky a

až do jeho vypnutia ju budete mať k dispozícii. Presnejšie môžete do pamäti zapísať obsah dvoch rôznych zmenených ROM. Napr. LEC+ISO, al.ISO+SPEED apd. Jednoduchým spôsobom (out FDh,02h resp. FDh,03) si môžeme vybrať aktuálne požadovaný OS.

Celý spôsob pochopíte podľa obr. č.1. Takže malé zhrnutie:

OUT FDh,bin 1XXXXXXX - zapne CP/M.

Ako vidíte na hodnote bitov D1 a D0 nezáleží, takže sa nemusíte obávať, že by sa aktivoval M2 vtedy, keď ho nepotrebuje.

OUT FDh,bin 0XXXXX10 - zapnutie MODE 2 a pristránkovanie prvej polovice RAM namiesto ROM.

OUT FDh,bin 0XXXXX11 - zapnutie M2 a pristránkovanie druhej polovice RAM do spodných 16k.

OUT FDh,bin 00000000 - vypína všetky pridané zázraky.

Všimnite si ešte na schéme prepínač BLOK. Ten funguje tak, ako v zapojení podľa AR 9/88. Ak je zopnutý, počítač sa chová ako bez úpravy. Je nutné ho zopnúť pri všetkých hrách, ktoré majú 128k hudbu.

### REALIZÁCIA ZAPOJENIA

Súčiastky osadíme na kúsok univerzálnej dosky (kto má veľa voľného času, môže si navrhnuť dosku s plošnými spojmi). Zapojenie riadne skontrolujeme. Vstupné signály zapojíme buď zo zbernice systému, konektoru, alebo priamo od procesora.

Pamäť 62256 nastokneme na ROMku o 90 stupňov ohneme vývody č. 1,20, 22,27 (signály A14, CS, OE, R, W resp. WE) - viz obr. 2. Ostatné piny zapájkujeme na piny ROMky. Ohnuté vývody 62256 zavedieme do pridanej doštičky podľa schémy.

Ak máme ROMku v päťci, tak po nasadení kombinácie RAM/ROM opäť do päťce, budeme nútení trochu vytvarovať chladič pre IO 7805 tak, aby vzdialenosť od RAM bola min. 3mm. Najlepšie je dať medzi chladič a IO1 malý kúsok obojstranného plošného spoja. Ďalej musíme prerušiť pôvodný signál ROMCS. Ak máme ROMku v päťci, stačí vyhnúť pin 20 o 45 stupňov. V opačnom prípade prerušíme plošný spoj. A na vývod CS ROMky zapojíme signál CSrom.

A teraz pozor! Signál A15 zavedieme iba(!) do ULY a na zbernicu. Do ULY2 resp. selektovacích obvodov pre 4532 zapojíme A15cpu. To je najväčší rozdiel oproti zapojeniu z AR 9/88. My totiž používame starú sadu pamätí v nezmenenej podobe. Preto bude vyberaná úplne normálne, ako v neupravenom Spectre. Vhodné miesta pre úpravu A15 sú naznačené na obr. 2.

### OŽIVENIE A SPREVÁDZKOVANIE

Všetky signály pospájame podľa schémy. Všetko dôkladne skontrolujeme a môžeme





začať s oživovaním.

Pripojíme počítač na napätie. Mala by prebehnúť normálna inicializácia. Ak sa tak nestane, skúste stlačiť RESET. Keď ani to nepomôže, prepnete spínač BLOK. a opäť stlačte RESET. Ak dokonca ani teraz neprebehne správna inicializácia, počítač odpojte a znova všetko dôkladne prekontrolujte.

Tí úspešnejší sa už teraz môžu tešiť z fungujúceho zapojenia. Ale ako sa hovorí "Nekrič hop, kým ti nepreskočí".

Takže k tomu, aby nám preskočilo, budeme musieť vyskúšať, či sa IO2 správa tak, ako má. Na to stačí urobiť OUT 253,128. Keď sa vám Spectrum zasekne, je to neklamný dôkaz funkčnosti. Keď sa tak nestane, skúste vypnúť BLOK. Teraz opäť naľukajte OUT...

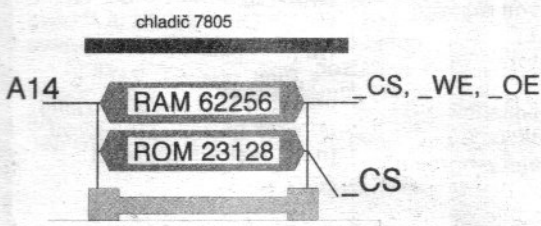
Ak je všetko v poriadku, môžete odskúšať funkčnosť M2. Zoženite si obsah nejakej inej ROM napr. na skúšku Didaktik Gama al. M. Kto nemá takúto možnosť, nech si upraví obsah Spectrovskej ROMky napr. zmenou úvodného hlásenia.

Ak je všetko pripravené a obsah zmenenej ROMky máme v pamäti od adresy 40000, napíšeme tento krátky assemblerový program:

```
org 35000 ; musí byť viac ako 32767
ld a,128 ;
out (253),a ; zapne CP/M
ld hl,40000 ; zo 40000
ld de,0 ; na 0 (tu môže byť aj 16384)
ld bc,16384 ; o dĺžke 16384
ldir ; presuň blok
ld a,2 ; (tu bude potom 3)
out (253),a ; zapni MODE 2, stránku 1
jp 0 ; skoč na začiatok
```

Po presnutí RAND USR 35000 by sa nám mala aktivovať upravená ROMka. Ak je všetko v poriadku, môžeme si podať ruku a zagratulovať si. V tomto okamihu ste totiž svoje staré Spectrum vymenili za super počítač budúcnosti (ale to hádam nie!). V každom prípade jeho úžitková hodnota vzrástla tak o 235,67%. Drobná prosbička na záver. Ak sa vám náhodou z dlhej chvíle podarí navrhnuť nejakú vhodnú dosku pre moje zapojenie, pošlite ju prosím do redakcie. Uverejníme ju ako dodatok k tomuto článku.

(ikonsoft)  
Imrich Konkol



Obr. 2: Mechanická konštrukcia

D0-7

A0-13

A15

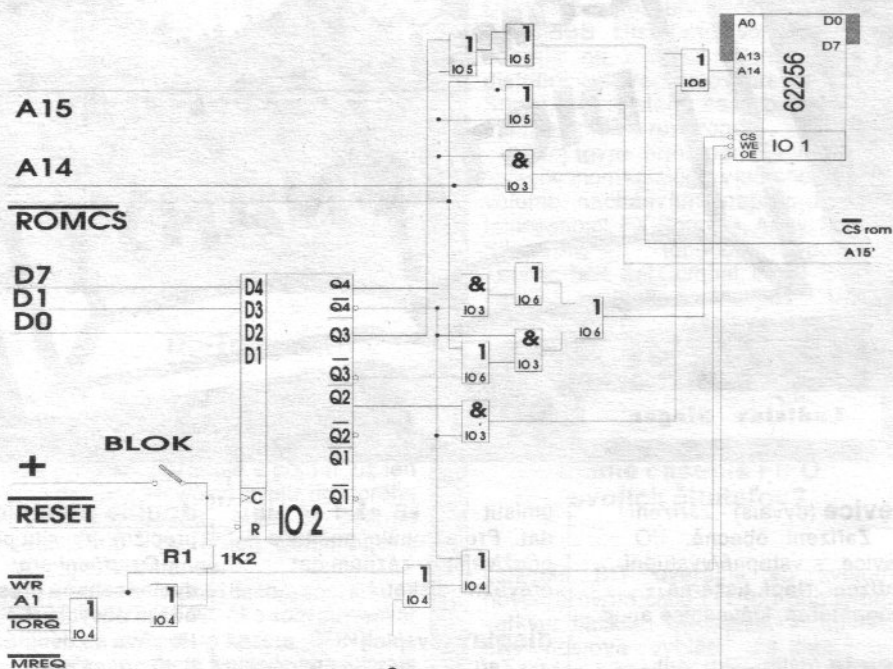
A14

ROMCS

D7

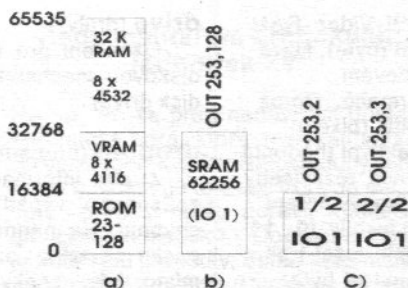
D1

D0

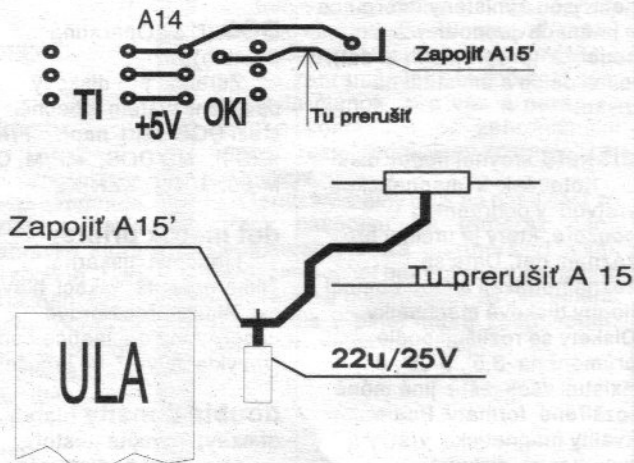


## SCHÉMA Č. 1

- IO1 62256-100
- IO2 74LS175
- IO3 74LS08
- IO4 74LS32
- IO5 74LS32
- IO6 74LS32
- R1 1K2



Obr 1: Mapy pamäti  
a) neupravené ZXS  
b) po aktivovaní CP/M  
c) po aktivovaní MODE 2



Obr.3 Miesta prerušenia A15 (platí pre ISSUE 6- plus)



# COMPUTER-FAN DICTIONARY

Ladislav Sieger

**device** (dyvais) - zařízení  
Zařízení obecně. I/O device - vstupně/výstupní zařízení. Např. tiskárna, magnetofon, klávesnice apod.

**delete** (dýlít) - škrtnout  
Označení funkční klávesy pro vymazání znaku.

**disk**  
Základ slova pro odvozeniny floppy disk, RAM disk, hard disk, EPROM disk apod. Původně vzniklo z floppy disk (pružný disk), který slouží jako rychlá externí (vnější) paměť počítače. Později se slovo disk používá ve významu rychlé vnější paměti, přestože již postrádá kruhový tvar disku. RAM disk je rychlá vnější paměť složená z paměti RAM, EPROM disk pak z paměti EPROM apod. Uživatel komunikuje s diskem prostřednictvím adresáře. V něm jsou umístěny informace o jménech jednotlivých souborů ( programech a dat), jejich délce a umístění na disku.

**disketa** srovnej floppy disk  
Kotouček s magnetickou vrstvou v ochranném pouzdře, který je určený pro záznam dat. Data se zaznamenávají a čtou pomocí floppy diskové mechaniky. Diskety se rozlišují podle průměru na 3.5", 5.25", 8". Existují však ještě jiné méně rozšířené formáty. Podle kvality magnetické vrstvy a typu floppy diskové mechaniky, která provádí záznam, lze na disketu

umístit 170 kB až 1.44 MB dat. Profesionální počítače používají pro záznam dat převážně disket.

**display** (dysplei)  
Zařízení pro viditelné zobrazení informací na optoelektronickém principu (zpravidla vakuová elektronka).

**Display file** (fajl) - řada, soubor  
Část paměti Video RAM dlouhá 6144 B (byte), která slouží pro uchování obrazové informace. Obraz se skládá z bodů (pixelů), který je buď aktivní (hodnota 0), nebo neaktivní rozsvícený (hodnota 1). Pro vyjádření zda bod svítí či nikoliv (0, 1) potřebujeme informaci 1 bit. Pro osm bodů je to 1 byte. Display file obsahuje 256 x 192 bodů, tedy  $(256 \times 192) / 8 = 6144$  byte.

**DOS** (Disk Operating System)  
Zkratka pro diskový operační systém obecně. Mezi DOS patří např. CP/M, ISIS II, MS DOS, MP/M, CP/M-86, UNIX, XENIX.

**dot matrix printer**  
Maticová tiskárna. Tiskárna jejíž tiskací hlava má jehličky prostorově uspořádané do matice bodů. Obvykle mívá 7-24 jehliček.

**double density** (dabl denzity) - dvojitá hustota dat na disketách.  
Označení hustoty záznamu dat na disketách.

**double precision** (dabl precizn) - dvojitá přesnost  
Označení pro dvojnásobnou přesnost čísel než je obvyklá (REAL). Používá se dvojnásobný počet bytů pro záznam čísla.

**double sided** (dabl saidyd) - dvoustranný  
Označení oboustranných disket (pro záznam z obou stran).

**drive** (draiv)  
Označení pro floppy diskovou mechaniku (floppy disk drive).

**dropout** (dropaut)  
Ztráta informace způsobená výpadkem, chybou. Na magnetofonovém pásku se takto označuje místo, kde je nekvalitní magnetická vrstva, která není schopna nést informaci.

**dvojková soustava**, dvojková číselná soustava  
Číselná soustava o základu 2. Koeficienty jednotlivých řádů mohou nabývat pouze hodnot 0 a 1.

**dvoustavový**  
Mající dva stavy. Dvoustavový signál - signál, který nabývá dvou různých hodnot (0,1; H,L; zapnuto, vypnuto).

**edit**, editovat, editace  
Proces modifikace (změny) dat, nebo programu.

**EPROM** (Erasable Programmable Read Only Memory) srovnej RAM, ROM

Paměť svými vlastnostmi podobná paměti ROM. Rozdíl je v tom, že ji lze dodatečně naprogramovat a v případě potřeby opět vymazat (nejčastěji UV zářením). Programování nového obsahu paměti se provádí ve speciálních přípravcích (programátorech paměti). Didaktik 90 má paměť EPROM o velikosti 16 kB. Je v ní umístěn interpret jazyka BASIC.

**epromka**  
Slangové označení pro paměť EPROM.

**error**  
Chyba, odchylka, porucha.

**escape** (iskelp) - uniknout, utéci  
Zvláštní povel (též označení příslušné klávesy) pro návrat do povelové úrovně, nebo do operačního systému z právě běžícího programu.

**eurokarta**  
Slangový výraz. Označení pro tištěný spoj s rozměry normalizovaného evropského formátu. Malý evropský formát (malá eurokarta) má rozměry 100 x 160 mm. Na jednom, nebo obou kratších stranách bývá opatřena konektory (obvykle přímý, nebo FRB). Používá se pro řadu konstrukcí, které jsou sestaveny z jednotlivých modulů.

**execute** (eksikjút) - provést, vykonat, spustit program

**failure** (feilj) - nezdar, porucha, výpadek

**false** (fóls) - nepravdivý

**fault** (fólt) - porucha, závada

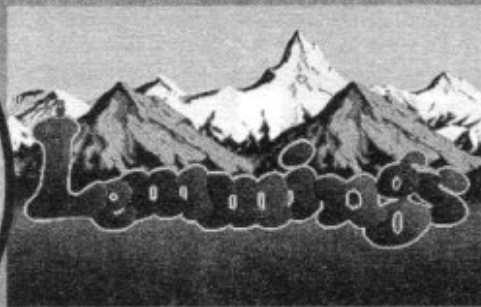
**field** (fild) - pole, oblast

**file** (fail) - soubor  
Ucelená soustava dat (program), která má svoji strukturu.

**fill** (fil) - plnit  
Plnit obecně. Zaplnit paměť určitými daty, vyplnit obrázek nějakou strukturou (např. rastrem, začernit apod.).

Pokračování v následujícím čísle





### Telefón do redakcie je hluchý!

Od začiatku decembra sme sa opäť s celou redakciou sťahovali do nových - väčších priestorov, v ktorých sa nám podarilo otvoriť vlastnú predajňu s bohatým sortimentom mikropočítačov a príslušenstva. Bohužiaľ toto sťahovanie zrejme prekvapilo Spoje, ktoré už tretí mesiac nie sú v stave nám preložiť našu bývalú linku. Technická operácia, ktorá technikovi trvá desať minút, si v byrokratickej mašinérii Spo-jov vyžiada ešte nejaký čas. Týmto nás však vôbec neprekvapili. Monopol nemôže fungovať inak.

Čo je však horšie, ako sme sa dozvedeli od vás čitateľov, telefón po odpojení vyzváňa a vyzváňa. Pri našom telefóne nik neseď, pretože zvoní bohvie kde (kiežby šéfovi Spojov rovno do ucha, aby sa konečne zobudil).

-jp-

### Export-Import Manager neformátuje diskety pre PC!

Niekoľkými čitateľmi sme boli upozornení na nesprávne údaje pri informáciách o programe Export-Import Manager. Podľa uverejneného popisu by mal tento program umožňovať formátovanie diskiet pre operačný systém MS-DOS pre PC. Čo bohužiaľ nerobí. Rozhorčení čitateľa, ktorí si tento program zakúpili, sú v práve! Skutočne program nerobí to, čo by podľa popisu mal.

Nie je to však naša chyba, ako si niektorí nesprávne myslia. Informácia bola totiž uverejnená ako platený inzerát firmy Perpetum, ktorá je výrobcom tohto programu! Nešlo o žiadnu našu redakčnú recenziu alebo popis, ale o normálny inzerát, (o čom svedčí aj titulok celej strany), kde za uverejnené informácie ručí sám inzerent.

Firmu Perpetum sme požiadali o vyjadrenie k tomuto problému, (ani po mesiaci nám však napriek urgencii neprišla odpoveď. Aj to je odpoveď.

-jp-

### Tip-Trik

Ak vám robia problémy niektoré hry s prehrávanými levelmi, skúste túto fintu. Nahrajte si iba hlavičku bloku, ktorý od vás program požaduje a potom už len blok dát (bez hlavičky) levelu, do ktorého sa chcete dostať. Mám to osobne odskúšané na hrách Lemmings a Midnight Resistance.

A ešte niečo, pred časom som si kúpil kazetu SONY HF 90. Ako som sa neskôr dozvedel, nebola to kazeta SONY, ale neznámková kazeta s nalepeným štítkom SONY. Takáto kazeta ničí hlavu a nemá výrobné číslo nálepky a má bledšiu pásku ako značková. Preto pozor na kazety.

Mrva Michal

### Rada majiteľom grafických jednotiek XY

Na náš trh sa pred nedávnom dostali keramické perá, ktoré si získali veľkú obľubu u spotrebiteľov. Hrúbka stopy pera je len 0,5 mm. Je to akási fixka do pera. Toto pero si môžu upraviť majitelia grafických jednotiek XY. Do púzdra, ktoré je súčasťou jednotky, dáme keramické pero, dole ho oblepíme lepiacou páskou tak, aby pero dobre držalo v púzdre. Výsledok je veľmi dobrý. Pero je vhodné použiť na písanie textu a nie na tlač obrázkov.

DUDOSOFT

### R-TYPE po rokoch

Distribučná firma tohto programu - Electric Dream sa ospravedľuje všetkým majiteľom kaziet s týmto programom za chybu v nahrávke, ktorá spôsobila, že 7. a 8. diel sú zhodné. Túto chybu mala len prvá séria nahrávok, ostatné sú v úplnom poriadku. Bohužiaľ práve z tej prvej série sa u nás rozšírilo vďaka pirátom načierno najviac kópií, preto väčšina hráčov 8. diel zatiaľ nevidela a zrejme ani neuvidí.

-Hellsoft-

### BBS pre Sharp MZ-800

Už dlhší čas pôsobí v Dečine distribučná firma BBS Distributor software, ktorá zoberala na seba nefahkú úlohu distribúcie programov pre počítače Sharp, ktoré istého času patrili u nás medzi pomerne rozšírené.

