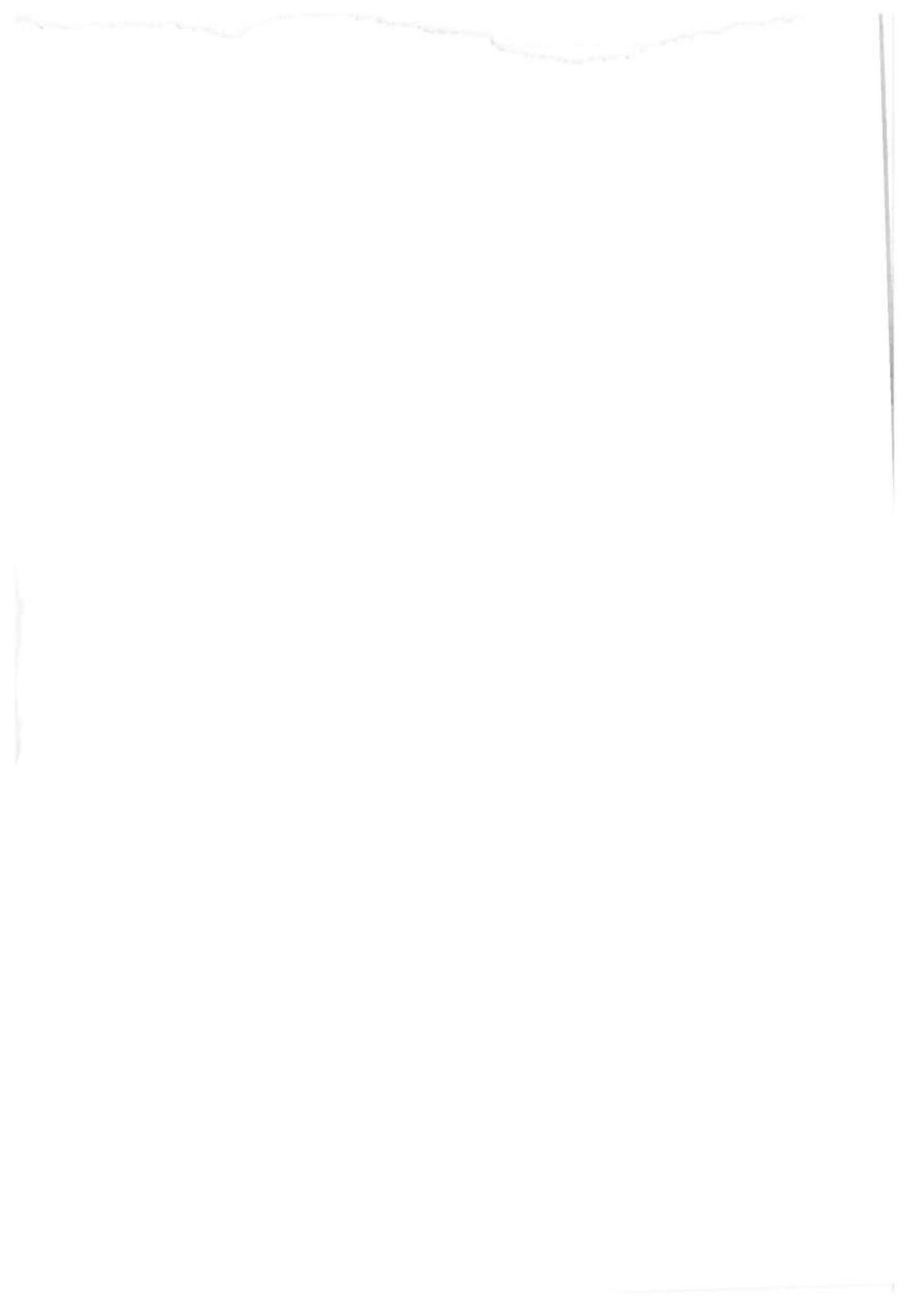


**MANUÁLY 2**  
**K PROGRAMŮM PRO**  
**DIDAKTIK M**  
**ZX SPECTRUM**  
**DIDAKTIK GAMA**

1991 HELLSOFT SOFTWARE



Vážení přátelé,

teď se opět setkáváme ve druhém (a doufám ne posledním) díle příruček MANUÁLY. Posledně jsme začali popisem her, nyní pro změnu uvádíme nejprve popisy užitkových programů, hry budou až v další části.

Začneme nejužívanějšími programy - kopírovacími. Vždyť skoro každý z vás svou sbírku programů získal kopírováním.....

### O - COPY

Jeden z nejnovějších a nejlepších kopírovacích programů.  
Po nahráni z pásku se objeví menu:

H Header Load	n numer (1-2 číslice)
L Load	A All
S Save	B Begin
D Delete	E End
V Verify	F File (Header+Data)
P Pause	P Program (Basic+...)
B Beep	N Normal
E Exchange (for beep)	

jednotlivým funkcím:

- lépe nahrává klavičky, dokonce i zašuměné a málo zřetelné
- nahrání programu z pásku
- nahrání programu na pásek
- ) vymazání programu z paměti počítače
- / verifikace programu

P nastavování pauzy mezi bloky. Pozor! Je nastavena poměrně dlouhé, je lepší ji trochu zkrátit.

B zapíná/vypíná zvuk - zvukové známení

E mění P a F (viz druhý sloupec)

Parametry, jež jsou potřebné pro práci s těmito funkcemi, jsou obsaženy ve druhém sloupci.

## S U P E R - C O P Y

---

Program, který kopíruje buď 42 240 byte, nebo jednorázově 49 096 byte.

Funkce (písmeno+ENTER):

- C (cat) - prohlížení hlaviček programů uložených na páse
- L (let) - změna - přepis hlavičky (jen názvu programu!)
- J (load) - nahrávání programu z magnet.
- K (list) - listování strojovým kódem kopirovaného programu  
LIST n, ENTER (n=adresa paměti)
- O (poke) - umožňuje změnit instrukce programu (normální syntaxe)

- S (save) - kopírování nahrávaných programů  
Syntaxe : SAVE,ENTER nebo  
SAVE n TO m (zkopíruje program  
od n do m)
- U (usr) - spouštění kopírovacího programu od starto-  
vní adresy  
Syntaxe : USR start.adresa,ENTER  
Pozor! Nejde použít vždy - zhroutení systému
- Y (return) - návrat do Basicu

## II Varianta S U P E R C O P Y

Lze použít pouze před nahráním prvního kopírovaného  
programu.

Postup:

- Z - copy,ENTER,zpráva: Out of memory, copy ENTER  
zpráva: READY 49 096  
nahrání programu, kopírování: CAPS (nebo SYMBOL) SHIFT
- V - verifikace (kontrola)  
Syntaxe: verify nebo verify n,ENTER  
(n = program od něhož začne verifikace)

## F R E E - C O P Y

Je výborný kopírovací program pro dlouhé programy a dlouhé bloky. Je vhodné jej použít tam, kde již nestačí program TF-COPY. Tento kopírák rovněž zkopiuje nestandardní klávesy, např. 18-bytové.

Na obrazovce se zobrazuje vždy jen jeden řádek, takže k prohlížení obsahu programu musíte použít tzv. prohlížecí režim. Bloky jsou číslovány od 000 (=první blok), klávesy jsou číslovány zároveň s bloky. Po skončení kopírování je na pásek vyslán akustický signál. Při zadání chybného příkazu program ohláší PARAMETER ERROR.

### Základní provozní režimy

SPACE - základní režim - zobrazuje obsah volné paměti.

Zobrazení: FREE (volný obsah byte )

Z tohoto režimu můžete teprve volit ostatní režimy.

L - nahrávací režim

Zobrazení: LOAD (číslo bloku, který bude nahráván),  
P (Basic) nebo C (stroj.kód), délka bloku  
v byte, LEN , volná délka v byte

Chyba v nahrávce - hlášení TAPE LOADING ERROR

S ENTER E - kopírovací režim

Zobrazení: SAVE ( číslo kopírovaného bloku ), LEN ,  
délka kopírovaného bloku

S ENTER X ENTER - nahraje na mgt. obsah od začátku do čísla bloku X včetně

S X ENTER Y ENTER - nahraje obsah od bloku Y do X včetně

S X ENTER E - nahraje obsah od čísla bloku X do konce

S ENTER ENTER - nahraje na mgt. pouze první blok

S E E - nahraje na mgt. pouze poslední blok

V ENTER - kontrolní režim obsahu ( VERIFY )

Zobrazení: VERIFY ( číslo kontrolovaného bloku )

Vedná nahrávka - hlášení ERROR

V X ENTER - kontroluje obsah od bloku X do konce

C - vymazání celého obsahu

N - RESET - ano/ne

T - prohlížecí režim

ENTER - následující blok

CAPS SHIFT- předešlý blok

E - poslední blok

R - první blok

P X ENTER- režim PAUSE pro volbu délky pauz mezi bloky

x = čas v 1/50 sec ( max. asi 250, tj. 5 sec )

Tímto jsme vyčerpali dnešní příděl "kopíráků", další si necháme do příštího dílu a nečneme jiný, také zajímavý obor -  
GRAFICKÉ PROGRAMY.

---

### S P E C T R U M   S C R E E N S   Z O O M

---

Tento program vám umožní libovolně zvětšovat různé výseky obrazovky, ohraničené pohyblivým okénkem ( 5 - 8 ).

Popis kláves :

A - maže obrazovku a obraz v paměti

B - přesun obsahu obrazu do paměti

L - nahrání SCREENS ke zpracování

m - zvětšení oblasti v okénku

M - jako "m" + posuv obrazu > - 8

N - vyvolání obrazu z paměti ( ATIC )

p - zvětšování obrazu + okénko

s - změna kroku posuvu ( při "M" )

i - návrat k témtoto instrukcím

X - zvětšení šířky okénka o "s"

x - zmenšení šířky okénka o "s"

-7-

Y - zvětšení výšky okénka o "s"

y - zmenšení výšky okénka o "s"

C - ZOOM spolu s atributy

c - ZOOM bez ohledu na atributy

---

Vlastní poznámky:

## THE ARTIST

SofTechnics - Softek by Bo Jangeborg

Po velmi pěkném úvodním obrázku se nám ukáže hlavní obrazovka. V dolní části se zobrazují sady příkazů, ty jsou 3 a lze mezi nimi volit pomocí SYMBOL SHIFT. Kurzor se pohybuje pomocí Q,S,R, T=nahoru, dolu,doleva,doprava. Taktéž lze užít Joystick, ale pouze KEMPSTON. Rychlosť pohybu kurzoru závisí na délce stisku klávesy. Hlavními klávesami, které ovládají pero a štětec, jsou: C = nastavení bodu, X = vymezání bodu, Z = vybarvení.

### Příkazy v první sadě příkazů:

BRUSH - výběr šírky štětce 1-8

BRUSH PATTERN - výběr vzoru štětce

TEXT - psaní textu do obrázku. Možnost definovat vlastní znaky  
možnost psaní 64 zn/řádek.

VIEW - zobrazení celého obrázku

MOVE - možnost kreslení na třech dolních řádcích

CLS - vymaze obrazovku

STORAGE - SAVE obrázku a UDG na pásku, mdrive nebo wafadrive

CHR - dovoluje definovat znaky a UDG v sedmi sedáčkách. Děje se tak v devíti čtvercích 8 x 8 pomocí příkazů uvedených na okraji. Po ukončení práce se pomocí C a čísla vybere sada, do které chceme znak vložit. Znaky lze též nahrát pomocí S, čísla řádku, sloupce prvního znaku a počtu znaků, které chceme nahrát.

Další seďa obsahuje:

- LINE - kreslí čáry pomocí tří technik a dvou kurzorů  
A) "PLOT POINT" - pomocný cursor stojí a je počátkem pro všechny čáry do hlavního cursoru  
B) "PLOT MOVE" - oba kurzory se pohybují rovnoběžně a to umožňuje kreslit rovnoběžky  
C) "PLOT TRACE" - dělá čáry z poslední pozice hlavního cursoru do nové pozice hlavního cursoru
- CIRCLE - Kreslí kruh se středem v pomocném cursoru o poloměru do hlavního cursoru
- BOX - kreslí čtvrúhelník s úhlopříčkou označenou oběma kurzory
- ARC - Nejdříve nakreslí půlkruh a ten je možno zvětšovat či zmenšovat do požadované velikosti. Konec klávesou P.
- FILL - Vyplní uzavřenou oblast, ve které je hlavní cursor
- UNDO - Meže věc, která byla vytvořena naposled.
- OVERLAY - Pomocí tohoto příkazu lze každou část obrázku vybrat, změnit a opět vrátit na původní místo. Hranice této části vyznačíme pomocí "PLOT TRACE". Hlavní cursor musí být uvnitř dané oblasti. Poté stiskneme Ø. Oblast se začerní. Poté znova stiskneme OVERLAY a oblast bude vyjmuta a lze s ní dělat totéž, co s jiným obrázkem.

Poslední seďa příkazů obsahuje příkazy pro barvy. Obsluha je velice jednoduchá, takže ji ani nemusím popisovat.

## C A D   B A S I C

---

Tento program patří mezi ty, které Vám umožní konstruovat třírozměrné objekty pomocí počítače. Nakreslené objekty lze potom různě nastáčet, prohlížet v prostorovém nebo plošném zobrazení a případně vytisknout.

Po nahrání programu se na obrazovce objeví demonstrační obrázek a pomocné informace:

X (0-255)

Y (0-255)      - souřadnice posledního zobrazeného bodu

Z (0-255)

Kurzor 1 nebo 5 - udává velikost změny souřadnic nebo úhlu natočení po jednom stisku klávesy

úhel alfa      - velikost natočení kolem osy Z

ALL              - posun celého objektu

SEL              - posun jednoho bodu

AXOM            - axonometrické promítání

ISOM            - isometrické promítání

FLPT            - perspektivní promítání

2DIM            - pravoúhlé promítání

PICK            - kontrola bodu

Běh programu ovládáme těmito tlačítky:

1 - axonometrické promítání

2 - isometrické promítání

3 - perspektivní promítání

4 - pravoúhlé promítání

6 - posun ve směru osy X

7 - posun ve směru osy Y (s CAPS SHIFT+6,7,8 posun obráceným

8 - posun ve směru osy Z směrem)

Q - otáčení kolem osy X o 90° stupňů  
W - otáčení kolem osy Y o 90° stupňů  
E - otáčení kolem osy Z o 90° stupňů  
N - změna úhlu alfa (úhlu natočení)  
M - návrat na  $\alpha=0$   
B - jednorázové pootočení kolem osy Z o úhel alfa  
K - kontrola souřadnic jednotlivých bodů (je nutno vždy propojit všechny body)  
L - zapínání a vypínání pomocného osového systému  
U - přepínání kurzoru 1 nebo 5.  
I - rozsvítí polohu posledně zobrazeného bodu  
H - rozsvícení a zhasinutí bod při kreslení nebo posunu objektu  
J - přepínání volby ALL a SEL  
Z - vrací posunutý objekt na původní místo

Jen pro perspektivní projekci je možno ještě použít:

X - prohlížení objektu zprava doleva  
CS+X - prohlížení objektu zleva doprava  
C - prohlížení zdola nahoru  
CS+C - prohlížení zhora dolů

Tlačítka důležitá pro vlastní kreslení objektu:

CS+Ø - vymaže demonstrační obrázek  
P - trvale zobrazí bod a spojí ho s předchozím bodem. Posun se provédi klávesami 6,7 a 8.  
O - ukončí zobrazení objektu nebo části obrazce a umožní tak přejít na kreslení dalšího obrazce v jiném místě obrazovky.

Při kreslení nového objektu doporučujeme tento postup:  
Nastavte volbu SEL ("J"), rozsvítěte bod ("H"), posuňte jej na požadované místo ("6","7","8"). Trvalé zobrazení nekreslené úsečky se dosáhne stiskem klávesy "P". Pro kreslení Vám doporučujeme axonometrické promítání, které je nejnázornější.

Po stisknutí CS+Z se objeví menu CAD/SAVE/LOAD. Volba CAD způsobí návrat do CAD BASICu. V případě vypadnutí do BASICu použijte RUN.

---

## PRO-DOS 1.1

---

### Professional Display Operating System

---

Program PRO-DOS umožňuje práci s 8 okénky obrazovky, má jednoduchou obsluhu, umožňuje psaní v 8 směrech s 256 velikostmi písma, používá celou obrazovku, včetně ediční zóny, může psát až 64 znaků na řádek, dokáže uložit obraz do jiného místa paměti a tak vytvářet rychlé změny obrazu, nepoužívá interrupt a může spolupracovat s Interface 1. Asi řeknete, že většinu z toho dokáže třeba BetaBasic 3.1 také. Ale pozor - PRO-DOS zabírá v paměti pouze 3787 bytů!

Před použitím programu je třeba nejprve provést inicializaci příkazem RANDOMIZE USR 60000. Tuto inicializaci musíme provést znova po každém příkazu RUN nebo CLEAR. Autor proto doporučuje napsat první řádek v programu takto:

1 CLEAR 42999: RANDOMIZE USR 60000

Při každé inicializaci se provede příkaz \*NEW (pozor, to není NEW jako v BASICu - viz dále).

