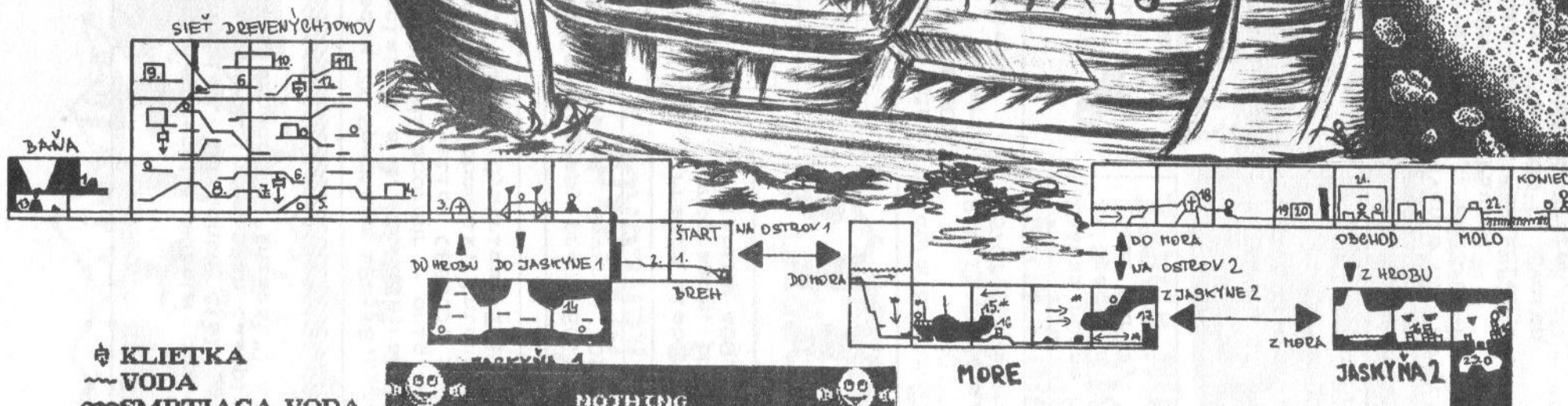
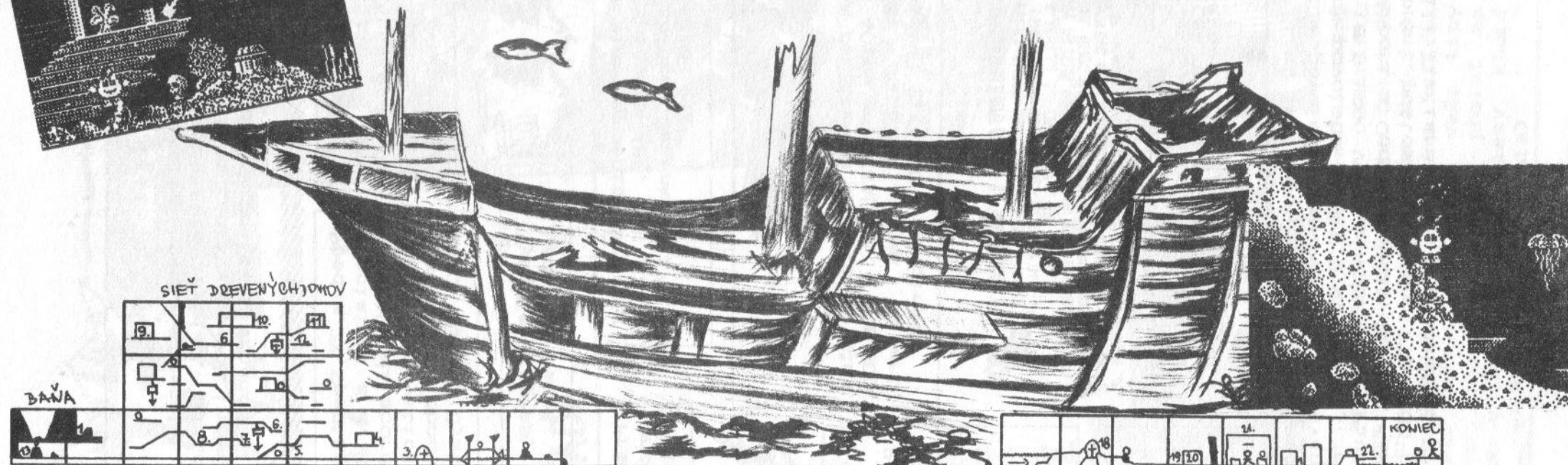
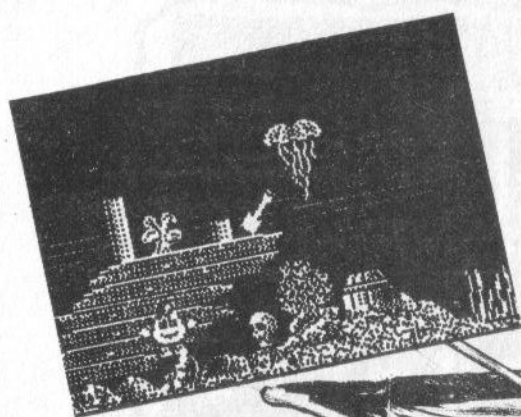
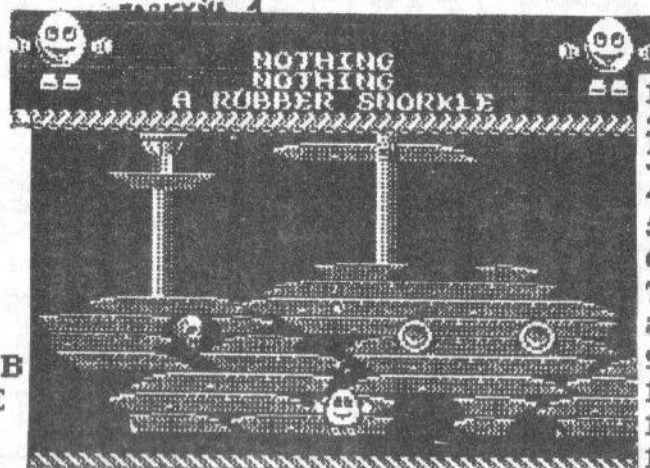


DIZZY

1888



- ☞ KLIETKA
- ~ VODA
- ~ SMRTIACA VODA
- PLATFORMA
- ⊕ OBCHODNÍK
- ⊕ VYBERAČ DANÍ
- MINCA
- ⊕ HROB
- ⊕ SUD
- DOMČEK
- ✱ MEDÚZA
- ➔ SMER POHYBU RÝB
- ▼ PLAMENE - FAKLE
- SKALA
- | TOTEM



MORE

1. Ochranná rastlina *
2. Prázdna truhlica
3. Tuba s pastou
4. Mystické sklo *
5. Huby *
6. Kus zábradlia *
7. Sinclairovo kuzlo
8. Kus pňa *
9. Potápačské potreby
10. Infračervený detonátor
11. Ostrý meč
12. Videokamera
13. Vak s peniazmi

14. Začarovaný poklad
15. Lopata
16. Lebka *
17. Dynamit
18. Sekera
19. Biblia
20. Veľká skala *
21. Vedro
22. Kluč
23. Mikrovlnová rúra

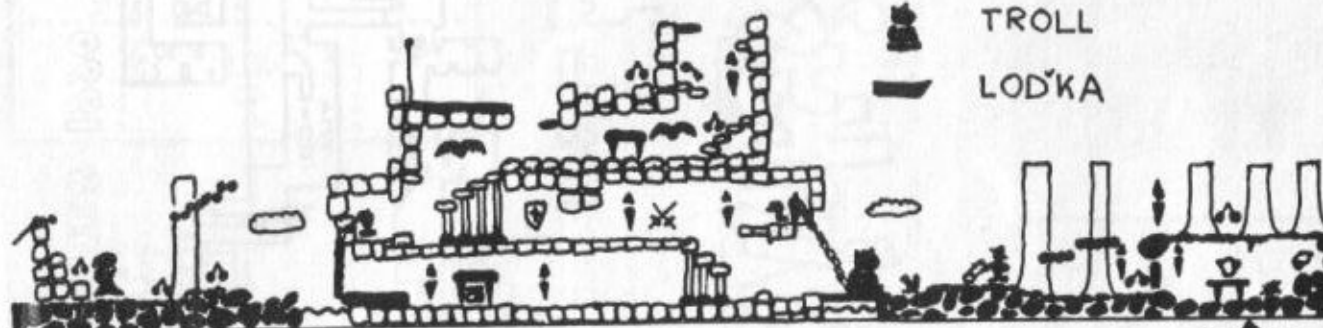
* - predmety skryvajúce mincu

DIZZY OF THE YOLKFOLK

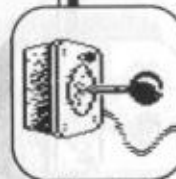
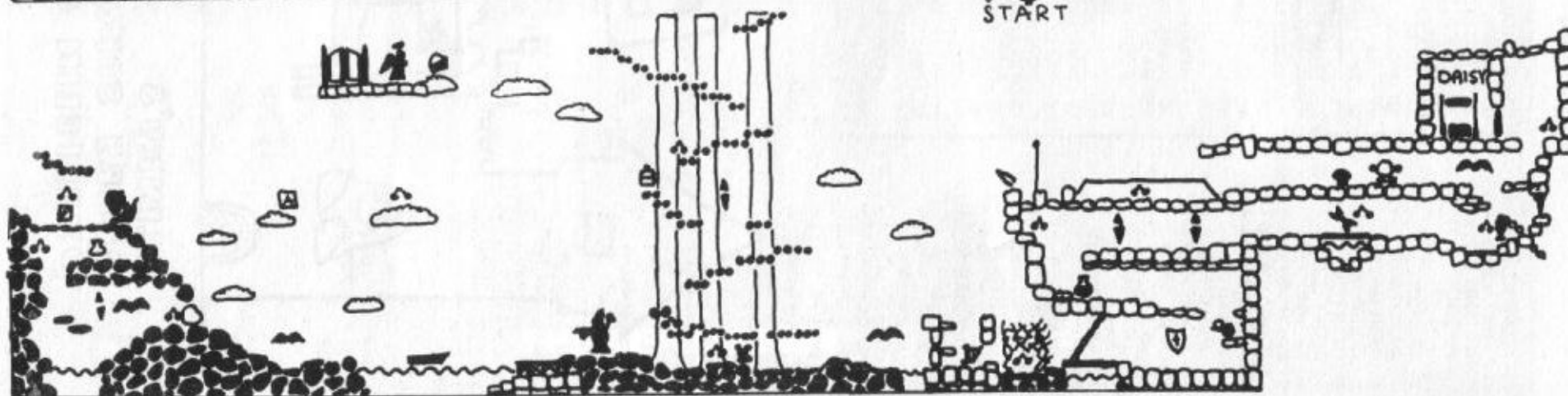
-  NETOPIER
-  ČEREŠŇA
-  VODA
-  TRUBAČ
-  LEV
-  PREVOZNÍK
-  MYŠ
-  SVĚTÝ PETER
-  ČERTOVSKÝ DIZZY
-  PRINCEZNA'
-  TROLL
-  LODKA

VYSVETLIVKY:

-  KRČAH S VODOU
-  HRBA LIŠTIA
-  ZÁPALKY
-  MAGICKÝ KOBEREC
-  ČAKAN
-  MALÁ KLIETKA
-  HRUDA ZLATA
-  NÁVOD NA STAVBU MOSTU
-  ZLATA HARFA
-  KÚSOK SYRA
-  LODNÝ MOTOR
-  STARÝ HRDZAVÝ KLÚČ
-  KÚSOK CHUTNEHO CHLEBA
-  MOSADZNÝ POĽOVNICKÝ ROH
-  FĽAŠA
-  PINZETA
-  MASTNÝ KLÚČ