Svoj tovar firma ponúka v kvalitne spracovanom katalógu, v ktorého šiestom volume nachádzame napr. programy: Impossaball, FX-Sound 4, Army Moves, Silkworm, Robocop, Operation Thunderbolt, Sai Combat, Laser Squad. Takže majitelia Sharpov trpiaci nedostatkom nového softvéru sa majú na čo tešiť tešiť.

-jp-

### Klame časopis FIFO svojich čitateľov?

Časopis BIT uverejnil vo svojom novembrovom čísle (11/92) pod týmto veľkým titulom obvinenie, v ktorom nás doslova vyhlásil za klamárov. Redaktor píšuci pod značkou -yves- odpovedal na otázku jedného čitateľa ohľadom existencie hry Wrestlingmania na 48 kB Spectrum takt: "WWF Wrestlingmania na ZX Spectrum 48 kB neexistuje. Ak FIFO tvrdí niečo iné, tak potom je to obyčajná lož." Tento redaktor nás v rozpore s novinárskou etikou hrubo a nepodložene obvinil z klamstva, bez toho aby si čo len overil, či sme niečo také skutočne uverejnili. Veľký titulok dodal článku patričnú príchut a senzácia je na svete. Pravdou je, že FIFO vo svojom čísle 13 uviedlo o tejto hre nasledovné:

"Wrestlemani u opäť ponúka OCEAN a jej premiéra bola na anglickom vianočnom trhu 1991. A zdá sa, že bude k dostaniu i verzia pre 48 K Spectrum."

Týmto odpovedáme niektorým našim čitateľom, ktorí sa nás pýtali, prečo sme na ostrú kritiku v Bite zatiaľ nereagovali. Pred našimi čitateľmi máme čisté svedomie, snažíme sa vždy uverejňované informácie overovať, pokiaľ je to možné. Naši redaktori prečítajú mnoho zahraničných časopisov, kým pripraví článok pre vás a neraz sa osobne kontaktujú so zahraničnými firmami resp. redakciami zahraničných časopisov.

Tento amorálny útok na našu časť zo strany časopisu Bit (doteraz nami považovaného za partnerský) však nemožno nechať bez povšimnutia, a jeho vydavateľ sa bude musieť za uverejnené informácie v plnej miere zodpovedať. Jasné, že nielen morálne.

-jp-



## CODE MASTERS 1992

# SUPER SEYMOUR SAVES THE PLANET

**O** této hře, v níž podruhé vystupuje nová a sympatická postavička firmy CODE MASTERS - SEYMOUR, jsem se už krátce zmínil v 15-tém čísle FIFA. Poprvé jste s ním mohli setkat v rozsáhlé adventuře SEYMOUR AT THE MOVIES. Nyní SEYMOUR opustil filmová studia a věnuje se ekologii, čili ochraně životního prostředí. Na Zemi se totiž objevili nesympatičtí MUTATO HEADS, kteří ji zamořují špinou, různými odpady a dokonce radioaktivním odpadem ze svých továren. Na to se ovšem SEYMOUR jen tak nečinně nemůže dívat! Sehnal si slušivý dlouhý plášť (asi viděl BATMANA), na hlavu si uvázal černou masku a vyrazil do boje!

Hra SUPER SEYMOUR SAVES THE

pečně a škodlivé odpadní látky (někdy je místo sudu jen jakási vrtulka). Tyto sudy jsou samozřejmě hlavním cílem SEYMOURA - musí je zničit! Stačí jen přes ně jen přejít a je to! Všimněte si však, že vždy některý sud bliká. S tímto blikáním pak ještě souvisí světlá stupnice MUTACOUNT v dolní části obrazovky, která se rychle zmenšuje. Pokud nic nepodniknete (neseberete blikající sud), tak v okamžiku, kdy stupnice MUTACOUNT dosáhne nuly, blikající sud exploduje a zamoří okolí. Tim však taky přijdete o body, protože za každý blikající sud, který SEYMOUR správně sebere, dostane 600 bodů. Po jeho sebrání začne blikat další atd. Většinou jsou sudy seřezeny tak, že blikají postupně v celých řadách, takže často stačí skočit na blikající sudy shora, nebo výskokem zdola a dostanete celou řadu 600 bodových premií. Samozřejmě, že však lze sbírat sudy i neblíkající, SEYMOUR však za ně dostane "jen" 350 bodů. Pokud se vám zpočátku hry bude zdát, že SEYMOUR nemůže "doskočit" na nejvyšší řadu sudů,

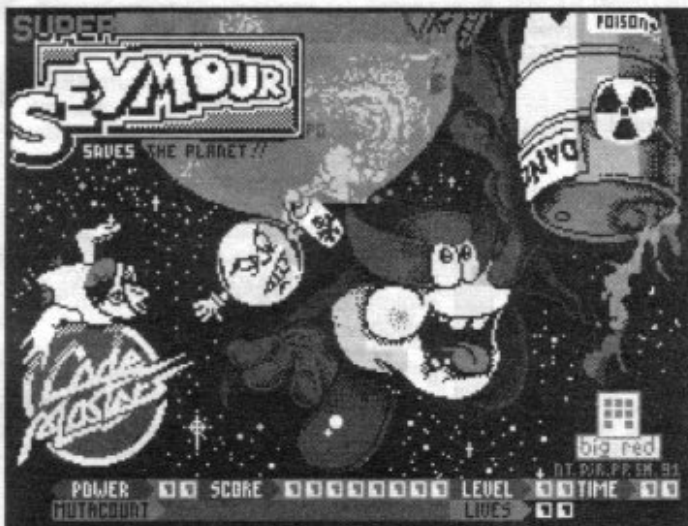


kdyby zde nebyli nepřítelmutato heads.

Je jich mnoho druhů, lišících se vzhledem - někteří vypadají jako hamburger, jiní jako vypasení čerti, další mají pásové podvozky (!), jiní vypadají jako horkovzdušný balón, koule s očima a velikými zuby, nebo jako malý vrtulník, ptáci atd. Poletují po celé obrazovce a každý dotyk s nimi zbokou, nebo zespodu je pro SEYMOURA smrtelný. Ale nebojte se, SEYMOUR ví, jak na ně! Pokud budete jeho lety vzduchem řídit správně a skočíte MUTATO HEADS přímo shora na hlavu, srazíte je v letu dolů a můžete je pak dvěma dalšími skoky na hlavu rozšlapat a zadupat do země! Ale pozor! Pokud je nezašlapete důkladně, po chvíli se ze zbylé placky zase zregenerují a budou řídit na obrazovce znovu! Zda se všichni MUTATO HEADS dají rozšlapat, to vám neprozradím. V osmém levelu se autoři inspirovali trochu hrou PANG - pohybují se tu velké koule, které se po rozdrčení dělí stále na menší kuličky, smrtelné pro SEYMOURA.

### PRÉMIOVÉ IKONY

Odměnou za zničení MUTATO HEADS je premiová ikona, která se objeví na místě zašlapaného protivníka. Tyto ikony mají většinou formu písmene a každá z nich může SEYMOURU vylepšit jeho schopnosti. Po jejich sebrání se každá ikona objeví dole vlevo na obrazovce a je tam po celou



PLANET (Seymour zachraňuje planetu), kterou pro CODE MASTERS programovala programátorská skupina BIG RED, není nic nového - ti, kteří mají Spectra již více let, si jistě vzpomenou na velmi oblíbenou hru BOMB JACK firmy ELITE. SUPER SEYMOUR není nic jiného, než nová varianta této hry, obsazená novým hrdinou. Pokud vás tedy SUPER SEYMOUR zaujme, sežeňte si i hru BOMB JACK!

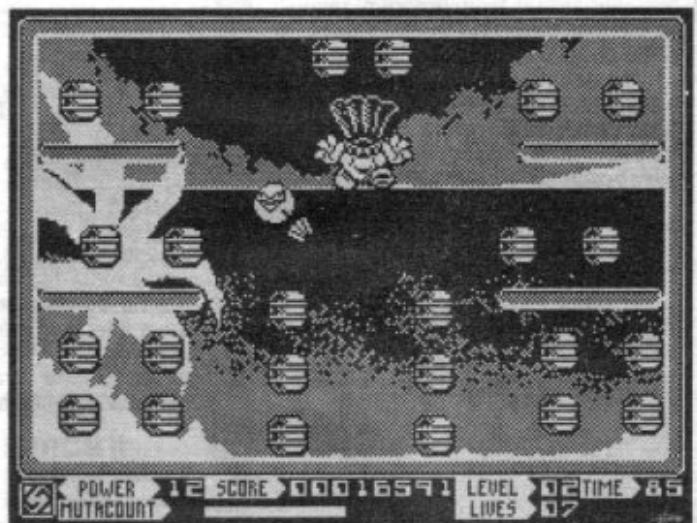
### PRINCIP HRY - SBÍRÁNÍ SUDŮ

Princip je jednoduchý. Akce hry se odehrává vždy na jedné obrazovce, odpadá tedy scrolling a další komplikace. Pozadí ke hře tvoří vcelku nepřehledný stínovaný obrázek s palmou a jezerem v dáli a v popředí je pak na obrazovce rozmístěno několik plošin, po nichž SEYMOUR může chodit, odrážet se atd. Dále pak jsou na obrazovce rozmístěny sudy a kanistry, v nichž MUTATO HEADS skladují nebez-

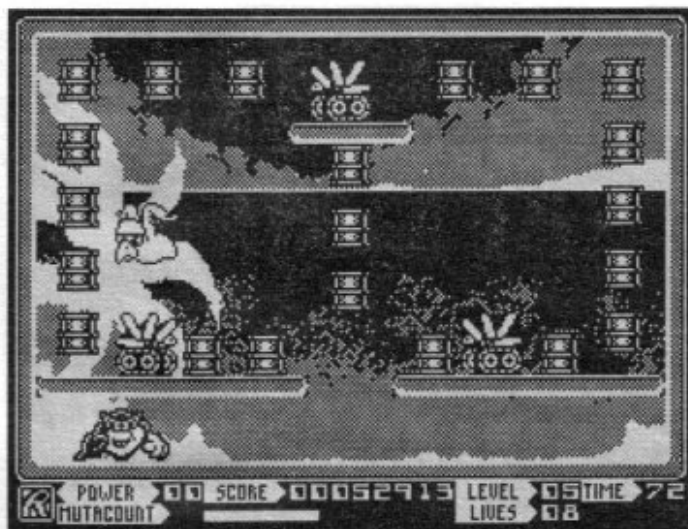
pečte a škodlivé odpadní látky (někdy je místo sudu jen jakási vrtulka). Tyto sudy jsou samozřejmě hlavním cílem SEYMOURA - musí je zničit! Stačí jen přes ně jen přejít a je to! Všimněte si však, že vždy některý sud bliká. S tímto blikáním pak ještě souvisí světlá stupnice MUTACOUNT v dolní části obrazovky, která se rychle zmenšuje. Pokud nic nepodniknete (neseberete blikající sud), tak v okamžiku, kdy stupnice MUTACOUNT dosáhne nuly, blikající sud exploduje a zamoří okolí. Tim však taky přijdete o body, protože za každý blikající sud, který SEYMOUR správně sebere, dostane 600 bodů. Po jeho sebrání začne blikat další atd. Většinou jsou sudy seřezeny tak, že blikají postupně v celých řadách, takže často stačí skočit na blikající sudy shora, nebo výskokem zdola a dostanete celou řadu 600 bodových premií. Samozřejmě, že však lze sbírat sudy i neblíkající, SEYMOUR však za ně dostane "jen" 350 bodů. Pokud se vám zpočátku hry bude zdát, že SEYMOUR nemůže "doskočit" na nejvyšší řadu sudů,

### PROTIVNÍCI SEYMOURA

Sebrání sudu by bylo celkem snadné,







dobu její účinnosti. Pokud se vám například zdá, že SEYMOUR neběhá moc rychle, stačí sebrat ikonu s písmenem R a rázem se čilý SEYMOUR rozběhne po obrazovce mnohem svižněji! Zrovna tak výskok SEYMOURA do výšky by zpočátku mohl být vyšší, ale pokud po zašlapání MUTATO HEADS najdete ikonu s písmenem L, stačí jeden stisk tlačítka a SEYMOUR parádním skokem vyletí až na horní okraj obrazovky! Máte-li málo životů (začínáte se 6), stačí si vybojovat ikonu s písmenem X a po jejím sebrání vám přibude jeden život! Dalším z vás se zase může zdát, že pouhé skákání na hlavu je málo a mnohdy se při velkém množství protivníků nelze dostat do výhodné pozice pro skok, chtělo by to nějakou další zbraň pro SEYMOURA... Proč ne? Budete mít i zbraň, pokud seberete ikonu s písmenem S. Po jejím sebrání může SEYMOUR stiskem volitelného tlačítka SPIT (volí se na začátku hry) plivat ochromující slinu, nebo vystřelovat vrtulky, které na čas ochromí a znehybní jeho protivníky. Pak už není problém se k nim přiblížit a zašlapat je do země! To však nejsou všechny ikony, s nimiž se ve hře setkáte - ještě je tu například písmeno B, nebo ? (otazník) a možná i další. Co znamenají, jistě rádi zjistíte sami.

### SUPER SEYMOUR 128

Verze hry pro 128 kB stroje se na prvý poslech a pohled liší zvuky a hudbou pro AY a zajímavější grafikou - každý level má jiné pozadí a obrazovce, které je rovněž detailněji vykreslené, než to pozadí, které má verze 48 kB.

### PÁR SLOV NA ZÁVĚR

Všichni si asi všimli, že nových her pro 48 kB Spectrum a Didaktik pozvolna, ale jistě poněkud ubývá. Nedá se nic dělat, éra Spectra v Anglii se zvolna blíží ke konci a tak musíme být autorům vděční za každou podané hru. Rozhodně k nim patří i SUPER SEYMOUR. Není to sice žádná nová myšlenka (BOMB JACK), ale hra se hraje dobře a kromě (podle mne) jednotvárného a stále stejného pozadí v podstatě nemá vážnější nedostatky. Animace SEYMOURA a všech MUTATO HEADS je na vysoké úrovni a pohyb všech postavíček je za všech okolností velmi plynulý a nevykazuje vad. Postavička SEYMOURA samého je sympatická už sama o sobě, zde mu přibyl dlouhý plášť a maska a za letu se svými roztaženými rukama, když mu mohutně vlaje jeho plášť, působí velmi dobře. Myslím, že hra se vám bude líbit a rádi u ní strávíte nějaký čas.



## SEYMOUR OPĚT VYRAZIL DO SVĚTA!

Pracovitá firma CODE MASTERS se opravdu čini. Ve FIFU 15 jsme si psali o jedné z nových postavíček, kterou vytvořili programátoři BIG RED, pracující pro CODE MASTERS - o SEYMOURU. Domněnka, že se sympatická a zatím úspěšná postavíčka bude stále častěji objevovat v nových hrách se ke konci roku 1992 plně potvrzuje. Kromě dřívějších her SEYMOUR: TAKE ONE, SEYMOUR AT THE MOVIES se objevila začátkem 1992 hra SUPER SEYMOUR SAVES THE PLANET, jejíž popis je v tomto čísle a kromě toho ke konci roku hned tři další hry!

Které to jsou? SEYMOUR'S WILD WEST ADVENTURE, SERGEANT SEYMOUR a STUNTMAN SEYMOUR. Na základě recenzí a popisů v odborném anglickém tisku se vás pokusím seznámit s těmito hrami, které se za čas určitě objeví i mezi tuzemskými uživateli.

### SEYMOUR WILD WEST ADVENTURE

Už podle názvu se zdá, že SEYMOUR'S WILD WEST ADVENTURE má něco společného s americkým divokým západem. První část hry začíná v sídle CODE MASTERS, kteří se rozhodli se SEYMOUREM natočit novou verzi známého westernu. Bohužel, nejdříve musí pracně a s mnoha trampotami najít někde založený scénář a pak už vyráží do USA, kde je mu souzeno prožít mnoho dobrodružství, pokud se chce stát novou hvězdou filmového westernu. Ve svém poněkud komickém westernovém klobouku SEYMOUR cestuje vlakem, dostavíkem, navštíví i westernové městečko a jeho saloon i indiánské stany. Hru provází mnoho humorných situací a textů.

Colá hra je rozdělena do 4 (nebo 5) částí a je založena na klasickém principu hledání a sbírání předmětů a jejich následném použití ve správné situaci a na správném místě. Tedy to, na co jsme zvyklí v klasických DIZZY hrách. Nový SEYMOUR má být lepší a snáze hratelnější, než SEYMOUR AT THE MOVIES a v SINCLAIR USER ho ohodnotili na 86 %. Jak je již obvyklé, hra má opět velmi hezkou a samozřejmě krásně barevnou grafiku ve známém stylu CODE MASTERS, takže se máme zase na co těšit!

### SERGEANT SEYMOUR

Ve hře SERGEANT SEYMOUR náš universální hrdina opouští území adventury a vstupuje do hry bludištvého stylu (arcade máze game). SERGEANT SEYMOUR má také přezdívku - ROBOT COP (nebo CYBER COP). Proč? Stal se zde z něho policajt, který na pravidelných pochůzkách po svém rajónu chytá uprchlé zločiny. Jejich rozmanitost je velká a mohou to být postavíčky Pacmana, tučnáci, krabi, nebo i kosmonaut. SEYMOUR je k jejich chytání i speciálně vybaven perfektním přídatným zařízením - dlouhou a mohutnou vysunovací rukou, kterou padouchy chytá - skutečně dlouhá ruka zákona! A aby nebylo pochyb, kdoje tady pánem, s každým chyceným padouchem pak SEYMOUR pořádně praští o nejbližší zed. Samozřejmě, že po každém zlikvidovaném "něco zbude" a pomocí takto získaných vylepšení si SEYMOUR zlepšuje své vybavení a schopnosti, což činí hru zajímavější. Získá rychlost, smrtící paprsky, nebo se dokonce může změnit v dokonalého policejního robota s blikajícím světlem na hlavě! Akce hry se odehrává vždy v bludišti jedné obrazovky, ma zde být asi 50 levelů a zdá se, že toto jednoduché téma opět se sympatickou barevnou grafikou pobaví mnoho z nás, kteří jsme si postavíčku SEYMOURA oblíbili.

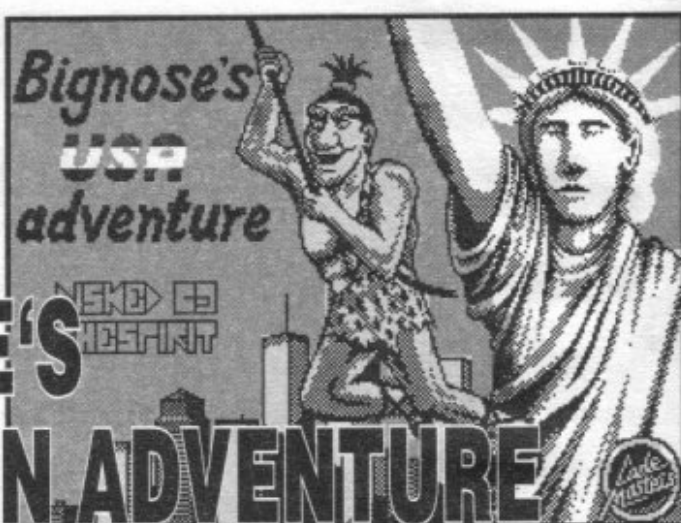
### STUNTMAN SEYMOUR

SEYMOUR a celý tým CODE MASTERS se asi zbláznili do filmu, protože i tato hra s ním zase souvisí. Jde opět o akční typ hry, tedy žádná adventura jako WILD WEST, žádné řešení há-



Je to typická akční "platform game" - plošinová skákací hra, náročná hlavně na postřeh a rychlé reakce.