PRO-DOS umožňuje pracovat až s osmi nezávislými okénky. Pracuje se v nich pomocí Basic příkazu PRINT a LIST. Speciální grafické příkazy PRO-DOS pracují vždy s celou obrazovkou rozměru 255 x 182 pixelů. Je k dispozici 31 nových příkazů. Na rozdíl od BASIC jím vždy předchází znak "\*" a musí se celé vypsat po písmenech. Všechny výstupy PRO-DOS jsou spojeny s kanálem "p". Výstup PRODOS na tiskárnu je příkazem OPEN#2,"p",zpět OPEN#2,"s"

#### Příkazy okének:

\*NEW ..... provede následující sadu příkazů: PRINT INVERSE 0 ;FLASH 0;OVER 0;BRIGHT 0; INK 0;PAPER 7; AT 0,0; : \*WSIZE 0,0,23:\*PLOT 0,191:\*TPAT 0:\*GPAT 255: \*DIR 8: \*CSIZE 1,1: \*NORMAL: \*CHR: \*SCREEN 16384

\*CLS ..... nuluje okénko a naplní jej \*TPAT (rotující binární hodnoty bytu, který se zapisuje do okénka).

\*CLEAR mod ... mod může nabývat následujících hodnot:

- 0 = příkaz je ignorován
- 1 = nuluje pixely \*TPAT
- 2 = nuluje atributy
- 3 = nuluje pixely i atributy (jako \*CLS)

\*SCROLL mod,směr

mod je stejný jako u \*CLEAR. Směr může nabývat těchto hodnot:

- 5 = vlevo
- 6 = dolu
- 7 = nahoru
- 8 = vpravo

Jesou povoleny i součty směrů. Např. \*SCROLL 3,15 provede scroll vpravo a nahoru.

\*ROLL mod, směr provádí rolování okénka. Parametry jsou stejné jako pro \*SCROLL. Rolování však funguje pouze pro směry vlevo a vpravo.

\*WRAP ..... vypíná automatický scroll. Jakmile je okénko zaplněno, pokračuje se na pozici AT 0,0.

\*NOWRAP ..... zepíná automatický scroll (horní řádky se samy při zaplnění okénka ztratí).

\*CCHR ..... přepíná na zobrazování 64 znaků na řádek.

\*CHR ..... přepíná na zobrazování 32 znaků na řádek. Pokud by se okénko s 64 znaky nevešlo do okénka s 32 znaky, dostanete chybové hlášení "Out of screen".

\*TPAT byte ... hodnota byte (0-255) je vzorkem, jehož binární hodnotou je po příkazech \*CLEAR a \*CLS vyplněno okénko. Vzorek rotuje, čímž vzniká šíkmý motiv.

\*SCREEN adr .. adr určuje počet. adresu uložení kopie obrazovky v RAM. Musí být mezi RAMTOP a 60000. Po tomto příkazu pracují grafické příkazy tak, jako by obrazovka začínala na adrese adr. Délka obrazu je vždy 6912 byte, tak si nepřepište PRO-DOS, protože provádění příkazu \*SCREEN není nijak hlídáno. Příkaz \*SCREEN používáme především při zpracování komplikovaných grafických obrazců, aby nebylo vidět, jak se tvoří.

\*SWAP ..... kopíruje obsah obrazovky uložené v paměti RAM zpět do obrazovkové paměti na adresu 16384.

\*WINDOW x .... hodnota x v rozsahu 0-7 určuje, na které okénko se budou vztahovat následující příkazy PRINT a LIST. Na grafické příkazy PRO-DOS nemají okénka žádný vliv.

\*WSIZE xod,yod,xdo,ydo

příkaz definuje velikost okénka, určeného příkazem \*WINDOW v závislosti na počtu znaků řádku takto:

	*CHR	*CCHR
xod = první sloupec	(0-31)	(0-63)
yod = první řádek	(0-23)	(0-23)
xdo = poslední sloupec	(0-31)	(0-63)
ydo = poslední řádek	(0-23)	(0-23)

Musí plnit, že xod je menší nebo rovno xdo a yod je menší nebo rovno ydo. Nepřípustné hodnoty vedou k chybovému hlášení "Out of screen". Např. \*WSIZE 0,0,0,0 vytvoří okénko o velikosti jeden znak. Scroll je ale pak až do vyvolání CLEAR bez účinku.

\*WPOKE proměnná,hodnota

příkaz mění systémové proměnné PRO-DOS se všemi důsledky, které mohou vyplynout z jeho neuváženého použití. Proměnná je v rozsahu 0-19. Hodnota = nová hodnota systémové proměnné (0-255). Každé z okének má vlastní systémové proměnné o délce 20 bytů. Proto příkaz \*WPOKE funguje na ty proměnné, které jsou adresovány zvoleným \*WINDOW. Začátek proměnných je na adrese 23728/29.

Proměnná	Význam
0	xod okénka
1	yod okénka
2	xdo okénka
3	ydo okénka
4	x-ové souřadnice PRINT
5	y-ové souřadnice PRINT
6	x-ové souřadnice PLOT
7	y-ové souřadnice PLOT
8	TPAT
9	GPAT
10	výška (*CSIZE)
11	šířka (*CSIZE)
12	textové přepínače: bit 7 - nevyužít bit 6 - 0 = CHR 1 = CCHR bit 5 - 0 = *NORMAL 1 = *LARGE bit 4 - nevyužít bit 3 - nevyužít bit 2 - 0 = *NOWRAP 1 = *WRAP bit 1 - nevyužít bit 0 - nevyužít
13	přepínače *LARGE: bit 7 - nevyužít bit 6 - nevyužít bit 5 - nevyužít bit 4 - nevyužít bit 3 - vlevo bit 2 - dolu bit 1 - nahoru bit 0 - vpravo

14	ATTR-T
15	MASK-T
16	PF FLAG
17	LSB DISPLAY FILE
18	MSB DISPLAY FILE
19	nevyužito

Systémové proměnné na adresách 23679, 23695, 23696 a 23697 jsou využívány jen krátkodobě.

#### Příkazy grafiky:

\*LARGE ..... přepíná na zvětšené znaky, jejichž velikost je určena příkazem \*CSIZE. Pozor na to, že se zvolenou velikostí spolupracuje i příkaz LIST. Pokud byste měli potíže, musíte použít BREAK.

\*NORMAL ..... přepíná zpět na normální velikost písma.

#### \*CSIZE výška, šířka

určuje zvětšení normálního znaku (8x8) jako několika jeho původní velikosti (musí být aktivní volba \*LARGE)

\*DIR směr .... určuje směr psaní. Výchozím bodem je vždy hodnota PRINT nebo PLOT. Přípustných je 8 směrů, podobně jako v příkazu \*SCROLL. Např. \*DIR 15 bude psát doprava nahoru.

\*GPAT byte ... určuje vzorek bytu, který bude použit v příkazu PLOT. Byte (0-255) je typ vzorku, přičemž normálnímu PLOT Spectra odpovídá 255. Rovněž zde dochází k rotaci binérní hodnoty bytu, čímž při zobrazování vzniká šíkmý motiv. Příkaz \*GPAT ovlivňuje všechny příkazy, které budou v tomto návodu následovat.

\*PLOT  $x, y \dots$  odpovídá normálnímu PLOT, pouze souřadnice  $y$  může nebýt hodnot 0-191. Souřadnice \*PLOT 0,0 je umístěna v levém dolním rohu.

\*DRAW  $x, y \dots$  odpovídá normálnímu DRAW. Souřadnice  $y$  může být opět až do 191.

\*LINE  $x_1, y_1, x_2, y_2$

příkaz nakreslí čáru z bodu A( $x_1, y_1$ ) do bodu B( $x_2, y_2$ ). Druhý oddělovač může být pro přehlednost nahrazen klíčovým slovem, např. TO.

\*BOX  $x_1, y_1, x_2, y_2$

příkaz nakreslí obdélník (čtverec), jehož hrany jsou rovnoběžné s osami  $x$  a  $y$ . Body A( $x_1, y_1$ ) a B( $x_2, y_2$ ) jsou souřadnicemi úhlopříčky.

\*FBOX  $x_1, y_1, x_2, y_2$

příkaz pracuje stejně jako \*BOX, ale vytvořený obdélník je navíc vyplněn vzorkem, který byl zadán příkazem \*GPAT

\*TRIANGLE  $x_1, y_1, x_2, y_2, x_3, y_3$

nakreslí trojúhelník zadaný třemi body.

\*ELLIPSE  $x, y, a, b$

nakreslí elipsu se středem S( $x, y$ ) a s polooasami  $a, b$ . Pokud  $a=b$ , bude nakreslena kružnice. Elipsa je approximována pomocí třiceti přímk.

\*FILL x,y

příkaz vyplní uzavřený obrazec barvou inkoustu. Souřadnice bodu A(x,y) musí ukazovat dovnitř tohoto obrazce a modifikují také způsob, jaký obrazec vyplňován. Příkaz není závislý na \*GPAT a jeho realizace vyžaduje asi 500 bytů volné paměti. Délka volné paměti není testována.

\*PAINT x,y ... pracuje podobně jako \*FILL, ale pro vyplňování je použit vzorek \*GPAT. Rutina je opět náročná na volnou paměť, pokud se zobrazí "Out of memory", uvolněte příkazem CLEAR dalších nejméně 100 bytů.

\*HATCH x,y,adr příkaz pracuje podobně jako \*FILL, ale provádí šrafrování uzavřeného obrazce vzorkem, uloženým v osmi bytech na zadané adrese adr. Je-li vzorek uložen např. v prvním znaku UDG, pak může příkaz vypadat takto: \*HATCH x,y,USR "a". Příkaz pracuje tak, že nejdříve provede \*FILL a pak šrafrování.

\*MATCH adr ... provede nové šrafrování obrazce zadaného předchozím příkazem \*HATCH, ale lze použít jiný vzorek, např. \*MATCH USR "p"

Rutiny \*HATCH a \*MATCH vyžadují asi 6kb RAM a tato třetí obrazovka je automaticky ukládána na adresu 52000. Proto je nutné vlastní obrazovky ukládané pomocí \*SCREEN umístit na adresy nižší o 6912 bytů. Pokud výše uvedené příkazy nebudeš používat, lze samozřejmě tuto oblast bez problémů využít. Zkuste experimentovat a uvidíte, že lze dosáhnout zajímavých efektů i tehdy, když zadáte \*SCREEN 53000, čímž se vlastně obě obrazovky překryjí.

Barvy.

Příkazy pro barvy vkládejte pomocí PRINT, např. takto:

PRINT INVERSE 1; OVER 1; \*PLOT x,y

Jako řídící znaky lze používat CHR\$ 8 až CHR\$ 13, CHR\$ 16 až  
CHR\$ 23.

Součástí programu je demonstrační část v BASICu. Podrobně  
ji prostudujte. Tak zjistíte nejlépe, jak lze předváděné efekty  
pomocí PRO-DOS nejlépe naprogramovat.

---

VLASTNÍ POZNÁMKY:

---

LEONARDO  
CREATIVE SPARKS - (c) THE ULTIMATE

---

## I. část - NAUČTE SE PRACOVAT S LEONARDEM

LEONARDO dovoluje vytvářit:

- komplexní obrázky na celé obrazovce
- UDG a znaky, vhodné pro hry
- obrazové detailly, které mohou sehat od jednoduchých pixelů až po celý obraz, vhodné pro pomocu se pohybující grafické aplikace, dobroružné hry a jiné programy.

Pokud stisknete chybnou klávesu, stiskněte ENTER. Pokud stopnete program, vložte GO TO 9999 (ne RUN, ztráta proměnných). V návodu CS=CAPS SHIFT, SS=SYMBOL SHIFT, EN=ENTER, SP=SPACE.

### 1.KRESLENÍ-ovlédání klávesnice

Po volbě ovlédání se objeví hlavní menu (MAIN MENU) se třemi variantami. Vyberte kreslení CREATE GRAPHICS. Kurzor (PIXEL CURSOR) učezuje pozici pera s ovlédáním:

5 - vlevo                5+CS nebo 5+7 - vlevo nahoru

6 - dolu                6+CS                5+6 - vlevo dolu

7 - nahoru                7+CS                7+8 - vpravo nahoru

8 - vpravo                8+CS                8+6 - vpravo dolu

P - mod kreslení (PLOT)

Ø - změna jakéhokoli modu (PLOT, UNPLOT, INVERT) na tzv. kurzorový (CURSOR), kdy nezanechává stopu a naopak.

CS+2 - CORD WINDOW - učezuje pozice kurzoru od levého horního rohu.

CS+4 - okno zmizí

CS+3 - okno v dolní části obrazovky

CS+SS - mazání obrazu.

Y - mezání posledního kreslicího úkonu, pokud ještě nebylo stisknuto EN nebo předvolena jiná funkce.

## 2. ZMĚNA VELIKOST STOPY KRESLENÍ

M - INPUT WINDOW - pro X a Y souřadnice se volí velikost kurzoru. Nechci-li měnit, pak EN. Kreslicí mod se pak volí P.

I - Nestavení kroku kreslení. Pokud je větší, než velikost kurzoru, tvoří se v kresbě mezery.

## 3. KRESLENÍ LINÉK

Zedáním poč. a koncového bodu nám program proloží mezi nimi úsečku.

Q - označí určitý vztežný bod (LAST PLOT). Na začátku je nestaven ve středu obrazovky.

CS+Q - spojí novou pozici kurzoru s označeným bodem - LAST PLOT (na začátku se středem obrazovky).

F - rozsah MARK/SPACE - čárkované čáry - volí se délka čáry/mezery v pixelech při předchozím způsobu kreslení. Je možno využívat i při kreslení zvětšeným kurzorem - viz 2.

## 4. INFORMAČNÍ OKNO

Stisknout 1 a držet.

1 - informační okno ukazuje stav programu. Jednotlivé bloky okna budou vysvětlovány postupně.

Vpravo nahore jsou informace o kurzoru - momentální pozice, krok, nestavení barvy (INK, PAPER). Barvu znaku ukazují 4 atributy - PAPER (P), INK (I), BRIGHT (B), FLASH (F). Je také ukázán stav LAST PLOT.

Vlevo je informace o kreslení linek (viz. 3) - velikost stopy, mezery, linkový mod (CS+Q), boundary a direction.

Vlevo dole jsou informace o velikosti stopy.

Vpravo jsou informace o obrázku.

CS+K - Návrat kurzoru do středu obrazovky  
CS+Z - Nestavení LAST PLOT do momentální pozice  
CS+I - Nestaví krok na 1,1  
CS+F - nestaví MARK/SPACE na 1/0  
CS+M - nestaví velikost kurzoru na 1,1

## 5. MODY KRESLENÍ

O - UNPLOT - mod mezání, návrat do kurzorového modu po Ø.  
CS+O - INVERT - inverzní mod, invertuje průniky kreslení z černé  
na bílou a naopak. Lze provést zajímavé efekty s různými  
hodnotami kroku (I), velikosti stopy (M), nebo velikostmi  
čára/mezera (F).

## 6. KRESLENÍ KRIVEK

A - CIRCLE - kreslí kružnice o zadaném poloměru v pixelech.  
Po dobu svícení žlutého pole vlevo nahore je možno přerušit  
kreslení stiskem SP.  
S - ARC - zadává se úhel, kurzorem a LAST PLOTEM pak bude prolo-  
žen oblouk. Při zadání kladného úhlu se kreslí v klad. směru  
CS+S - kreslení elipsy. Zadává se vertikální poloosa, horizontál-  
ní, otocení o ..stupňů v kladném směru, úhel počátku  
(start angle) a konce kreslení (turn angle). Pokud  
nechceme některé hodnoty dále zadávat, stiskneme ENTER.  
Příklad: kurzor nastavit do středu obrazovky, elipsa 40,60,30,  
-15,210, kurzor na 116,90, elipsa 39,10,30,EN, kurzor na 141,128  
elipsa 3,38,EN.

## 7. VYPLŇOVÁNÍ PLOCH

Používá se v kurzorovém modu (Ø), kurzor musí být nestaven  
uvnitř plochy, ne na čáře.  
CS+U - vyplní uzavřenou plochu. Pokud není uzavřená, vyplní  
celou obrazovku.

Y - Vráti kresbu před vyplněním.

## 8. JINÉ ZPŮSOBY KRESLENÍ PRÍMEK

R - v inf. okně (1) se nastaví BOUNDARY ON a DIRECTION FROM  
CS+R - nastaví se DIRECTION TO

Opětovným stiskem R se nastaví BOUND. a DIR. zpět na OFF, resp.  
FROM.

Příklad: vymazat obrazovku, umístit kurzor a LASTPLOT do středu,  
kružnice  $r=20$ , kurzorem vyjet mimo ni, CS+Q, Y vymazat, R, CS+Q,  
Y, CS+R, CS+Q.

W - vodorovné linky mezi ohrazením.

CS+W - svislé linky mezi ohrazením

Není-li provedeno ohrazení, linky jde ež k okraji obrazu.

Příklad: kružnice  $r=30$ , kurzor o 10 vlevo, W, Y, CS+W, kurzor  
o 10 vpravo, W, kurzor o 5 nahoru, CS+w atd.

## 9. VYTVÁŘENÍ OKÉNEK A OBRAZOVÝCH DETAILŮ

Okénko v obrázku vytvoříme následovně:

Kurzor nastavíme do levého dolního rohu požadovaného okénka,  
resp. obrazového detailu, stiskneme 2, kurzor přemístíme do  
pravého horního rohu požadovaného okénka, stiskneme 3 a 4.  
Objeví se pravoúhelník - požadované okénko, se kterým budeme  
dále pracovat.

G - zanesení obsahu okénka do paměti pod požadovaným číslem.

V inf. okně (1) je možné v bloku PICTURE vidět, kolik okének  
je v paměti celkově zaneseno (STORED).

4 - střídavým stiskem se objevují a mizí okraje okénka.