ŠTART

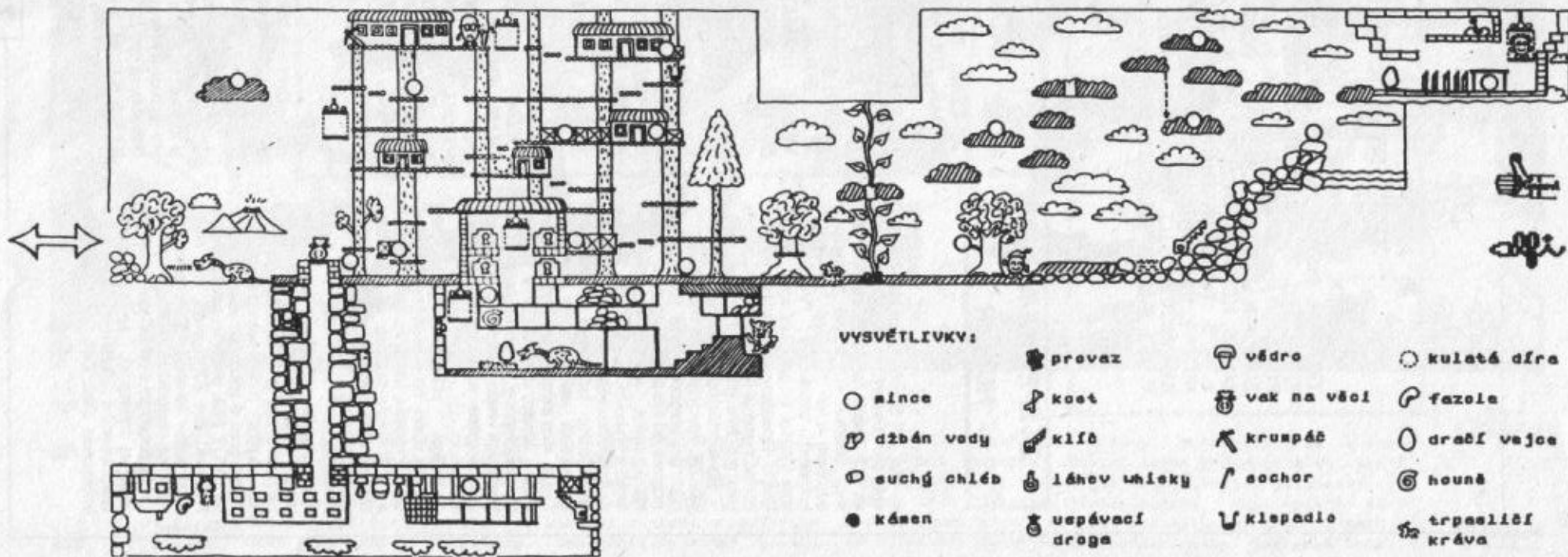


ZMAPOVAL J. HRABOVSKÝ

DIZZY III



Fantasy World DIZZY

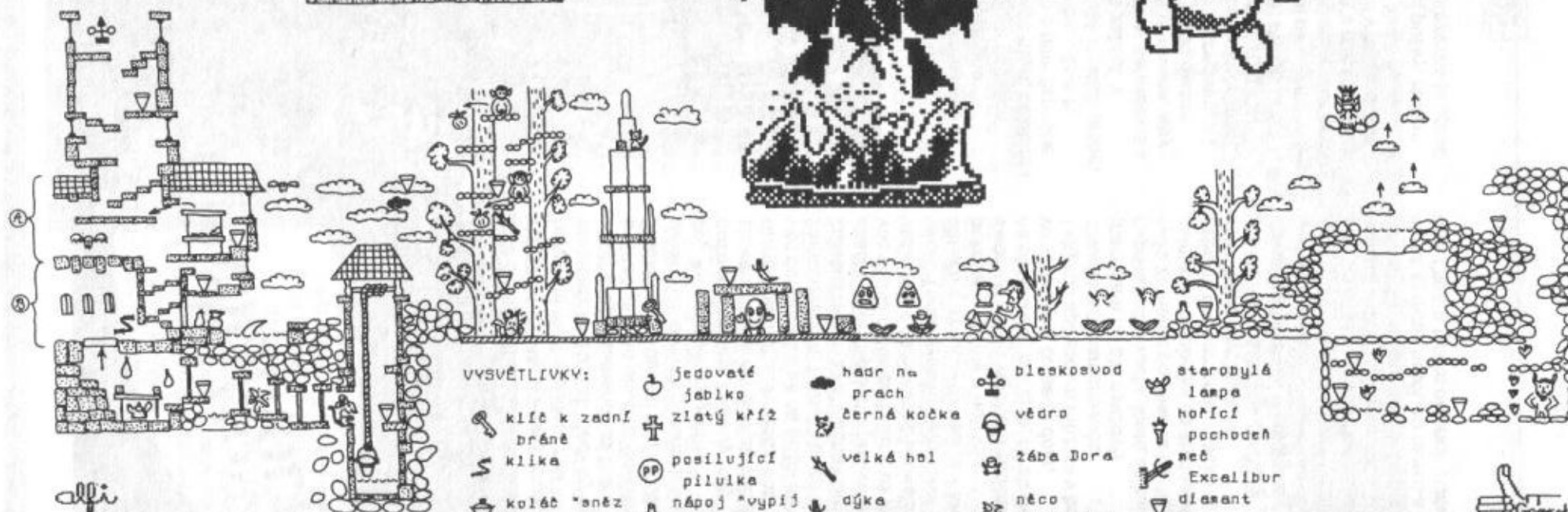
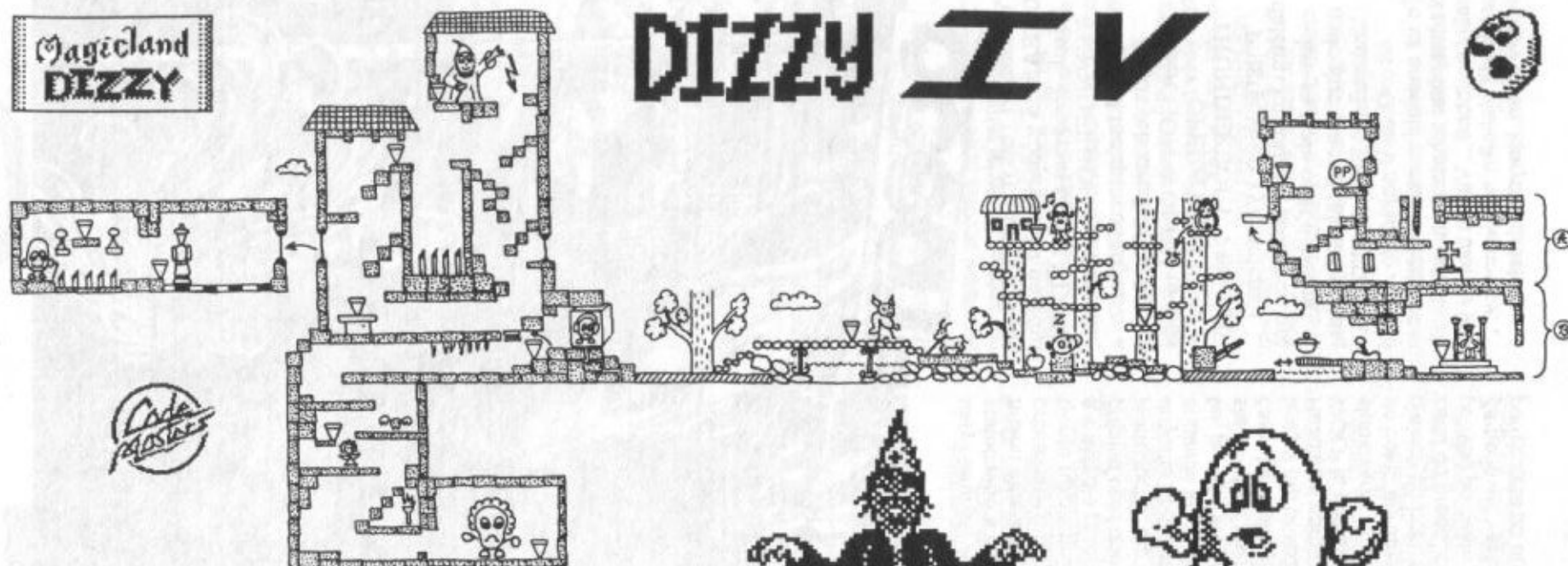


VYSVĚTLIVKY:

provaz	vědro	kulatá dřeva
mince	kost	fazole
džbán vody	klíč	krumpáč
suchý chléb	láhev whisky	anchor
kámen	uspávací droga	klepadlo
		drakovo vejce
		houně
		trapezoidní kráva

MagieLand
DIZZY

DIZZY IV



VYSVĚTLIVKY:

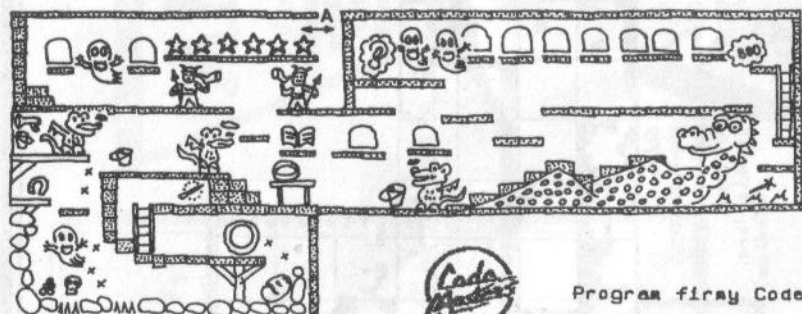
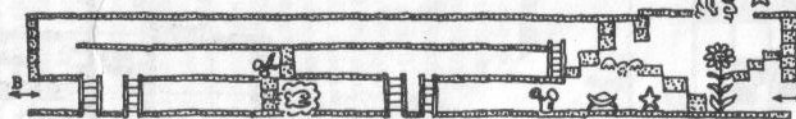
- | | | | | |
|--------------------|--------------------|---------------|----------------|-----------------|
| klíč k zadní bráně | jedovaté jablko | hadr na prach | bleskosvod | starobylá lampa |
| klika | zlatý kříž | černá kočka | vědro | hořící pochodeň |
| koláč "sněz mě" | posilující pilulka | velká hůl | zába Dora | meč Excalibur |
| | nápoj "vypij mě" | dýka | něco lepkavého | diamant |

alfi

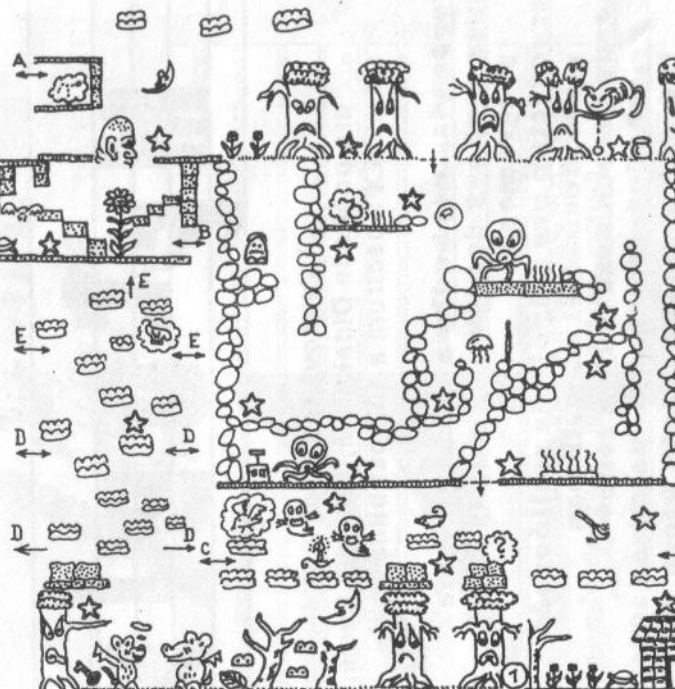




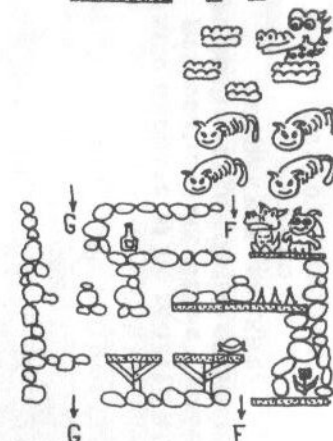
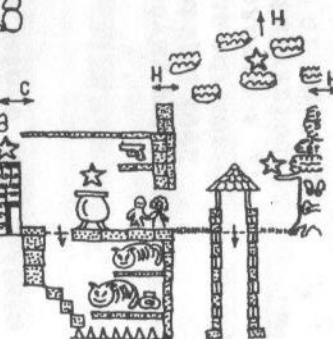
SLIGHTLY MAGIC



Program firmy CodeMasters



V roli malého kouzelníka prochází pohádkovou krajinou. Po velké době dorazí do podzemí k dračí princezně. Za muže tě však nechce, za prý tě tatínek odmění ...



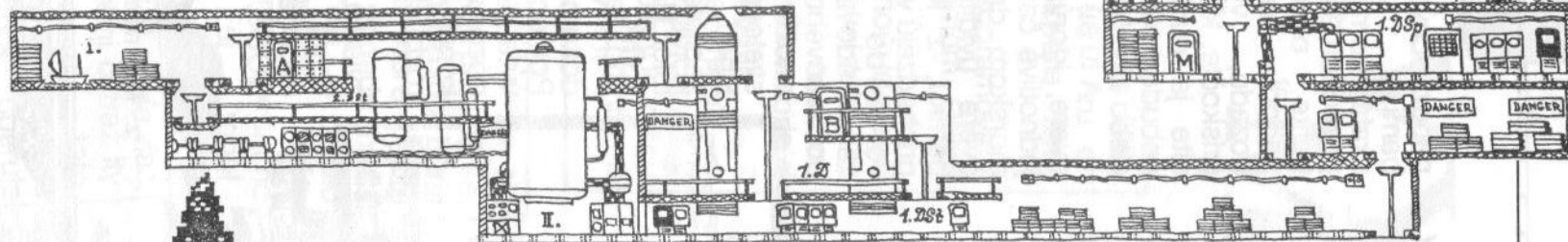
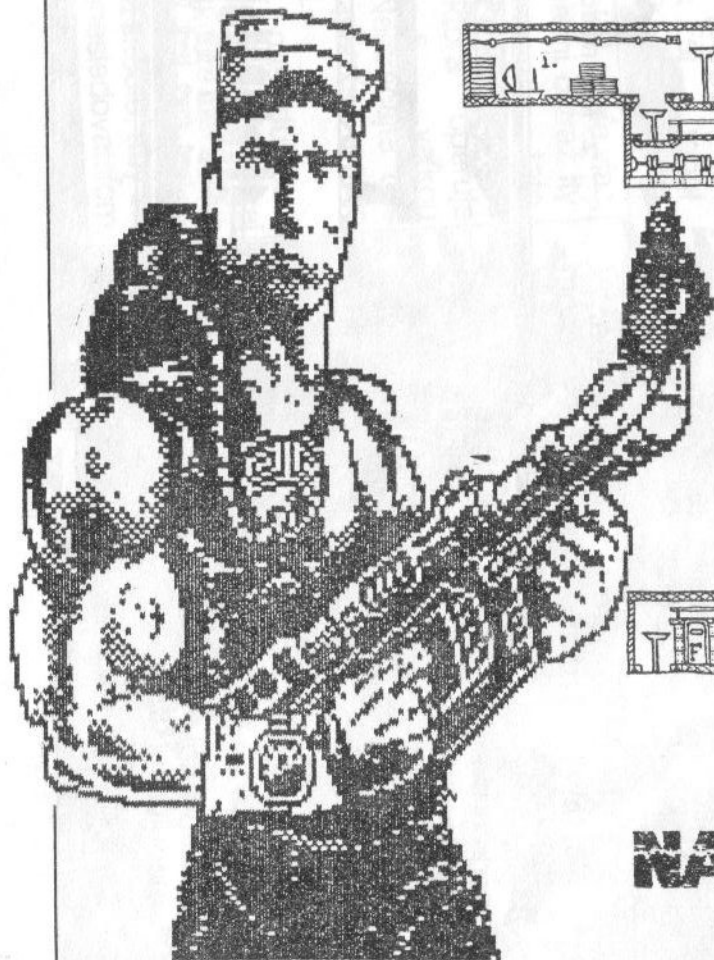
- VEDRO VODY - zneškodní draka, každé je však jen pro určitého draka
- KUPA KAMENÍ - k nakrmení kamenozrouta, který tě pak nechá projít
- MAGNET - přitáhne špendlík, který je jinak nedostupný
- ŠPENDLÍK - propíchne bublinu na cestě ke kouzelnické holce
- KOUZELNICKÁ HŮLKA - naplní ti magickou sílu, ale až po přečtení
- KOUZELNÉ KNIZY, pak můžeš aktivovat a používat různá kouzla
- LEBKÁ - aktivuje strašidelné kouzlo
- STRAŠIDELNÉ KOUZLO, kterým vystrašíš strašidla u sluchového kouzla
- MEBAFON - aktivuje sluchové kouzlo
- SLUCHOVÉ KOUZLO - uvolní cestu přes nahluhlé strážce
- BLEŠÍ OBOJEK - aktivuje bleší kouzlo
- BLEŠÍ KOUZLO - skočíš obroví na hlavu, ten se poškrábe a přehodí tě přes příkop

- KONEV - k zalití sazenice a k uvolnění průchodu do podvodního světa
- NŮŽKY - přestřihnou kocourovi jo jo a uvolní cestu ke zlaté rybě
- NÁDOBA SE ZLATOU RYBKOU - aktivuje rybí kouzlo
- RYBÍ KOUZLO tě promění v rybu, abys mohl proplout podvodním světem
- ROSOL dáš medúze, aby tě pustila k roznětici
- ROZNĚTNICE - aktivuje výbušné kouzlo
- VÝBUŠNÉ KOUZLO - uvolní východ z podvodního světa
- SVÍČKA - zaplaší Elfy hlídačské pírkó
- PÍRKÓ - aktivuje létací kouzlo
- LÉTACÍ KOUZLO ti propojí křídla
- STŘELACÍ PISTOLKA - zneškodní draka hlídačského klíče
- KLÍČ - odemkne vchod do sklepa v perníkové chaloupce

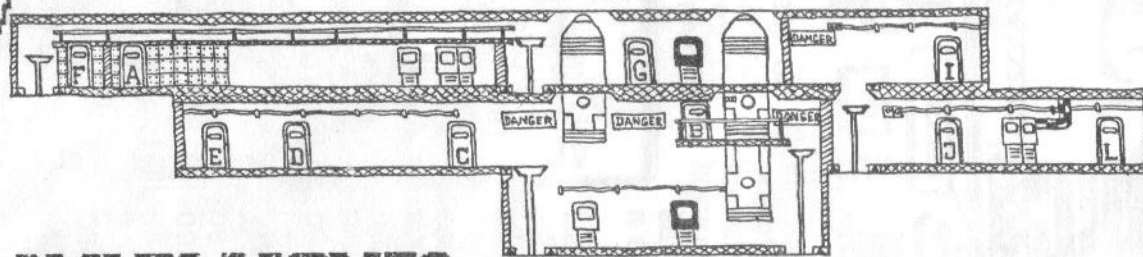
- MVŠ - dáš kočce ve sklepe
- ZMIZKOVÝ KRÉM - aktivuje kouzlo neviditelnosti
- KOUZLO NEVIDITELNOSTI se dá použít v mracích (zdá se zbytečné)
- LŽÍČKA CUKRU - aktivuje kuchařské kouzlo
- KUCHAŘSKÉ KOUZLO - uvolní cestu za Jeníškem a Mařenkou
- PENNY - otevře cestu studni do podzemí
- OPALOVACÍ KRÉM ti umožní promluvit s dračím králem a jeho dcerou
- HVĚZDÍČKY, na které se dá vstoupit
- HVĚZDY, které přidají magickou sílu a za 20 dostaneš další život
- SLUPKA Z BANÁNU - uklouznutí je smrtelné!
- PRŮCHOD, který nutno otevřít použitím určité věci či kouzla

NAVY MOVES

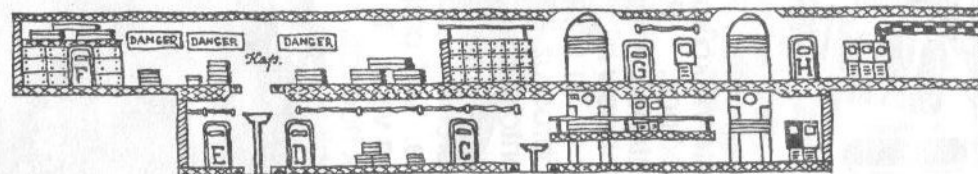
2



Vyloďil ses na zádi raketonosné atomové ponorky v prostoru I. Tvým úkolem je položit minu v místnosti II., probít se na mostek III. a uniknout opět v malé diverzní ponorce. K tomu musíš min. 3x použít počítač, kterému uložíš zastavit a vybořit ponorku, otevřít dveře pod reaktor a odeslat zprávu o splnění úkolu. K provedení příkazu však počítač vyžaduje kódy. Ty získáš zneškodněním dostojníka. Místa, kde se zdržují, jsou vyznačena na mapě. Program firmy DINAMIC.