**CODE  
MASTERS  
1992**



# BIG NOSE'S AMERICAN ADVENTURE

**H**romotluk z pravěku, zvaný BIG NOSE je další nová postavička, která se letos objevuje v hrách firmy CODE MASTERS. Náš nový hrdina byl nějakým zázrakem, či posunem časové bariéry přenesen ze své době vyhřáté jeskyně v pravěku do šileneho shonu a bláznivce v dnešním NEW YORKU



dvacátého století! Ona tajemná síla však spolu s BIG NOSEM přemístila i několik zvířat - kamarádů pravěkého svalnatce a náš hrdina, jako správný přítel, je musí všechny najít a uvolnit ze zajetí. Ještě před tím, než je ale najde, musí někde taky objevit a sebrat klíč, kterým se dá odemknout bedna, v níž je každé zvíře uzavřeno. Zvířata, která musí najít a zachránit, jsou ta, jejichž velmi hezké a barevné podoby vidíte na spodním okraji obrazovky - LEV (LION), ŽIRAFA (GIRAFFE), had, drak, želva a gori-la.

Tohle je tedy cíl hry BIG NOSE'S AMERI-

CAN ADVENTURE. Je to typická akční "platform game" - plošinová skákací hra, náročná hlavně na postřeh a rychlé reakce. Hru pro CODE MASTERS vytvořil dosud neznámý autor MARTYN HARTLEY a řekl bych, že firmě CODE MASTERS rozhodně ostudu neudělá. Vlastní



danek a sbírání předmětů. Některé z vás to zcela jistě zklame, jiné zase potěší... Ale k věci. SEYMOUR se rozhodl, že bude u filmu dělat kaskadéra a prožije spoustu nebezpečných situací. V honbě za bandity a indiány přeskakuje nebezpečně propasti mezi domy, pronásleduje je a vyskakuje po různých plošinách, hází bomby a střílí. Zlikvidovaný nepřítel po sobě zanechá již tradiční ikonu, která SEYMOUROVI přidá ledacos, co se mu bude v dalších akcích hodit... Vypadá to tedy na typickou "platform game" - skákací plošinovou hru. Předběžné snímky ukazují tradičně pěknou a pro CODE MASTERS typickou mnohobarevnou grafiku. Zato byli recenzenti zděšení ze SEYMOUROVA vzhledu - vypadá tu spíše jako šilhající DIZZY a tak šéfové z CODE MASTERS slíbili "plastickou operaci" SEYMOURA, dříve než se finální verze dostane do prodeje (listopad 1992). Na to, jak to tedy nakonec dopadne, si budeme muset počkat, až se STUNTMAN SEYMOUR objeví někdy v 1993 roce i u nás.

Petr



akční plocha obrazovky je sice zmenšená (je užší), ale zato její posuv do všech 8-mi směrů je velmi rychlý a plynulý, což je důležité. Grafika je samozřejmě mnohobarevná, sice nic fantastického, ale solidní dobrá grafika. BIG NOSE je velká "svalnatá" postavička, oděná do kůží a působící rovněž sympaticky. Když si ho chvíli nevšímate, dupe nervózně nohou a pohvizduje si.

Prostor města je tvořen mrakodrapy, stavbami a spoustou ocelových trámů, nosníků a cihlových stěn, tvořících veliký labyrint, v němž se BIG NOSE musí za svým cílem pohybovat chvíli nahoru, pak zase skákat dolů, anebo slézat množství žebříků. Občas spadne úzkou šachtou do další části labyrintu, aby zde zase pokračoval v honbě za klíči a bednami se zvířaty. Často je uvidí už dříve, ale jak se k nim dostat, když poblíž není nic, na co by se dalo vyskočit? Někdy je třeba se opravdu dobře dívat kolem sebe a objevit místo, kde skočit - třeba i během pádu shora.

Na svou obranu má BIG NOSE velké kokosové ořechy (aspoň to tak vypadá), které dokáže velmi rychle házet po všem a po všech,





ka pračlověka, která vám přidá jeden vzácný život navíc.

No a tak bych mohl pokračovat dále a dále. Takto začíná LEVEL 1 hry BIG NOSE, nazvaný MANHATTAN (srdce NEW YORKU). V dalších levelech se BIG NOSE objeví v jiných částech Ameriky - setká se třeba i s Indiány v jejich staré vlasti. Pokud se tam se 3 životy, které CODE MASTERS BIG NOSEovi přidělili, dostanete, budete vědět víc, než já, protože se mé "dřevěné" ruce neprobojovaly dále. Z toho, co jsem však stačil uhrát, však vím jistě, že BIG NOSE'S AMERICAN ADVENTURE je další sice nijak objevná, ale dobře udělaná a výborně se hrající hra! Pokud ji někdo ve vašem okolí má, rychle si ji zkuste.

kteří by mu chtěli v jeho záchranné akci bránit. A je jich tu dost - například policisté, stavební dělníci nebo požárníci. Musí se vyhýbat i hořícím sudům a nebezpečným pohyblivým plamenům, nebo velmi nebezpečným skákajícím bombám, které ho klidně srazí i kousek před cílem (mne tedy zcela vždycky, potvory...). BIG NOSE nesmí vkročit na kbelík s nápisem GLUE - proč? Je to silné lepidlo, které jej na čas naprosto znehybní a vydá tak na pospas nepřítelům. Ani pohár piva není radno si v NEW YORKU dávat. Holt v pravěku nic takového nebylo a BIG NOSEovi zjevně "chybí trénink" - po vypití piva se chudák tak zamotá, že si plete vlevo a vpravo. Zato rád a všude požírá hamburgery a pije ovocné koktejly. Dají se tu nalézt i další užitečné věci, jako např. určitá ikona, která vám po sebrání dá na krátký čas nezranitelnost a dokonce malá figur-



pro firmu ATLANTIS, ale je to celkově vydařená hra, která by vás určitě mohla zaujmout.

### CO BUDE NAŠIM CÍLEM?

MOONTORC - co je to? Určitě neuhodnete. Je to totiž dávnověký amulet velkých magických schopností, který hraje svou roli ve hře, jejíž děj se odehrává ve 4 středověkých krajinách (LEVELECH). Hrdina hry - jméno zřejmě nemá, je zdatný bojovník, který se vydal na dlouhou cestu čtyřmi zeměmi (bohužel, nejsou zde sedmery hory, ani sedmero řek...), aby po strastiplné cestě našel a vybojoval si princeznu jménem LALENA, kterou unesl zlý DARK LORD a která ho jako naschvál čeká až na samém konci 4-tého levelu hry.

### VLASTNÍ PRŮBĚH HRY

Na krásně provedené obrazovce, která se nahraje ještě před spuštěním vlastní hry, vidíte nakresleny 4 krajiny, v nichž se bude akce hry rozehrávat - začínáte v lesích SKOGR FOREST, následují jeskyně NAEDRE CAVERNS a HENTAN MAENS a nakonec DOLMEN PLAINS. Vedle mapky jsou vykresleny i důležité postavy, s nimiž se setkáte. Hru nás hrdina zahajuje na hradbách nějakého hradu, v ruce drží mohutný meč. V krásné krajině hledějte nejdříve klíč, kterým si otevřete dvířka do podzemní chodby. Zde bývají truhly se zlatem, které budete nutně potřebovat pro další postup ve hře. Další truhly hlídají různí bojovníci, které musíte nejdříve zlikvidovat. Po zdolání kusu krajiny a pár propastí a řek objevíte chýši starého poustevníka. Chýše má pod střechem upevněn štít se znakem půlměsíce, poustevník (DRUID) stojí před ní a láká vás k výměnnému obchodu. Má zájem o vaše zlato a vstoupíte-li dovnitř, nabídne vám několik velmi potřebných předmětů. Mezi jinými i část kouzelného amuletu (PART OF TORC), různé druhy klíčů, dodatečnou výzbroj aj. V každém levelu jsou 3 takovéto "obchodní chýše" s různými obchodníky. Váš bojovník nemá

**Děj se odehrává ve 4 středověkých krajinách. Hrdina hry je zdatný bojovník, který se vydal na dlouhou cestu čtyřmi zeměmi, aby po strastiplné cestě našel a vybojoval si princeznu jménem LALENA.**

její značkou vyšly, jsou to např. THE LAST VAMPIRE, SUPER KID, SUPER KID IN SPACE, CAVEMANIA, DOWNTOWN, INTERALIA, HOBGOBLIN a MOONTORC. Hry firmy ATLANTIS navrhuje a programují velmi často bratři SHAWové - SHAW BROTHERS.

Hra MOONTORC, která se u nás již

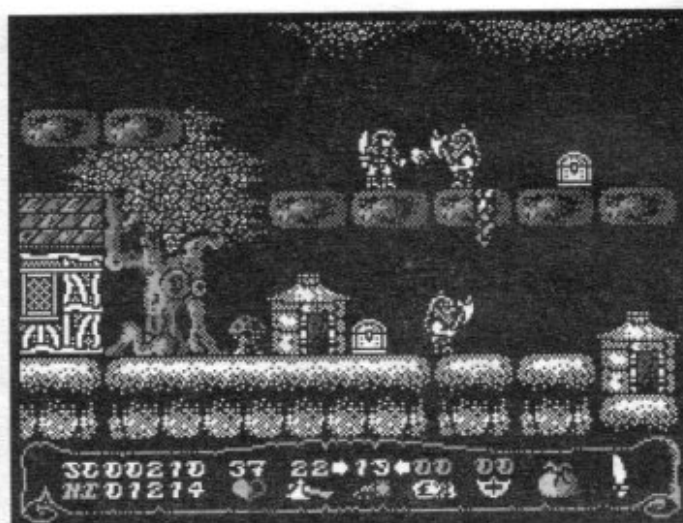
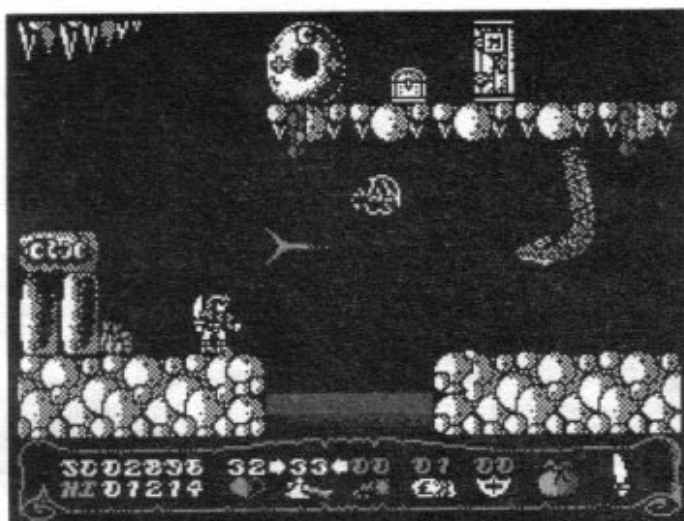
# MOONTORC

Firma ATLANTIS SOFTWARE je mnohým majitelům Specter známá již řádku let. Produkuje hry v kategorii BUDGET GAMES (levné hry) a z titulů, které pod

před časem objevila, patří rozhodně k těm lépe propracovaným a atraktivnějším, než bývá u firmy ATLANTIS zvykem. Často totiž vydává i hry, které zrovna za moc nestojí. MOONTORC má sice stále určité typické "příznaky"

## ATLANTIS 1991





klasické životy, ale body energie, které mu stykem s nepřáteli ubývají. Tuto energii si můžete doplnit pouze tak, že v krajině najdete a seberete jídlo - láhev a maso. Energii si šetřete hlavně správným používáním zbraní!

### NAKUPUJEME V CHÝŠI

Pokud najdeme chýši s visícím štítem, na němž je znak a majitel stojí venku, vstupte dovnitř. Objeví se malé menu - nahoře je jméno majitele chýše (poustevník DRUID, šašek JESTER, ježibaba WITCH) a pod ním seznam předmětů na prodej, vedle nichž je vždy číslo, znamenající cenu v jednotkách zlata. Podle toho, kolik truhlic se zlatem jste našli (v každé je 15 jednotek zlata), můžete nakoupit. Tlačítka nahoru / dolů nastavujete pohyblivou ruku na věc, kterou chcete a stiskem FIRE ji obdržíte. V tuto chvíli se objevíte zase venku, takže většinou, pokud chcete další předměty, musíte znovu několikrát vstoupit do chýše. Vždy musíte koupit část amuletu (PART OF TORC) a pak několik různobarevných klíčů a různé části výzbroje - SPELLS, AXES, SHIELD POWER atd. Nastavením na RETURN opustíte nakonec chýši. Pro zdárný postup dále si ve hře nejdříve musíte ověřit, kolik klíčů určité barvy musíte u každého obchodníka koupit, protože budete-li jich mít méně, neotevřete všechny dveře a budete uvězněni. Každé dveře mají na sobě znak z chýše obchodníka, u něhož lze klíč koupit, proto si vše nejdříve zjistěte a poznamenejte!

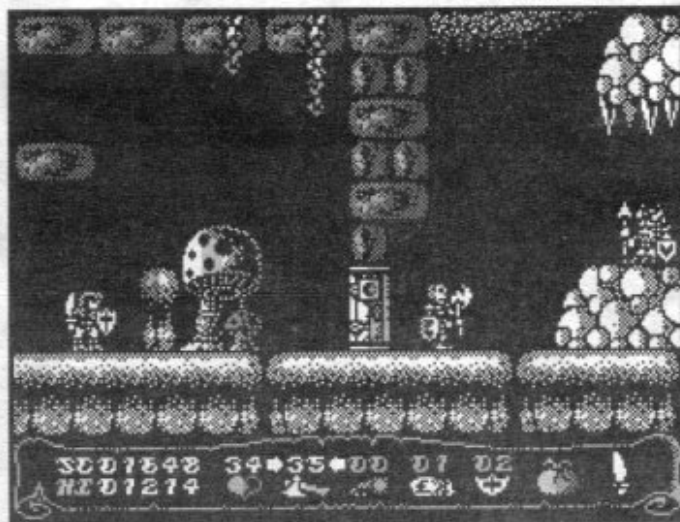
### BOJ S NEPŘÁTELI

Vaše výzbroj ve hře je dostatečně pestrá a potřebným cvikem zjistíte, že některá se dá použít v určitých situacích lépe, než druhá. Hlavní zbraní je meč, který je vhodný pro boj zblízka, na protivníky, kteří po vás

nestřílejí, ale i tak je "nic moc". Bojová sekera (AXE) je velmi dobrá věc, protože umožňuje ničit i nepřátele, ukryté za překážkami, nad vámi, nebo dole pod vámi. Po odhození totiž letí obloukem nahoru a pak dolů, což lze vhodně využít, umíte-li to a zničit tak protivníka, který by vám při bližším kontaktu jistě ubral vzácnou energii! Kouzlo (SPELL) vypadá, jako ohnivá koule a letí spíše rovně, ale ke konci rovněž klesá a lze s ním zasáhnout i nepřátele dole pod vámi. Někdy je nutno určitou zbraň vrhat ve výskoku, protože jinak na protivníka nedosáhnete. Určité protivníky lze zničit pouze kouzlem, sekera je slabá, proto si dopředu zjistěte, kteří to jsou!

### POUŽÍVÁNÍ ZBRANÍ A PŘEDMĚTŮ

Na spodním okraji obrazovky vedle bodového skóre je řada obrázků, které mají tento význam:  
**SRDCE** - vaše energie, na začátku je to 40 jednotek  
**SEKERA (AXE)** - normální zbraň, na začátku 35 kusů  
**KOUZLO (SPELL)** - zbraň na odolné



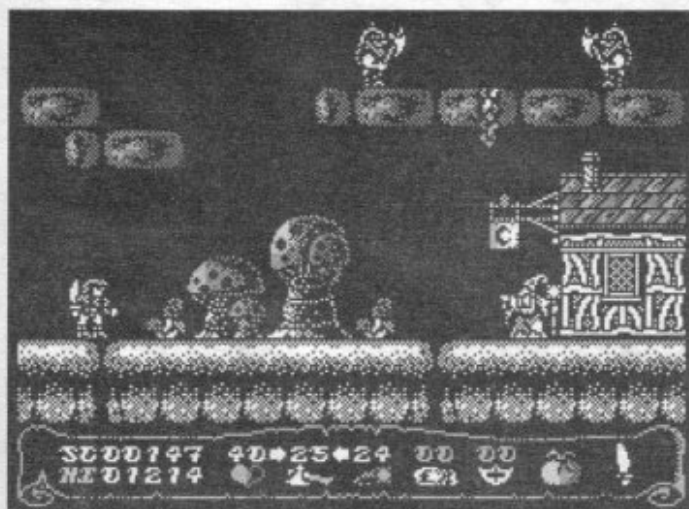
protivníky, na začátku 25 kusů  
**PYTLÍK ZLATA (GOLD)** - do něj přibývá zlato z truhel, na začátku 0  
**OCHRANNÝ ŠTÍT (SHIELD)** - nutno ho zakoupit, na začátku jej nemáte  
**PYTEL NA PŘEDMĚTY (KNAPSACK)** - do něj ukládáte klíče a amulet  
**MEČ (SWORD)** - klasická zbraň, málo účinná, je na blízký boj

Čísla nad předměty vám udávají jejich zásobu. Nad předměty se pohybují 2 šipky, které podle potřeby nastavíte stisky směru DOLŮ na tu věc, kterou chcete používat. Např. chcete-li vrhat sekery, nastavíte stiskem směru dolů šipky nad sekeru. Věci z pytle na předměty (hlavně klíče) používáte obdobně - přede dveřmi nastavte šipky na pytel a po stisku FIRE se objeví seznam věcí v pytlí. Vyberte správný klíč a stlačte FIRE - zavřené dveře zmizí. Pozor! Použijete-li nesprávný klíč, ztratíte ho! Po každém nákupu dílu amuletu se vám při pohledu do pytle tato část objeví nahoře. Celý amulet vypadá jako veliký prsten s drahokamem a musíte jej mít u sebe při vstupu do posledních dveří v každém levelu. Za těmito dveřmi hlídá TOLL MAN - výběrčí poplatků, který vás jinak nepustí do další části hry!

### A COPAK JE DÁLE?

Dostanete-li se šťastně do 2 levelu, ocitnete se ve zcela jiné krajině, kde převažují kamenné jeskyně. Hned na druhé obrazovce vás pak překvapí parádní velký had visící od stropu a vrhající blesky na vás. Práskněte ho sekerou a hlavička je fučí! Ha, ha, to nám to jde... V jeskyních se kromě netopýrů pohybují i sympatičtí neandrtálci s kusem kůže v ruce (ale nedají) a na obzoru vidím již nedočkavého DRUIDA u své chýše. Šup do pytle s amuletem, pár klíčů a kouzlem k tomu a vyrážíme dále. Ale ale, další potvora





hadová a nějaká šílená rohatá postavička s vidlemi v ruce - žeby čert (nějak brzy, ne?)... No, tak se mi zdá, že se mi ten MOONTORC začíná líbit čím dál tím víc a to jsme teprve na začátku 2. levelu. Proto si zbytek dobrodružství nechám pro sebe a vám radím si hru zahrát. Takže šmytecl

**PROVEDENÍ HRY A NEDOSTATKY**

Na první pohled vás u MOONTORCU zaujme krásná a mnohobarevná grafika, dosti podobná DIZZY hrám. Po této stránce se jí mnoho vytknout nedá,

detailně stínované a barevné hrady, kamenné valy, domky, truhly, krásné stromy a velké muchomůrky vypadají perfektně. Jenže ve chvíli, kdy pohnete hlavním hrdinou a přeskočíte pár fek, zjistíte typickou vlastnost her bratří SHAWŮ - "zvláštní" druh pohybu postavičky a divně fungující detekce vzájemné polohy předmětů a postavy, na což si ale přece jen jde

zvyknout. Občas totiž stojíte víc ve vzduchu, než na nějaké věci a při přeskakování předmětů, nebo vody si rovněž dávejte pozor, i zde je to "trochu zvláštní" a vyplatí se tlačítka držet při výskoku déle. Okolí se při vašem pohybu nepohybuje, ale dojdete-li k okraji obrazovky, na chvíli se "setmí" a pak se teprve objeví nová obrazovka. Doufejme, že se oba bratři programátoři časem naučí ty správné postupy, uplatňované například firmou CODE MASTERS a pak už budou jejich hry opravdu výborné. Takhle graficky velmi dobrá hra zbytečně ztrácí body. Tím však nechci říci, že je zlá,

nebo se nedá hrát, jen si musíte trochu zvyknout na její "zvláštnosti", což postupem času jde. Po nějaké hodině hraní zjistíte, že je to dobrá hra, u níž se dá dlouho vydržet, hlavně pokud přijdete na to, jak si šetřit energii a jak obejít "nectnosti" hry, o nichž jsem psal. Takže na závěr - MOONTORC je celkově dost dobrá hra na to, abyste si ji zkusili a nebyť jmenovaných nedostatků, bylo by to určitě na 9 bodů! Děj je vymyšlen velmi zajímavě, grafika opravdu vynikající, jen ty pohyby...