N - vyvolání okénka (detailu), zeznamenaného v paměti pod č. ...

CS+N - PIC MODE - výběr zobrazení v okénku:

print (P) ukáže původní obraz

add (A) graficky sečte původní obraz s nově nakresleným.

common (C) vytvoří průnik (společné body) nového a původ-  
ního obrázku.

difference (D) vytvoří součet nového a původního obrázku a v místech průniku invertuje barvy.

V informačním okně (1) je možno vidět celkový počet zanesených okének, vybrané okénko č. ..., užitý mod a rozměry okénka.

Návrat k původnímu je Y.

**POZOR:** v modu A, C, a D se porovnává obsah okénka v paměti s obsahem okénka na obrazovce. Pokud neprovedeme Y a ponecháme na obrazovce nový "hybrid", provede se jeho porovnání s pamětí a výsledek se zobrazí. T.j. při dvojím stisknutí A nebo C se okénko nezmění, protože sečtením nebo průnikem hotového hybridu s pamětí vznikne totéž, při dvojím D dostaneme původní obrázek. Příklad: Kurzor do středu (CS+K), kružnice r=30 a r=15, vybarvit mezikruží (CS+U), kurzor na (95,130), pak 2, kurzor na (160,65), pak 3 a 4, G - zaneseme do paměti č.1, vymazat (CS+SS), kurzor do středu (CS+K), 4, N - vložit 1 (číslo paměti okénka), v inf. okně je možné se vždy přesvědčit o správné volbě, nakreslit obdélník v modu PLOT (P), rohy o souřadnicích (120,80),(150,80), (150,125),120,125), nastavit kurzor mod (Ø), vyplnit plochu (CS+U), CS+N, P, CS+G, Y, CS+N, A, CS+G, Y, CS+N, C, CS+G, Y, CS+N, D, CS+G. Nyní pro zajímavost zkuste znova CS+G.

L - mod PICTURE - celým obléhem okénka je možné pohybovat ve všech směrech. Platí zde opět všechny mody - P,A,C,D.

Změnu modu picture a kurzorového pisátka provádíme opět Ø. V kurzorovém modu přemisťujeme pouze kurzor, přechodem na picture mod se zobrazí obsah okénka, kde pozice kurzoru znečí jeho levý horní roh.

Zkuste si pohrát s mezikružím v paměti a sledujte co se děje při kombinacích PIC modu (P,A,C,D) s mody CURSOR a PICTURE. Vyjděte z čisté obrazovky, CS+G, L, atd.

Poznámka - pokud se vám nově vzniklý obrázek líbí, je možné ho znova uložit do paměti, t.j. v PLOTovém modu (P) ho označíme obdélníkem a zaneseme do paměti jako nové okénko (2,3,4,G).

## 10. ZVĚTŠOVÁNÍ ČÁSTI OBRAZU

Pokud chceme nějaký detail obrazu zvětšit, nastavíme kurzor do levého dolního rohu tohoto detailu, stiskneme D a tím zaneseme tento bod do paměti. Přejedeme kurzorem do pravého horního rohu detailu a stiskneme D. Tento myšlený obdélník můžeme zvětšovat. Přemístíme kurzor do pozice, kde chceme zvětšený detail zobrazit (pozor aby se vešel - kurzor představuje levý dolní roh zvětšeniny), pak C+D - zanést rozměr zvětšení v souřadnicích X a Y. Pokud chceme bez zvětšení, stačí stisknout D. Výstup ze zvětšování je ENTER.

## 11. OBARVOVÁNÍ

Při tomto režimu se zadávají případné souřadnice ve velikosti barevných atributů, t.j. 8x8 pixelů. Také souřadnice kurzoru jsou proto 8krát nižší.

Protože se zde užívají stejné klávesy jako u kreslicího režimu, je nutné si vždy uvědomovat, že jsme opravdu v tom kterém režimu.

B - změna na znakový (atributový) kurzor

Ø - opět mění znakový/kurzorový mod. Nastavení je vidět v infor. okně.

Q - nastavení atributu, N= nebude měněn původně nastavený.

W - barvicí mod

C - výstup z barvicího režimu

I - v barvicím režimu nastavení kroku pohybu kurzoru

A - změna barev okna/obrazovky, tj. W/S

Y - vymaže poslední nastavení a vráti se k předchozímu

Okno se tvoří stejně jako v kreslicím režimu - najet kurzor do levého dolního rohu vybrané části obrazu, pak 2, najet do pravého horního rohu, pak 3 a 4. Obarvení viz A.

S - COLOUR SWAP - výměna barev na okně/obrazovce, t.j. W/S.

Nastavují se staré (původní) atributy a nové.

F - COL COPY - kopie atributu okénka na jiné části obrazovky.

Kurzor představuje levý horní roh myšleného obdélníku.

Provede se přemístěním kurzoru do požadovaného místa, pak dvakrát Ø.

## 12. TISK A UDG

P - printový (tiskový) mod. Volí se v barvicím režimu.

C - návrat do režimu normálního kreslení (pixelový mod)

Po napsání textu se stiskne EN, pak dvakrát Ø. Ta kurzorem se objeví text - co se nevezde na obrazovku se nezobrazí. V tomto printovém modu se s pohybem kurzoru znova tiskne i text.

T - nastavení UDG. Vytvoříte si svůj nový znak max. v poli 5 x 4 znaků, t.j. 40 x 32 pixelu. Velikost našeho nového znaku zjistíme nastavením kroku (1) na 8,8 a objetím spočteme velikost X a Y souřadnice. Pak stiskem T zvolíme písmeno, pod kterým bude tento nový znak figurovat a zaznamenáme jeho skutečnou velikost. Znak se pak překopíruje do pole UDG.

B - návrat do režimu barvení

## 13. OTÁČENÍ A TVORENÍ ZRC.OBRAZU

Provádí se v režimu barvení.

L - print block - volba znaku a velikosti

mod invert H,V,M = vodorovně, svisle, neobracet.

mod turn Ø,1,2,3 = násobek 90 stupňů rotace.

## 14. PROGRAMOVATELNÉ KRESLENÍ

C - návrat k pixelovému režimu

CS+E - FIGURE TABLE

: volba souřadnic X a Y pro 0 až 9

K - DRAW TABLE

EN - výstup z tohoto režimu

Podrobnější návod na programovatelné kreslení bude uveden dále.

## 15. KRESLENÍ V 3D

CS+E - FIGURE TABLE

K - přechod k DRAW TABLE

EN - přechod do kurzorového modu

CS+L - FIGURE MOD - pohybem kurzoru se nakreslí obrázek.

Podrobněji bude popsáno později.

## 16. NAHRÁVÁNÍ

X - návrat k hlavnímu menu

2 - nahrávací menu

BREAK - návrat k menu

## 17. ŠACHOVNICE

SP - zvětší se kurzor

V - šachovnice ON/OFF a velikostí znaku, ponechá atributy

CS+V - oproti předchozí zruší atributy, obraz je černobílý.

## 18. PŘEMÍSTĚNÍ ČÁSTI OBRAZU

Je možné scrollovat buď celou obrazovku, nebo pouze okénko.  
Příklad: kružnice 5,15,25,35,45, vyplnit střídavě mezikruží,  
kurzor 70 pixelů vlevo od středu, 2,50 nahoru a 130 vpravo, 3,4,  
vytvářeli jsme okno, J,W, scrolling okna L, 20 pixelů, pak Y,J,  
W, L, 40.

J - volba scrollingu okna/obrazovky =W/S

Při scrollingu obrazu se zadává scrolling ve znacích a pixelech. To, co se dostane ven z obrazovky resp. okna je nenávratně ztraceno. Pokud jsme však ještě nestiskli jinou klávesu, je možno se vrátit pomocí Y.

Scrolling atributů se provádí ve znakovém modu (B). Je možné si zvolit nové atributy, které se pak objeví na "odkryté" části obrazu, t.j. při scroll vlevo to bude v pravé části, atd. Obdobně jako u obrazu se původní atributy scrollingem ztratí. Vyzkoušejte scrolling vlevo a pak vpravo při změněných atributech a sledujte výsledek.

## 19. TVORENÍ TEXTU

C - návrat k pixelovému modu

CS+J - COVER - výběr scrollingu v určitém směru o ... pixelů.

Příklad: kružnice ve středu obrazovky r=4, CS+J, S, L, 2, 0, CS+J, S, R, 2, 0, CS+J, S, D, 1, 0, CS+J, S, U, 8, 0, - vyplní se celá obrazovka.

## 20. PAMĚTI

LEONARDO má 2 paměti, tzv. návratnou (BACKUP STORE) a hlavní (MAIN). Návratná uchovává momentální obraz na obrazovce, než stisknete nějakou funkci. Je z ní proto možné vyvolat obraz zpět stiskem Y. V hlavní paměti je buď 1 obraz, nebo několik obrazových elementů (okének apod.), nebo až 774 UDG znaků.

CS+H - zánesení do hlavní paměti

CS+Y - MERGE - vyvolání z hlavní paměti - A,C,D = přičtení obsahu hl. paměti k obsahu na obrazovce, průnik, rozdíl.

Příklad: vymezat obrazovku, kurzor do středu, kružnice 30, vyplnit, kurzor o 4 dolu, kružnice 30, U (INVERT), S, CS+Y

U - obráti barvy okna/obrazovky

u okna - R,C,F = obráti barvy okna, vymaze okno, vyplní okno

A nyní jeden velice užitečný program, tentokrát z domácích "luhů a hájů", program, který (snad) mnoha z vás používá, aniž využije všech jeho bohatých možností - nuže zde je:

---

## TAPE MONITOR

PROGRAM A NÁVOD: MIROSLAV AUZKÝ (C) 1986

---

překlad do "české" češtiny HELLSOFT, omlouvám se autoru za tento zásah, ale snažil jsem se popis zčitelnit.

---

Tento program slouží k "monitorování" - zjištění údajů o programech na pásku. Takto vzniklé údaje lze vypsat na tiskárně, nahrát na pásku nebo připravit pro kartotéku M-FILE.

TAPE MONITOR umí pracovat pouze s těmi soubory, které jsou nahráné obvyklou rychlostí (1500 Bd). Program zpracovává všechny typy souborů, nemá stanovenu jejich konstantní délku (např. hlavička nemusí mít 17 bytes). Z toho vyplývá, že bezchybné práce programu je podmíněna krátkou prodlevou mezi "tělem" bloku a dalším nevaděcím signálem. Tuto prodlevu nezachovávají kopírovací programy MICROCOPY a jemu podobné ( MISTER COPY, PIRATE ). U žádných dalších programů nebyl tento nedostatek zatím zjištěn.

### NÁVOD NA OBSLUHU

TAPE MONITOR se skládá ze dvou částí - BASIC a strojový kód. Program nahrájete do počítače příkazem LOAD "", sám se rozbehne a vypíše se hlavní menu. Pokud budete chtít TAPE MONITOR nahrát na kazetu, program nejprve zastavíte (BREAK) a potom spustíte pomocí RUN 5010. Po nahráni zadejte RUN.

Při zastavení TAPE MONITORU ( BREAK, STOP ) program spustíte příkazem GOTO g. Pokud použijete RUN, proběhne opět inicializace a všechny záznamy budou smazány !

Ještě pro lepší porozumění textu: jeden záznam jsou data určující jeden blok na pásku (tzn. naváděcí signál + bytes, které ho následují, příp. LOADING ERROR).

Z hlavního menu můžete volat tyto rutiny:

"Ø..Monitorování pásku"

Tuto rutinou prohlížíte magnetofonovou pásku. V horní části obrazovky je signalizován blikajícím čtverečkem stav počítače: WAIT - počítač je v pohotovosti

LEADER - naváděcí signál (červeno modré pruhý)

COMPUTING BYTES - "tělo" programu (modro žluté pruhý)

Získané údaje z pásky se zapisují do paměti počítače (za předchozí) a zároveň na obrazovku:

NÁZEV:N XXXXXXXXXX - jedná se o hlavíčku (délka 17 bytes, flag byte=Ø, tj. hlavíčka). N=typ (P..program, NA..number array, CA..character array, B..bytes, ?.není určeno). XXXXXXXXXX je jméno.

NNNN bytes - byl zaznamenán blok (flag byte <> Ø ) o délce NNNN bytes.

HLAVICKA NNNNN bytes - jedná se o blok u kterého byl flag byte =Ø a jehož délka je NNNNN bytes. Některé programy toto považují za hlavíčku (např. bb48) jiné ne (MATCH POINT).

LOADING ERROR -- na pásku byla zaznamenána chyba. Tento záznam se v počítači uchovává, lze jej smazat pomocí "DELETE záznam".

Na hlavní menu se dostanete stisknutím tlačítka Q.

### "1..Výpis záznamu na obrazovku"

Pomocí této rutiny můžete vypsat záznamy na obrazovku. Na typ výpisu odpovíte "1"- vypsal všechny záznamy, "2"- vypsal jenom hlevičku, pokud se její údaj o délce shoduje s délkou následujícího bloku, jinak jako "1".

Záznamy jsou vypisovány ve formě tabulky. Údaje jsou podobné jako při monitorování, navíc je zde počáteční byte nebo START LINE programu ( start ) , celková délka (delka) a délka programu (delprg - pouze u hlevičky programu).

Stisknutím některého tlačítka se výpis přeruší. Opětovným stiskem program pokračuje, pokud tlačítko držíte, výpis je zpomalen.

Po skončení výpisu se dostanete na hlavní menu stisknutím libovolné klávesy.

### "2..Výpis záznamu na tiskárnu"

Tato rutina je stejná jako předešlá, tabulka se však vypisuje na ZX tiskárnu.

### "3..INSERT záznem"

Pomocí této rutiny můžete zařadit nové záznamy mezi předchozí. Na obrazovce se nejprve prolistují všechny záznamy (výpis zastavíte stisknutím tlačítka, opětovným stiskem tlačítka program pokračuje, držíte-li tlačítko stále, výpis je zpomalen). Každý záznam má své pořadové číslo. To potom zadáte na dotez, před který záznam se budou zapisovat nové záznamy (zadáním 0 se vracíte na menu). Program potom začne monitorovat pásku (postup jako při "Monitorování pásku" ).

#### "4..DELETE záznam"

Touto rutinou můžete mazat záznamy. Postupujete podobně jako při "INSERT záznam". Při dotazu zadáte čísla záznamů, které mají být smazány včetně. Vložením Ø se vrátíte na menu.

#### "5..SAVE/LOAD záznamy"

Pomocí této rutiny můžete záznamy uchovat na magnetofonové pásece a vytvořit si tak kartotéku se záznamy z jednotlivých kezet.

Na obrazovce se objeví 1=SAVE, 2=LOAD, 3=MENU.

SAVE . . nahrát na pásku všechny záznamy z počítače, po nahrání volíte verify (kontrolu správnosti nahrávky) - odpovíte s (ano), n (ne)

LOAD . . nahrát záznamy z pásky (údaje v počítači budou smazány)  
Pokud místo jména stisknete ENTER bude nahrán první file

MENU . . návrat na hlavní menu

#### "6..Přepis záznamu pro MFILE"

Touto rutinou převedete záznamy do souboru pro MFILE. Jeden soubor má velikost 32 \* 8 znaků (tj. 256 znaků). Jelikož MFILE umožňuje délku reference max. 128 znaků, záznamy jsou v MFILE uloženy do dvou referencí A, B (viz menuál MFILE). Soubory jsou kódovány pro MFILE v závěrečné rutině "Přičleni souboru k MFILE souboru" s maximální úsporou paměti.

Záznamy můžete ředit do souboru podle svého přání (nejčastější je řazení podle jednotlivých záznamů, které tvoří ucelený program).

Soubory mají formu tabulky (jako při výpisu záznamu typ 2 na obrazovku nebo tiskárnu), navíc zde může být pomocný text ("chybi data blok" apod.) vytvořený počítačem. Tento pomocný text lze vymazat pouze v FILE.

Při spuštění této rutiny počítač nejprve vymaze všechny soubory. Pokud v počítači nejsou žádné záznamy nebo jste již poslední záznam zadali, objeví se nápis "KONEC DAT" a po stisknutí některého tlačítka se vrátíte na hlavní menu.

Zadávání záznamu do jednotlivých souborů je následující: v horní části obrazovky se vypíše záznám, pod ním následuje číslo souboru a světlý (bledě modrý) obdélník, který znázorňuje soubor (velikostí i obsahem). Objeví se menu, kde volíte další postup: 1 záznam na obrazovce bude zařazen do téhož souboru ze předchozí záznamy (pokud se do souboru nevezde celý, bude připsána alespoň část)

2 záznam na obrazovce bude zařazen do následujícího souboru jako první (lze vytvořit max. 80 souborů)

Po příkazu 1 nebo 2 se na obrazovce pro kontrolu objeví nově upravený nebo vzniklý soubor, po stisknutí klávesy se vypíše další záznám a postup se opakuje.

3 záznam na obrazovce bude vynechán, pokračuje zařazení následujícího záznamu

4 kontrolní výpis (viz dále)

5 ukončení práce a návrat na hlavní menu

Kontrolní výpis: na obrazovce se postupně vypisují dosud zaděně soubory. Lze je opět zastavit nebo zpomalit stisknutím tlačítka. Po skončení výpisu máte tyto možnosti:

1 pokračovat v zápisu, tzn. návrat na předchozí menu

2 zapisovat soubory od prvního (vrátíte se na začátek rutiny č.6 (včetně vymazání všech souborů ! )

3 výpis ještě jednou zopakovat  
4 ukončit práci a vrátit se na hlavní menu

Následující rutiny (č.7, 8 a 9) jsou blokovány a mohou být volány pouze pokud je zadán alespoň jeden soubor !