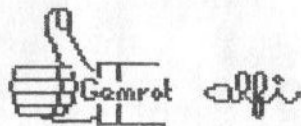


NAVY MOVES



VYSVĚTLIVKY:

- podlaha, strop, lávka
- zeď
- výtahová plošina
- zapnutý terminál počítače
- vypnutý terminál počítače
- dveře
- místo pro minu
- Kap.* kapitán
- 1.2* 1. dostojník
- 2St* dostojník strojovny
- 2Sp* spojovací dostojník



GI HERO

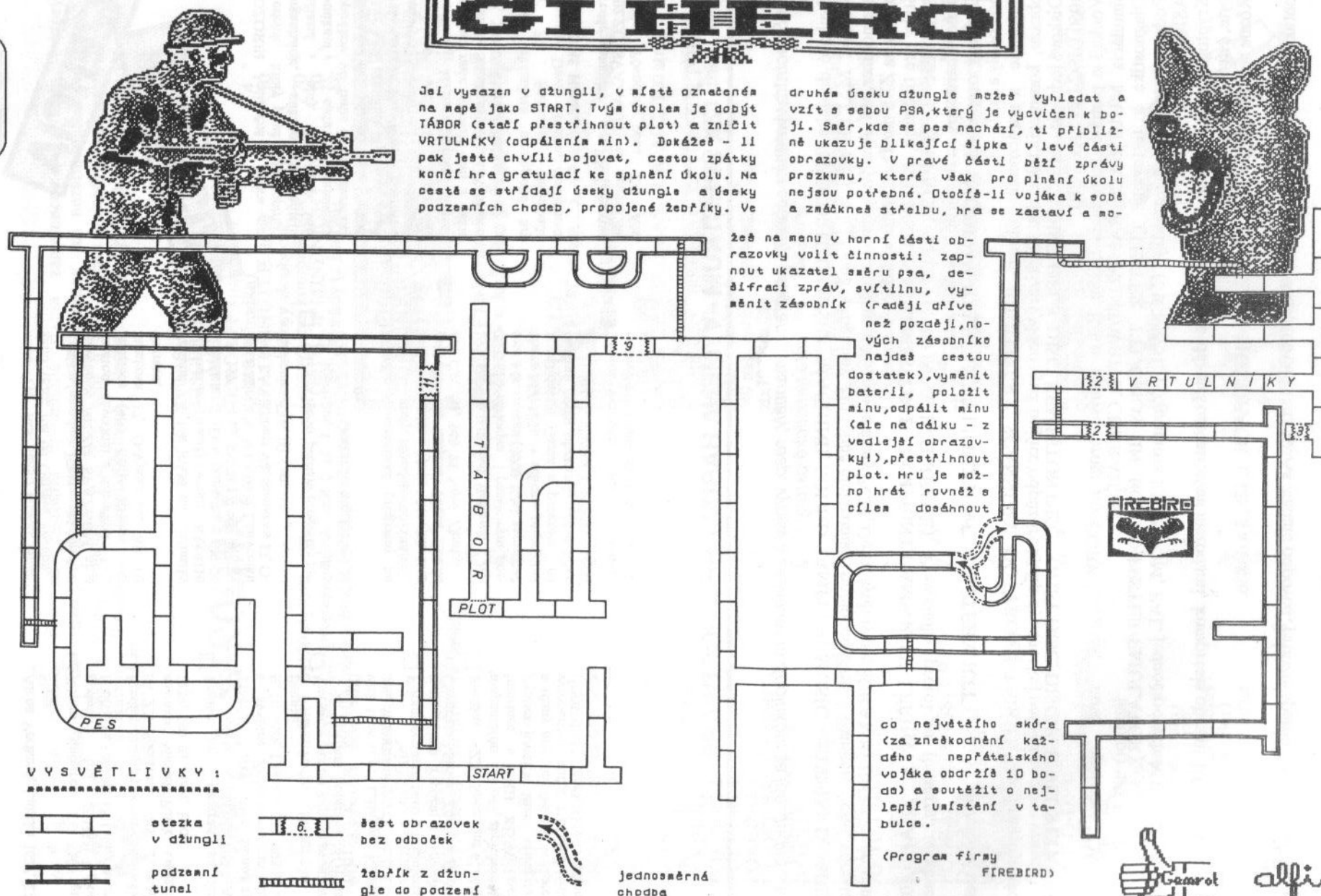
Jelí vysazen v džungli, v místě označeném na mapě jako START. Tvůj úkolem je dobýt TÁBOR (stačí přestříhnout plot) a zničit VRTULNÍKY (odpálení min). Dokážeš - li pak ještě chvíli bojovat, cestou zpátky končí hra gratulací ke splnění úkolu. Na cestě se střídají úseky džungle a úseky podzemních chodů, propojené žebříky. Ve

druhém úseku džungle můžeš vyhledat a vzít s sebou PSA, který je vycvičen k boji. Šašr, kde se pes nachází, ti přibližně ukazuje bližší šipka v levé části obrazovky. V pravé části běží zprávy prozkumu, které však pro plnění úkolu nejsou potřebné. Otočíš-li vojáka k sobě a zmáčkneš stříšku, hra se zastaví a mo-

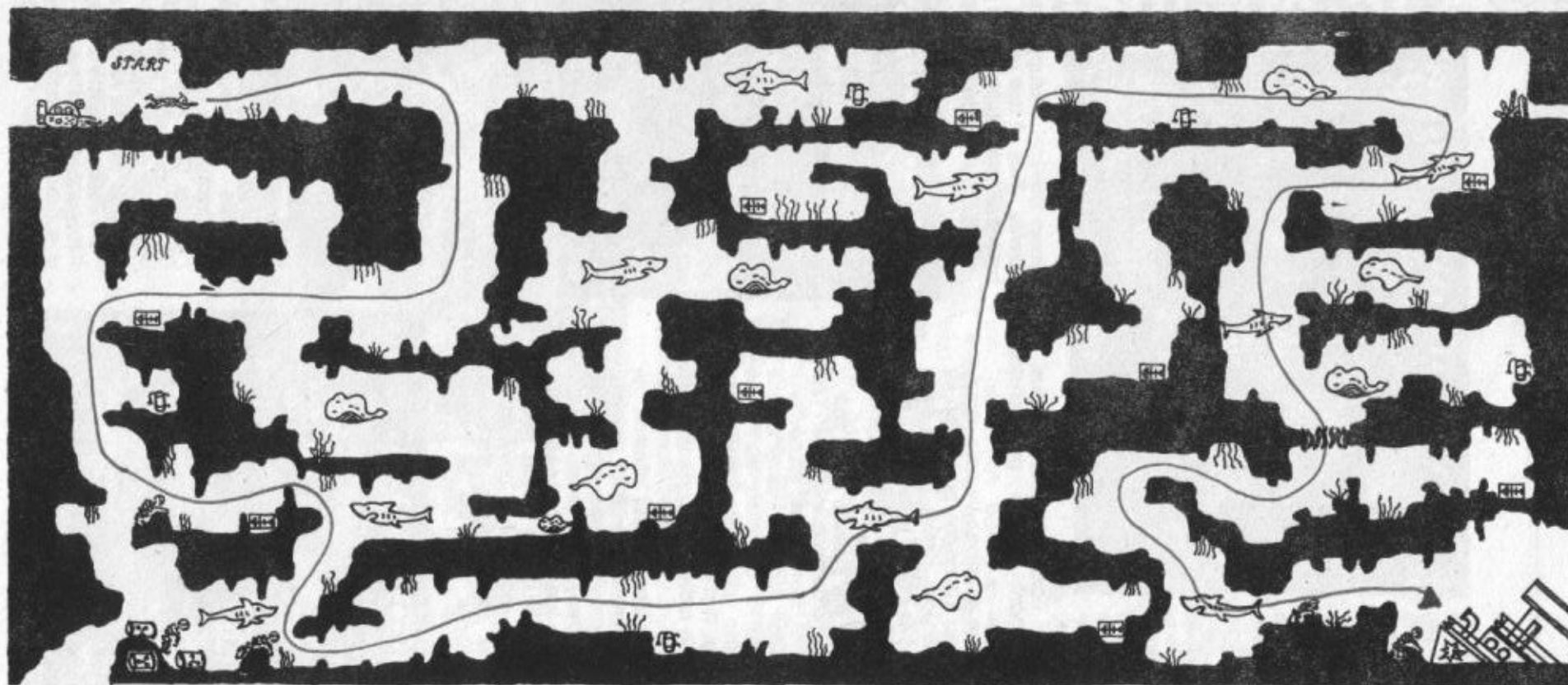
žeš na menu v horní části obrazovky volit činnosti: zapnout ukazatel směru psa, dešifraci zpráv, svítilnu, vyměnit zásobník (raději dříve než později, nových zásobníků najdeš cestou dostatek), vyměnit baterii, položit minu, odpálit minu (ale na dálku - z vedlejší obrazovky!), přestříhnout plot. Hru je možno hrát rovněž s cílem dosáhnout

co největšího skóre (za zneškodnění každého nepřátelského vojáka obdržíš 10 bodů) a soutěžit o nejlepší umístění v tabulce.

(Program firmy
FIREBIRD)



TITANIC 1



Vysvětlivky:



střely

Ponorkou ses dostal do ústí labyrintu podmořských jeskyní. Dále už musíš plovat sám. Bludištěm vede cesta k potopené lodi Titanik. Dosažení cíle však není snadné. Vzduch rychle ubývá, naštěstí v některých jeskyních najdeš zásobní kyslíkové láhve. Zákeřní žraloci a obří rejnoci mohou změnit tvé plány. Zachránit se můžeš rychlým



vzduch



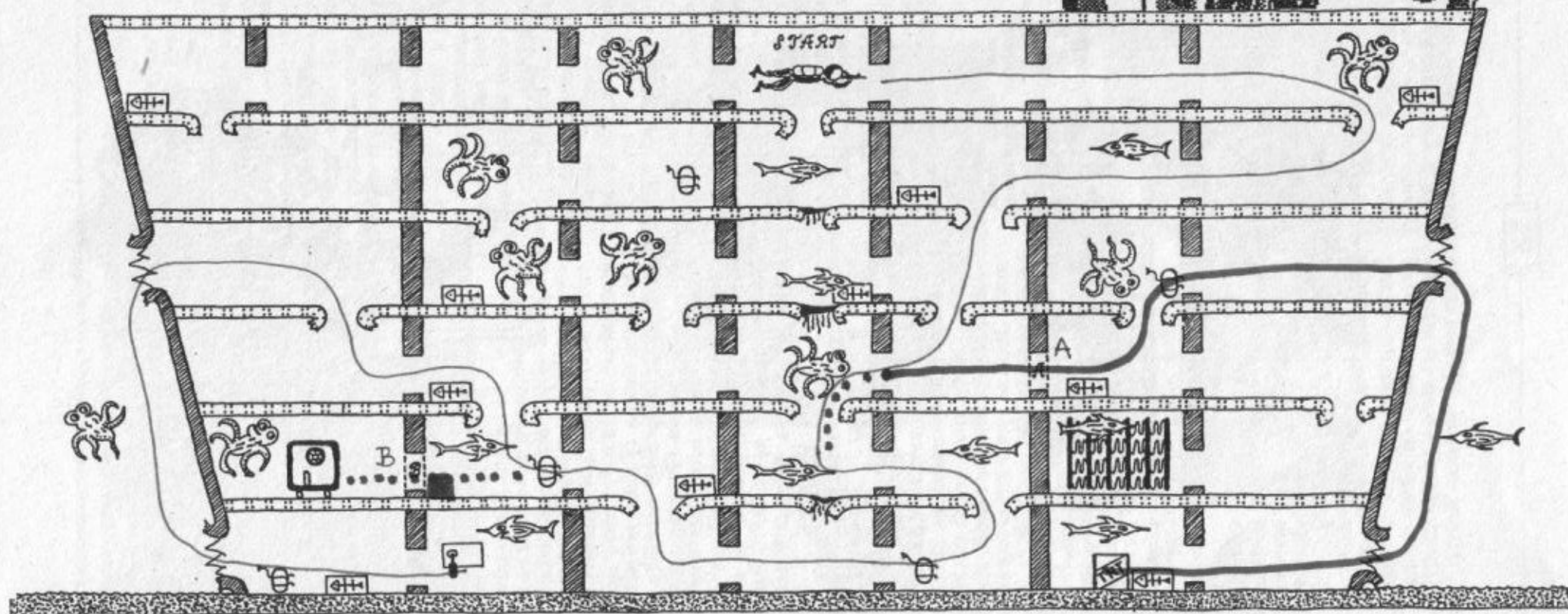
jaderný
odpad

a přesným výstřelem harpuny. Nepřibližuj se k sudům s jaderným odpadem. Kostry tvých předchůdců tě varují. Vidina pokladu Titaniku je však silnější než nebezpečí, takže vrak nakonec jistě najdeš. Když vpluješ dírou v boku lodi, dozvíš se kde pro spuštění hry TITANIC 2, ve které pak budeš hledat trezor uvnitř potopené lodi.

alpi



TITANIC 22

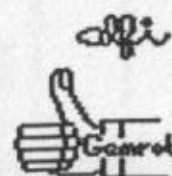


Vysvětlivky:

	střely		výbušnina
	vzduch		razírna
	přepínač		trezor

V prvním dílu hry TITANIC jsi našel cestu k potopenému vřeku slavné lodi (nebo jsi použil heslo přímo pro druhý díl) a ocitl ses v kajutě označené na mapě jako START. Hleďíš poklad, který je ukrytý v trezoru. Přepínačem si otevřeš průchod A, trinitrotoluenem (TNT) uvolníš vchod B. Pak už jen stačí u dna z boku probourat trezor a poklad je tvůj. Tou-

ha po zlatě tě však může stát život. Bojuješ s čersem, odměřovanými ubývajícími kyslíkem. Drobná sofská havěť - medúzy a hvězdice - tě připravují o kyslík. Setkání s chobotnicí nebo žralokem je však smrtelné. Na mapě je vyznačeno, kde pravděpodobně tyto obludy číhají. Střílej rychle. V razírně tě čeká spolehlivý konec. (Program firmy TOPOSOF)

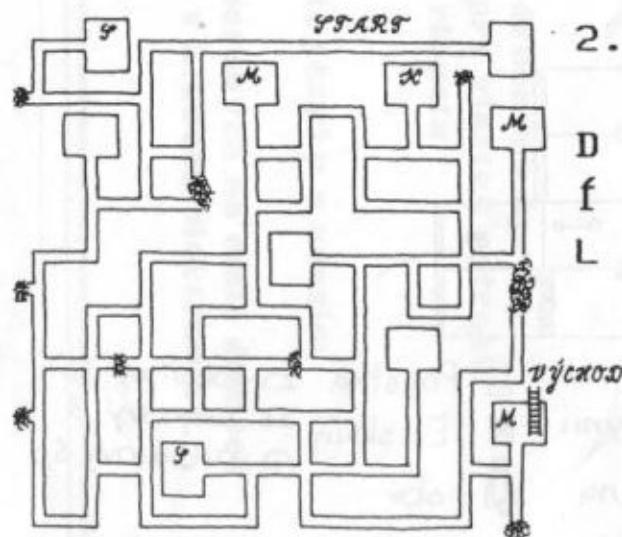
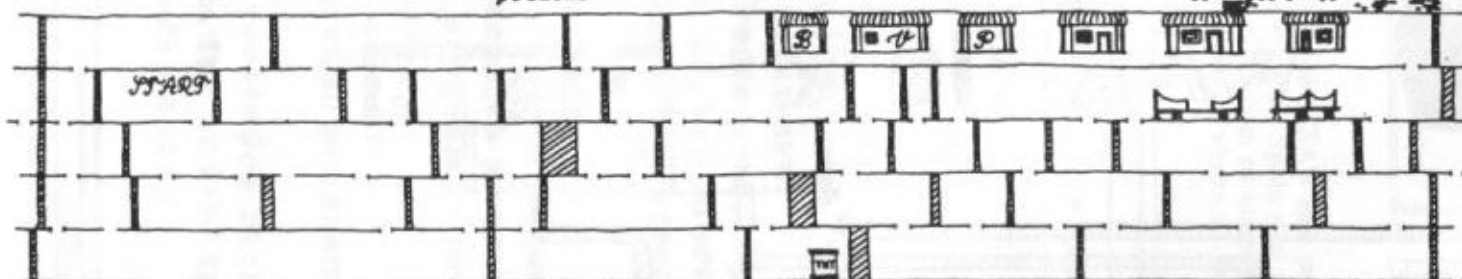


PLATON

Platoon - četa, hra
na motivy stejnojmenného amerického filmu.