**RAINBOW ARTS 1990**

Svým stylem je to stále typická "střílečka" připomínající R-TYPE, je však přece jen v některých bodech odlišná a proto i určitě zajímavá pro hráče.

**X - OUT**

**S**třílečka X-OUT (správná výslovnost je KROS AUT) zahájila svou kariéru, jak už to dnes v mnoha případech bývá, na 16-ti bitovém počítači Commodore Amiga. Německá firma z Duseldorfu - RAINBOW ARTS vyrobila zajímavou, vícedílnou střílečku, která v době svého vzniku přinesla zase něco jiného. Svým stylem je to stále typická "střílečka" připomínající R-TYPE, je však přece jen v některých bodech odlišná a proto i určitě zajímavá pro hráče. Neodehrává se v obvyklém kosmickém prostoru, ani na povrchu země, nýbrž pod hladinou oceánu! Takovému umístění akce pak umožňuje programátorům dále

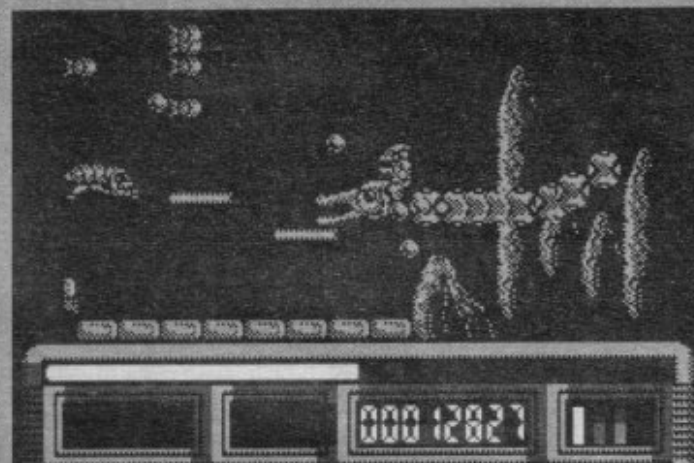
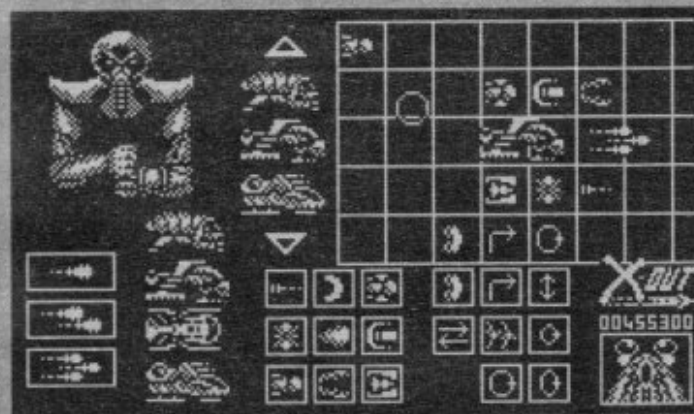
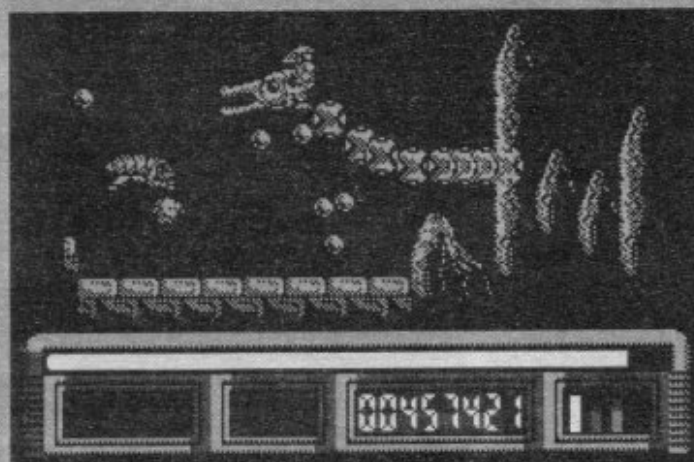


rozvinout možnosti neobvyklého podmořského prostředí. Dále je již na začátku hry hráči umožněno, aby si vybral z několika podmořských plavidel a z velmi pestré nabídky výzbroje, jejíž některé možnosti jsou zcela originální a dosud nikde nepoužité. Teprve pak se nahrává první z 8-mi levelů hry. A protože byla později vyrobena verze X-OUT i pro Spectrum, jistě ty z vás, kteří hru ještě neviděli, bude zajímat, jak to nakonec s touto verzí dopadlo.

**JAK NAKUPOVAT VÝZBROJ**

Po nahrání několika úvodních bloků se objevíte v "obchodě", kde vám postava ve skafandru nabízí ke koupi jak malou bojovou ponorku, tak i rozmanitou výzbroj pro ni. Pod levou rukou obchodníka jsou umístěny kresby 4 plavidel, které máte na výběr, nahofe to nejjednodušší, dole to nejlepší, ale taky nejdražší. Všechno totiž něco stojí a vy máte na začátku 12000 jednotek peněz. Budete-li úspěšní ve hře v 1. levelu, opět se do obchodu vrátíte a za získané peníze si můžete pořídit opět lepší plavidlo a lepší výzbroj! Pokud ale využijete některý ze známých triků do této hry, nemusíte se ohlížet na cenu výzbroje, ani ponorek.

Ponorky máte k výběru 4 - horní, nejlevnější spíše připomíná nějakého



vodního brouka, do ní perfektní model budoucnosti. Pohyblivým kulatým kurzorem najdete na zvolenou ponorku a umístíte ji do mřížky vpravo. Pak si vyberte jeden ze tří laserů, umístěných pod pravou paží obchodníka. Laser střílí buď jednoduchý paprsek, dvojitý, nebo i trojitý - stačí zvolit některý z nich a umístít opět na mřížku do libovolného místa. Tím bychom měli vytvořenou základní sestavu pro jeden život. Pokud totiž nyní spustíte hru, budete mít jen jednu ponorku a jeden život - musíte si navolit ještě další dvě ponorky, stejným způsobem, jako tu první. Umístíte na mřížku další (třeba jinou) ponorku a předchozí typ se z mřížky ihned přesune doleva mezi dvě šipky a vy můžete novou ponorku vybavit. Chcete-li provést změnu, nebo přidat další výzbroj, stačí nastavit kurzor na jednu z šipek a stlačit FIRE - lod uprostřed mezi šipkami se přesune zpět na mřížku!

### ZRUŠENÍ VOLBY A START

Pokud se vám stane, že jste kurzorem vybrali ponorku, nebo zbraň, kterou jste nechtěli, nečávejte ji do mřížky, ale umístíte ji do pravého rohu dolů, na obrázek příšery s očima na

stopkách. Po stisku FIRE nepotřebná věc zmizí a můžete opakovat volbu. Máte-li naopak volbu kompletně hotovou, nahraní 1 levelu spustíte nastavením kurzoru na písmeno X v nápisu X-OUT nad příšerou a stiskem FIRE.

### PŘÍDAVNÁ VÝZBROJ PONORKY

Máme-li vybrané 3 ponorky a základní lasery, můžeme začít vybírat dodatečnou výzbroj. Kurzorem najedeme na zbraň a umístíme ji do libovolného místa na mřížku okolo umístění ponorky - zbraň se pak umístí sama.

- 1 - Samonaváděcí střely, které si samy najdou nějaký cíl a někdy zcela klikatou cestou ho pronásledují nahoru i dolů pod ponorku.
- 2 - Laserová ohnivá stěna. Hrozivá zbraň - stačí podržet pár sekund FIRE a pak uvolnit. Od ponorky se odpoutá ohnivá stěna a jak letí vpřed, ještě se rozšiřuje a ničí vše, na co po trase narazí.
- 3 - Nenašel jsem význam ani aktivaci této zbraně.
- 4 - Bomba-ježek, kterou vystřelíte z ponorky stiskem M (znak bomby máte v okénku pod akční obrazovkou). Bomba vyletí před ponorku a po chvíli se začne otáčet a střílet dokola kolem sebe na vaše nepřátele.
- 5 - Veliký a dlouhý laserový plamen, aktivuje se dlouhým stiskem FIRE, nezdá se ale moc účinný (snad jen na něco).
- 6 - Navolte si nějaký satelit (viz dále) a pak tuto volbu. Satelit bude místo klasických střel páliť dlouhé ohnivé střely.
- 7 - Něco jako bomba, která se oddělí od ponorky po stisku M a pohybuje se stále současně s vámi, občas vystřelí, těžko říci, k čemu by to mohlo být dobré, když to "nebochá"... Lze jich nést několik kusů.
- 8 - Ohromný dvojitý blesk, který vypustíte po delším stisku FIRE. Je dosti účinný a ničí živou i neživou sílu, velmi efektně na pohled.
- 9 - Ochranný štít, který po aktivaci tlačítkem M způsobí na určitý čas blikání ponorky a po tuto dobu její nezranitelnost. Vhodné na průjezd nebezpečných oblastí.

### PŘÍDAVNÉ BOJOVÉ SATELITY

Tyto satelity v boji sledují vaši ponorku a hlavně, pokud stlačíte FIRE střílejí, jako vaše plavidlo. Satelity se liší druhem svého pohybu, který vykonávají, pokud vy pohybujete se svým plavidlem. Podle toho, kde umístíte znak satelitu na mřížku v obchodě (do její do ní části), může být pak ve hře satelit umístěn u ponorky více vpředu, uprostřed, nebo vzadu!

- 1 - Základní satelit, sleduje plavidlo dole pod trupem. Při POHYBU ponorky má vždy určitou setrvačnost (jako by byl uvázaný na gumě) a pohybuje se pak chvíli před lodí, za ní i nad ní (podle





- pohybu vaší ponorky).
- 2 - Inteligentní satelit, normálně sleduje ponorku dole, ale jakmile "ucítí" vpředu nepřítele, kterého vy ještě ani nevidíte, posune se sám na úroveň nepřítel, pod ponorku, nebo nad ni. Vám pak stačí jen rychle mačkat FIRE!
  - 3 - Satelit-automat, který pluje u ponorky a stále se sám pohybuje nahoru a dolů. Mačkáte-li FIRE, svým neustálým pohybem tento satelit ochrání široký pruh vody okolo ponorky!
  - 4 - Další satelit, umístěný pod lodí, jehož typická vlastnost je ta, že pokud posunete ponorku dopředu, satelit se posune za ponorku dozadu a naopak. Je-li ponorka uprostřed obrazovky, je u ní rovněž. Jste-li zcela u hladiny, satelit se posune trochu dolů.
  - 5 - Další satelit-automat, který se sám neustále pohybuje v půlkruhu okolo ponorky, seshora přejde před před a pak dolů pod trup. Ochrání široký pruh vody okolo ponorky!
  - 6 - Kroužící satelit. Je umístěn pod před a pohybuje se pod ní po kruhové trase - neustále vykonává malé kruhy.
  - 7 - Kroužící satelit, neustále vykonává velké kruhy okolo celé ponorky a ochraňuje ji.
  - 8 - Kroužící satelit, neustále obíhá po trase velké elipsy nahoru a dolů u ponorky.

**DVA PERFEKTNÍ TRIKY DO HRY**

U této hry máte možnost tzv. "CHEAT MODE" - ošizení programu, které je už naprogramováno autory. Ten, kdo objeví,



PŘIDAVNÁ  
VÝZBROJ  
X-OUT

BOJOVÉ  
SATELITY  
X-OUT

kurzorem najížděli na nějakou ponorku, nastavte kurzor na trojúhelník vedle obchodníka, který směhuje DOLŮ a stlačte FIRE! Na mřížce vpravo se objeví jedna z ponorek, navíc již plně vyzbrojená! Nemačkejte už nic jiného a hned ukončete nákup najetím kurzoru na písmeno X vpravo dole. Když se rozjede hra, máte vyzbrojenou ponorku lepší verze po dobu 1 života a po její ztrátě běžný model a nekonečné životy!

**CHEAT číslo 2** - ten je ještě zajímavější a málokdo ho zná. Zvolte si nejlevnější model ponorky (ten horní) a umístěte na mřížku. Pak si zvolte jednopaprskový laser (ten horní) a umístěte ho obchodníkovi do obličeje a stlačte FIRE! Co se stane? Pohlédte na číslo, udávající množství vašich peněz (pod nápisem X-OUT) - máte nyní 500 000, tzn. 41 x více, než je běžné na začátku hry. Za tyto peníze si můžete zvolit 3 ponorky a vyzkoušet ty nejrozmantější varianty výzbroje, nemáte však nekonečné životy.

**PRŮBĚH VLASTNÍ HRY**

X-OUT je klasická vodorovně se posouvající střílečka, obdobná R-TYPE. V určitých oblastech je ale odlišná. Hra ve verzi 48 kB je bohužel bez zvuku a obě verze jsou v podstatě jen dvoubarevné (například černobílá). Nutno však přiznat, že propracovanost a detailnost této grafiky je vynikající, stejně tak jako obrovská rozmanitost a pestrost živočichů, bytostí a strojů, s nimiž se zde setkáte. Jsou zde rozsáhlá podmořská města několika druhů - opevněná, pálcí ze všech hlavních svých děl, města krystalická, města podmořských laboratoří, města lávy a podmořských sopek. A všude na vás pálí stovky hlavní, střílejí

vrhače samonaváděcích a chytrých raket, které vás pronásledují do všech míst, proti vám vyplouvají různá bojová plavidla i ve tvaru obrněných ryb, všelijací bojovní roboti, mnohočlávkoví draci, medúzy, u hladiny se jeví nastražené miny, objevují se labyrinty zdí a neprostupné stěny a desítky a desítky dalších divotvorností. Konec každého levelu hrdájí pořádné potvory, které jsou opravdu vždy krásně vykreslené a mají často jen jediný slabý bod, který musíte objevit pro jejich zničení a postup do dalšího levelu.

X-OUT má však i značně širší pole boje. Obrazovka se neposouvá jen zprava doleva, ale podle pohybu vaší ponorky se posouvá nahoru i dolů, kde se pak objevují rozsáhlé části podmořských měst, nebo nahoře hladina, či skalnatý povrch podmořských jeskyní. Takto rozšířené pole akce je opravdu přínosem a spolu s velmi rozmanitou výzbrojí a různými bojovými satelity to vcelku činí z X-OUT velmi dobrou střílečku i přes nedostatek zvuku a barvy. Je zde opravdu na čem se vyřádit a když to celé zvládnete, odměnou vám bude hezký a barevný (!) obrázek s poděkováním zastatečny boj!

To je vše, co vám o X-OUT řeknu, pokud vás to "nalákalo" a chcete se pustit do těžkého boje, sežeňte si tuto hru, což všem fandům nažhavených joysticků opravdu vřele doporučuji!



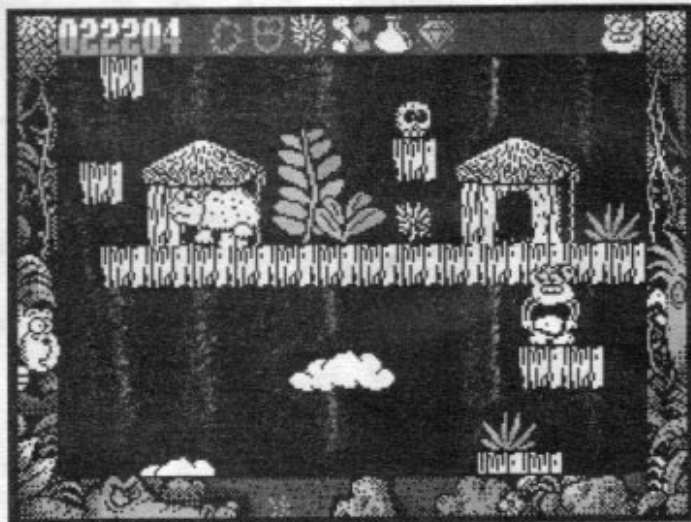


Hrdina hry se nám proměnil ve statnou opici s přitomněm výrazem obličeje, která vás zavede do bujné džungle s množstvím mohutných stromů, visících lián, kapradin a hromady místního zvířectva.

**T**ato hra patří k dalším produktům firmy CODE MASTERS a pro tuto firmu ji programoval MARTYN HARTLEY, od něž pochází i hra BIG NOSE'S AMERICAN ADVENTURE. Po prvních pár sekundách od startu hry to bezpečně poznáte podle stylu grafiky, znáte-li hru BIG NOSE. Autor zde opět vyrobil nenáročnou, ale dobře provedenou "platform game" - plošinovou skákač hru s vertikálním posuvem obrazovky nahoru. Hrdina hry se nám proměnil ve statnou opici s přitomněm výrazem obličeje, která vás zavede do bujné džungle s množstvím mohutných stromů, visících lián, kapradin a hromady místního zvířectva.

nebo na dalších místech. Přitom nesmíte žádný vynechat, nebo je sebrat v nesprávném pořadí. Poté, co každý předmět seberete, jeho kresba na horním okraji obrazovky začne blikat, takže máte dobrý přehled o tom, co je dalšího na řadě. Pokud něco vynecháte a chcete sebrat další předmět, přijdete o život!

Postup nahoru však nebude tak



musíte ve vymezeném čase 20-ti sekund skákat nahoru po plošinách a sebrat co nejvíce diamantů, za něž jsou



## CODE MASTERS 1991

# TARZAN GOES APE

Co je cílem hry? Nic jednoduššího - vždy se musíte s opicí dostat až na samý vrchol každého levelu a cestou posbírat všechny vyznačené předměty, které vidíte vždy na horním okraji obrazovky. V 1 LEVELU to je náhrdelník, štít, rostlina, kosti, láhev a velký diamant. Všechny tyto předměty jsou rozmístěny na různých větvích a listech v džungli,

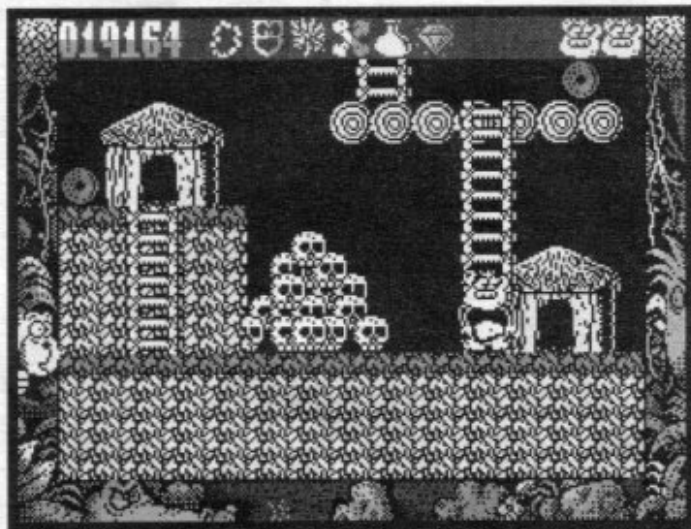
snadný, jak se zdá. Přeskakování po listech a větvích, nebo šplhání po liánách celkem jde, musíte si však vždy předem "vyčistit cestu" od nepříjemných protivníků, kteří se vyskytují nad vámi ve větvích - od hadů, krokodýlů, nosorožce (!) atd. Ve výskoku a správně natočení na

ně hoďte sérii kokosových ořechů a je to! Házet lze i při šplhu po liáně! Po zdolání části džungle se náš opičák dostane výskoky po větvích až do opičího ráje, kde létají sympatičtí, leč na dotek smrtící andělíčci. Teprve až projdete opět celé toto nebe, spatříte nahoře poslední prémii 1 LEVELU - velký diamant.