#### "7..Pokračování v přepisu pro MF"

Tato rutina je podobná předešlé, liší se však v těchto bodech:

- soubory se nemažou
- proběhne výpis souboru a počítač se ptá od kterého chcete pokračovat
- proběhne výpis záznamu a počítač se ptá od kterého chcete pokračovat

Po zadání těchto údajů je postup stejný jako v předešlé rutině.

#### "8..Kontrolní výpis (MFILE)"

Tato rutina slouží k vypsání všech souborů, které mají alespoň jeden záznam. Nejprve volíte 1 (obrazovka) nebo 2 (tiskárna). Výpis lze stisknutím tlačítka zastavit nebo zpomalit.

Po skončení výpisu se stisknutím tlačítka vracíte na hlavní menu.

#### "9..Přičtení souboru k MFILE souboru"

Tato rutina slouží k "přičlení" všem vytvořených souborů k řetězci z MASTER FILE. Používá se až na úplný závěr ! , jelikož je smazán prakticky celý BASIC (až k řádku 9000) a strojový kód pro maximální možnou délku řetězce MFILE.

Po spuštění této rutiny se vás počítač pro kontrolu ještě jednou zeptá. Odpovíte a (chcete pokračovat), n (návrat na hlavní menu). Program nyní soubory maximálně zkráti (vyřadí přebytečné mezery, není vytvořena reference B, pokud by byla přezdáná). Zadáte jméno původního řetězce vytvořeného pomocí kartotéky MFILE (při ENTER se nahraje první řetězec).

Po nahrání se data "přičtou". Nyní zadáte jméno pro nově vzniklý řetězec a spusťte nahrávání. Nakonec ještě volíte možnost verify (kontrola správnosti nahrávky). Tímto celá práce programu TAPE MONITOR končí.

#### DODATEK:

Koncem roku 1986 vznikla nová verze TAPE MONITORu. Je nazvána T.MONITOR+ a v hlavním menu představena jako "ROZŠÍŘENÁ VERZE". V upraveném programu byla částečně pozměněna grafika, některé rutiny byly přidány a rozšířeny. Z hlediska obsluhy bylo změněno hlavně toto:

- byl vymazán SAVE na řádcích 5010 a výše
- při monitorování rychlosti TAPESYS0 až TAPESYS3 (viz dále) je vypisováno, kolikéty Kbytes je načitán
- zrychlení výpisu údajů při INSERT a DELETE

Dále byl program rozšířen o možnost nahrávání i jiných rychlostí než je standardních 1500 Bd. Nové rychlosti nahrávání musí mít stejný LEADER (neváděcí signál) a systém nahrávání, lze měnit pouze některé důležité konstanty. Rychlosti obsažené v programu byly převzaty z programu TAPESYS (rychl. TAPESYS1 = standardní rychlosť SPECTRA) a ještě byla přidána rychlosť QUICKSAVE.

Z tohoto hlediska byly přidány dvě nové rutiny:

"X..Změna rychlosti nahrávání"

Slouží ke změně rychlosti, kterou se bude monitorovat.  
Rychlosti jsou následující: TAPESYS0, SINCLAIR, TAPESYS2 až  
TAPESYS9 a QUICK SAVE.

"A..Analyza systému nahrávání"

Po této volbě vybíráte následující:

-- 1..Analyza jedné rychlosti

Slouží pro optimální nastavení magnetofonu, popřípadě zjištění správné volby rychlosti a zjištění nahrávacích konstant

Údaje z pásky jsou dobré čitelné pro počítač pokud jsou svislé pruhy ve vymezém prostoru vodorovnými pruhy (neplatí pro LEADER). Pokud toto není splněno je třeba změnit hlesitost nebo výšky u magnetofonu nebo změnit nahrávací rychlosť.

Na závěr je možné volba LUPA. K jejímu používání je nutné znalost systému, jakým SPECTRUM nahrává - rutina LD-BYTES z ROM na adrese 1366d. Pomocí kursoru lze zjistit délky smyček u rychlosti právě kontrolované na pásku a potom je v BASICU zadat do programu T.MONITOR+ a používat tuto novou rychlosť. Znovu připomínám, že tato nová rychlosť se liší pouze konstantami, ne systémem nahrávání.

Postup je následovný: LUPOU zjistit pět konstant, které při standardním nahrávání odpovídají hodnotám na adresách 1446d (05A6h), 1479d (05C7h), 1487d (05CFh), 1492d (05D4h) a 1512d (05E8h). Program zastavíte a v BASICU zadáte pomocí POKE konstanty na tyto adresy (zapsáno dekadicky):

53535	odpovídá	01446
53536	"	01479
53537	"	01487
53538	"	01492
53539	"	01512

Dále můžete změnit následujících 21 bytes textu (od adr. 53540) a zapsat sem vlastní název nové rychlosti v ASCII kódu. Pokud toto neučiníte je nová rychlosť pojmenovaná TAPESYS9. Nyní program opět spusťte.

## --2..Vyhodnocení všech rychlostí

Tuto rutinou lze zjistit jakými rychlostmi lze nahradit záznam z kazety. Důležitý je třetí sloupec v pořadí u každé rychlosti (tlustý červený - signálizuje ERROR). Vyhovující je ta rychlosť, u které se neobjeví. Poznámka: že jako ERROR je vyhodnocena i mezera a LEADER, proto v těchto okamžicích stiskněte SPACE (načítání se zastaví).

## --3..MENU

Návrat na hlavní menu

Na závěr byla přidána ještě rutina

"R..Smazání přebytečné rutiny"

Slouží k vymazání rutin, které již nepotřebujete (vymaže řádky BASICU). Takto se získá místo pro větší počet souborů pro MFILE.ráti barvy okna/obrazovky

u okna - R,C,F = obrácení barvy okna, vymaže okno, vyplní okno

Jako další si uvedeme několik programů tzv. akustických, čili tlačových, které pracují s akustickým signálem - se zvukem.

---

### Wham! The Music Box

---

je firmou Melbourne House označován jako "úplný zvukový systém pro vaše Spectrum".

Program umožňuje vytváření zvuku ve DVOU kanálech bez přídavných zařízení. Obsahuje jako ukázku 5 technicky perfektně znajících melodii skupiny WHAM.

Po nahrání programu staneš tváří v tvář hlavnímu MENU:

1. LOAD melodii
2. SAVE melodii
3. Poslech melodie
4. 'Whempile' melodie
5. Nastavení tempo
6. Editační režim
7. Help stránka

Hudba se vytváří tlačítky CAPS SHIFT až SPACE jako na klaviátru. Každý stisk tlačítka zapíše do notové osnovy šestnáctinovou notu. Delší noty se vytvářejí spojováním šestnáctin.

Čtyři použitelné OKTÁVY se přepínají tlačítky 1 až 4.

Funkce ostatních tlačítek jsou:

- 6...Návrat na hlavní Menu
- 7...Vymaže celou melodii
- 9...'Rewind'
- Ø...Zpět o jednu notu
- Q...Zahraje melodii
- W...Umístí značku opakování

E...Úder na basový buben  
R...'Restart'  
T...Přepínání zvuku mezi kanály 1 a 2  
O...Rychle vpřed  
P...Zahráje jednu notu

### BÍCÍ NÁSTROJE

Tlačítko E vklédá do melodie standardní úder na BASOVÝ BUBEN. Tlačítko 8 spouští vytváření 'ŠUMU'. Máte na výběr 7 tvarů zvukových vln, 4 doby trvání a vklédáte je do melodie tlačítka Y, U a I.

Basový buben zábírá jednu notu v jednom zvukovém kanálu, šum jednu notu v obou kanálech.

### WHAMPILE

je volba, která umožňuje přeložit (angl.'compile', odtud 'Whampile') melodii a nehrát ji na pásek. Tuto 'zwhempilovanou' verzi můžete pak nezávisle na programu WHAM nahrávat a spouštět třeba i ve vlastních programech. Autor recenze např. uvádí, že slyšel whempilovanou hudbu ve hře GYROSCOPE od téže firmy.

---

### SPEAK EASY

---

Program SPEAK EASY převádí nízkofrekvenční (audio) signál (přítomný na zdířce EAR) do digitální podoby s uložením do paměti počítače. Tento digitálně zpracovaný signál může být zaznamenaný na mf pásek a znova převeden na nf (audio) signál podle potřeby.

Nejdříve si na mgf pásek nahrajte potřebný signál (např. hlas nebo hudbu), příp. použijte již komerčně nahráný mgf pásek. Potom připojte magnetofon k počítači tak, jako pro nahrávání programu a nahrajte do počítače zvolený pořad slova nebo hudby. Z počítače by mělo být slyšet nahrávání záznamu. Jakmile je slyšet úsek, který chcete digitalizovat, stiskněte klávesu "2" (volba RECORD - nahrávání).

Jakmile zmizí blikající nápis RECORDING, je nahrávání skončeno - vypněte magnetofon. Potom stiskněte klávesu "3" (volba PLAY - přehrávání) pro přehrání záznamu. Opakujte tento postup s různými úrovněmi hlasitosti, pokud nejste spokojeni s kvalitou nahrávky (všimněte si, že čím lepší nahrávka, tím lepší je digitální verze).

Pokud jste spokojen se zvukem, můžete si vymezit potřebný úsek paměti použitím kláves "4" (volba SET START - počáteční adresa) a "5" (volba SET LENGTH - počet použitých byte). Po natažení programu je nastavena počáteční adresa na 32800 a délka programu 16000 byte. Start je možno měnit od 32800 do 65000 a počet byte je od 1 do 16000.

POZNÁMKA: DATA jsou zaznamenána v horních 32 kB paměti a RECORD DATA vyplňují zbytek. Délka je v párových bytech, tedy ve skutečnosti zabírá jednou polohu paměti.

Po každé změně, kterou chcete provést, stiskněte klávesu "3" (PLAY) a pokud jste se zvukem spokojeni, stiskněte "6" (volba SAVE TO TAPE - nahráni na pásek). DATA pořízené tímto způsobem mají název SPnnnn, kde nnnn je start adresy záznamu (FILE). Abyste tyto mohli použít ve svých programech, rezervujte v paměti místo pomocí CLEAR 32767. Pak nahrajte mgf pásek a zaznamenejte název.

Pro reprodukci vložte USR s volacím číslem v názvu, např.: :

9010 CLEAR 32767

9020 LOAD ""CODE

9030 REM název pole byl SP45000

9040 PRINT USR 45000

Jestliže chcete uložit na jiné místo v paměti při nahrávání vložte novou adresu změnou dvou míst, např.:

```
LET adresa=43085
LOAD ""CODE adresa
POKE adresat1, adresa-256*INT(adresa/256)
POKE adresat2, INT(adresa/256)
```

---

MUSIC COMPOSER  
PROFIsoft

---

## 1. ÚVOD

Po zavedení programu do počítače se zobrazí hlášení "STOP TAPE" a otázka, zda je k počítači připojen 3-kanálový syntetizér firmy PROFISOFT. Pokud ano, stiskněte klávesu J a nechte do počítače dodatek k programu.

Pokud nemáte syntetizér, stiskněte N. objeví se 3 notové osnovy, které vám budou sloužit ke komponování. S jednukanálovým tónovým generátorem, zabudovaným ve Spectru, můžete snímat pouze jeden kanál. Pro tento program však existuje ještě hardwarový doplněk, obsahující integrovaný 3-kanálový tónový generátor a ten vám umožní množství různých tónů a zvuků.

## 2. SPUŠTĚNÍ

Začneme vložením nějaké skladby. Můžete nyní vložit kód pro volbu kanálu. Teoreticky by bylo možné vložit např. "1". Při této volbě můžete pracovat paralelně se všemi notovými osnovami. Začneme však nejprve s jedním kanálem a to s kanálem 1. Za tím účelem stiskněte (jak je patrné z tabulky na obrazovce) klávesu 5.

Následuje vložení taktu - např. pro 3/8 takt musíme nejprve stisknout 3 a pak 8. My však zahéjíme obvyklým 4/4 taktem - stiskněte dvakrát klávesu 4. V první notové osnově vidíte použitelný způsob psení pro 4/4 takt, nad tím pak číslici 1, která udává číslo kusu (tzn. že nyní komponujete skladbu č. 1), dole na obrazovce pak nabídku s různým výběrem a vlevo nad nabídkou údaj K1, což znamená, že všechna vložení (zedání) směřují do kanálu č.1. Všechny další kusy, které by jste případně ještě vložili, se programem samočinně očíslují.

### 3. NABÍDKA (MENU)

Dole na obrazovce se nachází orámované pole, které obsahuje vždy část nabídky. Další výběr z nabídky můžete dosáhnout dvojnásobným stiskem M a následným stiskem Z (což znamená návrat zpět k první části nabídky).

Nad první částí nabídky najdete stále obnovovaný popis stavu, a to inverzním písmem. Tak např. "Frei = 3015" ("Volné = 3015") znamená, že můžete vložit ještě 3015 not. Vpravo od tohoto vidíte, v kterém taktu se nacházíte a "Rest" (Zbytek) udává, jaké celková doba trvání tónu (nejdelší nota) je v uvedeném taktu ještě k dispozici.

### 4. JEDNODUCHÉ SKLADBY - KOMPOZICE

Zedání not je velice jednoduché. Jako první se zadé výška tónu (např. "c"), nečež je první část nabídky nahrazena "pomocnou" nabídkou a nyní je nutno zedet dobu trvání tónu (např. "4" pro čtvrtovou notu). Uvidíte, že v první notové osnově (s označením K1) se nota zobrazí jako čtvrtová nota v normálním partiturním tvaru.

V pomocné nabídce se jako pomoc při komponování ukezují kódy pro jednotlivé doby trvání tónu. Přitom se kvůli jednoduchosti specifikuje šestnáctinová nota kódem 6.

Zkuste zkomponovat k procvičení trojhlasou etudu po vzoru blues. Za tím účelem musíte dříve zadanou notu "c" smazat a začít s novým kusem. Vstupte do nabídky stiskem M a zvolte "Alles neu" (vše nové), přičemž nezopomeňte pro vlastní zadání stisknout ještě Y.

Sled not pro následující:

c8,e8,g8,e8,c8,e8,g8,e8,f8,e8,C8,e8,f8,a8,C8,f8,c8,c8,g8,e8,c8,e8,g8,h8,D8,h8,f8,e8,C8,e8,c8,c8,g8,e8,c2.

Zadání not označených velkými písmeny (které leží o oktávu výše než počáteční c), je třeba provést se současným stiskem CAPS SHIFT.

Poslech zadané skladby je možný přes zabudovaný reproduktor ve Spectru (v Didaktiku je poslech hlasitější), nebo přes hi-fi soupravu. Zesilovač lze velmi snadno připojit k zásuvce MIC nebo EAR (platí pro Spectrum, Didaktik používá zásuvku 5-kolíkovou). Přehrávání začne po stisku kláves M a S. Nyní zadáte číslo skladby (1). Objeví se nová nabídka, v níž můžete měnit tempo klávesami "+" nebo "-" a pozměnit zbarvení zvuku klávesou S.

Ještě ke zvuku:

Zvuk čísla 1 - normální BEEP

2-4 - různé appogiosy

5 - po každé notě udělá malou pauzu (výhodné obzvláště v EDIT-MODE, aby případné chyby byly lépe slyšitelné)

Číslo, udávající tempo, ukazuje desetiny sekund pro jednu celou notu, takže např. 30 = 3 sekundy pro celou notu.

## 5. OKTÁVA

S programem MUSIC COMPOSER nejste omezeni pouze jedenácti ukázenými notami při M1. Volbou výběru 0 můžete tóny o jednu nebo více oktáv posunout směrem nahoru nebo dolů.

Stiskněte 0 - uvidíte, že pro posunutí oktávy je možné zadat 1 - 6. MUSIC COMPOSER je na začátku programu nastaven na oktávu 4. Pokud zde zvolíte jinou oktávu, ukáže se to přímo nad notou, kterou následně zadáte. "C" v oktávě 4 odpovídá podle toho "c" v oktávě 5.

## 6. PAUSA - POMLKA

Pausu zadejte stejným způsobem jako normální notu, s tím rozdílem, že místo výšky tónu stiskněte klávesu P. Po zadání se pauza vyznačí v notových linkách odpovídajícím způsobem.

## 7. FORMÁTOVÁNÍ

Za účelem dosažení přehledného uspořádání not při paralelním zadávání do více kanálů můžete použít variantu 1 k přeskočení vložky do notové osnovy. Tím se dosáhne toho, že noty, které budou hrány současně (pouze s hardwarovým doplňkem!) jsou ve všech notových osnovách pěkně pod sebou.

## 8. TEČKA U NOTY

K vložení noty s tečkou musíte přejít k M2 a zvolit variantu P. Pak jděte stisknutím Z zpět k M1 a vložte notu, která má být doplněna tečkou.

Např. zadání pro tříčtvrtěční notu tónu "c" (vždy vycházíme z M1): M, P, Z, C, 2

Nezapomeňte při vložení tečkované šestnáctinkové noty, že do stejného taktu musíte vložit ještě jednu šestnáctinkovou notu, neboť program nemá dvaatřicetinové noty.

## 9. PŘEDZNAMENÁNÍ

Stejně jako tečkování lze zadat i předznamenání (označení tóniny). Za tím účelem jděte na M2 a zadejte, jak uvidíte na

invertovaném písmu, pomocí SYMBOL SHIFT a K známénko "+" pro křížek, nebo "--" pro běčko a konečně pomocí "Ø" odrezku pro následující notu, což se potom také objeví na notových linkách. Samozřejmě můžete varianty "0", "+", "- Ø", "P" a "1" zadat současně, jak bude popsáno později.