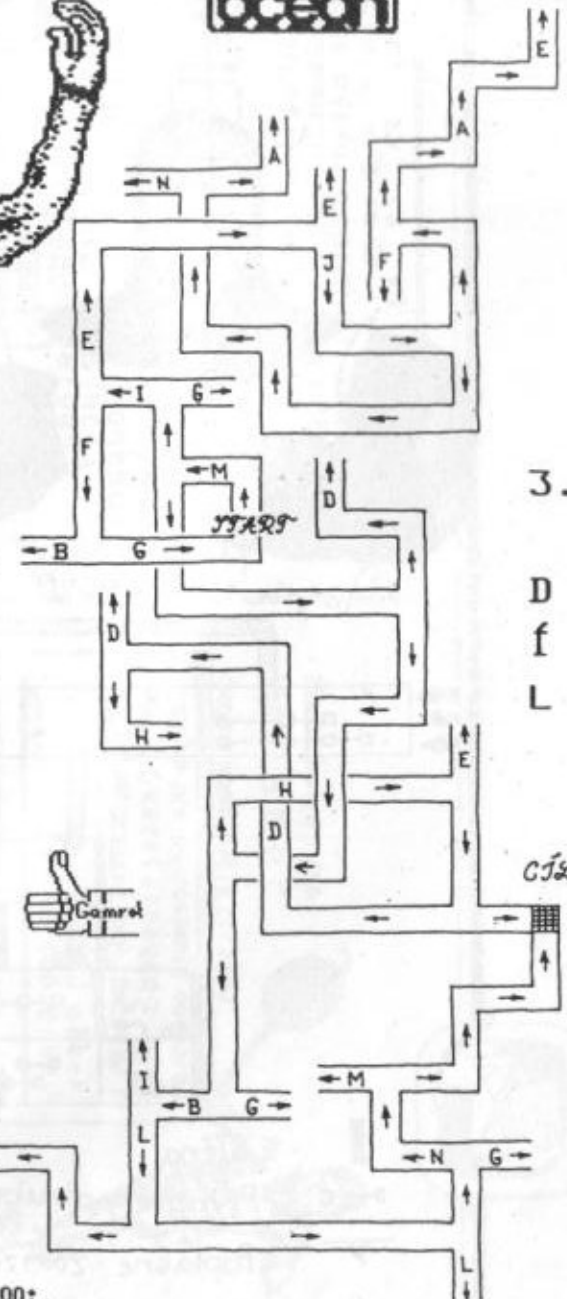
1. D f L

	výbušnina		zával
	svítilna		světlice
	plán		munice
	vchod do podzemí		kompas



Na začátku volíš, kromě obvyklých joystickových funkcí, ještě tlačítka pro hod granátů a výběr vojáka z čety do boje. V džungli nepřítel útočí i ze stromů a podzemních úkrytů, zranit se můžeš také na minách. Musíš najít výbušninu, podminovat most a dojít do vesnice. V chatrčích prozkoumáš tlačítkem (pohybem joysticku) "vzhůru" různé předměty. Některé vybuchují! Do 2. dílu potřebuješ baterku a plán podzemí. Pak přistoupíš k padacím dveřím a na otázku, zda chceš vstoupit, odpovíš "V". Po nahrání 2. dílu se ocitneš v bludišti podzemních tunelů. Pozoruj situaci přes zaměřovač své zbraně, kterým můžeš rychle zaměřit a střílet na neočekávaně se objevující nepřátele. V podzemních místnostech prozkoumáš (zaměřením a stříblovou) předměty, bedny a zásuvky. Místnost opustíš stříblovou na "EXIT". K východu z podzemí nutně potřebuješ světlice, můžeš si vzít také kompas. Na povrchu tě čeká noční útok nepřátel - k přesné stříbě vyšetřuješ světlice tlačítkem pro hod granátu. Pokud se ubráníš, můžeš nahrát 3. díl. Ješ opět v džungli, kde kromě nepřátel tě ohrožují zářezky a miny. Stezky navazují docet nepochopitelně, na mapě jsou návaznosti označeny velkými písmeny. Když se probouješ k bunkru, kde se opevnil krutý seržant Barnes, můžeš hru úspěšně ukončit, pokud se ti podaří trefit bunkr 5-ti granáty (každý jich jen 10).

ocean

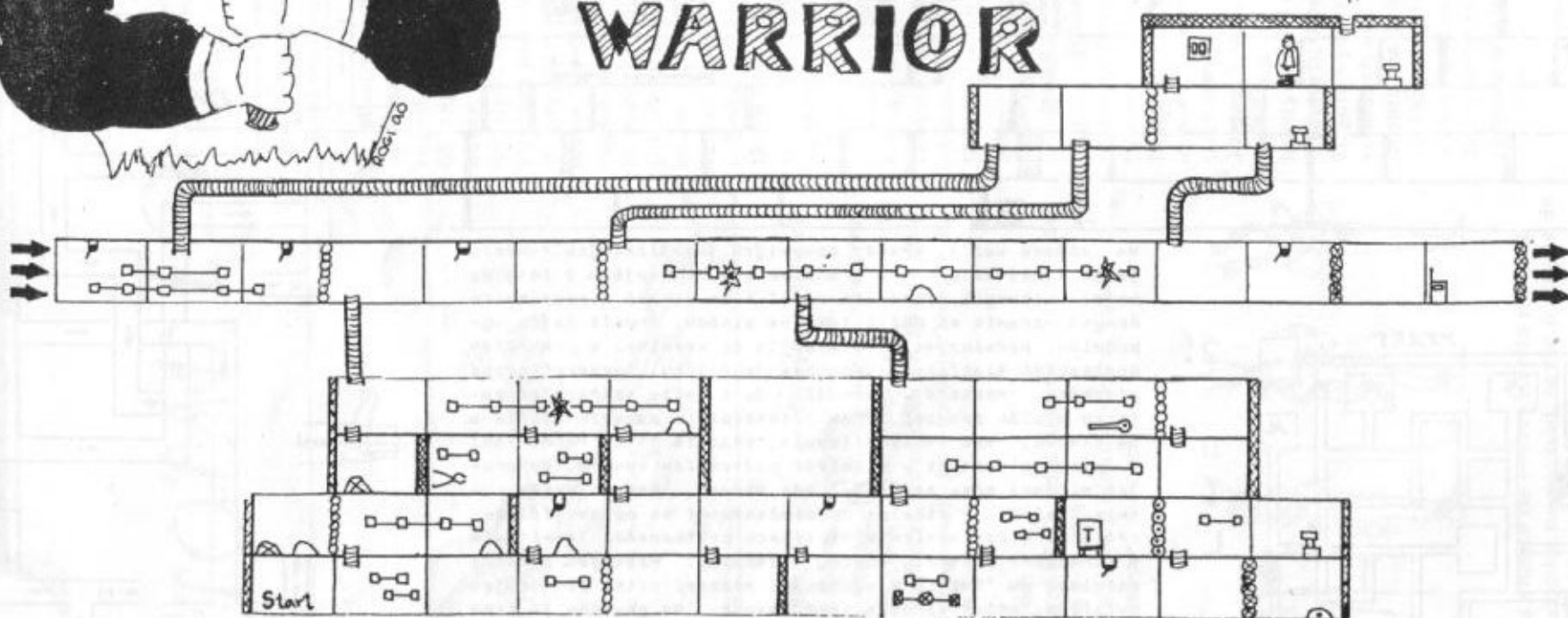


1990 LUXUS SOFTWARE® PRESENTS

KENDO



WARRIOR



- | | | | | |
|---------------------|------------------------|--------------------|-------------|------------------|
| - Stěna | - Prasklé p.p. | - Kleště | - Pojistka | - kobaltový štít |
| - Plynové potrubí | - Auto-digitální čítač | - Uzavírací plynu | - El. skříň | - uranový št. |
| - Poplašné zařízení | - Trezor | - Uzávěr plynu | - obr | - rubidiový št. |
| - kobaltové záření | - uranové záření | - rubidiové záření | | |

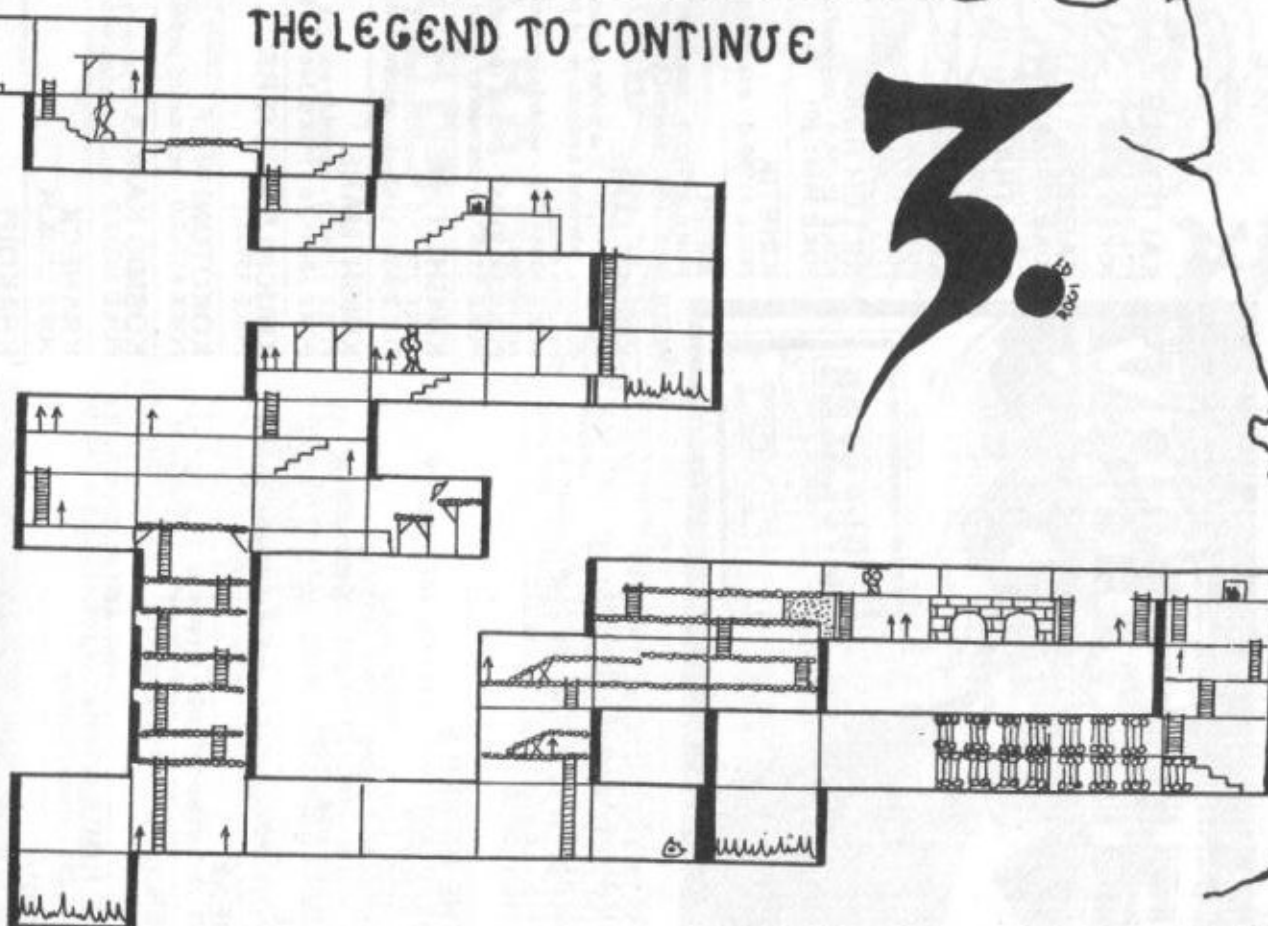
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L						
								S		I		R				1	
PŘEDMĚTY A JEJICH POUŽITÍ ☞ KÁMEN CHOBOTNICE/HOUSENKA/RÝBA/MÝŠ/MOUCHA/INDIÁN ✂ MEČ H4/H5/H6/J6/J7/E9 NA ŠERROVÉM/ ☞ LUK = KÁMEN(POUŽIT)										F		R		E		D	2
☞ SVÍČKA E2/E3 ☞ STOLÍČKA F3/LANO/H5 ☞ ŠUNKA NA RYBU ☞ ZÁPALKY NABOŽBY 6									☞ BOŽBA OSTRONÍ VŠE V ROZSAHU ☞ POKA UPOŽNÍ DALŠÍVOD DO PÍSTNOSTI NEBO ZLECHNÍ SEBÁNÍ PŘEDNĚTU				VŠE COUBÍRÁ ENERGIÍ: ☞ BLESK C3/D3/K4/B6 ☞ INDIÁN E1/F3/C5/J5/P6/P7 F4/G3/K5/I7/				3
☞ LANO L6 ☞ PIŠTALA F5/J5 ☞ KUR E ☞ KLÍČ F2/F9/H9/J7/K6 ☞ -LÁHEV D9													☞ NETOPÝR D5/I6/H7 ☞ RYBA E5/B9/F9 ☞ ŠERNÍŘ H4/H5/H6/J6/J7/E9 ☞ MÝŠ J5/D6 ☞ MOUCHA C6/ ☞ HOUSENKA H6/I9/D9 ☞ CHOBOTNICE C4/E9 A PÁDY Z JAKÉKOLIV VÝŠKY				4
																5	
																6	
																7	
CÍLEHRY SE NAZÍT PRINCEZNU?													AUTOR: LUDEK VOKALEK			KOPIE Č 1-5000	

1991-LUXUS SOFTWARE TEAM®PRESENT'S

BARBARIAN

THE LEGEND TO CONTINUE

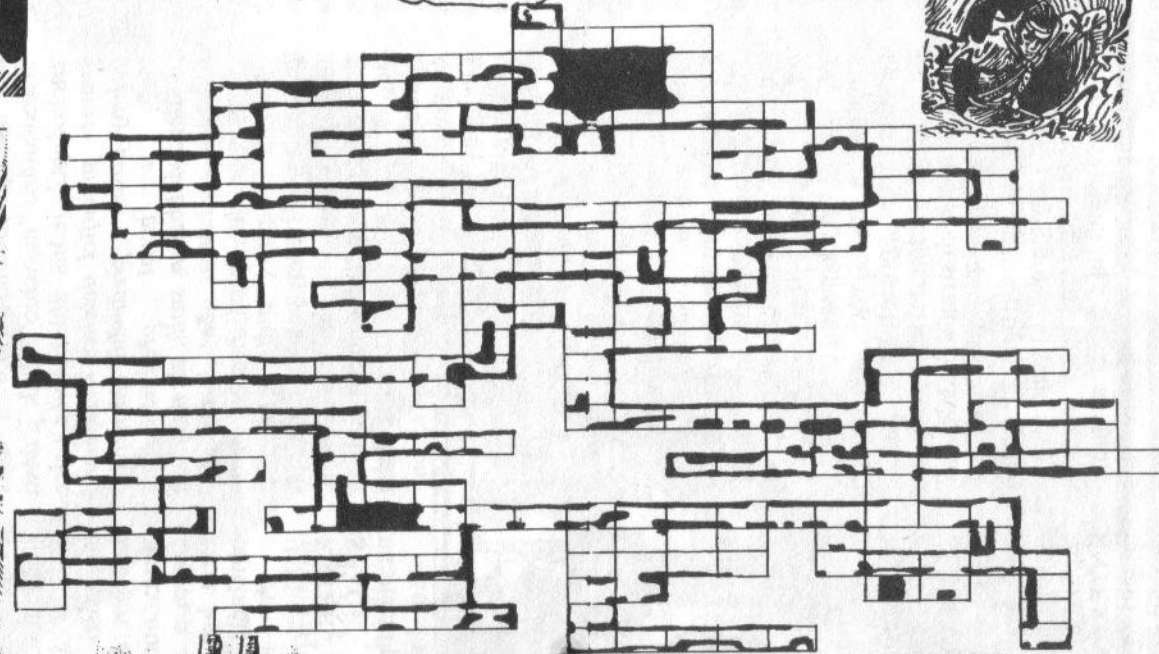
3.