Po sebrání diamantu se začne mezihra, kde

samozejmě body navíc. Teprve pak se objeví náš opičák na startu 2 LEVELU hry. Tato druhá část se odehrává v indiánské vesnici, kde se kromě indiánů s čelenkami, nosorožce, opět nebezpečných andělů lze setkat i s jinými nebezpečnými předměty. Seberete-li například jeden druh lebky, obrátí se vám ovládnání, jiný druh lebky vám pak přivodí náhlou smrt. Opět zde musíte postupovat stále nahoru a sbírat prémiové předměty, až po poslední diamant. Další mezihra a sbírání diamantů na čas vás dělí už od třetího LEVELU. Zde začnete opět s jinou grafikou - je zde jakýsi druh kamenných paláců a plošin a opět směřujete nahoru k opičímu nebi... Kolik LEVELŮ tato hra má nevím a pokud budete trpěliví a obratní, jistě si to ověříte rádi sami.

Ještě pár poznámek na konec. Před startem hry si můžete zvolit start hry v mnohobarevném režimu, nebo monochromatickém. Není však nutno vypínat barvy, hra je i tak dosti přehledná. Po ztrátě všech 3 životů si vložíte své jméno a program se vás ještě zeptá, zda jste kluk (DUDE), nebo holka (LADY) a podle toho vám ke jménu v tabulce nejlepších přidá správný obrázek.







TARZAN GOES APE je nenáročná hra, vhodná i pro začátečníky. Pokud se však chcete dostat do 3 levelu, musíte především prokázat dost zručnosti. Grafika je na solidní úrovni, posuv obrazovky je plynulý, barevnost hrací plochy rovněž postačuje a působí sympaticky. Není to žádný trhák ani geniální nápad, ale

solidně provedená platform game. Pokud je máte rádi, zahrejte si tuto hru. Zvuky pro AY-3-8912 v testované verzi hry nebyly.

- Petr -



Autory musím pochválit za hudbu a zvuky pro AY-3-8912, které jsou i ve verzi pro 48 kB počítače a jsou velmi dobré.



obrazovky.

Podají-li se vás sestřelit první vlnu nepřátel, nápis WEL DONE WAVE TWO, vám signalizuje, že začíná druhá vlna útoku nepřátel, kteří se v nové formaci objeví opět v počtu 12 na obrazovce. Zlikvidujete-li i tuhle skupinu, objeví se text BEWARE OF KILLING EGGS a následuje první ze dvou bojů se smrtícími vejci ptáka MEGA PHOENIXE. Formace vajec se bleskurychle přesouvá z jedné strany obrazovky na druhou a pokud zaváháte a některé hned nesestřelíte, skořápky prasknou a začnou se z nich klubat kosmičtí ptáci. Rychle se je snažte sestřelit, anebo jim alespoň ustřílet křídla, jinak po vás rovněž začnou pálit své jedovaté střely.

Podají-li se vám je nakonec postřílet, spatříte text BEWARE OF MEGA PHOENIX a objeví se sám hlavní hrdina, kosmický pták MEGA PHOENIX v celé své kráse - obrovská kovová létací potvora, která začne divoce poletovat okolo vás a shazovat na vás svá kosmická vejce. Snažte se co nejčastěji zasáhnout MEGA PHOENIXE i jeho vejce. Zbývající energii MEGA PHOENIXE ukazuje indikátor MEGA (nahofe obrazovky). Pozor však na skořápky vajec, které dopadnou až na zem! Pokud jim neuhnete dostatečně daleko do boku, mohou svým zásahem zničit vaši loď!

Pokud šťastně zničíte i tuhle potvoru, odměnou vám bude to, že z ní vypadne kulatý váleček s nápisem POW, který musíte zachytit! Pokud se tak stane, získáte zesílený laser, který nyní bude vystřelovat široký paprsek, což bude opravdu dobrá věc. Dejte však pozor na to, aby vás těsně před tím nezasáhla skořápka vejce - pak váleček nezískáte! Dále vás už vás čeká jen souboj s mateřskou kosmickou lodí nepřátel - PHOENIX SHIP. Obrovská ocelová potvora roztodivných tvarů se objeví na obrazovce, doprovázena rojem svých kosmických lodí. V dolní části této mateřské lodi se vlní široký pruh ochranného energetického pole, které musíte prostřílet v celé jeho šířce. Mateřská loď přitom stále sestupuje níže a níže, občas také střelí, nebo posílá své malé lodě do útoku na vás. Během této akce nesmíte být zasaženi, jinak se loď vrátí opět nahoru s opraveným energetickým polem a začínáte znovu! Budete-li obratní a podaří-li se vám nakonec zničit mateřskou loď PHOENIX SHIP, ukončili jste šťastně LEVEL 1 a můžete začít

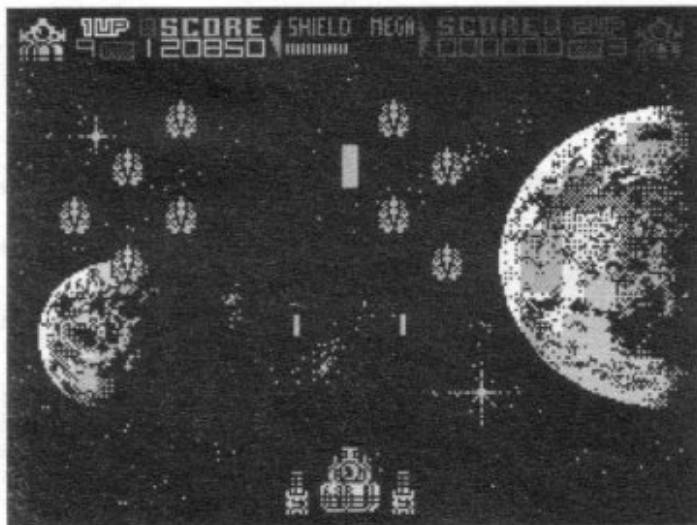


Všem jistě známá španělská firma DINAMIC vydala v 1991 roce hru, která starým majitelům Spectrum okamžitě připomene hru PHOENIX, kterou v 1983 vydala firma MEGADODO. Na obranu firmy DINAMIC však nutno uvést, že nová verze MEGA PHOENIX je dost zmodernizovaná, grafika je podstatně dokonalejší a navíc přibyla i docela kvalitní úvodní hudba a zvuky ve hře pro obvod AY-3-8912 (MELODIK, BEST aj.)

Jste-li náhodou novými majiteli Didaktiku, Kompaktu, nebo snad Spectra, sdělím vám, o co tedy ve hře MEGA PHOENIX běží. Po startu a navolení ovládání se před vámi objeví kosmický prostor se dvěma planetami a hvězdami posetým nebem. V dolní části obrazovky se pohybuje vámi ovládaná kosmická loď s

laserovým dělem. V horní části obrazovky se pak objeví 12 nepřátelských kosmických lodí, seskupených do útočné formace a pohybujiících se pravidelně zleva doprava a zpět. Občas se některá spustí střemhlavým letem dolů a zaútočí na váš kosmický koráb a pokud rychle neuhnete, nebo ji nesestřelíte, zničí ona vás. Pokud spustíte palbu, tak se váš laserový kanón působivě pohybuje. V případě velkého nebezpečí můžete použít svůj ochranný štít, které se zapíná definovaným tlačítkem SHIELD a po určité době způsobí nezranitelnost vaší kosmické lodi, která však zůstane stát na jednom místě. Pro opětovné použití ochranného štítu musíte vyčkat, až se v něm nahromadí opět energie, což vám signalizuje sloupcový ukazatel SHIELD ve středu horního okraje





zнову obtížnější LEVEL 2, který bude probíhat stejně, jako celý LEVEL 1, jen nepřátelé budou o něco útočnější.

V dalších levelech hry, vždy v momentu, kdy zničíte ptáka MEGA PHOENIXE a seberete padající válec, obdržíte znovu další posílení vašich laserových zbraní. Nejdříve dva malé boční lasery, které se později změní ve větší a nakonec v mohutné dva boční lasery se širokými paprsky. Z jedné strany je to výhoda, protože snadněji zasáhnete cíle, avšak i vaše kosmická loď je mnohem větší a snadněji ji lze zasáhnout, takže se budete muset dost snažit, abyste celý boj ve zdraví přežili. Jinak dobrá rada - raději stále držte FIRE a manévrujte s kosmickou lodí. Neustálé mačkání FIRE není tak účinné a navíc je dost únavné.

Co tedy říci na závěr - MEGA PHOENIX touto inovací skutečně získal na hodnotě. Grafika je tomuto typu her postačující, je dokonce vícebarevná, animace všech objektů a kosmických lodí je kvalitní a zdá se, že zde nejsou žádné viditelné problémy, až na vcelku dosti jednoduchou starou myšlenku a opakující se děj. Pochválit však autory musím za hudbu a zvuky pro AY-3-8912, které jsou i ve



verzi pro 48 kB počítače a jsou velmi dobré. Hraje zde úvodní hudba před hrou a volitelně dokonce i ve hře. Během hry lze slyšet mnoho dalších různých zvuků, které působí dobrým dojmem a přispívají k lepšímu vyznění celé hry. Holdujete-li tedy takovému to nenáročným střilečkám, jako MEGA PHOENIX, budete určitě s touto hrou spokojeni!

- Petr -

Vyžaduje cvik, zručnost i trochu přemýšlení a technické provedení rovněž uspokojí většinu z vás, protože nemá větší nedostatky.

# A F R I C A N

# T R A I L

# S I M U L A T O R

POSITIVE 1991

Už titulní obrazovka se silným motocyklem nám napovídá, že AFRICAN TRAIL SIMULATOR je program, snažící se simulovat motocyklové závody na těžkém africkém terénu. Toto další dílo španělských autorů nabízí firma POSITIVE od roku 1991. Takže se podíváme na to, co nám tento program může nabídnout.

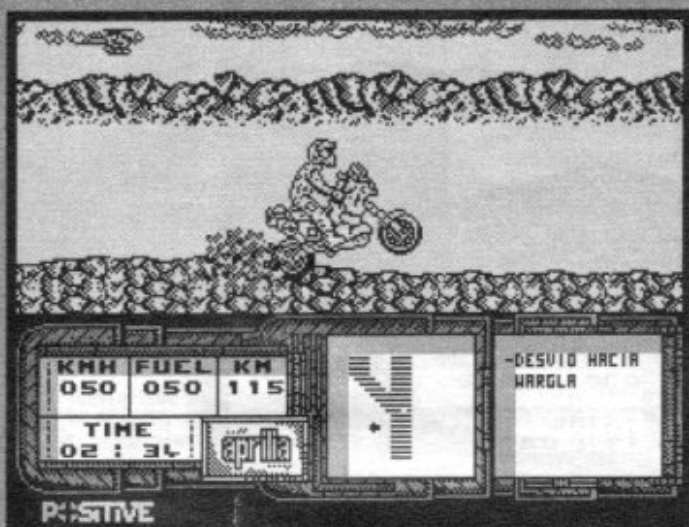
Po nahrání hry se ozve dokonce jednoduchá melodie pro obvod AY-3-8912 (MELODIK, BEST aj.) a před vámi se objeví zajisté velmi oblíbené menu se španělskými texty. Nabízí vám tyto možnosti:

- 1 - PRACTICA - nácvik jízdy a ovládání motocyklu
- 2 - MAQUINA - výběr motocyklu
- 3 - CONTRINCANTE - výběr vašeho protivníka
- 4 - EQUIPO - výběr vybavení na cestu
- 5 - CARRERA - start vlastního závodu
- 6 - REDEFINE - volba ovládání

#### REDEFINE - VOLBA OVLÁDÁNÍ

Nejdříve doporučuji zvolit si volbu 6 REDEFINE a navolit joystick nebo klávesnici (JOYSTICK S/N). S znamení S1 - ano. Další tlačítka jsou: DISPARO - FIRE, ARRIBA - nahoru, ABAJO - dolů, IZQUIERDA - vlevo, DERECHA - vpravo, ABORT - ukončení hry.





**PRACTICAR - NÁCVIK JÍZDY**

Tato volba vám umožní seznámit se s tím, jak vůbec vlastní hra bude vypadat, jak se řídí motocykl a jaké jsou možné nástrahy a nebezpečí během jízdy. Zpět z tohoto tréninku se dostanete stiskem volitelného tlačítka ABORT.

**MAQUINA - VOLBA MOTOCYKLU**

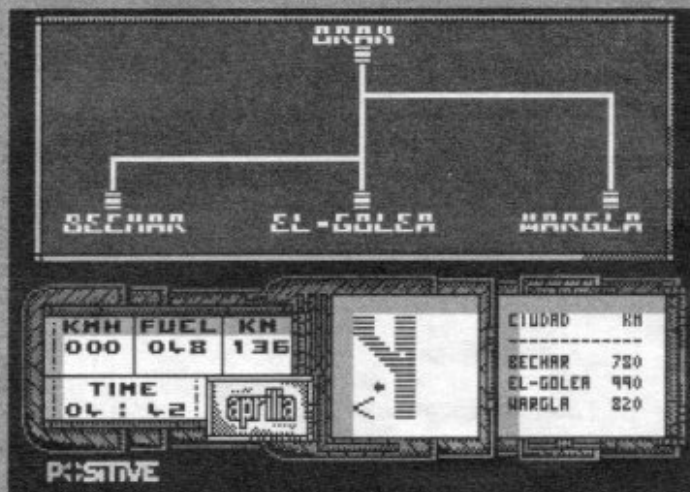
Tato volba vám umožní vybrat si pro závod jeden ze tří motocyklů, jejichž kresby se vám představí i s příslušným popisem: DERBI 50 SAVANNAH - veloc (rychlost) 100 km/hod, consumo (spotřeba) 5 litrů, deposito (zásoba paliva) 4 litry, APRILIA 125 TAREG RALLY - rychlost 150 km/hod, spotřeba 7 litrů, zásoba paliva 57 litrů. KAWASAKI 650 TENGAJ - rychlost 180 km/hod, spotřeba 8 litrů, zásoba paliva 65 litrů. Ovládání rychlejšího a těžšího motocyklu vyšší kubatury bude jistě obtížnější a je na vás, abyste si v praxi zjistili příslušné rozdíly v řízení každého ze tří motocyklů.

**CONTRINCANTE VOLBA PROTIVNÍKA**

Po této volbě se vám představí portréty 5-ti závodníků, z nichž jeden může být v závodě vaším soupeřem. Navolte si jednoho z nich a stlačte FIRE. Vašimi soupeři v závodě mohou být:

- NICE WOM - žena, švédka, drzá a troufalá, stupeň nebezpečnosti 5
- JACK TRIPPER - angličan, velmi zručný, stupeň nebezpečnosti 6
- MAMOLO PEREZ - španěl, velmi zkušený, stupeň nebezpečnosti 7
- SPEEDY JOE - američan, velmi rychlý, stupeň nebezpečnosti 9

**ARMA LETAL - pistole  
BRUJULA ELECTRONICA -  
elektronický kompas**



**MAPA - mapa trasy závodu**

**PŘÍSTROJOVÝ PANEL**

V jeho levé části jsou: ukazatel rychlosti (KMH), množství paliva v nádrži (FUEL), ujeté kilometry (KM) a čas jízdy (TIME). Ve střední části je velký displej, na němž se během závodu vykresluje trasa závodu a její odbočky. Zároveň se po trase posouvá pohyblivý bod, který ukazuje vaši polohu na silnici. Směrovými

MAC MUTANT - venušan (I), jezdec sebevrah, stupeň nebezpečí 10

**EQUIPO -  
VYBAVENÍ**

Na trasu závodu si sebou můžete si vzít některé z těchto věcí, jejichž obrázky uvidíte na obrazovce. Nastavte na příslušný obrázek pohyblivý kurzor a stlačte FIRE.

- FUEL EXTRA - palivo navíc
- BOTIQUIN - příruční lékárnička

tlačítka vlevo - vpravo musíte udržovat motocykl na správné trase a zároveň včas správně odbočit.

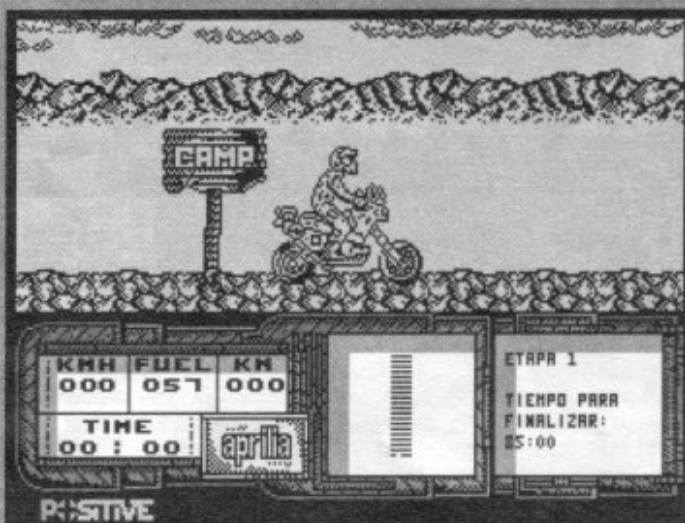
V pravé části panelu je další displej, na němž se vypisují zprávy o jednotlivých etapách a o vzdálenostech mezi jednotlivými městy na trase závodu.

Kromě toho, pokud motocykl stojí, po stisku FIRE se v horní části obrazovky objeví (ale ne vždy!) celá trasa každé etapy i s odbočkami a názvy města startu (nahore) a cíle etap (dole). Každá etapa má přitom až tři cílová města. Zároveň se v dolním pravém displeji objeví vzdálenosti od startu do každého ze tří cílů etapy.

**PRŮBĚH VLASTNÍHO ZÁVODU**

A je tu start závodu! Objeví se boční pohled na profil trasy a váš jezdec na motocyklu. Motocykl se mírně pohupuje a vy vidíte odpočítávání posledních sekund, zbývajících do startu závodu. Displej vám ukáže, kolik je maximální povolený čas na

projetí 1 etapy. Na obzoru jsou vzdálené hory, občas proletí doprovodný vrtulník. Šest, pět, čtyři... nula, start! Vyrážíme vpřed... Tlačítkem "nahoru" přidáte plyn, za koly se objeví zvířený prach a náš stroj vyráží rychle kupředu. Zpočátku budete asi často havarovat, než přijдете na správnou techniku řízení motocyklu při sjezdu z kopců a při přeježdění terénních nerovností a hrboilů na trase. Řeknu vám jen, že vše se dá správným tréninkem zvládnout a musíte se naučit ve správných okamžicích vždy zvedat přední kolo motocyklu a jet chvíli jen po zadním kole! Zvednutí předního kola nastane, pokud během jízdy stlačíte a držíte FIRE. Dbejte na to, abyste při sjezdu z kopce měli přední kolo spíše zvednuté, stejně tak při





nájezdu na kopeček, nebo terénní nerovnosti, pokud jedete vyšší rychlostí!

Vyjedete-li z trasy, nebo jedete-li příliš rychle a havarujete, motocykl i s jezdcem se převrátí a chvíli trvá, než se sám zvedne a pokračuje v závodě - tím ztratí samozřejmě čas. Nemusíte taky pořád pálit na plný plyn, časová rezerva je dost velká a spíše vám může dojít palivo.

Rozmyslete si taky a vyzkoušejte, které předměty je dobré si vzít sebou na trasu závodu a jak se to projevilo. Jinak pokud si vezmete pistolí, střelát můžete za jízdy po stisku FIRE + směr vpravo. Během závodu taky nemůžete stále beztretně padat s motocyklem na zem. Počet pádů je omezený a jistá věc vám v přežití pádu pomůže. Po větším množství pádů však uvidíte hlášení, že jste těžce zraněn a skončili jste v nemocnici!