Předznáménka platí i ze taktovou svislicí ťak dlohu (pouze pro pevně určenou výšku ťanu), pokud nezadáte jiné předznáménko nebo odrezku.

#### 10. ZMĚNA TAKTU

Změnu taktu uprostřed skladby lze dosáhnout stiskem T (při M1). Stejně jako při zahájení programu je nutno opět zadat přízvučné a nepřízvučné doby. Variantu lze samozřejmě použít vždy jen bezprostředně za taktovou svislicí.

#### 11. LEGATO

Pomocí varianty "1" můžete vázat noty i přes taktovou svislici, též taktová svislice nemusí vždy značit nepodmíněnou pomlku.

Zadání se uskuteční ťakto:

- bezprostředně před poslední notou před taktovou svislicí stiskněte při M2 klávesu "1"
- vrátěte se na M1 a zadejte notu. Vlevo nahoře na obrazovce se nyní ukáže, že se nacházíte v režimu legato.
- Než zadáte notu, u níž má vazba končit, musíte znova při M2 stisknout "1", poté vložit notu a nota spolu s vazbou se objeví na lince. Vazba not je možné i přes několik not, ovšem první legato lze pak dosáhnout jedině pomocí hardwarového doplnku.

## 12. VOLBA KANÁLU

Uprostřed skladby lze kanál, resp. notovou osnovu, v níž komponujeme, změnit pomocí varianty K. Obdobně jako na začátku se zadá kód kanálové volby.

## 13. KONEC

S tiskem klávesy Ø se zadání aktuálního kusu končí a máte možnost skladbu nechat přehrát nebo začít s komponováním jiné skladby. Nové skladby se očísloví automaticky.

## 14. EDIT - MODE

Připusťme, že jste vložili delší skladbu a zjistili, že některé noty na začátku jsou špatně zaznamenány. Aby jste nemuseli ještě jednou v takových případech opisovat noty, je program vybaven editorem.

Jdete do druhé nabídky (menu) a stisknete E pro EDIT. V nabídkovém poli se objeví hlášení Edit-Mode. Zadejte kus (skladbu) a číslo taktu, v nabídkovém poli se objeví údaje prvního vložení editovaného taktu.

Pro všechny další operace jsou k dispozici pouze 3 klávesy:

L - smazat (lösen)

I - vložit (einfügen)

R - změnit (änderen)

Příklad:

- v nabídkovém poli je napsáno "Note c8" (Note c8)
- pro změnu stiskněte R a f4 (nota c8 bude nahrazena f4)
- pro vložení stiskněte I a f4 (nota f4 se objeví před c8)
- pro smazání stiskněte L, zobrazený údaj se vymaze.

Pomocí kurzorových kláves můžete v řadě not postupovat dopředu nebo dozadu, aniž by jste cokoli změnili.

Samořejmě taktu můžete měnit nejen noty, ale i ostatní údaje.

## 15. ULOŽENÍ SKLADEB NA PÁSEK

Manipulace při ukládání skladeb na pásek a zpět do počítače je stejná, jako by to byl program v BASIC, ovšem použijte k tomu něbízené varianty

"File speichern" (uložení na pásek)  
a "File laden" (vložení do počítače).

## 16. COPY

Volba COPY (kopie obrazovky) vytiskne na připojené bodové tiskárně kopii obrazovky se všemi údaji na ní zobrazenými.

Autocopy lze jako vypínač zapnout a vypnout, v zapnutém stavu se vždy automaticky kopíruje obrazovka, pokud byla kompletně zaplňena.

---

Vlastní poznámky:

H R Y

---

A nyní pro osvěžení několik popisů herních programů. Stejně jako v prvním díle zečneme krátkými, stručnými popisy, ty obsahující si necháme na konec.

---

BLUE MAX  
US GOLD

---

V této hře je vaším úkolem odstartovat s dvouplošníkem z mateřského letiště, zničit co nejvíce počet cílů na nepřátelském území a šťastně se vrátit zpět na letiště, kde máte možnost doplnit palivo, munici a bomby. Pak můžete odstartovat k novému bojovému letu.

Bodování:

za zničení nepřátelského tanku - 10 bodů  
za zničení budovy - 100 bodů

• Ovládání:

- Ø - start a zvyšování rychlosti
- Ø - při letu - ovládá střelbu (fire)
- Ø+K - uvolňuje bomby
- O - nahoru
- K - dolu
- Z - vlevo
- X - vpravo

BRUCE LEE

Ocean

---

Hra vás zavede do tajuplného chrámu v Himálájích, v jehož podzemí ukrývá mocný čaroděj poklad nesmírné hodnoty.

Bruce Lee se rozhodl, že poklad získá. Musí však nejdříve v první části hry sezbírat všechny lucerny, než se mu objeví vchod do podzemí. Tam musí porazit vrávoravého obra Jema a jeho bojovníka Ninja.

Pokud úspěšně projde podzemím, kde čihají explodující keře, plameny a elektrická pole, postoupí do horního patra chrámu, kde začal svou nebezpečnou cestu. Zde se mu otevře tajný vchod. V chodbách musí pozbírat klíče, které otevírají další průchody.

V poslední místnosti se musí vyhnout smrtícímu záření, kterým se čaroděj z posledních sil brání. Jakmile Bruce Lee získá poslední klíč, vyhrál nad čarodějem a získal vytoužený poklad.

Pro úspěšnou hru doporučuji použití joysticku.

---

WINTER GAMES

US GOLG

---

Stáváte se účastníkem zimních her, při nichž se soutěží v sedmi disciplínách. Hra má dvě části - první zahrnuje skoky na lyžích, "hod dog" neboli akrobatické skoky a rychlobruslení na trati 250 m. Ve druhé části následuje biatlon, jízda na bobech a krasobruslení, které má povinnou část (1 minuta) a volnou jízdu (2 minuty).

Hra má výbornou grafiku a hudbu. Hodnocení jednotlivých výkonů odpovídá pravidlům. U biatlonu rozhoduje čas a počet nestřílených bodů. V hod dog a krasobruslení hodnotí výkony mezinárodní porota a dává příslušné známky (u hod dog 0-15 bodů) O vítězství v bobech a rychlobruslení rozhoduje čas.

---

### BÍTVA O VELKOU BRITANII

---

Máš nesnadný úkol. Jsi velitelem směny na velitelstvém stanovišti stíhacího letectva, určeného k protivzdušné obraně Londýna a všichni teď čekají na tvé pokyny a rozkazy. K dispozici máš devět letáků po deseti letounech. Informace o startu německých letadel k útokům na Londýn nejsou vždy přesné a hlavně ne vždy v dostatečném časovém předstihu, abys mohl včas dát pokyn ke startu svým stíhačům.

Dobře víš, že tvé letadla mají omezené množství paliva a nemohou být ve vzduchu příliš dlouho. Proto musíš dobře počítat a vydat rozkaz ke startu ve vhodnou chvíli. V dolní části obrazovky se vypisují zprávy a tvé rozkazy. Ty se zadávají příslušnými kódy. Pokud je zapomeneš, můžeš stisknout klávesu K.

MNOHO ŠTĚSTÍ !!!

## TRASHMAN

---

V této hře se z vás stává popelář, který vyklízí popelnice, zečinající na Montague Road. Nezbytná je rychlá orientace. Musíte projít branou k domu na levé straně ulice, popelnice je na druhé straně. Pozor ale na trávník, majitel by se určitě zlobil. Teď rychle zpět k vozidlu, které právě zastavilo při krajinici. K vozidlu přistoup zezadu a když je popelnice prázdná, musíš ji opět vrátit na původní místo. První popelnice je tedy hotova. Rychle na druhou stranu, ale opatrně, provoz může být nebezpečný. Druhá popelnice se vyprázdní stejným způsobem. Je třeba dodržovat zásedu, že pokud u domu nejsou chodničky, je nejlépe pohybovat se co možné nejbliže u zdi domu.

Nyní stejným postupem rychle nahoru k dalšímu domu. Protože popelářské auto dlouho nečeká, je třeba si pospišit, jinak se místo auta objeví výtlka a upozornění, že dostaneš ještě jednu možnost, ale jestli se to bude opakovat, budeš si muset hledat jinou práci (prostě - tržní mechanizmus....)

Po bezchybném splnění úkolu se ve dveřích objeví majitel a nabízí odměnu, nebo možnost dalšího vedlejšího výdělku. Je dobré toho využít.

Pokud se ti podaří vyprázdit všech 5 popelnic na Montague Roed, budeš přemístěn na Pulteney Roed. Tato ulice je delší, hůře průchodnější, ale majitelé jsou štědrější na odměnách. Mají ovšem členitější a rozsáhlejší pozemky, navíc jsou zde děti na kolech a psi. Stanovený úkol je třeba splnit v určitém čase. Není to nijak jednoduché, času je opravdu málo. I když zde budeš mít úspěch, čekají té další, ještě náročnější ulice.

A ještě jedna zvláštnost tohoto programu. V průběhu hry se objevují různé zprávy, některé jsou velice zajímavé, stojí za to si je přeložit.

Při psaní svého jména napiš FUCK ME.

W E S T   B A N K  
Dinamic Software

---

Život na Divokém Západě závisí na rychlosti oka a rychlosti ruky. Je to mimořádně důležité zejména pro představitele zákona. Pokud si myslíš, že to dokážeš, stán se strážcem banky.

Banka, ve které pracuješ, má dvanáct vchodů. Současně jsou v provozu tři vchody, a to ty, které si vybereš. Banka je v provozu nepřetržitě, lidé vcházejí a vycházejí a vyřizují si své finanční záležitosti. Mezi návštěvníky se však objevují i bandité....

Tvým úkolem je zneškodnění lupičů. Pokud nebudeš jednat rychle, předejdou tě a vyloupí banku. Dávej pozor na postavy, vcházející do banky. Jsou mezi nimi dámy, které přišly uložit své úspory, chlapci s několika klobouky na hlavě (pokud si chceš trochu vydělat, občas je sestrel - je pod nimi vácek s penězí). Pozor také na lupiče, kteří leprve po chvíli vytahují kolty. Jestliže na lekového zlosyna vystřelíš dříve, než bude mít v ruce revolver, budeš potrestán. Jsou též laci, kteří drží v ruce měsíec, za moment ho schovají a vytáhnou revolver. S těmi si také musíš poradit. Největším nebezpečím jsou však desperádi, kteří hrají vabanek. Ti střílejí okamžitě, než se vzpamatuješ.

K večeru, když jsou všechny pokladny plné, vejdu do banky tři kovbojové. Chvíli se dorozumívají a potom vytáhnou revolvery všichni nejednou. I ty musíš zabít, i když ne okamžitě.

Nastává noc. Ve tmě není vidět podoba, ale jen obrysy návštěvníků. Banditů je stále více, musíš dát pozor, protože jsou ještě nebezpečnější, než ve dne. Během času do městečka přijíždějí celé bandy pistolníků. Jsou stále rychlejší, prohnanější a stále jich přibývá. Nemůžeš se jim vyhnout, protože jsi za ochranu banky placen. Plat dostáváš podle stupně svého ohrožení.

Nedělej si iluze, že se dostaneš na listinu nejlepších střelců, nejnižší výsledek je 241.000 dolarů a nejvyšší je přes čtvrt milionu. Získal ho známý kovboj Lucky Luke a s ním se nikdo nemůže srovnávat.

---

## RAID OVER MOSCOW

US Gold

---

Úvodní scéna této hry je přehled strategických vzdušných sil (SAC). Tento přehled předběžně varuje amerického velitele o případné nukleární aktivity.

Jakmile je zjištěno, že protivník vypustil řízené střely, objeví se na obrazovce bílé body. Počítac ihned zjistí místo aktivity a určí cíl a čas, potřebný ke zničení útočících raket. Útočící rakety jsou znázorněny jako malé bílé body, pohybující se směrem k USA. Nad zemí se pohybuje malý obrazec, což je americká vesmírná stanice, která je vybavena přepadovými stíhačkami.

Po odpálení protivníkových řízených střel můžete vstoupit do vesmírné stanice stiskem SPACE nebo BREAK.

Uvnitř stanice začnou rolovat piloti se svými stroji na startovací dráhu. Každý pilot musí vyvést svůj stroj ze stanice. Vzhledem k beztěžnému stavu je nutno použít k ovládání tři motory. Příkaz "vlevo" (I) nebo "vpravo" (P) způsobí rotaci stroje doleva či doprava. Klávesa pro směr nahoru (Q) vyvolá zapálení vertikální trysky a stroj se odlepí od startovací dráhy. Klávesa "vpřed" vyvolá zapálení hlavního tryskového motoru, který pohánění letadlo vpřed.

Na stanici je vytvořena mírná gravitace a pokud neudržujete dosaženou výšku, můžete prudkým dopadem zpět na startovací plochu zničit stroj.

Otevírání dveří hangáru se provádí stisknutím příslušného tlačítka, jakmile se stroj odlepí od startovací dráhy. Vrata však zůstanou otevřená jen krátkou dobu. Po opuštění hangáru se opět objeví přehledná mapa, kde je letadlo znázorněno jako blikající bod.

Nyní se musíte rozhodnout, zda budete ihned útočit na cíl, nebo počkáte na ostatní letadlo. Výhoda vylétnutí s více letadly je v tom, že lze s větší jistotou splnit bojový úkol. Stiskem SPACE lze přepínat mezi stanici a přehledovým plánem.

Ostatní postup hry je zřejmý z jejího průběhu. Při ovládání klávesami je možno provést REDEFINE v základním menu.

---

### NIGHT GUNNER Digital Integration

---

Tato hra je perfektní simulací bojového letu z období 2. světové války. Vaším úkolem je chránit vlastní letoun před nepřátelskými útoky a zároveň ničit pozemní cíle ve 30 různých akcích. Každá taková akce se skládá ze dvou částí - nejprve letíte k cíli a vyhýbáte se nepřátelským útokům, ve druhé fázi ničíte cíle.

V první fázi je výhled z kokpitu vašeho letounu a kanonem před sebou ve směru letu, kde se objevují tři druhy cílů: nepřátelské stíhačky, balóny a velké bitevní letouny, které něhodně křížují dráhu vašeho letu.

Bodys získáváte za zásah jakéhokoliv cíle, je však třeba věnovat zvýšenou pozornost především stíhačkám, které přímo ohrožují váš letoun palbou ze svých kanonů.

V dolní části obrazovky se objevuje hlášení o vzdálenosti cílů, množství zbývající munice a rovněž malý obrys vašeho letounu pro hlášení o poškození. Blízející indikátor signalizuje

záseku vašeho letadla nepřátelským strojem a podle místa zásahu se změní barva odpovídající části siluety vašeho letadla. Při zničení pilotní kabiny se vaše letadlo zřítí. Při vícenásobném zasažení motoru se automaticky shodí náklad bomb a jsou-li zasaženy tři nebo více motorů, letadlo se rovněž zřítí. Je-li zasažen ocas nebo části křídel, lze ještě let dokončit.

Útoky na pozemní cíle v druhé fázi hry se vzájemně liší. Bud se bombardují z výšky jako při kobercovém náletu, nebo se útočí raketami při střemhlavém přízemním letu. Počet bomb i raket je omezen a let se automaticky ukončí vypotřebováním veškeré munice.

Při bombardování můžete ovládat letadlo řídicími klávesami. Při bombardování pohyblivých cílů je nutné počítat s jejich pohybem. Při útoku raketami je maximální bojová výška 400 stop a je nutné dávat pozor, aby jste při střemhlavém letu nenarazili na zem či jiné objekty. Také vám hrozí nebezpečí zásahu protiletadlovým kanonem (flakem), který po vás střílí. Indikátor zásahu vás opět informuje o případných zásezech a poškození letadla.

Letoun, který vedete do boje, je čtyřmotorový útočný bombardér AVRO LANCASTER, nejde však o věrohodnou simulaci letu.

OVLÁDÁNÍ: horní řada kláves - let nahoru  
druhé řada - střídevě vlevo - vpravo  
třetí řada - let dolů  
SPACE, CAPS SHIFT - střelba

## BLACK HAWK

### Creative Sparks

---

V tomto programu budete pilotovat právě vyvinuté, maximálně promyšlené a propracované smrtící letadlo - Black Hawk. Veším úkolem je vyhledat a zničit jednotlivá nepřátelská postavení.

Vše reakce musí být co nejrychlejší, aby jste unikli nepřátelským střelám a naopak byli schopni s přehledem ničit nepřátelské řízené střely, letadla, vrtulníky a mnohé dálší. Postupem času se na systému Black Hawk vycvičíte. Budete připraveni na neočekávané.

Palubní počítač bude automaticky přepínat z obrany na obrazovku útoku. Obrazovka útoku znázorňuje nepřátelské přístroje a cíle v dosahu systému řízených střel vašeho letadla. Jestliže některý nepřátelský stroj pronikne základnou útočné obrazovky, přepne palubní počítač na obrannou obrazovku. To umožnuje pilotovi užít kanony ke zneškodnění agresora a pokračovat v plnění svého úkolu.

#### Strategický činitel ztrát.

Palubní počítač je neprogramován tak, aby zaznamenal a vyhodnotil vše úspěšné zásahy na nepřátelské pozemní cíle a stroje. Každý zásah zvyšuje váš strategický rizikový faktor činitelem odpovídajícím strategické důležitosti (hodnotě) toho kterého stroje.