VIAJE AL CENTRO

DE LA

TIERRA

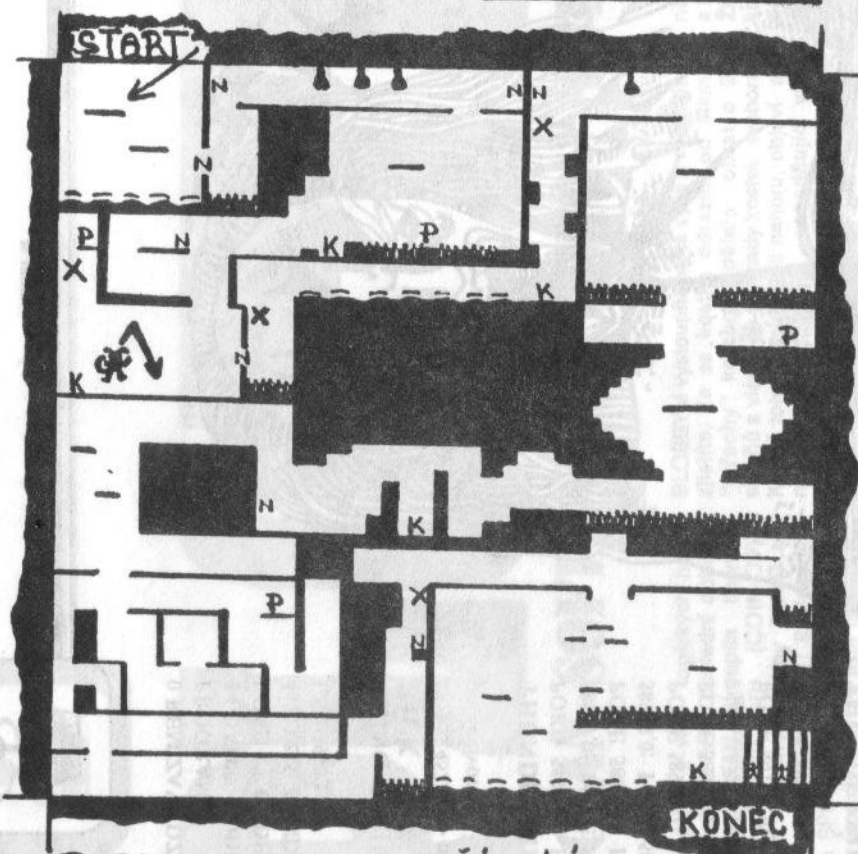
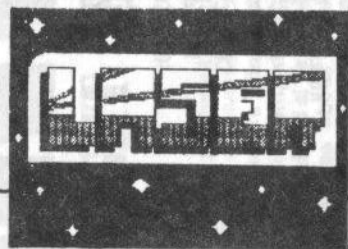


"VIAJE AL CENTRO DA LA TIERRA"

Na tomto plánu podzemních jeskyní 2 dílu hry nejsou schválně zakresleny východy do 3 dílu hry a další podrobnosti. Východů je několik a musíte si je najít sami. V opačném případě by hra ztratila mnoho na zajímavosti a vše by bylo moc snadné... Startovací obrazovka je zcela nahoře uprostřed - označena malým "s". Autorem plánu (i těch dříve uvedených a podepsaných ROGI) je člen LSO - Igor Kratochvíl z Přerova. Plánek je doplněn skvělými kresbami Káji Saudka, což jste jistě poznali...



SAVAGE 3



P-POKLAD
K-KOTEL
X-HVĚZDICE

N-STŘÍLEJÍCÍ NEPŘÍTEL

---VODA

---OSTNY

♁-ČERT

•-KÁMEN

HONG KONG PHOOEY

☐ KYSELINA

▨ OLEJOVÁ PODLAHA

↑ VÝTAH

▨ KLINCE

○ CHODIACÍ PÁŠ

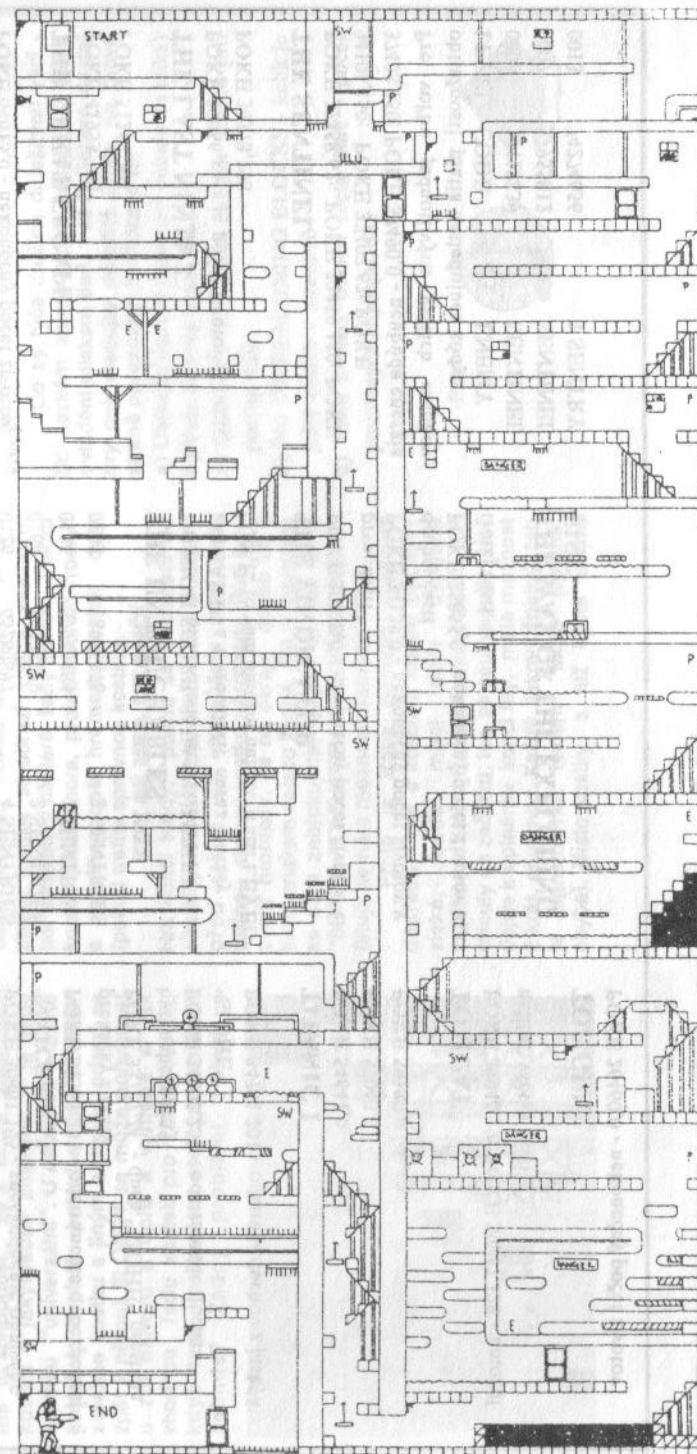
☐ DVERE

☐ ROZBITÉ OKNO

E ENERGIA

P BODY

SW OTVORIS DVERE



-BRAŇO ŠIRILLA-

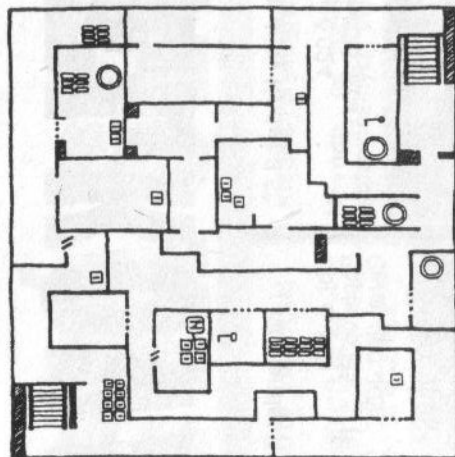
Into The Eagle's Nest...

Máš provést diverzi ve štábu nepřátelské armády - v ORLÍM HNÍZDĚ. V první úrovni (level) je tvým úkolem aktivovat detonátory u náloží na každém podlaží. V úrov-

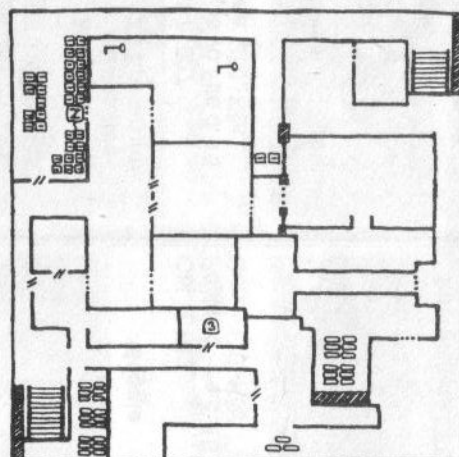
ních 2 až 4 máš najít a vyvést zajatce. Nepřítel je hodně, nastěti tě zraní jen v boji zblízka. Vyléčit si můžeš svá zranění částečně jídlem a úplně lékárničkou,

které občas najdeš. Nesmíš střílet do výbušnin. Cestou můžeš doplňovat munici a sbírat klíče. Některé dveře lze prostřelit, k některým však potřebuješ klíče.

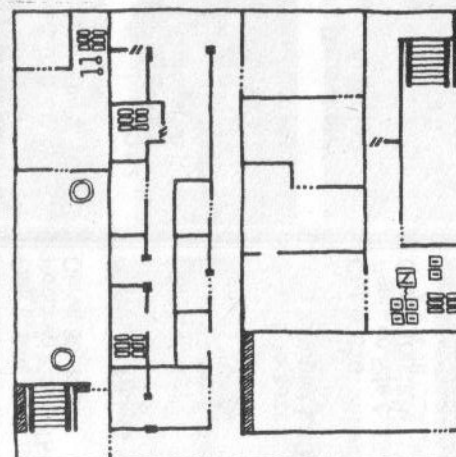
- | | | | |
|---|------------------------|---|-----------------------------|
|  | detonátor |  | klíče |
|  | výbušnina |  | munice |
|  | jídlo |  | barely (lze rozstřelit) |
|  | lékárnička |  | dveře na klíč |
|  | zajatec (číslo úrovně) |  | dveře, které lze prostřelit |