Během jízdy si dávejte pozor na zatáčky, odbočky trasy a na to, abyste nevyjeli mimo silnici - jinak následuje nebezpečný pád! Sledujte čas závodu, ať nepřijedete pozdě a taky počet projetych kilometrů. Po případném zastavení si stiskem FIRE vyvolejte mapu a zjistíte vzdálenosti do cíle etapy. Pokud vám vystačí benzín a dojedete do některého z cílů etapy, objeví se po dojetí znovu úvodní menu se šesti volbami. Můžete si znovu navolit potřebné věci a pokračovat do další etapy závodu... Ve druhé etapě následuje jízda v poušti, kde nejsou vyznačeny silnice a střední displej proto žádné neukazuje, takže budete muset přijít na to, jak se dostat správně do cíle. Pomůže vám však jistý přístroj a zkušenost, jak využít jeho informací pro dodržení správného směru jízdy. Jinak se z hlášení dozvíte, že jste zabloudili a závod pro vás končí... Také se může stát, že na trati dohoníte svého soupeře na motocyklu a budete muset přijít na to, jak ho předjet!

#### ZPRÁVY ZE ZÁVODU

Na pravém displeji můžete během jízdy číst například tato zprávy:

**TIEMPO PARA FINALIZAR** - čas na dokončení etapy

**DESVIO HACIA WARGLA** - odbočka směrem na město WARGLA

**EL BOTIQUIN TE PERMITE CONTINUAR** - lékárnička ti dovoli jet dále

**PERDIDO EN EL DESIERTO** - ztratil jste se v poušti

**HOSTILIDAD PROXIMA** - nebezpečná vzdálenost dalšího jezdce

**NO ESTAS ORIENTADO** - špatná orientace v terénu

**UNA CAIDA HAS SERA FATAL** - další pád bude už pro vás tragický

**CAIDA** - pád z motocyklu

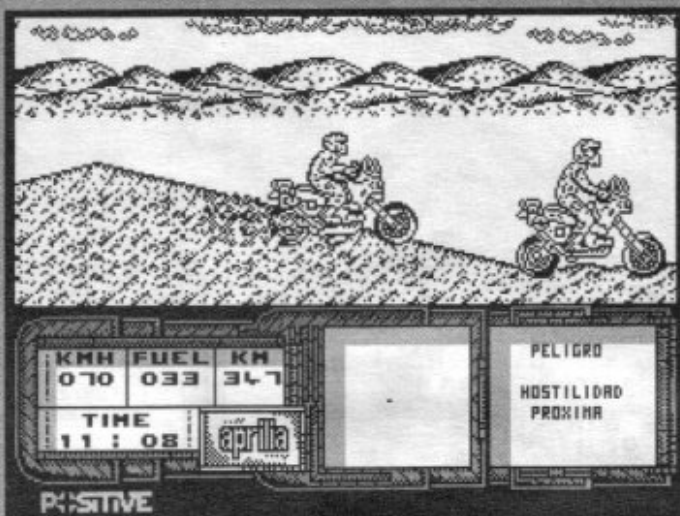
**PELIGRO** - nebezpečí

**DESTINO** - směr

**CIUDAD** - město

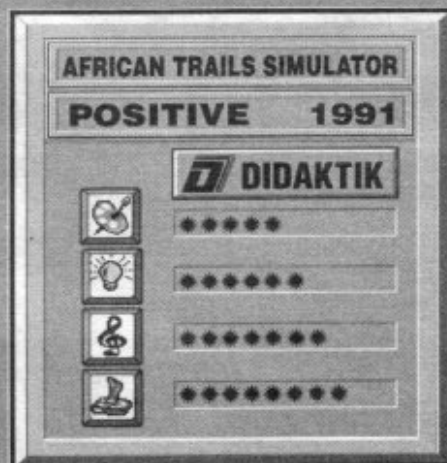
#### ZHODNOCENÍ

Hra AFRICAN TRAIL SIMULATOR patří k těm, které by mohly zaujmout větší část majitelů počítačů. Hra sice nevyzniká špičkovou grafikou, ani zářivými barvami, ale je zpracována tak, že si jí asi se zájmem zahrajete. Vyžaduje cvik, zručnost i trochu přemýšlení a technické provedení rovněž uspokojí většinu z vás, protože nemá větší nedostatky. Všechny pohyby motocyklu a řidiče působí přirozeně, stejně tak je dobré i jeho řízení.



Hra podporuje i hudební obvod AY-3-8912 (zvuky motoru, řazení pády a další zvuky). Máte-li rádi motocyklové hry, rozhodně si AFRICAN TRAIL SIMULATOR zahrajte!

- Petr -



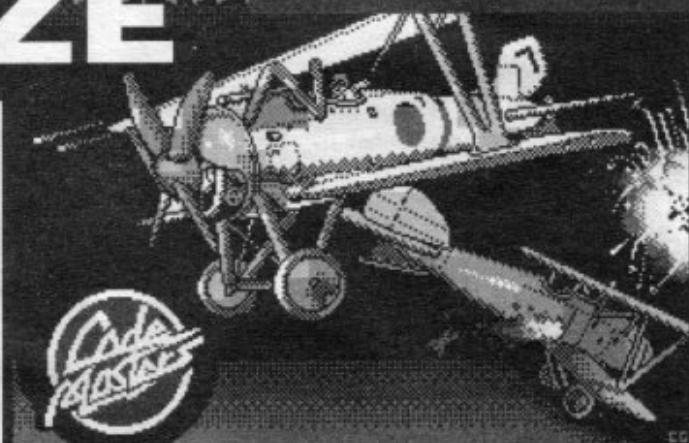
# KAMIKAZE

CODE MASTERS 1990

**K**dyž jsem si poprvé nahrál tuto hru, vydanou opět firmou CODE MASTERS v 1990 roce, příjemně mě překvapila nádherná titulní obrazovka, na níž jsou zobrazeny dva historické dvouplošníky v souboji. Autor této obrazovky si opravdu zaslouží pochvalu! Takto příjemně naladěný, byl jsem pln očekávání, jaká že to hra se skrývá pod slibným názvem KAMIKAZE (sebevrah).

Začátek vypadal docela slibně - objevilo se letiště s velkou budovou

velitelství, na jejíž střeše v divokém větru vlála vlajka. Po povelu SCRAMBLE z budovy vyběhl mrňavý pilot a ostošest utíkal do svého dvouplošníku, který stál opodál. Naskočil dovnitř,







motor se rozběhl a... a zbytek už byl na mně. Po stisku směru "nahoru" letadélko vyrazilo hbitě k obloze. Jen tak tak jsem se vyhnul dalšímu, kupodivu zjevně tryskovému letadlu, které vyrazilo nečekaně zleva proti mně (asi nepřítelova tajná zbraň), bohužel to další letadlo využilo mého překvapení, parádně mě "sejmulo" a moje stíhačka si to sama zamířila špičkou k zemi, aby z ní vzápětí zbyly jen trosky...

Ahaaa... říkám si, tak takhle je to! Náležitě nažhaven do boje s okřídlenými vzdušnými piráty startuji znovu a už si



dávám větší pozor. Zkouším manévrovat a zjišťuji, že letadélko docela dobře reaguje na rychlé změny výšky a směru letu, dovede zpomalovat a zrychlovat a přesouvat se tak k levému, nebo pravému okraji obrazovky a dokonce lze po současném stisku FIRE a směru změnit směr letu a letět zpět (změní se i směr posuvu obrazovky). Po čase však stejně opět klesám k zemi... Nevzdávám se a znovu mířím k obloze (přece tím tehle popis neukončím!) odhodlán, zjistit další skutečnosti.

Konečně padá několik padouchů v plamenech k zemi a já se dostávám nad nové a nepoznané území nepřítel. Dole se dokonce mihl pořádný tank a začal po mém letadélku drze střílet! Ale jak na něj? Odpověď mi dala vzápětí má úspěšná bojová akce. Vesele si to kolem mně profícel dvouplošník, zjevně přetížený ohromnou bombou, která mu visela pod trupem. Tu se objevil nápis GET THE BOMB (seber bombu). Má vytrénovaná ruka s prstem na spoušti ho rychle poslala k zemi a chudák bomba padala osamocené za ním... Rychle otočím

letoun taky dolů, zachytím bombu a... už ji mám upevněnou na svém dvouplošníku! Pak se v dolní části obrazovky se objevil další povel - KAMIKAZE PRISON (bombarduj vězení) - takže žádný tank, nutno zničit vězení, v němž nepřítel drží zajatce. A protože jste KAMIKAZE, nebudete provádět žádné shazování bomb na vězení, nýbrž se od vás očekává, že s celým letounem a svojí osobou prásknete i s bombou do budovy vězení, která je označena velkou blikající šipkou!

A ejhle! Po provedeném střemhlavém pádu na vězení se můj letounek opět objevil na zemi u vězení, z něhož k letounu vyběhlo několik postavíček. Text RETURN TO BASE (vrať se na základnu) a blížící se střílející tank mi napověděl, že bude vhodné, co nejrychleji odstartovat, což se taky po stisku "nahoru" podařilo a já zamířil celý šťastný opět k domovu... Nakonec se mi podařilo opravdu i přistát na mateřské základně, osvobození zajatci z mého dvouplošníku spokojeně vyběhli do budovy a já mohl začít plnit další úkol...

V další úrovni hry je to obdobné, opět zničíte vězení "ukradenou" bombou a zachraňujete zajatce, vše je ale o něco obtížnější. Objevují se parašutisté (na dotek nebezpeční), kterým lze ustřílet padák a oni pak hezky padají k zemi... bohužel moc rychle. Po zemi jezdí kromě tanků i motocykly, později se objeví i nějaké šíleně rychlé UFO a bůhví co ještě. Tank i motocykly lze ale sestřílet v nízkém letu u země z palubního kanónu! Těm, kteří to budou chtít taky zkusit, doporučuji

držet FIRE stále zmáčkuté, spíše se pak jen manévrováním ubráníte před množstvím letadel.

Závěrečné slovo - no nevím, hra vypadá celkem sympaticky, děj je jednoduchý, úkol je jasný, horší je to ale s hratelností. Hra je asi až příliš obtížná, každý pouhý dotek budovy a cizího letadla končí havárií a musel jsem moc trénovat, abych uhrál alespoň tohle. Grafika je přiměřená, rovněž něco barev, není to celkem tak špatné, ale mohlo by to být přece jen lepší! Kdo má zájem, může si zahrát KAMIKAZE! Zvuky pro AY-3-8912 v testované verzi hry nebyly.

- Petr -

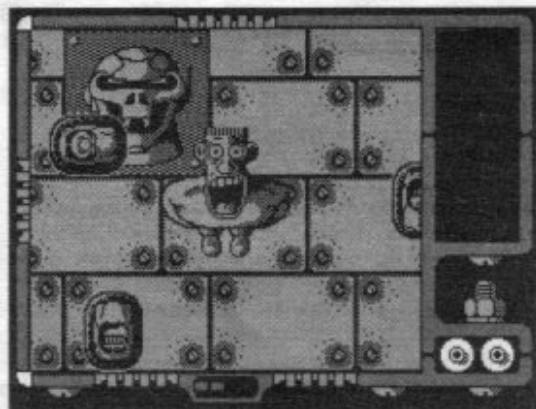


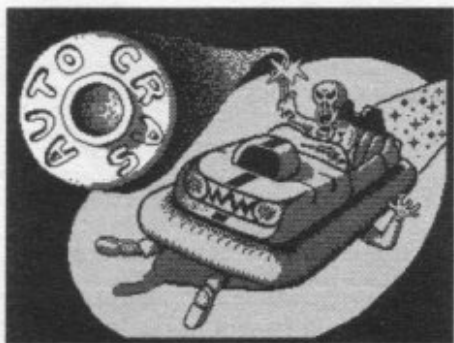
**A tak jako u skutečné jízdy na autodromu i zde jde o to, abychom auto, v němž jede náš protivník, dohnali a pak do něho pořádně vrazili.**

**DIABOLICO SOFTWARE 1991**

# AUTO CRAS

Tohle dílko méně známé španělské firmy asi každého, kdo si je nahraje do počítače, poněkud svým námětem překvapí. Žádní zelení muži z kosmu, žádné kosmické lodě, ani střelba na opevněná vojska, žádné bludiště, ani adventura... Námětem této hry je činnost, kterou jistě mnozí z vás rádi provozují, pokud k ní mají příležitost - jedná se o jízdu autičky na autodromu. A tak jako u skutečné jízdy na autodromu i zde jde o to, abychom auto, v němž jede náš protivník, dohnali a pak do něho pořádně vrazili. Pokud se to stalo někomu z vás, víte, že taková povedená srážka člověkem pořádně





ně otřese a někdy máte co dělat, abyste nevypadli z autíčka ven.

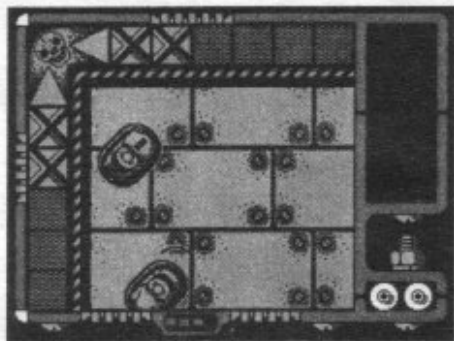
No a přesně to bude vaším cílem ve hře AUTO CRAS. Po ploše zhruba čtvercového autodromu jezdí dva řidiči - vy a váš protivník. Na ploše stojí i několik prázdných autíček, které později můžete využít. Dvěma tlačítky, nebo joystickem ovládáte směr jízdy vozidla, které se vždy samo rozjíždí a zvyšuje rychlost. Musíte vyhledat vozidlo protivníka a vrazit do jeho vozu z určitého směru. Pokud to provedete dobře, uvidíte, jak váš protivník vyletí z autíčka vysoko nahoru až "k obloze" a vy na obrazovce uvidíte jeho vyděšený obličej. Pokud do vás vrazí váš protivník, uvidíte ve stejném "kosmickém letu" sami sebe.

Po tomto "výletu" se obrazovka přesune k okraji autodromu, kde uvidíte stát postavíčku. To jste vy - stačí stlačit příslušné tlačítko, které si volíte na začátku hry (MAR-CHA-chůze) a postavíčka vykročí na plochu autodromu, kde ji řídíte tak, aby vstoupila do některého z volných autíček na ploše. Dalším tlačítkem (PARAR) můžete chůzi postavíčky v případě potřeby zastavit. Nastoupíte tedy do auta a pokračujete ve své snaze vyrazit protivníka z autíčka ven. Ale

pozor! Budete-li během nastupování do prázdného auta neopatrní a protivník vás na ploše autodromu dohoní a přejede, udělá z vás elegantní "placku" a máte o život méně! Takže si tam moc dlouho nevykračujte a rychle nastupte. Tlačítek pro ovládání chůze lze jinak taky v případě potřeby použít i k zastavení rozjetého auta a pak znovu k jeho rozjetí.

No a to by tak k průběhu hry bylo asi všechno. Na bocích hrací plochy a dole je ještě několik důležitých ukazatelů. Vpravo jsou v okénku dva dlouhé sloupcové ukazatele rychlosti vašeho a protivníkovy vozidla. Dole pod nimi a pod velkou maticí šroubu jsou na začátku hry dva kolečka, která označují, že můžete nastoupit ještě do dvou volných autíček, můžete tedy 3 krát vyletět ven z auta. Dole pod hrací plochou je pak nenápadné malé okénko, v kterém jsou na začátku hry tři tlusté čáry, označující počet vašich životů. Ty můžete ztratit již zmíněným způsobem, kdy vás protivník přejede ve chvíli, kdy si vykračujete po ploše autodromu. Pokud přežijete první level, tak v dalších se setkáte ne s jedním, ale se dvěma a pak i se třemi auty s vašimi protivníky, což už asi bude moc na to, aby to kdokoli přežil...

Co říci na závěr? AUTO CRAS má vskutku nevšední námět a napoprvé je to docela zábavná hra. Každého asi nejvíc potěší rozšklebený obličej protivníka, který vyletí z auta "až k nebi", nebo jeho rozplácnutá silueta, když se vám ho občas podaří přejet. Nezdá se mi však, že je tento námět natolik poutavý, že se k téhle hře budete stále a stále vracet. Technické zpracování je na "standardní" španělské úrovni, s docela věrným grafickým zobrazením vozidel i kovové podlahy autodromu, auta mají dokonce i ten správný tvar s gumovými nárazníky. Grafika je sice většinou jen dvoubarevná, ale pohyby autíček jsou přirozené, včetně vzájemných nárazů. Hra dokonce podporuje i zvuky pro obvod AY-3-8912, ale pouze



vzájemné nárazy vozidel a nárazy do hrazení, což je přece jen dost málo a i tak jejich kvalita je "nic moc". Pokud si chcete zkusit, jak dlouho u hry AUTO CRAS vydržíte, sežeňte si jí!

- Petr -



**FEUD je i přes své stáří zajímavá, nepřiliš složitá a hezky provedená hra. Na svou dobu má velice hezkou mnohobarevnou grafiku, bez atributových problémů, která velmi dobře ladí s celou hrou.**

## BULLDOG / MASTERTRONIC 1987

# FEUD

U této starší hry, kterou programovala firma BULLDOG, bychom mohli začít přímo klasicky. Bylo, nebylo, za sedmero řekami a deseti horami žili dva bratři - LEARIC a LEANORIC. Jak už to v těchto dávných dobách bývalo, oba byli

čarodějové. Jednoho dne se rozhodli, že se utkají v souboji, který už konečně rozhodne, kdo z nich je mocnějším a lepším čarodějem. Z toho pramení i název hra FEUD - hádka, svár.

Na a to je chvíle, kdy začíná akce hry

FEUD. Hráč ovládá postavu LEARICA, počítač převezme řízení LEANORICA. Děj se odehrává v tajemné a hezky zobrazené krajině, po které se nejdříve trochu porozhlédnete. Jak ale vést souboj, říkáte si asi. Samozřejmě, že pomocí kouzel a různých zaklínadel, které si můžete vyrobit a pak je vrhnout na protivníka. Kde ale vzít ty kouzla? Stačí se však trochu projít po této tajemné krajině a budete-li se pečlivě dívat, objevíte jistě kouzelné rostliny a tajemné květy. Stačí je správně namíchat podle receptů v kouzelné knize a kouzlo je hotovo!

Po startu hry se LEARIC objeví u své chýše, před níž stojí velký kotel. Vedte teď LEARICA po krajině a pečlivě hledejte třpytivé květy a rostliny. Stačí přes ně přejít a jsou vaše! Jenže co jste to našli? Nebojte se, dozvíte se to z knihy kouzel, kterou vidíte otevřenou vlevo dole na obrazovce. Každé kouzlo pak (jeho název je v horní části knihy) je vytvořeno ze dvou magických rostlin. Názvy rostlin, které jsou pro vytvoření kouzla potřeba, najdete v dolní části knihy pod názvem kouzla. Najdete-li tedy "podezřelou"





rostlinu, která vypadá, jako když se třpytí a mění barvy, seberte jí!

Kouzelná kniha se otevře na té stránce, kde je kouzlo, které tuto rostlinu používá. Název nalezené rostliny se na stránce knihy zvýrazní (zesvětlí). Nyní pro dokončení kouzla potřebujete najít i druhou magickou rostlinu, která je na této stránce. Nemusíte však hledat přesně tuto rostlinu, během putování po krajině najdete většinou nejdříve několik rostlin, které patří do různých kouzel, teprve později najdete od některého kouzla i druhou rostlinu. V jedné části krajiny je dokonce ohrazená zahrada, kde roste těchto magických rostlin větší počet, hledá ji však velmi nebezpečný zahradník a pokud nepoužijete určité kouzlo, těžko mu uniknete!