V součtu bude zaznamenáno procento střel, vyslaných na pozemní cíle v poměru k zásehům.

Tato hodnota vás může oprávnit přibrat si výzbroj k použití na další výpravě. Dále jsou technické informace o těchto zbraních.

Příslušné výzbroj.

Faktor poměru střelby:	20%	E.C.M. POD
	30%	X-dělo
	40%	1 blitvig
	50%	2 blitvigy
	60%	Wild Weasel
	60%	3 blitvigy
	70%	4 blitvigy

E.C.M. POD

Dedektor elektromagnetického využitování z nepřátelských radarových postavení. Tyto signály jsou dekódovány a zobrazeny na obrazovce jako jeden ze čtyř pohybujících se obrázků:

- 1) čtverec může představovat 0 až 3 tanky
- 2) kolečko může znamenat 0 až 3 vrtulníky
- 3) trojúhelník - 0 až 3 útočné letadla
- 4) na místě se otáčející úhelník - 1 až 2 proudové letouny.

Předpokládá se, že některý z těchto radarů může mít na starost vypouštění střel naváděných na leplo.

X dělo

Jedná se o rychlopalnou verzi standardu užívaného běžně v Black Hawku.

Blitvig.

Elektromagnetický impuls z této jednorázové útočné zbraně zničí všechny viditelné nepřátelské stroje. Spouští se klávesou "B"

Wild Weasel

Učiní Black Hawk na 5 sekund nezrenitelným. Počítačové zobrazení všechno letadla bude po dobu aktivace červené. Spouští se klávesou "N".

## NIGHT SHADE CITY

### Ultimate

---

Hra Night Shade je jedna z nejlepších her firmy Ultimate (vedle dalších her, jako např. Alien 8, Gunfright, Pentagram aj.) Jako další hry je i tato dobře graficky provedena v třírozměrném prostoru.

Hrdinou hry je mladý muž, který se za podivných okolností dostal nechtemeně do Města Mrtvých. Dostat se odtud zpět do světa lidí je ale problém.

Na každém kroku tu číhají životu nebezpečné přízraky, bytošti těkající bez ducha a cíle po ulicích i v domech. Při dotyku vám ubírají cennou životní energii. Nejste však bezbranní – zbraně proti těmto různým potvorám sami brzo najdete (shluky malých nepohyblivých kroužků v některých domech) a snažte se jich sebrat co nejvíce. Toto střílení po "řadových" strašidlech však není cílem hry.

V labyrintu ulic města musíte především nalézt čtyři hlavní strašidla. Dále musíte nalézt zbraně proti nim – na každé z nich platí pouze určité zbraň! Všechny tyto čtyři hlavní strašidla musíte zabít, aby jste se dostali ven z města. Pozor, třesení přízraku špatnou zbraní způsobí jeho mutaci a posléze dokonce i nesmrtelnost!

Nyní která zbraň platí na které z hlavních strašidel:

KOSTLIVEC	- kladivo
SMRTKA	- přesýpací hodiny
UPÍR	- kříž
DUCH	- kniha

Všechno, co se hýbe, se vám zabít nepodaří, např. živé ohničky, obláčky, nebo zmutované přízraky.

V dolní části obrazovky máte v tabulce soupis zbraní a příšer ve městě. 2x – zdvojnásobení počtu přízraků po střele ze zbraně.

## ELITE

Po nahrání této hry se stáváte kosmickým obchodníkem, ale i námořníkem. Do začátku hry máte k dispozici deset tun ložného prostoru ve vešem raketoplánu a 100 dolarů v pokladně. Také máte na tankování a naloženy jsou i tři samonaváděcí střely Missile (jedna stojí 30 dolarů). Soupeř má tyto střely také a navíc má někdy proti ním i ochranu.

K jednotlivým klávesám:

- 4 - této klávesa vám předvede, čím můžete vylepšit svůj raketoplán (za peníze). Jsou zde výborné, ale drahé věci, na začátku si můžete za oněch 100 dolarů dovolit nanejvýš tak palivo a jednu střelu Missile.
- K - Prohlédnutí ceníku. Zde je potřeba přemýšlet, co se kam vyplatí vozit.
- 2 - Klávesa pro nákup
- 3 - Klávesa pro prodej
- 0 - mapa galaxie
- I - ukáže z mapy galaxie jen nejbližší planety
- K, M, N - Klávesy pro zaměření požadované planety
- P - Dozvíte se, jak si vybraná planeta stojí
- 1 - Jakmile si vyberete planetu, ponecháte na ní kurzor a stiskem klávesy 1 odstartujete
- S, K - Po startu těmito klávesami řídíte raketoplán nahoru a dolu.
- M, N - V letu se jimi otáčí raketoplán kolem podélné osy.
- 1, 2, 3, 4 - Jen za letu lze těmito klávesami měnit pohledy.
- SPACE, SYM.SHIFT - Rychlosť letu
- H - Ovládá pohyb hyperprostorem pro rychlý přesun k vybrané planetě.

- J - Ovládá rychlé přiblížení k cíli, funguje to hladce pouze tehdy, pokud nic nestojí v cestě. Pokud stojí, pak platí:
- A - Ovládá střelu. Dole na panelu lze sledovat stav hry. Jsou tu informace o energii, palivu, teplotě laseru, a rychlosti. Uprostřed je radar, který ukazuje půdorys hry a nepřátelské vojska. Když neslečí laser, je možno použít střelu Missile.
- T - Touto klávesou se střela aktivuje. Pokud se zechytí do mířidel cíl, střela pípne a od této chvíle si cíl pamatuje.
- F - Tato klávesa odpálí střelu na cíl.
- U - l po odpálení na cíl vypnout touto klávesou. Po vyčistění cesty se opět můžete pokusit přiblížit pomocí klávesy J a taktéž se pomalu můžete (ale i nemusíte) dostat k planetě. Malá obrazovka ukazuje cestu buď k planetě nebo přistávacímu modulu, který musíte najít. Jste totiž na oběžné dráze (signálizuje to S na malé obrazovce), teď musíte najít přistávací modul a střílet se na přistávací dráhu. Když se vám to povede, šťastně přistenete.
- ENTER - Po šťastném přistání můžete obchodovat a vydělávat si peníze. Právě tato klávesa ukazuje, jak si stojíte.
- SYMBOL SHIFT - Momentální situaci lze nahrát na kazetu a později pokračovat.
- E - Až se stanele boháčem, můžete se vybavit antiraketovým systémem, který lze za letu použít touto klávesou.
- C - Nebo si klidně můžete koupit přistávací počítač, když jste na oběžné dráze, funguje přes klávesu C.
- G - Nebo se pak pomocí G dostat do jiné galaxie.

A nyní malá fintě, která vám tuto zejménu hru určitě usnadní:

Po nahrání hry odpovězte na otázku "Load new commander?" písmenem Y. Objeví se menu se třemi možnostmi: SAVE, LOAD a EXIT. Vyberte si SAVE, vložte své jméno, ignorujte zprávu "Start tape" a stiskněte libovolné tlacítko. Program, který se domnívá, že jste pustil magnetofon, vyšle krátký blok. Potom zvolte EXIT a vaše finanční problémy jsou vyřešeny!!!!!!!

---

## THE LAST NINJA II

---

A je tu další vynikající práce!! Postavila se o ní firma, zabývající se hrami z bojového prostředí, jak ale ostatně nepo-vidá název sám, a je vytvořena s mnohem větší precizností, než byla hra LAST NINJA. Grafika je zde velice jemná, do detailu propracovaná, takže ani není divu, jak si mohla tato hra získat takovou oblibu.

### A teď ke hře:

Zlovolný bojovník Kuritoki řídí transport drog do New Yorku a jediný člověk, který se mu může postavit do cesty, jsi ty. Hra má sedm dílů, začínáš od prvního, přesněji řečeno v newyorském Central Parku.

#### 1. DÍL:

Přes závěs se dostaneš do druhé místnosti, tady musíš přesně trefit do svítícího čtverce, pomocí kterého se ti otevře lejný průchod v první místnosti. Vrál se a projdi východem, přijdeš do místnosti, ve které seberes klíč a vyjdeš na čerstvý vzduch. Seber hamburger a nunčaky, které leží u ženského WC. Potom dojdí k pyramidě. V jejím podstavci najdeš papír. Vylez na pyramidu a v místnosti vlevo najdeš bambusovou tyč. Vrál se k zábradlí a klíčem si otevři dveře. Řeku přejedeš na člunu. Aby jsi se však dostal na druhou stranu, musíš skočit na ostrůvek a pomocí bambusové tyče posunout člun. Teď již nemáš těžkosti dokončit první díl.

#### 2. DÍL:

Necházíš se na newyorské ulici. Tady je potřebné vyvalit nohou dveře, za kterými ninja střeží meč. Na druhém konci města

seber hamburger, od opilce flášku a u tmavého WC klíč na otevření kanélu, který se nachází v místnosti nad a potom vpravo od počáteční místnosti.

3. DÍL:

Necháziš se v newyorské kanalizaci. Nejpreve vezmi klíč na otvor, který tě odvede ještě o něco níž. V místnosti před krokodýlem je třeba trochu přihrátl flášku (od opilce). Když ji shodiš na krokodýla, shoří na popel.

4. DÍL:

V druhé místnosti se vydej horní kovovou chodbou. Na jednom jejím konci se nachází lístek na výtah, na druhém konci místnosti je kus masa. Potom se vráť na pevnou zem, přeskoč vozík a elektrické kolejky, vezmi hamburger a přeskoč přes kanál po pilířích. Kus masa nabídni panterovi, on ho v tichosti sežere a nasycený pokrčuje ve spánku. A tobě zůstane jen lístek otevřít výtah....

5. DÍL:

Vyhledej počítač a přečti si šifru, kterou budeš potřebovat v posledním dílu. Otevři tajné dveře pomocí popelníku na prac. stole. Pomalu projdi okolo ventilátoru. Otevři dveře a po okraji budovy projdi na terasu. Tady na tebe čeká vrtulník. Z okraje budovy skoč na něj v jeho směru, on tě odvezе.

6. DÍL:

Seskoč z vrtulníku a vejdeš do Konutokihho vily přes otvor na střeše. Nechoď po střeše, aby jsi nespustil poplašné zařízení. Vezmi lano a přes otvor se s jeho pomocí spusť do kuchyně. Vyjdì na chodbu, po ní jdi do sousední místnosti, zde máš vypínač poplachu. Vráť se na chodbu a za pohárem s květem vejdi do pivnice. V první místnosti zepel světlo na stěně. Přes druhou projdi a v třetí zavři ventil na kotli. Pára se tak přemístí na jiné místo.

7. DÍL:

V druhé místnosti je nutné nadzvihnut ozdobný koberec a otevřít sejf pomocí šifry, kterou jsi viděl v pátém díle, zde sebrat bombu. Zepal všechny svíčky a přemož Kunitokiho. Bombu vráť do sejfu a čeká tě poslední obráze k této hře.

Stojí na něm:

CONGRATOLATIONS. YOU HAVE CAPTURED THE SPIRIT OF EVIL SHOGUN KUNITOKI. MAY NEVER AGAIN BE UNLEASHED.

(Blahopřejí. Chytil jsi zloducha šoguna Kunitokiho. Nesmí se už nikdy dostat na svobodu).

---

Y A C H T   R A C E

---

Již název naznačuje, že se jedná o hru pro dlouhé zimní večery. Je to regata plachetnic třídy F1N na menším jezeře.

K dispozici máte vlastní plachetnice a úkol: co nejlépe plachtit, aby jste trasu vyznačenou bójemi propluli v co nejkraťším čase.

Po ukončení jízdy můžeme zvýšit stupeň obtížnosti - začneme regulovat polohu plachty (LEVEL 2). Hraje nyní zajímavější, když se na levé straně obrazovky objevují možnosti ovládání plachty a vás přitom napadne ovládat ji jinak.

Když i toto vám začne připadat nudné, můžete se pokusit dolepovat řízení plachetnice jejím vyvažováním (LEVEL 3).

Hra je ovládána těmito klávesami:

- O, P - otáčení lodi vlevo -vpravo
- C, V - změna pohledu
- I, M - nastavení plachty
- Q, W - vyvažování plachetnice vlastním tělem
- Z - mapa

Máme tedy tři možnosti plachtění. Každá z nich se mění dle momentální situace.

Podle pravidel regaty závod začíná letním startem proplutím startovními bójemi (LEVEL 4), když zároveň s vám startuje i soupeř. Plachetnici soupeře v této hře řídí počítač.

Hra se vám na začátku bude zdát velmi jednotvárná a nudná, ale nedávejte se zmést a neodcházejte od počítače! Stačí chvíle nepozornosti a už hrozí nebezpečí, že loď najede na břeh.

Nejobtížnější variantou hry je LEVEL 8, COURSE 3. Jakmile se zorientujete v ovládání lodi, můžete pomocí kláves SPACE a ENTER vybírat některou z devíti tratí v různých větích a také různých siluetách břehů.

## NINJA SCOOTER SIMULATOR

---

Vzhledem k výrezu "ninja" v názvu asi očekáváte nějaké kruté bitky - ale není to tak celkem pravda. Už při prvním pohledu na obrazovku zjistíte, kolik bije.

V co možné nejkratším čase musíte projít chodníkem, aby jste se dostali na jiný, samozřejmě ještě obtížnější. Ale není to zase tak jednoduché - na trati je dost hodně překážek (stěny, jámy, atd...), kdy jejich výsledkem jsou pouze pády, konec hry, nebo nervování.

Mimo překážek na vás čeká ještě velký počet užitečných předmětů, například hodiny. Když je vezmete, přidejí vám čas. Velmi sympaticky jsou tu ztvárněny můstky, které vám umožňují přeletet nad stěnou.

Hra samotná se skládá z patnácti dílů, které se odlišují pouze obtížností, cíl zůstává stejný. Až dokončíte i ten poslední, nastupujete opět na první chodník, a to se opakuje až do omrzení.

**UPOZORNĚNÍ:** Nejlehčejí dojdete na konec, pokud hned od začátku uhnete na kraj levé cesty! (je tu méně překážek).

Grafika je slušná, i když by mohla být lepší. Animace je výborné.

---

Y E T I

---

Vzpomínáte si ještě na hru EXOLON, která dosáhla přímo kolosálních úspěchů? Ihned po vydání zaujala popřední místo

všech žebříčků. Mnoho programátorů se tehdy snažilo vytvořit něco podobného. Jeden z těchto výtvarů je právě YETI.

Podobně, jako ve hře EXOLON, i zde v průběhu hry sbíráte munici, energii a bomby. Zkuste trochu déle podržet tlačítka střelby, aktivuje se potom raketa, která nepřítele rozstřílí na kusy.

Vystupujete v úloze výzkumného pracovníka, který přišel do Himálají hledat záhadné bytosti - Yeti. Někdy je možno je pozorovat na vrcholcích zasněžených hor. Jsou to potvory, jen 2,5 metrové, které vás můžou lehce zahrabat pod zem. V těchto pustinách ale žijí také Lémové, mniši, kteří před vám běhají s křížem (????) v ruce. Z cesty je odstranit velmi jednoduše. Stiskněte klávesu (.... a víte kterou?) a mnicha nebude.

Grafika i animace jsou tím, co zvedlo tuto hru z průměru. Kdyby se předtím neobjevil Exolon, možné by toto dílo neexistovalo, možné by Yeti zaujal první místo na listině nejpopulérnejší. Kdo ví????....

---

### SHANGHAI KARATE

---

A zde je delší zkouška bojového umění. Ovládání si můžeš zvolit, nebo spíše předvolit jak chceš. Grafika je průměrná, muzika je pouze při menu a nějaké zvuky se ozývají při úderech. V prvním díle se všechny části rozlišují pouze pozadím a silou protivníků. Když ti některý odebere všechnu energii, ztrácíš jeden ze třech životů. Ke své obraně máš tyto údery: VÝSKOK (nahoru a střelba), ÚDER NOHOU (směr a střelba) a ÚDER RUKOU (střelba).

Další díl se opět odlišuje pozadím. Na nástupiště strč co nejrychleji protivníka na koleje. Hru tě zaujmé pouze tehdy, pokud máš v oblibě hry typu WAY OF THE EXPLODING FIST a pod.

## GHOST'N GOBLINS

---

V této hře tě očekává dosti nesnadný úkol, musíš osvobodit princeznu, kterou unesl zlý drák a uvěznil ji v katakombách.

Nejprve musíš projít starým hřbitovem, ve kterém na tebe čekají duchové, kteří neustále vylézají z hrobů. Ještě než projdeš hřbitovem, uvidíš hromadu, na které je velká květina, která po tobě neustále střílí a obtěžuje tě. Jakmile budeš kousek nad žebříkem, vedoucím nahoru, zastřel ptáka, který po spatření poletí přímo na tebe. Hned jak ho zastřeliš, vylez po žebříku nahoru, okamžitě se otoč doprava, vystrel a nadskoč přes poslední zákeřnou střelu rostliny. (Někdy střeli i nahoru, tam, kam budeš skákat - před těmito střelami se musíš místo výskoku přikrčil).

Kousek za hřbitovem na tebe čeká zlá, létající obluda, do které je třeba několikrát, opakovaně střílet. Po jejím zastřelení na tebe přilétne ještě jeden pták, tentokrát už normální, malý. Ale pozor na něj! Někdy vylétne opravdu nečekaně!!! Po jeho zničení přeskočíš potok a ocítáš se v lese.