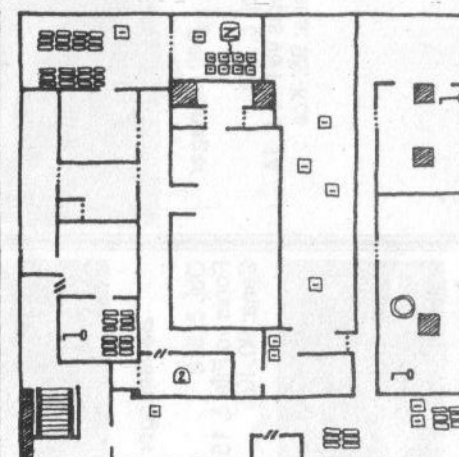
3. PÁTRCO



4. PÁTRCO

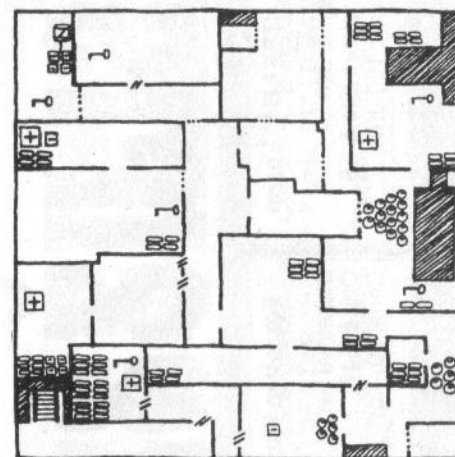


5. PÁTRCO

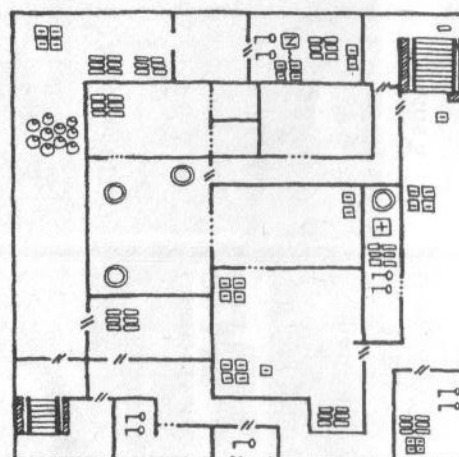


6. PÁTRCO

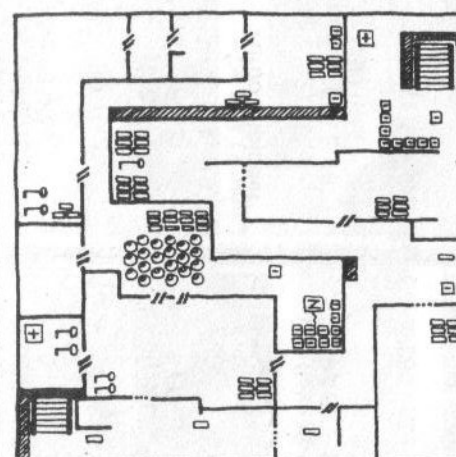
api



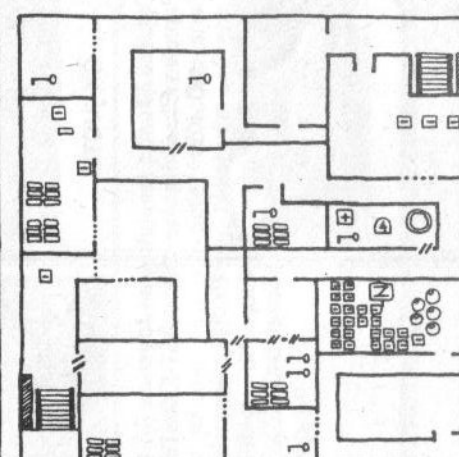
SUTERÉN



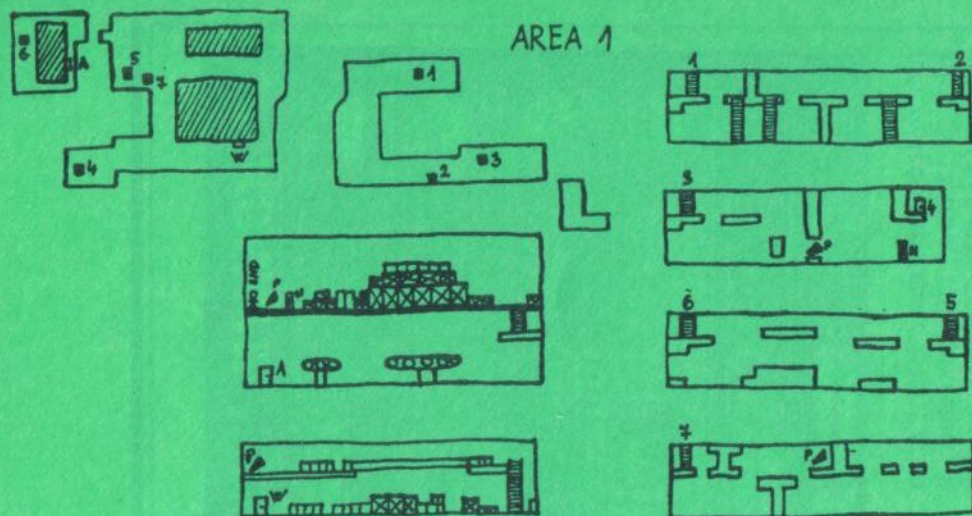
7. PÁTRCO



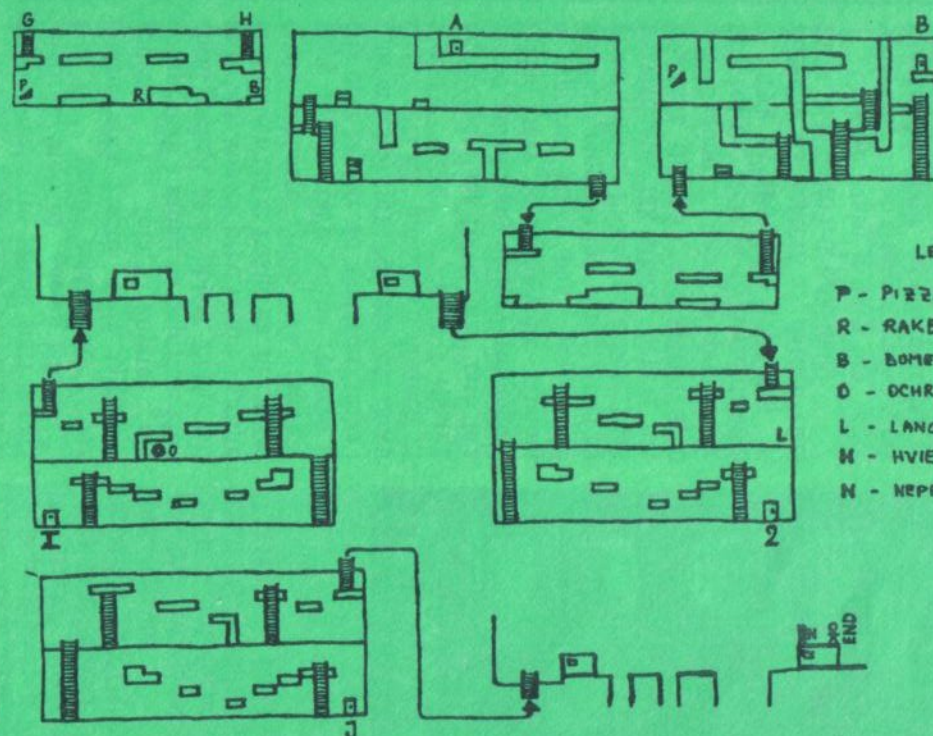
1. PÁTRCO



2. PÁTRCO

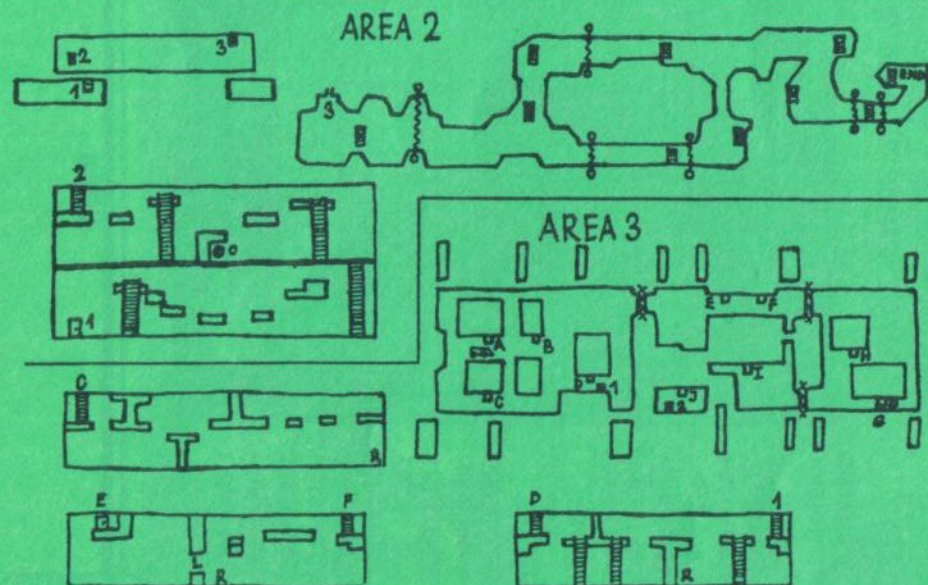


AREA 1

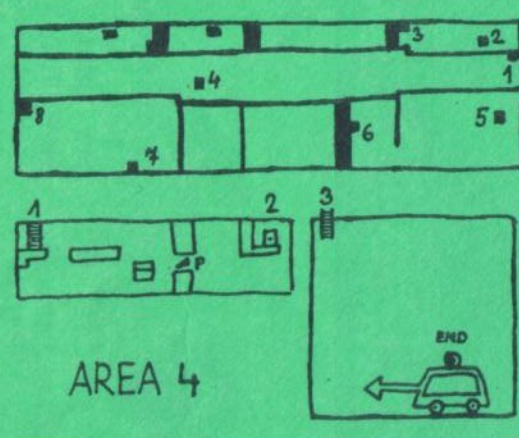


LEGENDA:

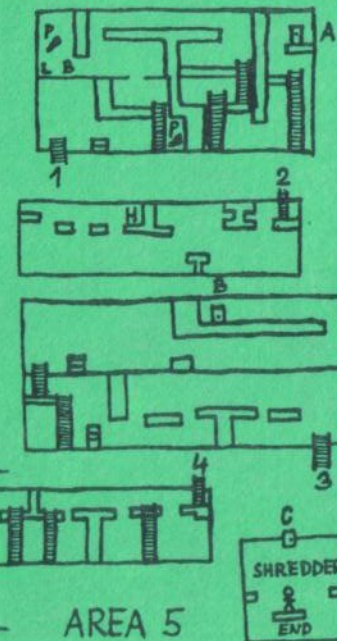
- P - PIZZA
- R - RAKETOVÉ STRELY
- B - BOMERANGY
- O - OCHRANA
- L - LANO
- M - HVIEZDICE
- N - NEPRIATEĽ (BIBOP)



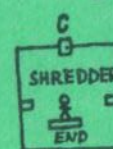
AREA 3



AREA 4



AREA 5

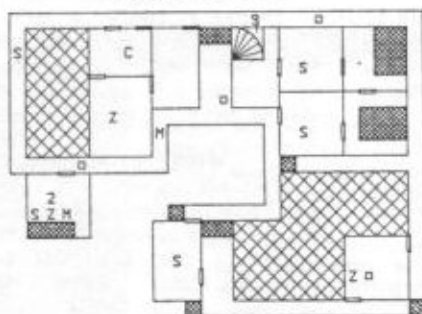


AUTOR MAPY
RADOSLAV MACH

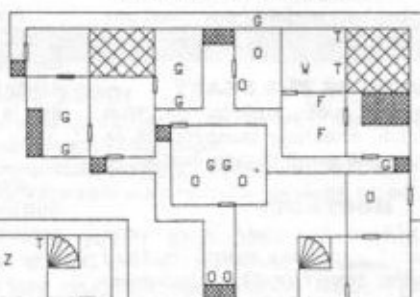
TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES



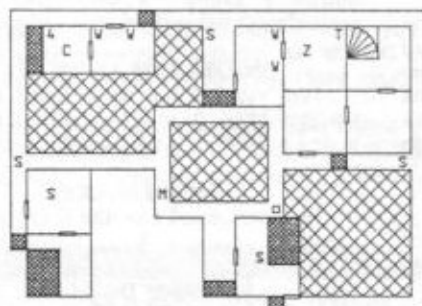
MELAR'S MAZE



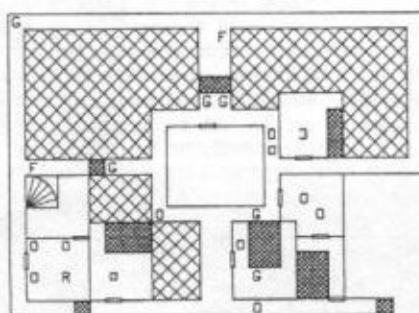
RACE AGAINST TIME



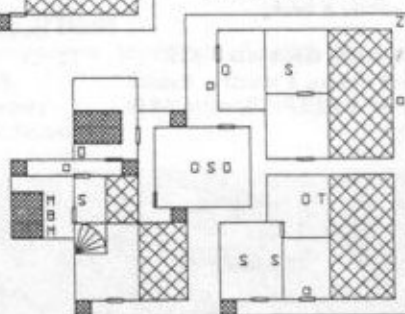
THE STONE HUNTER



LEGACY OF THE ORC WARLORD



THE FIRE MAZE



T - truhla
 O - Orc
 G - Goblin
 F - Fimir
 W - Warrior
 U - Ulog
 M - Mummy
 S - Skeleton

UŽIVATELŮ Spectrum 128 K

KOUTER

Jak jistě víte, v republice je mnoho uživatelů tohoto zcela jistě nejlepšího počítače z celé řady Sinclair. Jeho majitelé mají oproti nám "běžným" 48-mičkářům a didaktikářům výhodu v tom, že velkou většinu vícedílných her nahrají do své velké paměti najednou a jsou ušetřeni někdy velmi namáhavého přehrávání dalších dílů. Často mají hry ve verzi 128K podstatně vylepšenou grafiku s větším množstvím detailů, přidaných screenů aj. Navíc mají ve svém Spectru 128K zabudován obvod AY pro tříkanálovou hudbu a mohou tak, jako nikdo z nás využívat výhod velmi kvalitního hudebního doprovodu většiny her. Mají hudbu i u těch her, kde majitelé přidavných modulů s AY neslyší nic, protože Spectrum 128K si tyto hudební doprovody nahrává do "stránky" své velké paměti. A tyhle hudební a zvukové bloky už prostě majitelé Spectra 48K a

Didaktiku M nemají kde nahrát - chybí jim ona paměť.

Zde jsou naopak ve výhodě majitelé Didaktiků Gama, kteří (po nevelkých úpravách oněch her) mohou tyto hudební bloky nahrát do druhé paměťové banky (32K) Gamy. Poslední dobou se takto upravených verzí her pro Gamu objevuje stále více. Další velkou výhodou majitelů Spectru 128K (a verze +2, +3) je to, že mnohé velké firmy produkují své hity již jen pro tyto počítače, nikoliv pro 48K, protože v Anglii je na rozdíl od ČSFR situace taková, že 48K mašinky dožily a několik posledních let se už vyráběla pouze verze Spectrum Plus 2 a Plus 3. A nakonec zpráva, která asi potěší majitele SAMA Coupé - v Brně již vyvinuli velmi kvalitní emulátor Spectra 128K a jak zhodnotil kolega Michal, "byl z něho úplně hotovej..."

Početná skupina "stodvacetomíčkářů" je například v Brně a od mého kolegy Michala jsem obdržel k otištění doplňkové informace o programech, popisovaných v minulých číslech FIFA. Nuže jak se chovají tyto programy (nebo jejich 128K verze) na Spectru 128K?

SIMULATOR PROFESIONAL DE TENIS

Tato hra má ve stránce uloženy špičkové hudby, které doprovázejí různé části programu - menu, trénink, turnaj atd.

MIDNIGHT RESISTANCE

128K verze hry byla v ČSFR dříve než 48K, všechny díly se nahrají najednou a obsahují i perfektní hudbu a zvuky!

E - MOTION

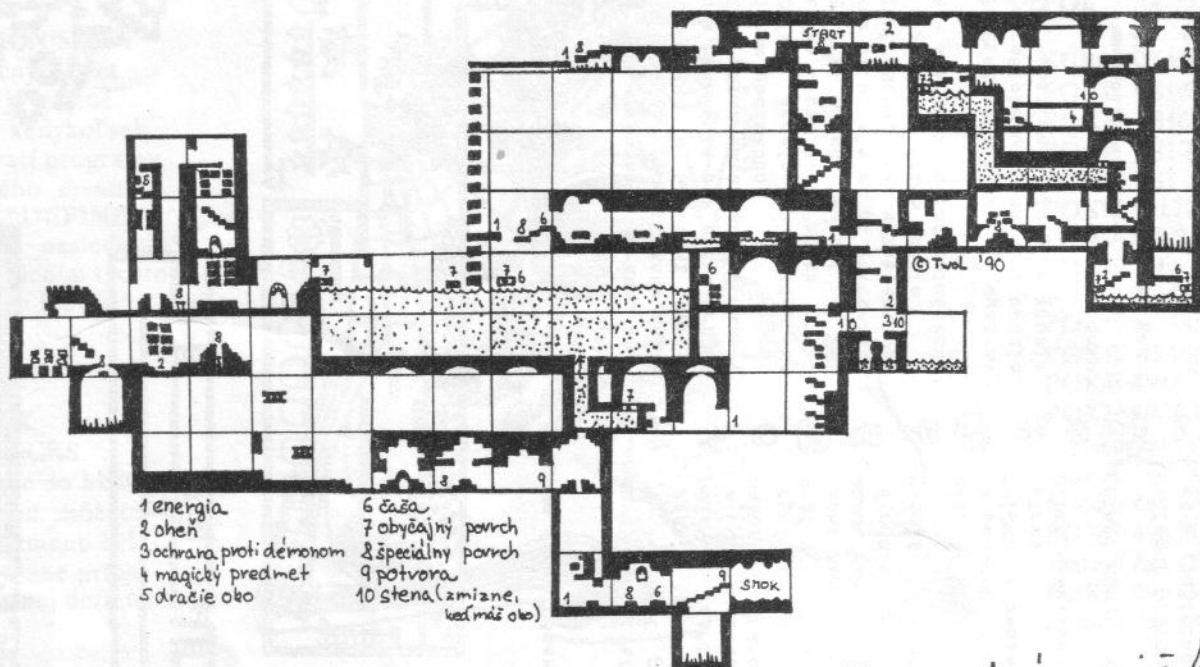
Verze 128K této hry se liší "pouze" vysoce kvalitním hudebním doprovodem.

ELIMINATOR

Po nahrání do 128-mičky si hra před spuštěním uloží hudbu a speciální efekty do paměťové stránky. Obdobné je to s hrou XENON.

RICK DANGEROUS II

Existuje speciálně upravená verze této hry, která má komprimované (zkrácené) dohrávky a obsahuje špičkovou hudbu pro každý level a další zvuky a exploze...



Libor Láznička

MELODIK:

Zvukový interface
pre počítače Didaktik M, Didaktik Gama,
ZX Spectrum a kompatibilné typy

- tvorba vlastnej hudby a zvukových efektov
- super zvukový doprovod v mnohých existujúcich programoch
- stereovýstup pre pripojenie zosilňovača alebo slúchadiel na walkman
- akordy z troch nezávislých tónov
- je prechodný, umožňuje používať súčasne aj iné periférne zariadenia, ktoré sa pripájajú na systémovú zbernicu

MELODIK

obsahuje:

obvod AY-3-8912
reproduktor
s regulátorom
hlasitosti
CENA: 690 Kčs

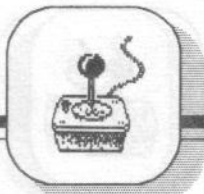
Objednávky prijímame
od 15.4.1992
na adrese:

DIDACTIC a.s.
Pod Kalváriou 22
909 01 Skalica

Po tomto dátume si ho môžete kúpiť aj
pri osobnej návšteve v našej
podnikovej predajni na adrese:

DIDAKTIK MARKET
Gorkého 4
909 01 Skalica





Hrv



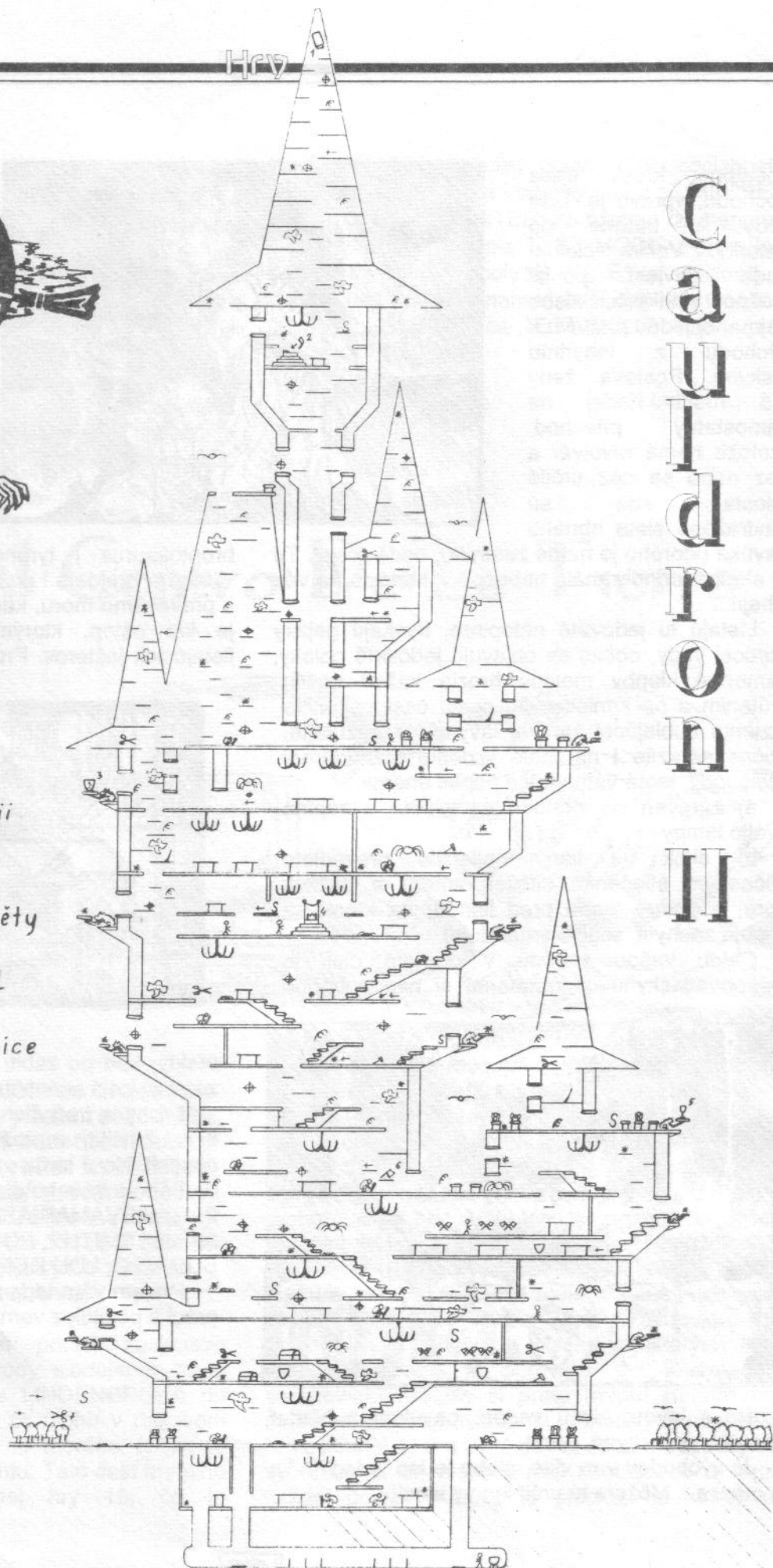
Cauldron III

* doplní energii

S možný start

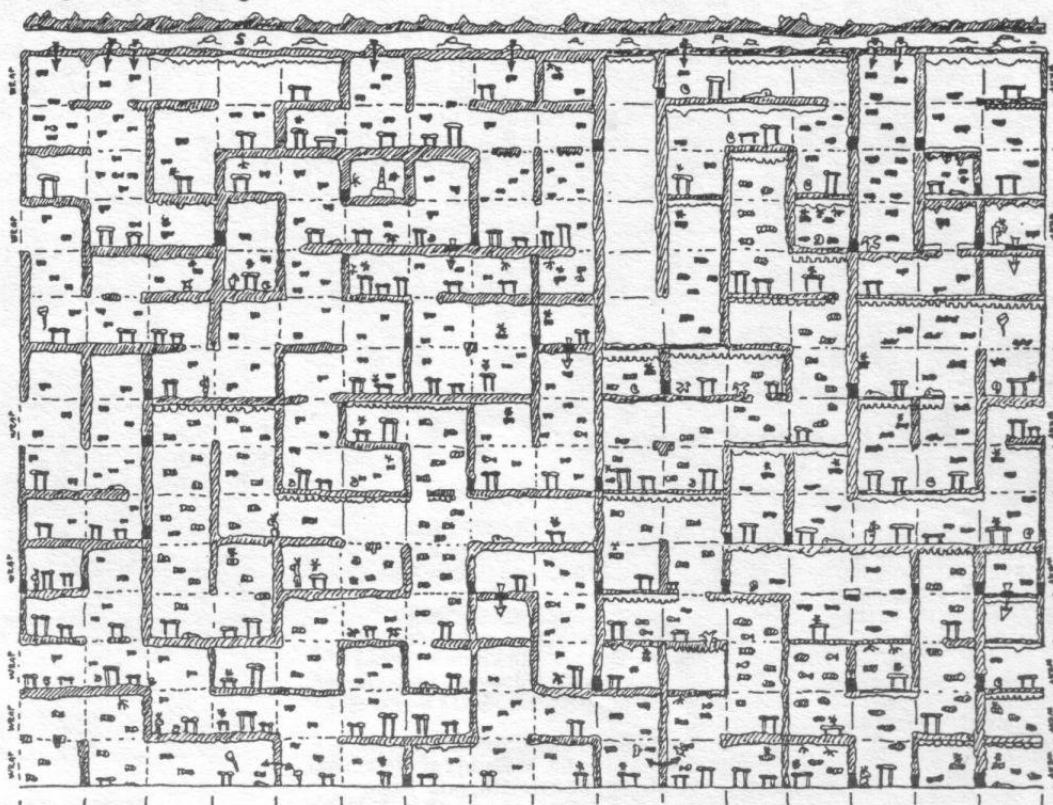
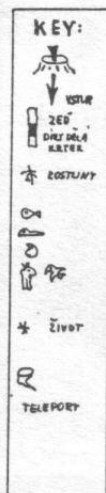
Magické předměty

1. kniha kouzel
2. cop čarodějnice
3. štít
4. koruna
5. kalich
6. sekýra
7. nůžky



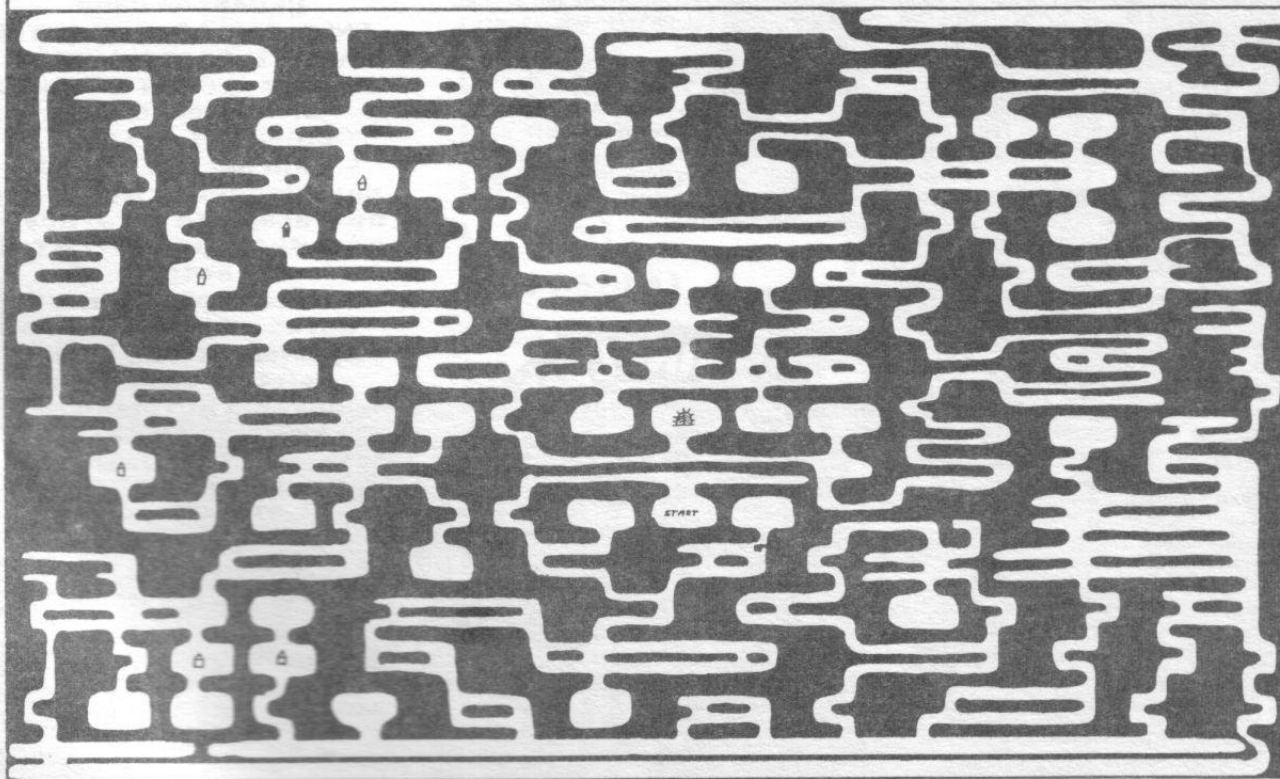


NODES OF YESOD

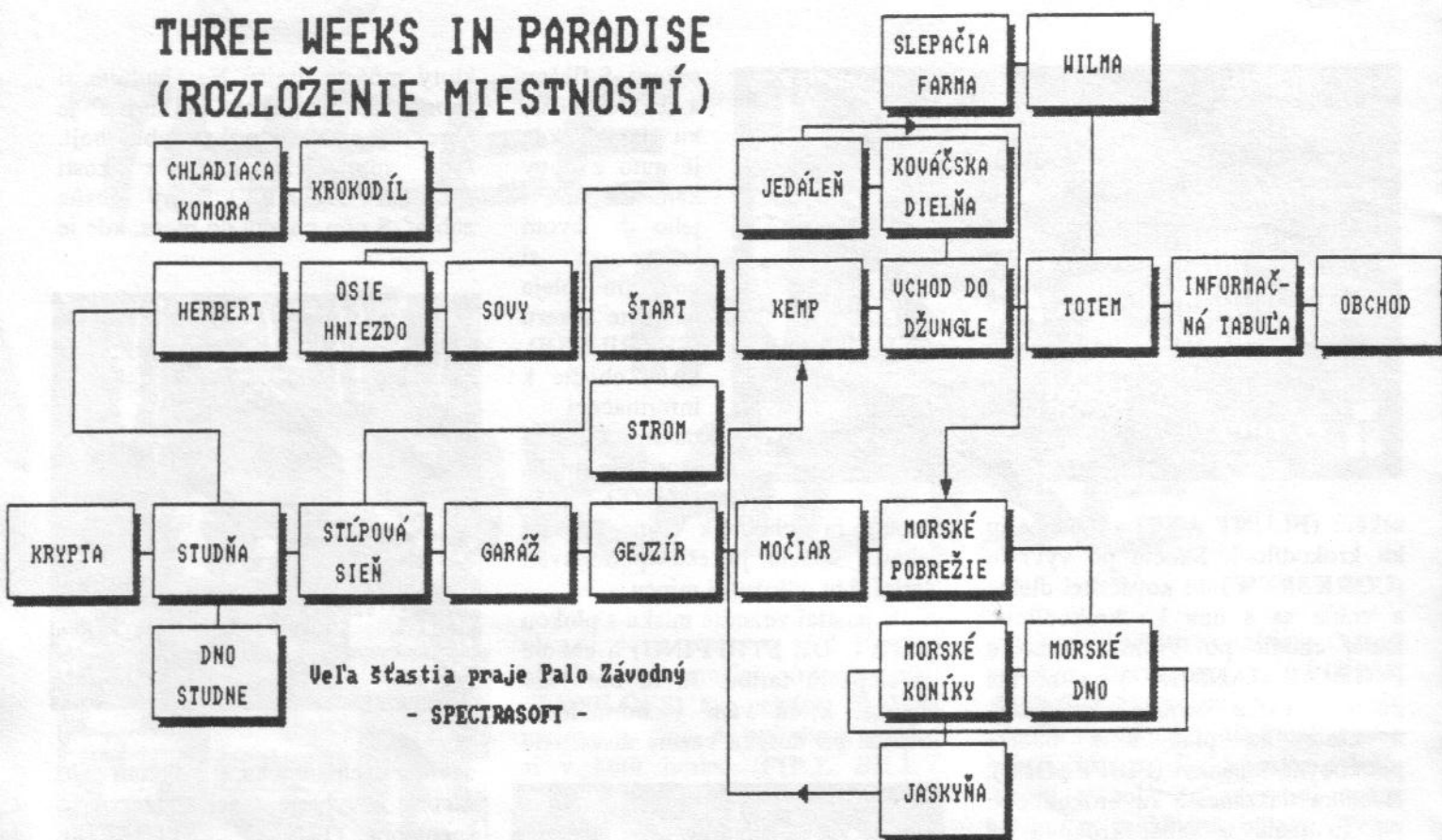


SABRE WOLF

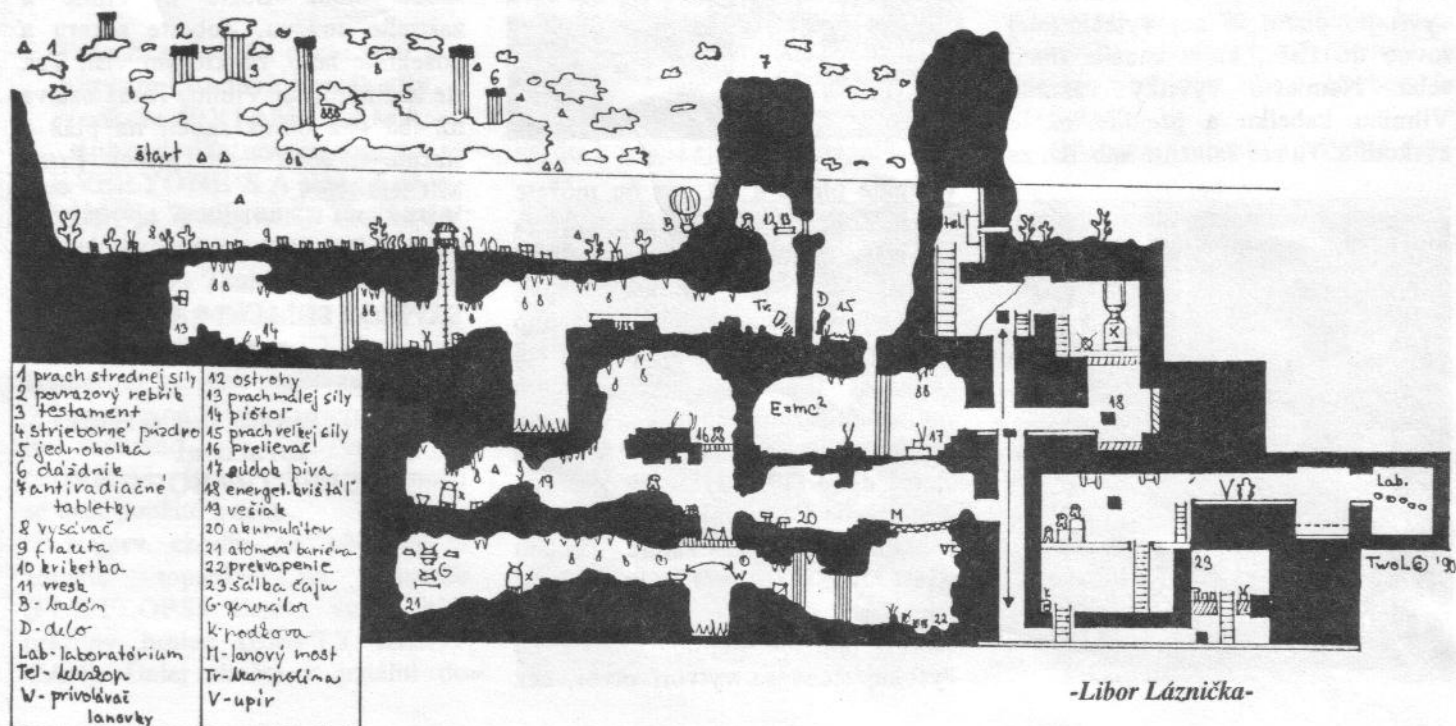
40 CLEAR 24575
 41 LOAD"" SCREEN\$
 42 LOAD""CODE: LOAD"" CODE: LOAD"" CODE: LOAD""CODE
 43 FOR 45 575,255:PRINTUSR 23424
 VYNECHAT BASICOM HLAVICKU 7



THREE WEEKS IN PARADISE (ROZLOŽENIE MIESTNOSTÍ)