Pokud se vám tedy zvýrazní názvy obou rostlin v kouzelné knize, můžete zahájit druhou fázi výroby kouzla. Musíte se teď co nejrychleji vrátit ke své chýši, u níž jste začali hru - zřejmě bude nutné kreslit si mapu krajiny. Postavte se vedle velikého kotle, který stojí venku před chýší a nastavte si stránky kouzelné knihy na kouzlo od něhož máte obě rostliny. Stlačte na chvíli FIRE a magické síly v kotli promění rostliny na fungující kouzlo. Jeho vznik poznáte z toho, že nyní se musí zvýraznit i název kouzla! Stane-li se to, můžete kouzlo používat.

V kouzelné knize si můžete i listovat a zjišťovat si tak, jaké rostliny už máte a co vám ještě pro vznik určitého kouzla chybí. Listování provedete, stlačíte-li FIRE a pak současně s ním i směr vlevo, nebo vpravo!

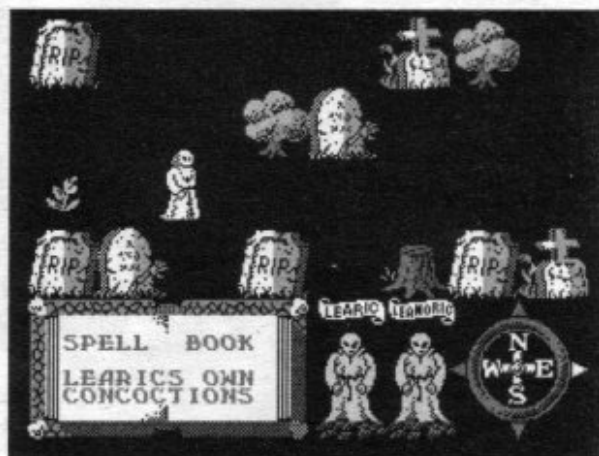
Váš bratr LEANORIC ovšem nesedí se založenýma rukama a také sbírá rostliny a připravuje si kouzla ve svém kotli u svého domku v jiném místě krajiny. Má-li už nějaké, rychle vás dohoní a uštědří vám pár ohnivých koulí (FIREBALL), nebo do vás pustí blesk (LIGHTNING). Tím vám ovšem náležitě ubere životních sil, což poznáte z toho, že se vaše druhá postava dole na obrazovce, vedle kouzelné knihy, o kus propadne do země! Po několika dalších zásazích se propadnete celý do hlubin země a je po vás, takže nezbyvá, než začít hru znovu. Budete se tedy muset nějak bránit, anebo LEANORICA předejít a zaútočit jako první.

Zakletí (kouzel) je celkem 12 - LIGHTNING, FIREBALL, HEAL, REVERSE, INVISIBLE, DOPPLEGANGER, FREEZE, SWIFT, ZOMBIE, SPRITES, PROTECT a TELEPORT. Zakletí (kouzla) mohou být buď útočná, která uberou vašemu protivníkovi životní sílu jako např. FIREBALL (ohnivý míč) a LIGHTNING (blesk), nebo kouzla obranná - např. PROTECT, které vás na čas ochrání před působením kouzel LEANORICA, anebo zase INVISIBLE vás na čas učiní neviditelným. Kouzlo FREEZE zase vašeho soupeře na čas znehybní - "zmrazí" a snadněji ho pak dále "zpracujete". Jsou ale i jiná, například velmi užitečné kouzlo TELEPORT vás i z dalekého místa přenesou zpět k chýši s kotlem. Kouzlo SWIFT zrychlí váš pohyb, což bude někdy přímo k nezaplacení a HEAL zase vyléčí vaše zranění a obnoví životní síly LEARICA. DOPPLEGANGER vykouzlí z vesničana dokonce vašeho dvojníka! No a SPRITES vyčaruje na obrazovce něco, co dovede LEANORICA velmi potrápiti - jen to vyzkoušejte! Zakletí ZOMBIE pak změní určitého vesničana na Zombie, který pak může pronásledovat LEANORICA.

K tomu, abyste snadno našli LEANORICA, slouží růžice kompasu vpravo dole na obrazovce. Světla špička kompasu vám vždy bude ukazovat směr na bratra! A ještě něco. Kouzla jako vždy, netrvají věčně. Některá vydrží několik použití, jiná jen jedno. Proto zkoumejte a hledejte! Magické rostlinky rostou v krajině stále a vydáte-li se za čas do stejných míst, můžete si natrhat další kousky a znovu vyrobit další kouzla.

Co říci na závěr? FEUD je i přes své stáří zajímavá, nepřiliš složitá a hezky provedená hra. Na svou dobu má velice hezkou mnohobarevnou grafiku, bez atributových problémů, která velmi dobře ladí s celou hrou. Postavy LEARICA, LEANORICA, několika druhů vesničanů i všechny další objekty jsou veliké, animace postav je velmi dobrá a pohyb přirozený. Krajina, v níž se souboj dvou bratrů odehrává není nijak nudná - ba právě naopak, velmi rozmanitá. Najdete zde rozličné druhy stromů, křovin, hřbitovy, vesnice s hezkými domky, políčka, jezírka a zahrádky, dlouhé rovné stezky ohrazené kameny i místa, kde určitě zabloudíte v klikatých chodnících zbořených zdí a rozvalin, dlouhou řeku i několik mostů. Zaujal-li vás tento popis a máte-li možnost si hru někde sehnat, určitě při ní strávíte příjemné chvíle. Testovaná verze neměla žádné zvuky pro AY-3-8912.

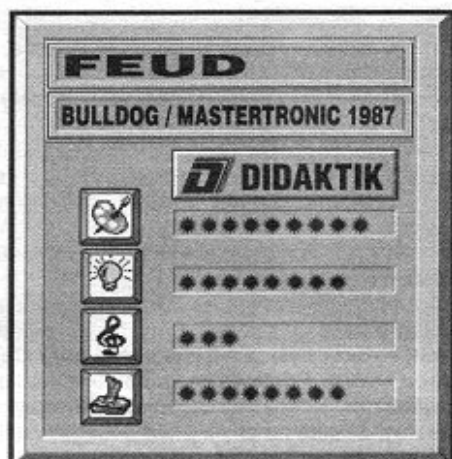
Majitelé SPECTER a DIDAKTIKŮ si asi budou muset nakreslit svou vlastní verzi mapy hry FEUD (jsou odlišné pro ATARI 800 a COMMODORE 64), kterou pak rádi ve FIFU uveřejníme, pokud nám ji někdo zašle. Předem však upozorňuji a to platí všeobecně pro každou mapu, kterou chcete zaslat do redakce, že zcela nevhodné jsou mapky, kreslené tužkou, prúpiskami, používající nevýrazné a tenké čáry, mapky





miniaturní, s drobným tenkým písmem a ledabylými popisy a vysvětlivkami. Nic z toho se nedá použít, protože po překopírování v tiskárně důležité části takovéto mapy "zmizí", anebo jsou velmi nečitelné. Takováto mapa se pak v podstatě musí celá nakreslit znovu, což zabere nejméně několik hodin pečlivé práce...

- Petr -



## MINIRECENZE 128K

### NAVY SEAL 1,2

Táto hra je od Oceánu a samozrejme spracovaná podľa filmu. V roli príslušníka námornej pechoty Amerického námorníctva musíte preniknúť do prísne stráženého pásma a tam postupne vyhodíte do povetria budovu štábu, rádlostanicu, muničný sklad, vyslobodíte amerického veľvyslanca, ktorý je tam zadržávaný ako rukojemník a utečiete vrtuľníkom. Máte teda pred sebou ťažkú úlohu a jej úspech závisí len a len na vás!

Kým túto hru nevidíte na vlastné oči, neuveríte čo je ešte na ZX možné! Hlavný hrdina behá, plazí sa, rúckuje po trámoch, šplhá po bedniach a keď je v núdzi, tak sa zachytí trám alebo výčnelku a elegantne sa prehupne do vyššieho poschodia. Takýchto bodov je oveľa viac, ale ich popis by zabral veľa miesta. Po splnení úlohy je samozrejmosťou gratulácia. Zvlášť doporučujem dohrať 5. diel Hostages, tá trocha námahy sa vám bohato vráti.

Po odlete vrtuľníkom priamo do druhej časti hry sa ocitnete na neznámom ostrove plnom arabov. Vašou úlohou je zničiť raketovú základňu, ktorá sa na ostrove nachádza. K splneniu úlohy si stačí prestrieľať cestu cez asi 6 miest, ktoré sú na mape označené (veľmi výrazne). Druhá časť hry nedosahuje ani z polovice kvalitu prvého dielu. To však nech každý posúdi sám behom dlhých nocí s Navy Seals!



### ROBOCOP 2

Myslím, že neexistuje sinclairista, ktorý by nepoznal hru Robocop. Táto hra bola dlho najpredávanejšia v Anglicku a aj u nás má stále úspech. Ani druhý diel nezostáva pozadu, ale len pre 128K. Dej je

inšpirovaný filmom Robocop 2. Sympatický robot tu veľa bojuje s gangstermi, zlikviduje nádrže s drogou Nuke, lokalizuje Robocopa 2 a zničí ho. Behom tejto povznášajúcej výplne voľného času ešte stihne trénovať streľbu a v logickej časti zisťovať pravú podobu seba a svojej manželky. V prvej časti musí Robocop nájsť vchod do tajného laboratória na výrobu drog. Povie sa to ľahko, ale ťažšie urobí. Musíte prejsť rozsiahle priestory, nájsť spínač, ktorý uvedie do prevádzky výťahy a pritom strieľať na množstvo nepriateľov, ktorí sa vás snažia zabiť (väčšinou sa im to podarí). Ak nájdete vchod do laboratória, nasleduje logická časť a potom tréning streľby. V druhom dieli ste sa ocitli v laboratóriu. Musíte sa pomocou hákov dostať cez nádrže s kyselinou, vypustiť jednu z nádrží v ďalšej časti laboratória (za dverami), vziať predmet, ktorý je na dne tejto nádrže a odísť východom. Opakuje sa logická a tréningová časť a potom už hurá do tretieho dielu. V treťom dieli Robocop zistil, že budova, do ktorej nič zlého netušiac vstúpil, je od podlahy po strechu zaplnená gangstermi, robotmi a inými vecami, ktoré chcú z neho urobiť



"sito". Neostáva vám nič iné, len sa spoliehať na svoje reflexy. Na konci dielu vás čaká sám Robocop 2 a toho predsa nenecháte ujsť! Veľa šťastia. A keby ste nemohli spustiť výťah, vedzte, že ste nedoplnili správne číslo do rébusu!

Pomôcka: 2-?-6-8=2-4-6-8!

M. Kalivoda-MUF

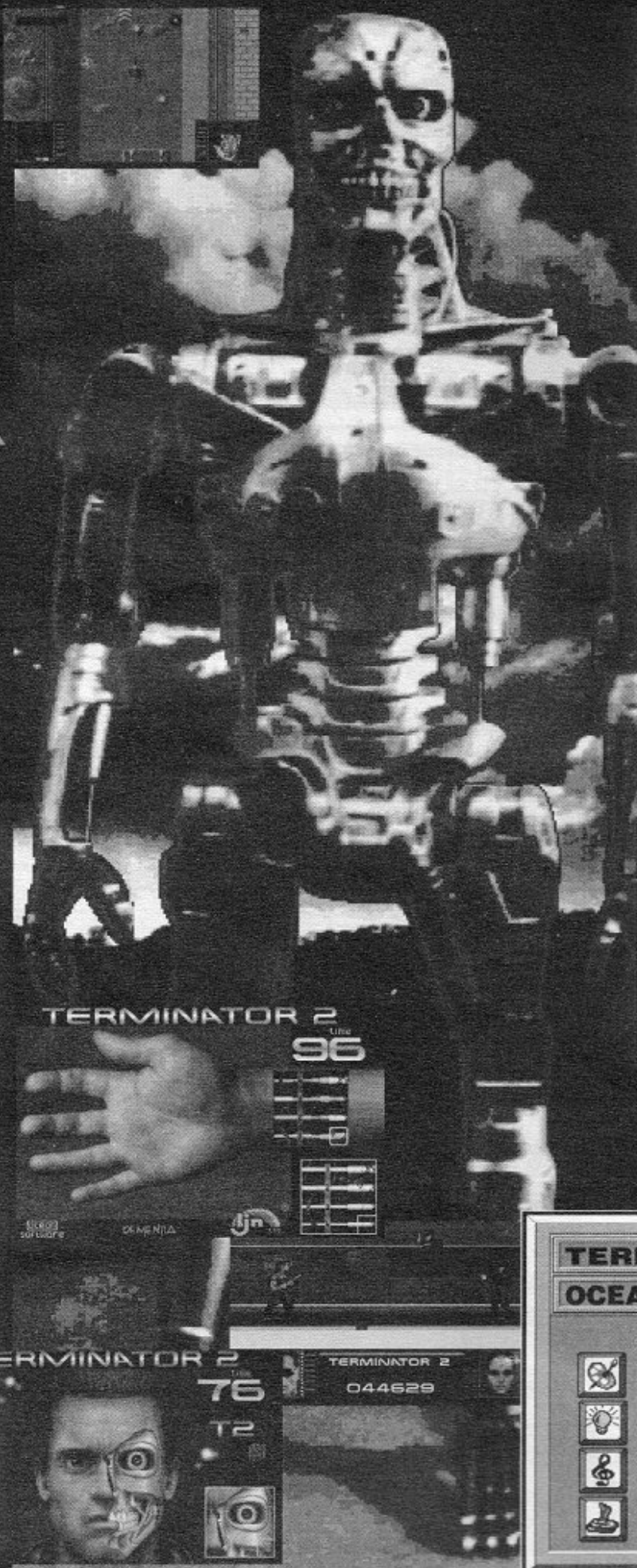
VÝROBCA	DIDAKTIK	NÁZOV HRY
HODNOTENIE GRAFIKY	★★★★★	ROK UVEDENIA NA TRH
HODNOTENIE NÁPADU	★★★★★	POČÍTAČ, NA KTOROM BOLA HRA TESTOVANÁ
HODNOTENIE ZVUKOVÉHO DOPROVODU	★★★★★	POČET ZÍSKANÝCH BODOV (MAX. 10)
CELKOVÝ DOJEM A HRATEĽNOSŤ	★★★★★	

**HODNOTENIE HIER VO FIFE**





# TERMINATOR 2



Keď George Lucas v roku 1975 založil v Kalifornii v San Rafaeli firmu zameranú na tvorbu špeciálnych efektov - Industrial Light & Magic, zrejme netušil, že táto firma vstúpi na veky do povedomia vychutnávačov dobrých filmov a svojou prácou na počítačoch položí jeden zo základných kameňov v združujúco precíznom spracovaní filmových trikov - ako inak: pomocou počítačov! ILM sa podpísalo na hlavných trikoch vo filme "Terminátor 2 - Deň zúčtovania" v réžii Jamesa Camerona, ktorý už snád videl každý v kine alebo na videu. Plynuť sa meniaci superrobot T-1000, ktorý ako vraždiaci stroj prichádza z budúcnosti do roku 1994, aby zvíťadal nefútostný súboj s Arnoldom Schwarzeneggerom (terminátor T-400), je schopný zobrať na seba akúkoľvek podobu. Umožnil mu to počítačový proces nazývaný morfining, ktorý umožňuje animovať prechody medzi dvomi objektmi - tu matematicky modelovaným robotom a hercom Robertom Patrickom. Diváci sa nadchýnajú supertrikmi a samozrejme aj dejom tohto megahitu, a tak nečudo, že počítačová hra s jeho námietom nedala na seba dlho čakať. A tak na obrazovkách počítačov zno-vu ožívajú obdivaja terminátori. V úlohe kladného hrdinu

T-400 sa pokúša zničiť svojho protivníka, ktorý prichádza do minulosti, aby zavraždil budúceho vodcu povstania ľudí proti strojom v ďalekej a vôbec nie radostnej budúcnosti Zeme. Zvediete pánstné súboje s neustále sa meniacim T-1000, ktoré sa niekoľkokrát zopakujú - vždy iba v inom prostredí. Pokúsite sa na motorke ujsť v náručí s mladým Johnom Connorom pred kamiónom riadeným opäť "tisíčkou", heskôr v poličajnom aute unikáte pred vrtuľníkom. Hra nie je však iba typickou naháňackou a štrielackou, medzi dva levely sú tu vsunuté logické prvky, ktoré využívajú otrepanú myšlienku Loydovej šestnástky - na štvorcovom poli 4 krát 4 políčka musíte správne popresúvať kúsky obrázku a stihnúť zložiť ho v učenom čase. Najskôr poškodené prevody ovládania terminátorovej ruky a v druhom kole časť jeho tváre. Bohužiaľ sekvenca s osobným súbojom tvárou v tvár T-1000 sa nudne opakuje a hra končí takmer neuhrateľným (bez cheatu) duelom pred taviacou pecou - rovnako ako vo filmovej predlohe, kde T-1000 končí svoju návštevu z budúcnosti. Autori hry pre vás pripravili niekoľko pekných, hoci krátkych digitalizovaných sekvencií priamo z filmu, ktoré podfarbené kvalitnou hudbou vytvoria pre hráčov dobrú atmosféru. Bohužiaľ to sú asi najväčšie klady programu, pretože inak je jednoznačné, že jeho autori ťažili len z veľkého úspechu svojho filmového vzoru.

-jp-

**TERMINATOR 2**

**OCEAN 1991**

**AMIGA 500**

\*\*\*\*\*

\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*





# ZÁSIELKOVÁ SLUŽBA

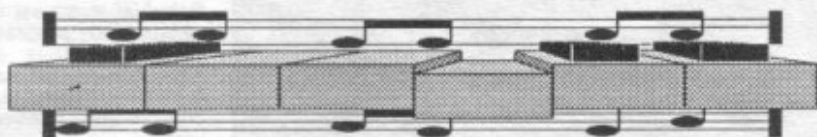
Ak si vyberiete z nasledujúcej ponuky nejaký tovar, stačí napísať na korešpondenčný listok jeho názov, objednávacie číslo, cenu a samozrejme vašu adresu. Tovar vám zašleme na dobierku. Ku každej zásielke účtujeme poštovné a balné. Na záver jedno dôležité upozornenie! Ceny, ktoré sú uvedené v cenníku na nasledujúcej strane sú platné do vydania nasledujúceho čísla. Svoje objednávky zasielajte na adresu:

**FIFO, P.O. BOX 170, 960 01 ZVOLEN**

## MAJITELÉ HUDEBNÍCH MODULŮ "MELODIK" A "BEST" POZOR!

Firma L.S.O. (LUXUS SOFTWARE OSTRAVA) pro vás připravila nabídku mnoha hudebně grafických programů (tzv. hudební dema) nejlepších zahraničních a našich autorů! Všechny dosavadní "distributory" upozorňujeme, že L.S.O. se smluvně stal výhradním distributorem a prodejcem všech hudebních programů polských autorů, podepisujících se pseudonymy KAZ, ZIUTEK, MAT, RACKNE a MUAD'DIB, tvořících nyní skupinu ESI a dále členů polské skupiny PENTAGRAM (AGENT X, RAJSOFT a BZYK - autor známého SOUND TRACKERU). Z ČSFR jsou to například vynikající brněňští autoři QJETA, MATASOFT, TOM, ANIMATE a další. Doufáme, že tato první zcela legální a široká nabídka kvalitního software pro AY-3-8912 přispěje k většímu rozšíření tohoto výborného hudebního IO. Podrobnosti o nabídce (i ve verzi pro D-40) obdržíte na níže uvedené adrese a tyto programy bude možno zakoupit jak v redakci FIFA, tak v různých prodejnách se software pro SPECTRUM a DIDAKTIK (např. ve skalickém DIDAKTIK MARKETU)

L.S.O. Petr Lukáč, Komenského 658, 708 00 Ostrava



Pro ZX Spectrum, Didaktiky  
a SHARP MZ 700/800  
různou odbornou literaturu,  
návodů k programům, hram,  
časopisy a pod. si můžete  
stále objednat na staré známé adrese:  
Petr Johec  
756 05 Karolinka 280

Podrobný seznam "Momentálně nabízíme"  
s cenami, způsobem a podmínkami dodání  
a to případně i na Slovensko, pošleme  
obratem každému za poštovní  
tříkorunovou známku. neváhejte a napište!