Zde je to poměrně dost jednodužší než na hřbitově. Na začátku na tebe čihají dvě střílející květiny, se kterými máš lehkou práci. Pak přeletí několik ptáků a jsi na konci lesa. Zde však na tebe číhá jakási opice, do které musíš nastřílet o hodně víc střel, než do létající obludy.

Když ji zničíš, dostaneš klíč, se kterým vstoupíš do ledového paláce. Zde se to jen hemží zlými duchy, kterých se po chvíli zjeví opravdu mnoho. Duchové vylézají z děr sloupů stále ve stejném pořadí. Takže bud musíš kolem sebe stále střílet, nebo si počkat a vždy po jeho objevení ho přesnou střelou zabit.

Po ledovém paláci následuje starý dům, pak opuštěný zámek. Přes močál se dostaneš ke vchodu do krypt, kde je uvězněna princezna.

Pro svou obranu můžeš používat meč, pochodeň a jakousi raketku, kterou máš již od začátku hry. Nejlepší zbraní je meč (střílí nejrychleji), proto se hned od začátku snaž jej získat. Tyto zbraně získáš ale jen v tom případě, že nezastřelis postavu, nesoucí velký hrnec.....

---

### ANTIRIAD

---

V podzemí staré vojenské základny stojí generátor, který po spuštění napájí zařízení pro obnovu atmosféry na vánku zničené zemi (... asi dost reálné představa.....). Přístup ke generátoru je znesnadněn silným radioaktivním zamořením jeho okolí. Proto se k němu můžeš dostat pouze ve speciálním skefandru Antiriad.

Ten se nachází rovněž v podzemí, ale je k němu poměrně snadný přístup. Antiriad je napájen z baterií, které také najdeš v podzemí. Součástí skefandru je dále Antigrav (odstíněuje gravitaci a tak ti umožnuje pohyb vzduchem) a Antiradiacní štít.

Na své cestě se neobejděš ani bez laserové pistole, ta ti pomůže před cizinci, kteří se projvují dost nepřátelsky. Ke spuštění samotného generátoru musíš v podzemí nejprve najít klíč

### JACK THE NIPPER

---

Hrdinou je malý, nezbedný chlapec Jack. Jeho népady jsou nevzpytatelné. K jejich uskutečnění potřebuje různé předměty, které musí nejprve najít a potom vhodně použít.

Ve spodní části obrezovky jsou informace o Jackových kapsách (používají se klávesy 1 a 2), a ještě jakýsi přístroj, těkový "chuligánometr", který udává engažovanost v prováděných lotrovinách a nakolik bylo jeho chování nerozvážné.

Hra začíná v pokojičku, kde Jack přemýšlí, co by mohl vyvést. Což tak například vyskákat nahoru na poličku, sebrat trubičku a její pomocí odstřelovat malé pobíhající duchy?

Námět je zcela banální, ale graficky velice zdařilý.

---

### YABBA DABBA DOO!!!

---

Úkolem našeho hrdiny Freda je postavit si v nově vznikajícím městě Bedrock dům a do něj pak přivést Wilmu, která se toulá po městě. V jeho činnosti mu brání brontoseauři, rotující kameny, a také létající husy. Na zemi je rovněž spousta kamení, které neustále shazuje pterodaktylus.

V městě s tabulkou HOME začínáš stavbu. Nejprve ale musíš celý prostor zbevit malých kamenů, které naháziš do jámy označené TIP a pak velkých kamenů, které postupně odhezujes.

Pro stavbu střechy a komína budeš potřebovat dinosaury, peníze na jeho pronájem můžeš získat půjčkou v bance.

---

## STREET FIGHTER

---

Pokud jsi si oblíbil hry typu TARGET RENEGADE, nebo BOB'S RUMBLE, je STREET FIGHTER právě pro tebe.

Tvojí eurovou úlohou je přemoci pět bojovníků z různých koutů světa. Začínáš (jak už je skoro tradicí) v Japonsku, které se tímto způsobem boje taklik proslevilo. Proto tvým prvním soupeřem bude obratný a rychlý ninja. U něj si dávej pozor hlavně na údery ve výskoku.

Druhým bojovníkem je vysoký pankáč z Anglie. Toho se snaž třešťovat hlavně do hlevy, tak ztrácí nejvíce energie.

Třetím v pořadí je velice rychlý Číňan, který je ale pouze průměrným bojovníkem. S ním bojuj hleva - nehleva, jistě ho brzy porazíš.

Po něm je na řadě bojovník z USA. S tím ale měs velice lehkou práci a jistě s ním budeš brzy hotov.

To nejtěžší je ale nakonec - nejsilnější a nejobratenější je borec z Itálie. Doposud ho nikdo neporezil - budeš to ty???. Ne něj platí tato taktika: Přeskoč ho a okamžitě udeř.

Každý bojovník má svoje slabá místa, které to jsou, zjistíš časem jistě sám. Údery, které můžeš používat, jsou stejné jako při všech ostatních bojových hrách tohoto typu. I zde však platí, že pohodlné ovládání poskytne pouze joystick.

---

## BATMAN

---

Firme Ocean využila populérního hrdiny comicsu a vydala velmi zajímavou hru Batman. Hra připomíná Pentagram, neboť třeba Fairlight fy Edge. Podobnost se neomezuje naštěstí jen na grafiku či na způsob provádění akcí, ale zahrnuje dobré prvky jmenovaných her a vytváří novou kvalitu.

Cílem hry je osvobodit přítele Robina, uneseného débelskými silami. Než však Batman začne se záchránou, musí najít a spojít části svého kouzelného vozu. Začínáme tedy pronikat do spletitého bludiště ve kterém je roztroušeno 7 částí BATMOBILU a také JET BATBOOTS - což jsou boty dovolující skákat, BATTHRUSTER - umožňující pohyb v rovině po dobu pedání, LOW GRAVITY BATBELT - zvětšuje dosah a výšku skoku, a zároveň BATBAG, do kterého budeme dávat sebrané díly. Kromě toho můžeme nalést pilulky, které pomáhají při provádění pétrání. A tak EXTRA LIFE BATPILS prodlužují život, ENERGY BATPILS zvyšují rychlosť pohybu, SHIELD BATPILS poskytuji chvilkovou odolnost, JUMP BATPILS zdvojnásobuje schopnost skákat a NEUTRALIZING BATPILS ninelují činnost zbylých. Všechny vypadají stejně (miniatura Batmana) a teprve podle výsledku činnosti se dozvímme, co jsme vlastně našli. Informují nás o tom pikogramy v levém dolním rohu obrazovky, které ukazují mohutnost skoku, odolnost, energetickou situaci, včetně počtu chyb, které je možno ještě udělat.

V pravém horním rohu obrazovky se nacházejí symboly čtyř částí konečného výzbroje, které se po sebrání stávají zřetelnější. Kromě toho se Batman může setkat s kameny převlékování, které umožňují vrátit se do toho místa, když všechno jiné zklaď.

Svůj úkol si můžeme ulehčit provedením úprav, které dávají neomezený počet chyb, kterých se můžeme dopustit. Jenže je v tom háček - upravenový blok má délku 47663 byte, a ačkoli jej můžeme kopírovat pomocí COPY-COPY, tak nemáme možnost provedení úprav. Nezbývá, než si napsat krátký program (doporučuji nahrát si jej na kazetu pro použití příště), který po spuštění načte původní program, provede úpravy a odstartuje jej. (Viz též příručku "Kládivo na programy"). Tento program nám dá nesmrtelnost a od linie 160 získáme možnost skákat výše a dále, zároveň všechny pohyblivé potvůrky přestanou být hrozivé.

Pro ty, kteří rozdělují takové dlouhé bloky, uvádíme jen úpravy:

POKE 37512,166 a 36798,0 ..... nesmrtelnost

POKE 39908,201 ..... lze se bez úhony srážet  
s potvůrkami

POKE 37430,0 - 37521,62 - 37522,12 ... Batman začne skákat  
jako olympijský přeborník.

---

### BOBBY BEARING

---

Perfektní trojrozměrná hra nás zavede do labiryntu, kde hrdina Bobby hledá sobě podobné, bílé usmívající se koule se zavřenýma očima. Úkolem Bobbyho je najít své "bratry" a popostráváním je přesunout do místa, kde se Bobby nachází na začátku hry. Jména "bratrů" se objevují na obrazovce – prvním je Barnaby

Ve splnění úkolu brání Bobbymu černé koule, které mu odebrájí energii a chtějí jej vytlačit z trasy. Nepřitelem Bobbyho je i čas. Když se dostane do léčky, stiskni klávesu Q. Po přesunutí všech "bratrů" tě čeká odměna.

Pokud chceš vědět jaká, opevni se trpělivostí a zkus hrát.

---

## FANTASTIC VOYAGE

---

Tato hra vychází z dobrodružného vědeckofantastického filmu Fantastická cesta s Raquel Welchovou v hlavní roli, který natočil americký režizér Richard O. Fleischer v roce 1965 a který se promítal i v našich kinech. Jaký je děj ??

Nadešel čas, kdy se fantazie stává skutečností. Nejnovějším vynálezem je přístroj, který umožňuje cokoliv zmenšovat. Právě byl do nemocnice dopraven pacient v beznádejném stavu. Nemoc již zachvátila větší část organismu a dále se šíří. Jediným východiskem je zmenšení jednoho z lékařů a jeho nesazení přímo do těla pacienta.

Tím lékařem jsi právě ty a máš za úkol zachránit nemocného bez ohledu na nebezpečí, které na tebe čekají uvnitř těla. Nasedáš do vhodně uzpůsobeného vozidla pro pohyb v lidském organizmu, zmenšuješ se současně s ním a začínáš cestu nemočným organismem.

Bohužel máš smůlu, tvoje vozidlo havaruje a jeho jednotlivé části jsou rozřezány v různých oblastech pacientova těla. V tomto okamžiku začíná pravý děj hry.....

Je to hra o pacientův život. Musíš likvidovat ohniska nemoci a infekce a současně sbírat díly svého vozidla. Tyto je třeba skládat v mozku a pak opustit tělo. K tomu máš vymezený čas, po jehož překročení nabýváš původních rozměrů, tedy pokud úkol v časovém limitu nesplníš, umírás současně s pacientem.

Nesmíš také dopustit, aby teplota těla (při infekci se zvyšuje), překročila povolené maximum. Neštěstí máš u sebe teploměr a víš, jak na tom pacient je. Infekci likviduješ ničením choroboplodných zárodků. Tento úkol máš usnadněn tím, že jsi průběžně informován o tom, která část těla je infikována.

I když chvílemi organismus nevykazuje napadení infekcí, překážejí ti bakterie, které sice žijí v symbioze s organismem, ale pro tebe jsou nebezpečné. Pohyb ti znesadňuje některá místa krevního oběhu. Zničit tě mohou i pohyblivé chlopně. Některé části těla, např. stěny plic, jsou pro tebe rovněž nebezpečné.

K obraně před bakteriemi a infekci a také k vytváření průchodů v překážkách ti slouží ruční vystřelovač energie. Používej ho ale s rozvahou, protože využívá energii tvého těla. Své síly můžeš obnovovat delším odpočinkem. Objevíš určitě i létající bílé krvinky. Ty můžeš chytat a s jejich pomocí ničit zárodky, jež ti brání v cestě. Průběžně jsi informován o tom, jakou část úkolu jsi splnil.

Výpravu začínáš v ústní dutině, odkud již není návratu. Vedle tebe leží první kus z vozidla, který musíš doprovít do mozku. Další díl se nachází v části střeva. Ostatní si již hledej sám. Znalost anatomie těla ti cestu usnadní.

Když složíš celé vozidlo, získáš 90 procent výsledku. Pak musíš přes oční nerv opustit tělo a dostat se na startovací plochu. Tím získáš zbývajících 10 procent a hru úspěšně zakončíš.

---

### CHUCKIE EGG

---

Farmáře Chuckieho provádíš hrou tak, aby sebral všechna vajíčka, než klepice spoluojí zrní, nesypané na hromádkách. Postupujes po žebřících, spojujících jednotlivé výškové úrovně, nebo používás výtah. Pokud sebereš zrní, získáváš body navíc. Ale pozor! Hra končí, jakmile je snědena, nebo sebrána poslední hromádka zrní, proto sbírej s rozvahou.

Scénár obsahuje 30 obrázků. Projít alespoň čtyři vyžaduje značnou zručnost.

---

## ZORRO

---

Řada hrdinů dobrodružných filmů a seriálů se stala námětem pro počítačové hry. Jedním z nich je populární ZORRO, který svým kordem hájí pravdu, spravedlnost a svobodu. Firmou DATASOFT byl zpracován v roce 1985 pro počítač ZX-Spectrum "Program ZORRO" a získal si za krátkou dobu značnou oblibu mezi mládeží.

Úkolem ZORRA je osvobodit svou dívku, kterou unesli gardisté. Je to úkol velmi obtížný a vyžaduje nejen odvahu, ale zejména důvtip.

Hra začíná tím, že ZORRO seskočí se střechy na zem. Rychle vyaplhej po uschlém stromu, skoč na studnu a z ní vyskoč pro kepesníček, který ti ještě stačí hodit tvé vyvolená. Rychlosť splnění tohoto úkolu je oceněna bodovou hodnotou.

Vyaplhej opět na strom, skoč na studnu a vejdi do ní. Ocitneš se u jezera, které musíš překonat, aby ses dostal k úpatí skal. Pomoci ostrůvků, žebříčků a lan se dostaneš přes jezero a vejdeš do skalního otvoru vpravo. Ocitneš se v místnosti s divnými stroji a v pravém dolním rohu uvidíš blikající kalich, ten musíš sebrat. Vejdi do levého dolního rohu místnosti a po žebřících projdi do další místnosti. V jejím pravém dolním rohu najdeš květináč s kytkou. Přeskoky, přes lávku a s pomocí trampoliny vyskoč k východu, seber kytku a vráť se do horní místnosti.

S kytkou vylez na žebřík proti belvenu a vyskoč na lávku. Díky čarodyně moći se belven přesune na výtah a ten začne klesat, rychle do něj nastup. Tento výkon bude opět oceněn body. Teď již můžeš kytku odložit a musíš se stejnou cestou vrátit na povrch.

Vyskoč opět na studnu. Po balkónech a lávkách procházejí stráže. Pokud se ZORRO setká s gardistou, okamžitě začíná

souboj. Něč hrdina je velmi zdatným šermířem, a proto většinou zvítězí (za vyhraný souboj získává 5 bodů). Může ale i padhnout, proto se raději snaž soubojům vyhnout. Před každým soubojem ZORRO odkládá nesené předměty. Může se pro ně vždy vrátit a opět si je vzít.

Další putování zečinná ZORRO směrem doprava. Přejdeme na další obraz, kde jsou muži popijející víno. Pokrečuj vpravo, mineš palmu a domy. Na dalším obrazu uvidíš vlevo dole klíč a nahoře láhev. Seber klíč a s pomocí kanape jako trampoliny vyskoč na lévku vpravo. Sestoupíš po žebříku a pokrečuješ vpravo. Další obraz (žebříky a lévky na fasádě domu) je jednoduchý, pozor ale na gardisty. S klíčem vystoupíš na střechu a vrátíš se vlevo. Přeskoč dveře a seber láhev. S ní se vrát k mužům, kteří se občerstvují vínem. Když venuješ láhev prvnímu z nich, jeho břicho se po vyprázdnení láhve zvětší natolik, že ho můžeš použít opět jako trampolinu, aby jsi se dostal na žebřík, vedoucí na nejvyšší lévku, po níž prochází gardisté. Vyčkej na jednoho z nich, který půjde směrem doleva a rychle na něj zeútoč ták, jako bys ho chtěl shodit s lávky. Pokud se ti to povede, uvolní se působením kladky záveži blokující žebřík. Po něm sejdeš dolů a tím získáváš další body.

Jsi opět na zemi a stejným způsobem jako v předcházející části hry jdeš pro klíč. Z horního obydli bereš vypalovací značku ve tvaru písmene Z. Z vrcholku palmy se skokem vlevo dostaneš do místnosti, kde je v pravém dolním rohu blikající pedková, kterou musíš sebrat. Po žebřících a lanech se dostaneš k peci, do které vložíš vypalovací značku. Skáčeš na měch ták dlouho, až se ohniště rozpálí do červena (u černobílých televizorů není tento efekt ták výrazný, stečí na měch skočit osi tak pětkrát). Vezmi značku a jdi k oslovi. Ze chvíli zjistíš, že osel má vypálenou značku Z a utíká. To ti umožní dostat se do místnosti s pedkovou a tu sebrat, čímž získáš další premii.

Ted se vrát zase pro klíč, seber trubku a postav se na pohyblivou desku. Stiskem klávesy pro "FIRE" se ozývá trubka a z

okna vyskakuje gardista přímo na druhý konec pohyblivé desky. Jsi "vystřelen" nahoru a musíš se zachytit stožáru. Po něm přecháziš vlevo na střechu a sebereš blikající botu (delší premie). Vracíš se opět pro klíč, dvakrát přemístíš zvonky do zvonice. Zvuk zvonů otevírá vstup do podzemí. Cestou v podzemí sbíráš věčky s penězi a hledáš místnost s tajnými dveřmi, jsou označeny blikajícími symboly dříve sebraných předmětů (kelich, podkova, bota). Po žebříku vcházíš na nádvorí vězení LA CARCEL. Pomoci žebříků a lávek se dostáváš k celám. S tiskem klávesy FIRE před celou osvobozuješ vězně. Uvolnění vězňové se postaví podél zdi a to ti umožní, abys skokem na jejich záda přeskocil zed.