Na váš zájem se již předem těší členové  
Klubu výpočetní techniky  
KAROLINKA

## FILE MANAGER

**Universální program  
pro obsluhu disketové  
jednotky Didaktik - 40**

Visoft  
ing. Jan Vician  
U cihelny 875  
Ostrava-Polanka  
725 25



# BBS

DISTRIBUTOR SOFTWARE

# SHARP MZ-800

**Přední dodavatel software pro SHARP MZ-800  
nabízí veliké množství dalších supernovinek  
a hardwarových doplňků!**

O kompletní nabídkový katalog si pište na adresu:



BBS  
Kosá 8  
405 02 Děčín



**ZAJISTÍME TAKÉ DISTRIBUCI PŮVODNÍHO SOFTWARE  
SLOVENSKÝM A ČESKÝM AUTORŮM!!**





**DIDAKTIK**

**Didaktik M**  
Obj. č. 001  
Cena: 3190,-Kčs

**Redukcia na joystick DM**  
Obj. č. 008  
Popis vo Fife č. 14  
Cena: 69,-Kčs

**Spomaľovač programov**  
Obj. č. 009  
Popis vo Fife č. 15  
Cena: 198,-Kčs

**Datarekordér Audioton**  
Obj. č. 030  
Popis vo Fife č. 16  
Cena: 1340,-Kčs

**ATARI**

**ATARI 800 XE**  
Obj. č. 093  
4700 korún

**Magnetofón XC 12 + Turbo** pre ATARI 800XE  
Obj. č. 094  
1490 korún

**Disket.jednotka XF 551** pre ATARI 800XE  
Obj. č. 095  
6860 korún

**ATARI 520 STFM**  
512kB RAM, 720kB FD, myš  
Obj. č. 096  
13500 korún

**ATARI 520 STFM**  
1 MB RAM, 720kB FD, myš  
Obj. č. 097  
14900 korún

**ATARI 1040 STE**  
1 MB RAM, 720kB FD, myš  
Obj. č. 098  
18470 korún

**PC Speed 8MHz - emulátor**  
PC pre ATARI  
Obj. č. 101  
3600 korún

**AT Speed 8MHz - emulátor**  
PC pre ATARI  
Obj. č. 102  
6570 korún

**AT ONCE 386SX**  
pre MEGA ST/STE  
Obj. č. 103  
16900 korún

**Commodore**

**Commodore C64 II**  
Domáci mikropočítač s výbornými grafickými možnosťami.  
Obj. č. 039  
Cena: 4800,-Kčs

**Datarecorder VC 1530**  
Vhodný pre Commodore C64  
Obj. č. 040  
Cena: 1050,-Kčs

**Floppy disk 5,25" VC1541**  
Disketová mechanika pre Commodore C64  
Obj. č. 041  
Cena: 5300,-Kčs

**Myš C 1351 pre C64/C128**  
Obj. č. 042  
Cena: 1180,-Kčs

**Čs. manuál pre C64**  
Obj. č. 043  
Cena: 140,-Kčs

**Commodore AMIGA 500**  
7 MHz, 512 kB RAM  
Špičkový domáci 16-bitový počítač. Vynikajúca grafika - paleta 16 mil. farieb, stereo zvuk.  
Obj. č. 044  
Cena: 13 700,-Kčs

**HF modulátor A 520**  
Umožňuje pripojenie Amigy 500 k bežným televízi- zným prijímačom.  
Obj. č. 045  
Cena: 1050,-Kčs

**AMIGA 500 PLUS**  
Obsahuje 1 MB RAM  
Obj. č. 046  
Cena: 15 900,-Kčs

**AMIGA 600 7 MHz, 1 MB RAM**  
Obj. č. 047  
Cena: 15 300,-Kčs

**AMIGA 600 20 MB Harddisk**  
Obj. č. 048  
Cena: 21 900,-Kčs

**MIDI**  
Interface pre Amigu 500  
Obj. č. 049  
Cena: 720,-Kčs

**CDTV 1 MB RAM**  
550 MB CD ROM  
Obj. č. 050  
Cena: 19 800,-Kčs

**AMIGA CDTV**  
1 MB RAM, CD ROM, IR CONTROL  
Obj. č. 051  
Cena: 27 200,-Kčs

**A 501**  
Pridavná pamäť pre Amigu 500, 512 kB  
Obj. č. 052  
Cena: 1850,-Kčs

**SOFTWARE DIDAKTIK**

**D40 Manager**  
Obj. č. 500  
Popis vo Fife č. 14  
Cena: 95,-Kčs

**Komander 2**  
Obj. č. 510  
Popis vo Fife č. 16  
Cena: 200,-Kčs

**ART Studio D40+Converse**  
Obj. č. 511  
Popis vo Fife č. 16  
Cena: 160,-Kčs

**Meggie**  
Obj. č. 512  
Popis vo Fife č. 16  
Cena: 170,-Kčs

**Info disketa LSO A**  
Obj. č. 513  
Popis vo Fife č. 15  
Cena: 80,-Kčs

**Info disketa LSO B**  
Obj. č. 514  
Popis vo Fife č. 15  
Cena: 80,-Kčs

**Info komplet LSO**  
Obj. č. 515  
Popis vo Fife č. 15  
Cena: 140,-Kčs

**Info kazeta komplet LSO**  
Obj. č. 516  
Popis vo Fife č. 15  
Cena: 100,-Kčs

**Kompresor**  
Obj. č. 517  
Popis vo Fife č. 16  
Cena: 130,-Kčs

**BS Manager**  
Obj. č. 518  
Popis vo Fife č. 15  
Cena: 90,-Kčs

**dTEXT D40 Epson**  
Obj. č. 520  
Popis vo Fife č. 15  
Cena: 100,-Kčs

**E-I Manager**  
Obj. č. 521  
Popis vo Fife č. 16  
Cena: 180,-Kčs

**E-I Manager DEMO**  
Obj. č. 522  
Popis vo Fife č. 16  
Cena: 50,-Kčs

**Hudobník AY**  
Obj. č. 524  
Popis vo Fife č. 16  
Cena: 100,-Kčs

**Tetris 3**  
Obj. č. 525  
Popis vo Fife č. 16  
Cena: 90,-Kčs

**3D Tetris**  
Obj. č. 526  
Popis vo Fife č. 16  
Cena: 80,-Kčs

**Turbo Imploder**  
Obj. č. 527  
Popis vo Fife č. 16  
Cena: 90,-Kčs

**SMM 05 Komplet**  
Obj. č. 528  
Popis vo Fife č. 16  
Cena: 100,-Kčs

**GK-IJCTO**  
Obj. č. 529  
Popis vo Fife č. 16  
Cena: 280,-Kčs

**Kompresor Turbo utility**  
Disketová verzia  
Obj. č. 548  
Cena: 50,-Kčs

**Kalkulačka**  
Disketová verzia  
Obj. č. 549  
Cena: 60,-Kčs

**GK-JMZDY**  
Program na výpočet mzdy  
Obj. č. 559  
Cena: 280,-Kčs

**FELAX**  
Diskový magazín pre počítač SAM coupe  
Obj. č. 560  
Cena: 120,-Kčs

**JOYSTICK**

**Joystick QS-129F**  
FLIGHT GRIP  
Obj. č. 033  
Cena: 290,-Kčs

**Joystick QS-130F**  
PYTHON  
Obj. č. 034  
Cena: 350,-Kčs

**Joystick QS-131**  
APACHE 1  
Obj. č. 035  
Cena: 260,-Kčs

**Joystick QS-111A**  
s mikrosopinačmi  
Obj. č. 036  
Cena: 330,-Kčs

**Joystick SJ-126**  
JET-FIGHTER  
Profi joystick  
Obj. č. 037  
Cena: 540,-Kčs

**Joystick SJ-127**  
TOP STAR  
Priehľadný s mikrosopinačmi  
Obj. č. 038  
Cena: 780,-Kčs

**Joystick Quickshot II**  
Obj. č. 029  
Popis vo Fife č. 16  
Cena: 260,-Kčs

**Joystick Quickshot I**  
Obj. č. 031  
Cena: 200,-Kčs

**LITERATÚRA**

**Kladivo na programy**  
Návody na úpravy profesionálnych hier a crackovanie programov.  
Obj. č. 055  
Cena: 50,-Kčs

**Kladivo 2**  
Pokračovanie predošlej príručky  
Obj. č. 056  
Cena: 45,-Kčs

**GENS3 - MONS3**  
Podrobné popisy použitia

týchto programov s cvičnými príkladmi  
Obj. č. 057  
Cena: 50,-Kčs

**Textové editory**  
Popisy ovládania programov D-TEXT a Tassword.  
Obj. č. 058  
Cena: 45,-Kčs

**ABC strojového kódu 1**  
Výuka strojového kódu pre začiatočníkov  
Obj. č. 059  
Cena: 45,-Kčs

**Tip & Trik pre Didaktik**  
Tipy, ako si ušetriť programovanie na svojom počítači  
Obj. č. 060  
Cena: 45,-Kčs

**DOPLNKY**

**Tlačiareň STAR LC 20**  
9 ihličková tlačiareň  
Obj. č. 067  
Cena: 7600,-Kčs

**Tlačiareň EPSON LX 400**  
9 ihličková tlačiareň  
Obj. č. 068  
Cena: 7700,-Kčs

**Farbiaca páska**  
pre tlačiareň EPSON LX 400  
Obj. č. 053  
Cena: 110,-Kčs

**Farbiaca páska**  
pre tlačiareň STAR LC 20  
Obj. č. 054  
Cena: 105,-Kčs

**Diskety no-name 5,25"**  
Obj. č. 006  
Cena: 13,-Kčs/ks

**Diskety no-name 3,5"**  
Obj. č. 007  
Cena: 19,-Kčs/ks

**VERBATIM VEREX**  
Diskety 5,25" DD  
Obj. č. 069  
Cena: 18,-Kčs/ks

**VERBATIM Datalife**  
Diskety 5,25" DD  
Obj. č. 070  
Cena: 20,-Kčs/ks

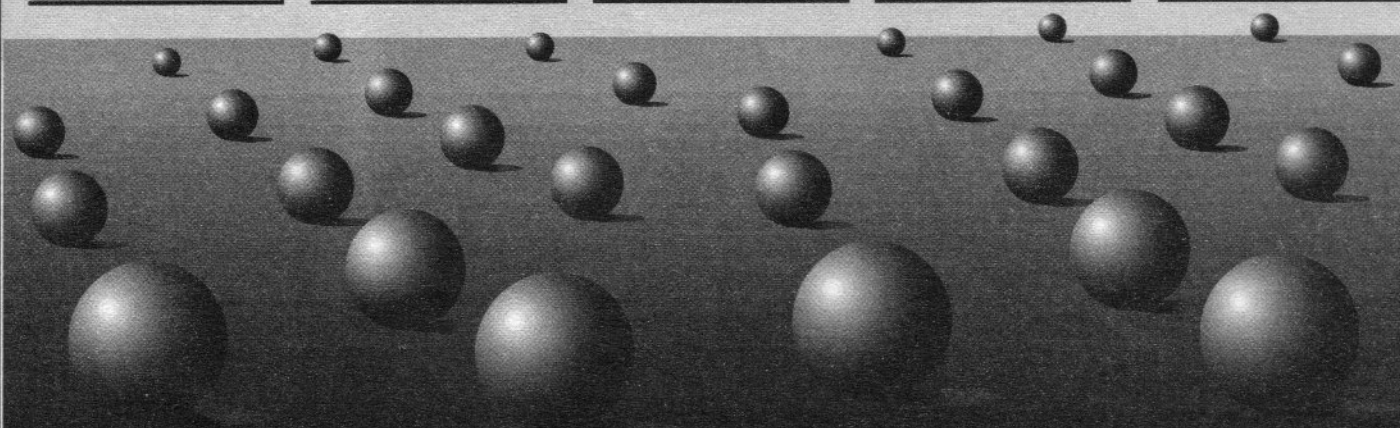
**VERBATIM Datalife farebné**  
Diskety 5,25" DD  
Obj. č. 071  
Cena: 21,-Kčs/ks

**NASHUA**  
Diskety 5,25" DD  
Obj. č. 072  
Cena: 18,-Kčs/ks

**Čistiaca disketa 5,25"**  
Obj. č. 021  
Popis vo Fife č. 14  
Cena: 168,-Kčs

**Čistiaca disketa 3,5"**  
Obj. č. 022  
Popis vo Fife č. 14  
Cena: 178,-Kčs

**Samolepiace štítky**  
Obj. č. 025  
Popis vo Fife č. 15  
Cena: 19,-Kčs





Predám software na ZX Spectrum a kompatibilné. Zoznam za známku. Horváth Peter ml., Čulenova 12, Nové Mesto nad Váhom, 915-01.

Ponúkam disketové verzie viacdielnych (levelových) hier pre disketovú jednotku Didaktik 40 a Didaktik 80. Napr.: F-19 S.F., Myth, Operation Thunderbold, Wolf, Lemmings. Zoznam za známku. Ďalej kúpim zachovalý výtlačok Fifo č.1 do 40,- Kčs. Eduard Ďuďa, Pifflova 11, Bratislava 851-01, tel. 07/848600.

Prodám tiskárnu BT 100 (500,-) + Zdroj (100,-) + kabel (100,-) + Interface M/P (400,-) + obslužné programy za 1100,- Kčs. K.Klaizner, Francouzská 51, Plzeň 307 04.

Kúpim systémové programy všetkého druhu, knihu komentovaný výpis ROM. Značka: ponúknite. Gašparovič Peter, Zajačia 23, Smolenice, 91904.

Zkomprimuji soubory typu Snapshot. Úspora disket. Místo tří stačí pouze dvě. Cena 0.50 Kčs/program. Pekárek L., Liškova 64, Litoměřice, 412 01.

Prodám Didaktik M (2000), D40 (3000), Zapisovač XY 4150 (1000), Joystick + software (500). Dohromady (6000). Vše v záruce. Magnago Karel, Štěpánská 1884, Vsetín, 755-01.

Nabízím soubor matematických programů Mathbox pro D40. Pravda Miloslav, Požárníků 648, Chrudim 2, 537-01.

Vyměním hry. Eder Miroslav, Božetěchova 6, Olomouc, 772-00.

OMLOUVÁM SE firmě PROXIMA v.o.s. z Ústí nad Labem za škodu, kterou jsem jí způsobil neoprávněným prodejem jejích programů Indiana Jones 3 a Exploding Atoms. Přerovský Petr, Gorkého 1545, Pardubice, 53002.

Predám ZX Spectrum. Rozšířená pamäť 80kB, interface + 2 joysticky + AY, interface Centronics, 25 kaziet, literatúra + manuály. Za 4500,- Kčs. Gašo J., Povstaleckých letcov 2950, Zvolen-Zolná, 960-05.

Predám zapisovač XY 4150. Cena dohodou. Kondrád Róbert, J. Poničana 2414/69, Zvolen 960-01.



## Cenník inzercie

### Textové inzeráty:

(cena jednotná pre všetkých) jedno slovo ... 4 koruny

### Plošné inzeráty:

bežná strana (vnútro časopisu, čb)  
podniky a iné právnické osoby... 20 korún/cm<sup>2</sup>  
jedna A4..... 10 000 korún  
dve A4..... 16 000 korún

zadná strana obálky (polovica A4, farebne) ... 13 000 korún

bežná strana (vnútro časopisu farebne)  
jedna A4..... 14 000 korún  
dve A4..... 22 000 korún

Inzerciu prijímame vo forme podkladov pre vysádzanie v redakcii, alebo ako hotovú predlohu (vo vašom vlastnom záujme v čo možno najlepšej kvalite).

Textové inzeráty platte ihneď pri podávaní a spolu s textom inzerátu nám pošlite aj doklad o zaplatení poštovou poukážkou.

Na plošné inzeráty vám pošleme faktúru, prípadne vyplnenú poukážku.

Inzeráty posielajte a platte na adresu:

FIFO  
P.O. BOX 170  
960 01 Zvolen

## Impressum

### FIFO Microcomputer magazín

#### Redakčná rada:

RNDr. Jozef Paučo, Pavel Albert, Petr Lukáč  
Sekretariát:

Eva Ďurčovičová

Vedúci marketingu:

Vladimír Salanci

#### Externí spolupracovníci:

J. Drexler, O., M. & R. Gemrot

Nevyžiadané príspevky nevraciam.

#### Za správnosť

a originalnosť príspevku ručí autor.

#### Návštevy prijímame na adrese:

FIFO redakcia, Hviezdoslavova 233, Zvolen  
telefón 0855/256 93

Vydávanie povolené MK RČ SK OMT-23.

Podávanie novinových zásielok povolené

SaRS B. Bystrica č.j. 2823/90-P zo dňa

16. 3. 1990.

Akkoľvek rozmnožovanie, kopírovanie a publikovanie článkov uverejnených vo Fife je bez súhlasu redakcie trestné.



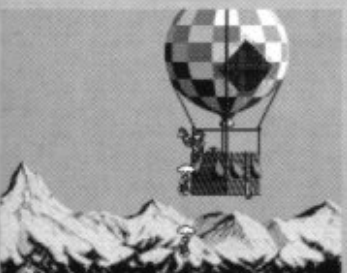


S korešpondákov, ktoré nám prišli do redakcie sme vylosovali týchto šesť výhercov:

HOT 15  
I. Deák z Nitry  
P. Trnka z Detvy  
Z. Maliniak z Děčina

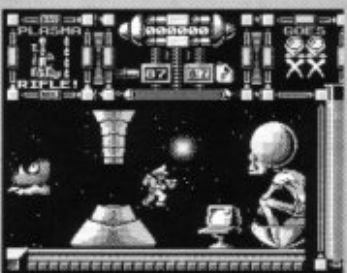
BAD 15  
T. Pivarčí z Pardubic  
F. Adam z Trenčína  
J. Libový z Prahy

Na vaše ďalšie tipy sa teší vaša redakcia



## HOT 15

- R-TYPE** (ELECTRONIC DREAMS)
- TURTLES** (KONAMI-PROBE)
- TURTLES II** (KONAMI-PROBE)
- ROBOCOP** (OCEAN)
- F 19** (ACTIVISION V. GRAFIX)
- DIZZY IV** (CODE MASTERS)
- DIZZY II** (CODE MASTERS)
- THE UNTOUCHABLES** (OCEAN)
- TETRIS II** (FUXOFT)
- LEMMINGS** (PSYGNOSYS)
- KENNY DALGLISH** (ZEPPELIN)
- MIDNIGHT RESISTANCE** (OCEAN)
- MYTH** (THREE SYSTEM)
- SIM CITY** (INFOGRAMES)
- GOLDEN AXE** (VIRGIN)



## BAD 15

- HOT ROD** (SEGA)
- SPEED ZONE** (SEGA)
- CHICAGO'JO** (TOPOSOF)
- STREET GANG** (PLAYERS)
- JD GRAND PRIX** (ATLANTIS)
- RMX SIMULATOR** (CODE MASTERS)
- POKLAD 2** (FUXOFT)
- ROXING** (FUXOFT)
- PIGGY PUNKS** (HELLENIC SOFT.)
- DELTA CHARGE** (THALAMUS)
- LIBERATOR** (J.A.REMIC)
- DANGER RACER** (CULT)
- CHROBÁK TRUHLÍK** (ULTRASOFT)
- RYCHLE SÍPY I** (ULTRASOFT)
- FIREMAN JAM** (ALTERNATIVE)



**FIFO**  
**box 170**  
**960 01 Zvolen**

**PORT PAYÉ**  
**1.- Kčs**

**ADRESÁT:**



**NELÁMAŤ!**  
**TRIEDIŤ !!**