Na dalším obraze se musíš dostat po žebřících a lávkách do levého rohu. Konečně uvidíš svou dívku, jak na tebe mává. Nejsi ale ještě zdaleka u cíle. Tvá milá se na tebe zlobí, že jsi ji nechal tak dlouho čekat, a navíc vodní příkop nelze přeskocit. Co potěší srdce každé ženy?

Je to samozřejmě květina. Proto se musíš vrátit známou cestou do podzemí. Pokud ne tam, pak určitě v domě najdeš kytku. Vezmi klíč a kytku je tvá.

Vrať se opět do podzemí a najdi tajný vchod. Vězňové, které jsi ovobodil, ti opět pomohou. Oběhni lávky a jsi u věže. S růží v ruce získáváš konečně zpět svou vyvolenou a s ní i uznání za to, že máš dobré nervy a skvělou trpělivost.

---

## T E T R I S

---

Nebývá častým zjevem, setkat se na obrazovkách s hrou sovětské programátorské dílny, snad i této skutečnost přispěla k obrovské popularitě hry TETRIS, proto dále uvádím manuál této hry, která kromě pobavení učí i kombinovat a umisťovat tvarы v prostoru tak, aby "licovaly".

Cílem hry je postavit z padajících čtyřhranných plošných tvarů zeď bez jediné mezery. Stejná práce jako u zedníka, jen "cihly" jsou jinak tvarované. Hra byla napsána původně pro počítače řídy PC, pro Spectrum (a jiné počítače) byla přeprogramována.

Po naplnění počítače programem nám TETRIS nabídne použití klávesnice SPACE pro zahájení hry. Tuto výzvu ale neuposlechneme a požádáme o možnost nastavení některých parametrů volbou klávesou O (options):

- K - Ovládání kurzoru písmeny (viz dále)
- J - Kempston joystick
- I - Sinclair joystick
- C - ovládání pomocí kurzorových kláves se šípkami.
- T - otáčení padajících tvarů vypnout/zapnout
- B - pozadí vypnout/zapnout
- S - pro uložení tabulký se skore na pásku
- L - pro naplnění počítače uloženou tabulkou skore z pásky
- Q - pro okamžité ukončení hry a návrat do titul. obrázku

Po volbě se okamžitě ocítíme na "hrací ploše" TETRISU, když jsme ještě před tím zapsali volbu obtížnosti, které je od nuly do devíti (0 je nejpomalejší). Vlevo nahore pod slovem LEVEL se okamžitě promítně číslo zvolené obtížnosti. LINES pod ním označuje, kolik se nám povedlo vytvořit perfektních řad bez mezer. SCORE je automaticky vypočítávaný počet bodů, které jsme získali. Ty se pak přenesou i do tabulky skore. Poslední sloupec vlevo definuje, kolik tvarů za hru padlo (hra se nejlépe hraje na barevném monitoru) v jednotlivých druzích a kolik celkem.

Vpravo je tabulka HELP. Celou hru nás informuje, které klávesy mají jakou funkci:

- I - posun objektu vlevo
- P - posun objektu vpravo
- O - otočení objektu kolem své osy
- S - zapne zobrazování tvaru dalšího padajícího tělesa v okénku NEXT
- Y - pro změnu pozadí (za předpokladu, že v OPTIONS jsme nevypnuli zobrazování pozadí)
- SPACE - urychlí padání objektu, máme-li jeho umístění již jisté.

No a to je vše, co potřebujete znát pro hraní TETRIS.

## K I R E L

---

Hra obsahuje sedmdesát pyramid, složených různým způsobem z šestihranů. V nich se všemi směry pohybuje Bionic Beatle Bun (BBB). Sestupovat a vystupovat může pouze po jednom stupínku. Má možnost přemislovat kostky a stavět z nich schody a mosty. Přechod na další etapu je možný pouze po zničení všech bomb výstupem na "exit icon". BBB ohrožují různé příšerky - může je zneškodňovat, pokud má u sebe cukrovinky. Sbírá rovněž další užitečné předměty, s nimiž může stavět mosty (kostky ve tvaru střely), zvětšit svou energii (určité cukrovinky), ničit pyramidy (zvláštní šestihraný) atd.

Každou etapu je nutno dokončit ve vymezeném čase.

---

## INDIANA JONES II

---

Tato textová hra je dalším dílem Františka Fuky, neboli FUXOFTU, a to dílem celkem zdařilým.

V tomto druhém díle máte za úkol najít pět diamentů, položit je na oltář, vzít faraonův platinový náhrdelník, spojit se s přátele i z Káhiry a odletět s nimi.

Úkol není zase až tak obtížný a dá se snadno vyřešit během chvíle, ovšem pokud budete postupovat podle tohoto návodu:

1. Prozkoumej sedadlo, vezmi pedák, vezmi bíč, D.
2. Použij pedák, J, prozkoumej palmu, vezmi německou uniformu, použij uniformu, J.
3. Prozkoumej německý automobil, vezmi baterii, Z.
4. Vezmi radioštenici, použij radioštenici, polož radioštenici, polož baterii, vezmi lopatu, V.
5. V, prozkoumej uniformu, vezmi klíč, použij klíč, polož pedák, vezmi diamant, polož klíč, vezmi slovník, prozkoumej mapu, Z.
6. S, S, použij lopatu, D, J, J, použij bíč, polož bíč, polož lopatu, vezmi diamant, S.
7. Z, Z, Z, S, V, vezmi diamant, Z, J, V, V, V, S.
8. V, použij slovník, polož slovník, vezmi diamant, V.
9. S, polož uniformu, vezmi diamant, J.
10. Skrát polož diamant, D.
11. Vezmi řeconův platinový náhrdelník, N.
12. Z, Z, N.

Tol' vše - hra je u konce.

---

## FIRELORD

---

Sir Glaheart (advéžné srdce) se vrátil do země Tarot, aby odhalil její skryté tajemství. Musí vyhledat posvátný kámen ohně a vrátit se do bezpečného dračího obydli. Posvátného kamene ohně se zmocnila zlá královna a použila jej k prokletí země ohněm a strašidelnými přízraky. Obyvatelé zůstávají raději ukryti ve svých domovech. Záchrana a osvobození jim může přinést pouze státečný bojovník, pokud ovšem zvítězí nad jejími čtyřmi kouzly, které ji dávají věčné mládí a krásu.

### Postavy v zemi Tarot:

Tak, jako strašidle, které musí sir Glaheart rozehnat, je zde množství postav, se kterými se setká a obchoduji s nimi. Sedláči znají dobré lesy a vesnice, přesto jsou často nechápaví. Cesta může být uskutečněna zaplacením celníkovi na celnici, nebo koupením kouzla od obchodníka s léčivými bylinami. Hlídací desátku zachová postavy při životě, čarodějové a čarodějnici mají k dispozici kouzla, též dračí zuby mohou být užitečné. Zbraně jsou k dostání od rytířů a starý mudrc je užitečným přemnem informací, stejně jako poustevník, který je pověstný svým životem v lesích. Biskupové jsou rychlí a lační, nevyplácí se je tedy pokoušet nebo je dokonce podvádět. Spravedlnost je vykonávána rychtáři, kteří jsou užiteční, pokud s nimi jednáte ve vší vážnosti.

Kněžna Eleonora je držena v zajetí zlou královnou. Na ty, kteří ji chtějí osvobodit, hledí se vši laskavostí.

### Ovládání:

Hru je možno ovládat joysticky - k výběru máte Kempston, Sinclair, Interface II a Cursor joystick, případně z klávesnice pomocí kláves:

O .....	vlevo
P .....	vpravo
Q .....	nahoru
A .....	dolů
M .....	FIRE (střelba, akce)

Chcete-li hru na chvíli zastavit, aby jste si mohli v klidu rozmyslet co dále (nebo uveřit kávu), stiskněte BREAK/SPACE. Hru opět odstartujete kteroukoli klávesou, nebo joystickem. Pokud chcete hru ukončit, stiskněte současně klávesy A,S,D,F,G.

### Výměnný obchod:

Pokud zajdete do domu, můžete obchodovat s majitelem. Umístěte kurzor nad vyobrazení a stiskněte FIRE k potvrzení volby. Volbu je možno zrušit opětovným stiskem FIRE. Každý majitel obstarává jeden z více druhů služeb. Vyberte si druh služby, který požadujete a mezi jedním a čtyřmi z vašich předmětů, se kterými jste připraveni obchodovat. Pokud je vás nabízený obnos (hodnota vašeho zboží) dostatečný, majitel udělá nabídku vyobrazením příslušného předmětu. Pokud si přejete obchodovat, vyberte si ze zobrazených předmětů.

### Taktika:

V této hře se dá zvítězit tak, že musíte získat výše uvedený kámen posvátného ohně (Firestone), který vrhá ohnivé blesky. Musíte využít obavu královně ze ztráty mládí a krásy. Musíte získat čtyři části kouzla Věčné mladosti (External Youth) a nabídnout je královně výměnou za ohnivý kámen (Firestone).

## GYROSCOPE

Úkolem hry je řídit rychle se točící gyroskop přes 20 jednotlivých obrazovek. Snažte se vyzískat co nejvíce z vašich sedmi životů - není to nikterek jednoduché. Strmá stoupání, kluzké sklo, řízené magnety, cizinci a různé výčnělky skaliska jsou součástí scénáře. Vynikající grafika s kvalitní hudbou ze syntezátoru spolu vytvářejí atmosféru, která vás donutí zcela se oddat hře.

Hráč může řídit gyroskop odzhora každé dráhy dolů. Jsou zde čtyři obrazovky pro dráhu a pět druh, které postupně překonáváte. Pět druhů překážek stojí vašemu postupu v cestě. Jsou to příkré srázy, kluzké sklo, cizinci, řízené magnety a úzké výčnělky skaliska. Pokud se dostanete až ke konci dráhy, musíte se přesunout nahoru nebo až ke čtvercovému znaku. Pokud hru úspěšně dokončíte, čeká vás VELKÉ PŘEKVAPENÍ!!!

### Ovládání:

Hru je možno ovládat pomocí joysticků Kempston, Sinclair, Interface II, případně pomocí klávesnice:

P .....	doprava
I .....	doleva
Q .....	nahoru
Z .....	dolů
O .....	konec hry

Výběr je nutno provést před začátkem hry ze základního menu.

### Systém životů:

Hráč má sedm životů (gyroskopů), se kterými se snaží projít celou dráhu. Za každých 1000 bodů které získá, dostává jeden život nevíce. Pokud však narazí na okraj dráhy, nebo zasáhne cizince, gyroskop spadne a hráč tak ztratí jeden život. Nahoře na obrazovce jsou hodiny, které odečítají čas. Pokud dosáhnou nuly, gyroskop se přestane točit a spadne, pochopitelně opět se ztrátou jednoho života. Hra pokračuje s novým gyroskopem, který se objeví v místě, kde předešlý spadl.

### Poznámka:

Hudba v této hře byla vytvořena pomocí programu WHAM!, který je popsán v prvé části této příručky. Máte možnost si poslechnout, co všechno se dá naprogramovat.....

---

## ROLAND'S RAT RACE

---

Televizní hvězda - myš Roland pospíchá do studia spletitými chodbami kanálů. Dveře do televizního studia lze ale otevřít pouze ztraceným klíčem, a to až poté, kdy je celé postupně zaplně blýskavými plíšky, které jsou poházeny v kanále.

V cestě ti brání zmutované boty - naštěstí ale máš na ně zbraň, platí na ně zvláštní lepidlové střely. Zásoby lepidla do této neobvyklé zbraně je možno rovněž najít v kanálech. Současně zde můžeš najít i různé palmsky, které Rolandovi dodávají energii. Pro rychlejší přesun můžeš použít metro, které na krátkou dobu zastavíš přesně mířenou střelou.

---

CODE NAME

---

V této hře máš za úkol chránit planety sluneční soustavy před útoky robotů a tyto ničit. Máš k dispozici 10 000 jednotek energie, která ubývá s pohybem dopředu, střelbou, česoprotorovým přesunem a při zapnutém ochranném štítu také vlivem zásahů robotů, zachycených štítem.

Můžeš si vybrat funkci kapitána nebo pilota.

PALUBNÍ POČÍTAČ:

E .....	Energie
V .....	Rychlosť v m/sec
O .....	Úhel cíle vodorovně
Q .....	Úhel cíle svisle
R .....	Vzdálenosť cíle
N .....	Typ cíle
SH .....	Štít zapnut
TR .....	Aut. pohledy zap/vyp

OVLÁDÁNÍ:

1 .....	ubrat rychlosť
2 .....	přidat rychlosť
3 .....	auto zastaví
4 .....	auto rychlosť 30 m/sec
5 .....	auto rychlosť 100 m/sec
6 .....	pohyb vlevo
7 .....	pohyb vpravo
8 .....	pohyb nahoru
9 .....	pohyb dolů
0 .....	střelba
V .....	česoprostorový přenos

F .....	pohled dopředu
R .....	pohled dozadu
S .....	pohled na mapu sektoru
C .....	pohled na solární mapu
L .....	pohled dálkovým radarem
K .....	aut. přepínání pohledu
O .....	ochr. štít zap/vyp
T .....	??? (jen pro kapitána)
H .....	pause - start

---

## SEX CRIME

---

Hlídací hlídá vykřičený dům. Tvým úkolem je vniknout do domu a ve všech čtyřech pokojích obšťastnit lehké holky. Jakmile hlídce zjistí, že má někoho v rajonu, okamžitě se za tebou rozjede. Ty však se s ním nesmíš střetnout. Přitom se můžeš pohybovat pomocí výtahu, schovat se na balkon, případně slézt po balkoně. Pokud se ti podaří obšťastnit všechny dámičky, získáváš podle zbylého času bonus.

Jestliže ale nestihneš všechny dámičky obejít, nebo tě chytne hlídce, přicházíš o přirození (máš celkem 3).

Tato hra se vyskytuje i ve slovenské verzi, v ní je původní (a také Spectrum) označována za nepodobeninu – jediný pořádný původní počítač je DIDAKTIK GAMA a jediné původní programy jsou od DISOFT SKALICA.....

## OVLÁDÁNÍ:

Q ..... vlevo  
W ..... vpravo  
P ..... výtah, vchod do pokojí,  
sestup balkonem.

Pomocí číslic 1-3 volíš číslo patra pro výtah. Vstoupit do hry je možno pomocí X.

---

## MATCH DAY

---

Tato hra představuje tenisový zápas. Tenis je možno hrát buď proti počítači, nebo proti druhému soupeři. Základní výběr v menu se provádí pomocí klávesy SPACE, volba klávesou O.

Čtvrtfinále, semifinále a finále udává obtížnost hry. Při exhibičním utkání ovládne oba hráče počítač, volba 1 hráč představuje hru proti počítači, volba 2 hráči umožňuje hrát s libovolným soupeřem.

Dále si můžeme vybrat počet setů a ovládání. Ovládat je možno pomocí Sinclair joysticku (1. hráč tlačítka 1,2,3,4,5, druhý hráč tlačítka 6,7,8,9,0), Kempston joysticku, nebo klávesnice. Přerušení hry docílíme klávesou H.

Pokud vybereme ovládání klávesnicí, je možno pomocí tlačítka R předefinovat ovládání hráčů a stop tlačítka.

O B S A H

\*\*\*\*\*

O - COPY .....	1
SUPER COPY .....	2
FREE COPY .....	4
SPECTRUM SCREENS ZOOM .....	6
THE ARTIST .....	8
CAD BASIC .....	10
PRO - DOS 1.1 .....	12
LEONARDO .....	21
TAPE MONITOR .....	30
WHAMI THE MUSIC BOX .....	39
MUSIC COMPOSER .....	42

---

H R Y

---

BLUE MAX .....	49
BRUCE LEE .....	50
WINTER GAMES .....	50
BITVA O VELKOU BRITANII .....	51
TRASHMAN .....	52
WEST BANK .....	53
RAID OVER MOSCOW .....	54
NIGHT GUNNER .....	55
BLACK HAWK .....	57
NIGHT SHADE CITY .....	59
ELITE .....	60
THE LAST NINJA II .....	62
YACHT RACE .....	64
NINJA SCOOTER SIMULATOR .....	66
YETI .....	66
SHANGHAI KARATE .....	67

GHOST'N GOBLINS .....	68
ANTIRIAD .....	69
JACK THE NIPPER .....	70
YABBA DABBA DOO! .....	70
STREET FIGHTER .....	71
BATMAN .....	72
BOBBY BEARING .....	73
FANTASTIC VOYAGE .....	74
CHUCKIE EGG .....	75
ZORRO .....	76
TETRIS .....	79
KIREL .....	81
INDIANA JONES II .....	81
FIRELORD .....	83
GYROSCOPE .....	85
ROLAND'S RAT RACE .....	86
CODE NAME .....	87
SEX CRIME .....	88
MATCH DAY .....	89

V této publikeci předkládám všem uživatelům mikropočítače řady SPECTRUM, DIDAKTIK a pod. další část z výběru menuélů k nejznámějším programům. Snažil jsem se jen o to, aby zde byly zastoupeny programy nejrůznějšího zaměření, aby si každý mohl vybrat to své. Pokud bude tato dílka přijata s pochopením, budou další popisy zařazeny do dalších dílů.

Dosud vyšlo:

Můj přítel Didaktik Gema (2 vydání), 100+1 PROGRAMŮ, MANUÁLY I., KLAVIDO NA PROGRAMY, MONS/GENS - uživatelská příručka.

Rovněž nabízíme celou řadu programů, zájemci mohou kontaktovat firmu HELLSOFT - Vrané n. Vlt. 430, psč. 252 46