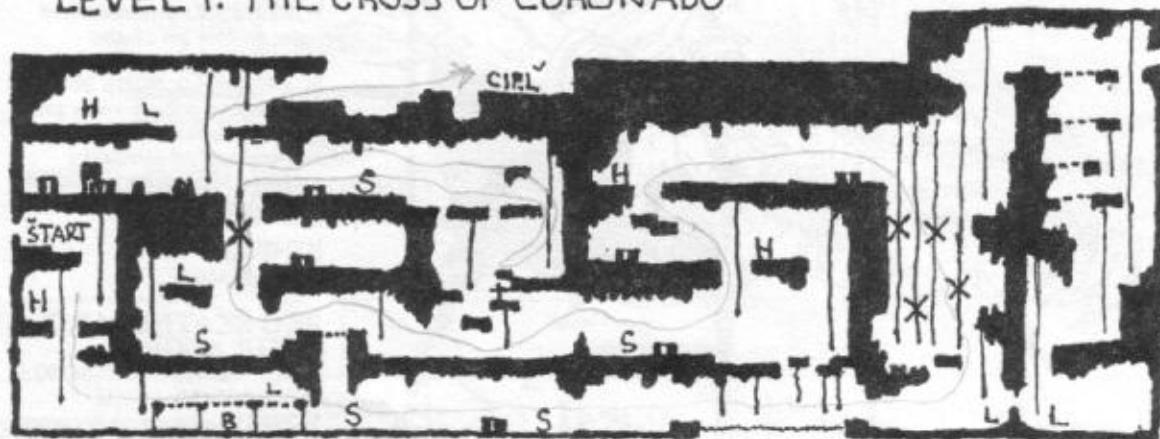


TERRATEX

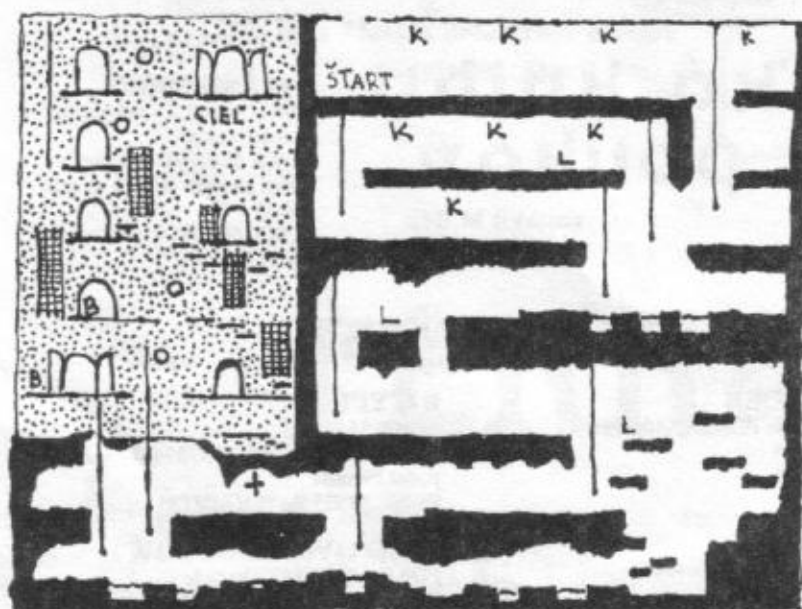


Indiana Jones and the last Crusade

LEVEL 1: THE CROSS OF CORONADO



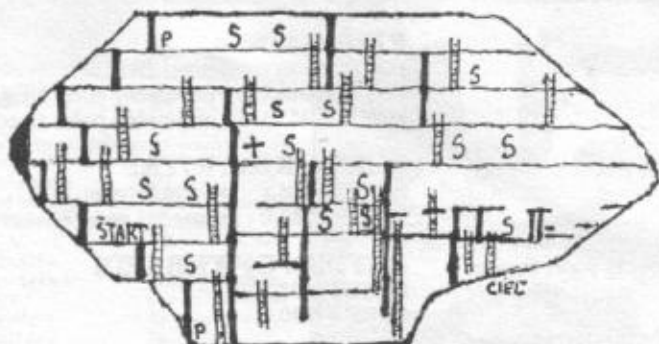
LEVEL 2: ASCENT OF CASTLE BRUNWALD

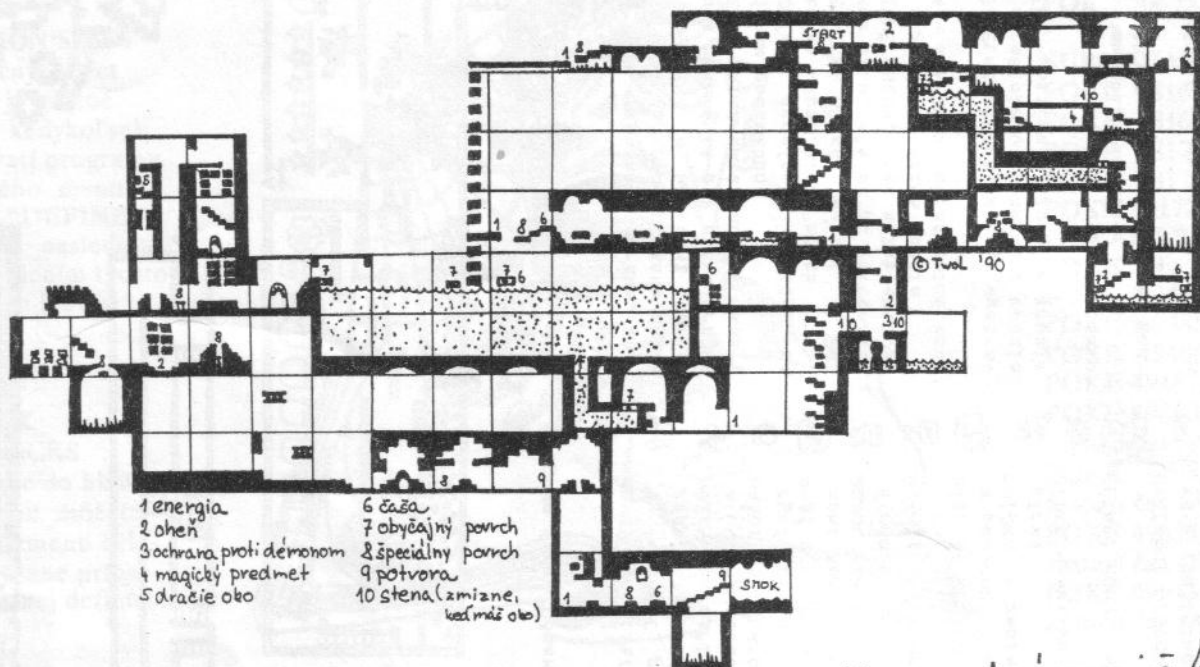


VYSVETLIVKY:

- H - STRÁŽCA HÁOZAJÚCI DŮV
- S - STRÁŽCA
- X - STRÁŽCA ŠPLHAJÚCI SA PO LANE
- B - BIČE
- L - FAKLÁ
- K - SADA PADAJÚCICH KOKOSOV
- + - CENNOSTI POTREBNÉ K PŘESDENIU LEVELU
- O - MIESTO NA ONOTANIE BIČA A NASLEDOVNÉ PŘEHUPNUTIE SA
- POSTUPNE SA ROZPADAJÚCA LATA
- P - ODDIALENIE POPLACHU

LEVEL 3: ON BOARD THE ZEPPELIN





Libor Láznička

MELODIK:

Zvukový interface
pre počítače Didaktik M, Didaktik Gama,
ZX Spectrum a kompatibilné typy

- tvorba vlastnej hudby a zvukových efektov
- super zvukový doprovod v mnohých existujúcich programoch
- stereovýstup pre pripojenie zosilňovača alebo slúchadiel na walkman
- akordy z troch nezávislých tónov
- je prechodný, umožňuje používať súčasne aj iné periférne zariadenia, ktoré sa pripájajú na systémovú zbernicu

MELODIK

obsahuje:

obvod AY-3-8912
reproduktor
s regulátorom
hlasitosti
CENA: 690 Kčs

Objednávky prijímame
od 15.4.1992
na adrese:

DIDACTIC a.s.
Pod Kalváriou 22
909 01 Skalica

Po tomto dátume si ho môžete kúpiť aj
pri osobnej návšteve v našej
podnikovej predajni na adrese:

DIDAKTIK MARKET
Gorkého 4
909 01 Skalica





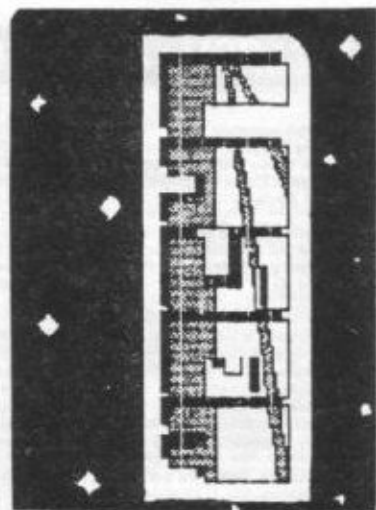
TUJAD

☒ - ČÁST SPOJE, ENERGIE, ZBRANĚ NEBO ŽIVOT

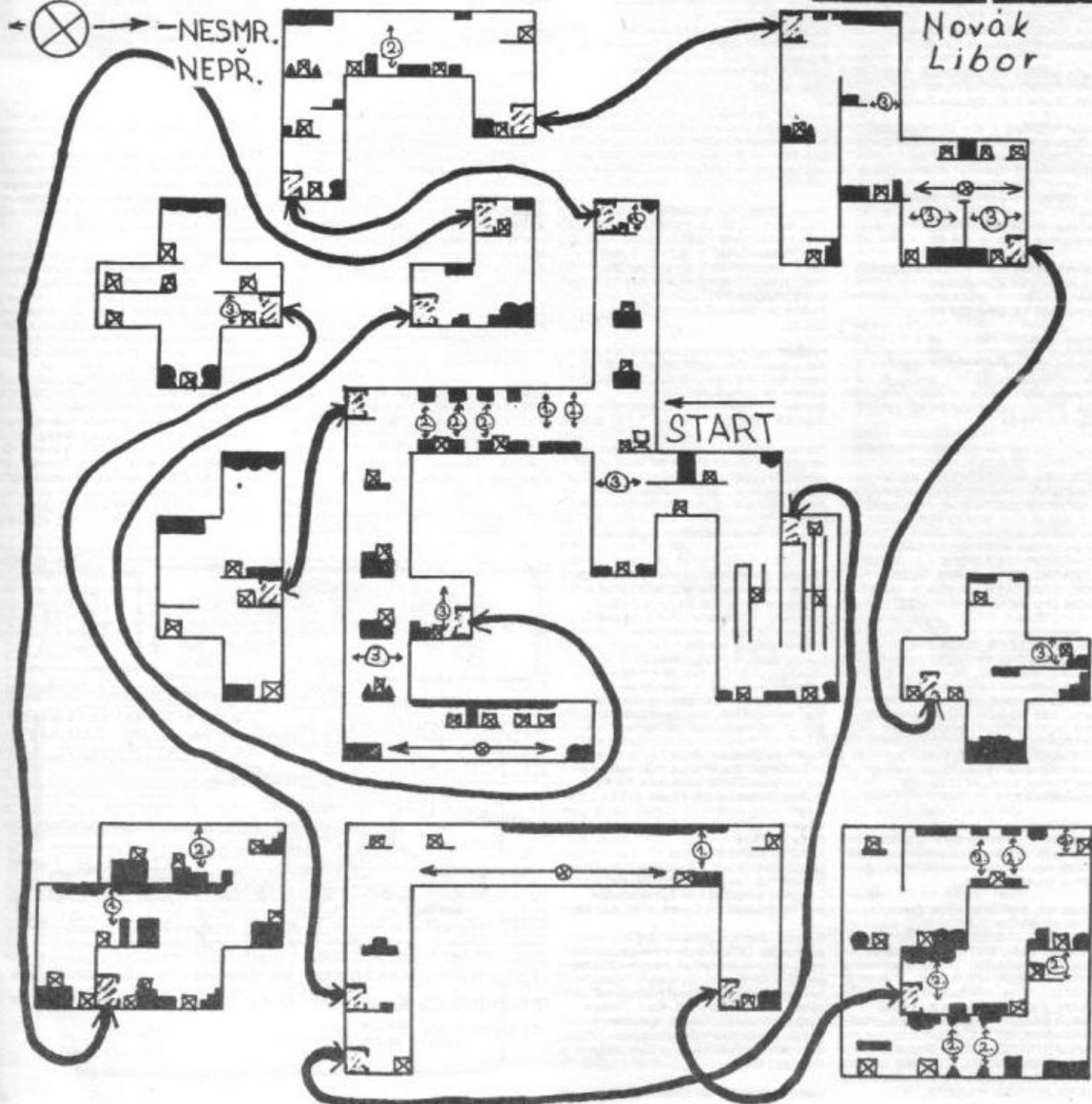
← (1,2,3) → - **NEPŘÍTEL** - ČÍSLO: NEJÚČINNĚJŠÍ ZBRANĚ
- ŠIPKY: SMĚR POHYBU

☒ - MOLEKULÁRNÍ TRANSFORMÁTOR

⊗ - NESMR. NEPŘ.

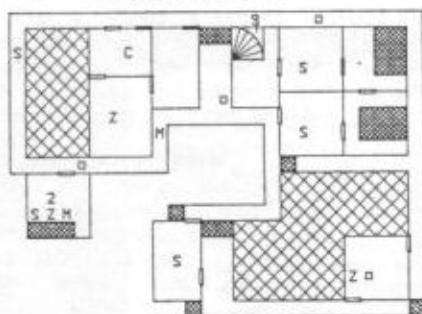


Novák
Libor

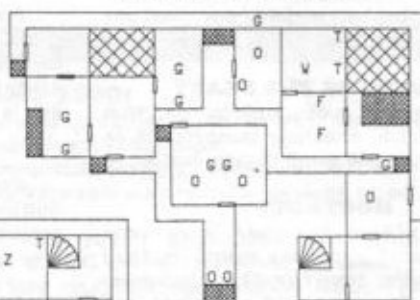




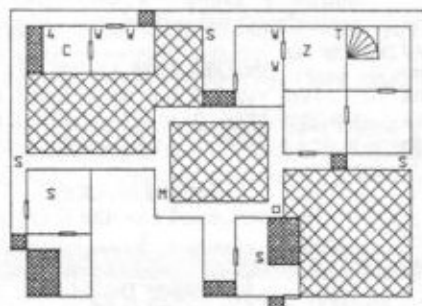
MELAR'S MAZE



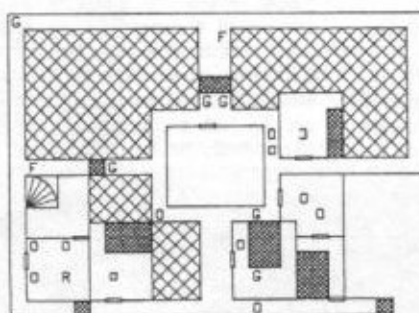
RACE AGAINST TIME



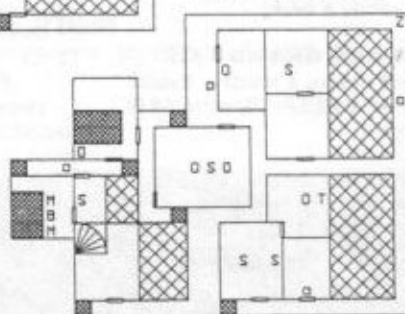
THE STONE HUNTER



LEGACY OF THE ORC WARLORD



THE FIRE MAZE



T - truhla
O - Orc
G - Goblin
F - Fimir
V - Warrior
U - Ulog
M - Mummy
S - Skeleton

UŽIVATELŮ Spectrum 128 K

KOUTEK

Jak jistě víte, v republice je mnoho uživatelů tohoto zcela jistě nejlepšího počítače z celé řady Sinclair. Jeho majitelé mají oproti nám "běžným" 48-mičkářům a didaktikářům výhodu v tom, že velkou většinu vícedílných her nahrají do své velké paměti najednou a jsou ušetřeni někdy velmi namáhavého přehrávání dalších dílů. Často mají hry ve verzi 128K podstatně vylepšenou grafiku s větším množstvím detailů, přidaných screenů aj. Navíc mají ve svém Spectru 128K zabudován obvod AY pro tříkanálovou hudbu a mohou tak, jako nikdo z nás využívat výhod velmi kvalitního hudebního doprovodu většiny her. Mají hudbu i u těch her, kde majitelé přidavných modulů s AY neslyší nic, protože Spectrum 128K si tyto hudební doprovody nahrává do "stránky" své velké paměti. A tyhle hudební a zvukové bloky už prostě majitelé Spectra 48K a

Didaktiku M nemají kde nahrát - chybí jim ona paměť.

Zde jsou naopak ve výhodě majitelé Didaktiků Gama, kteří (po nevelkých úpravách oněch her) mohou tyto hudební bloky nahrát do druhé paměťové banky (32K) Gamy. Poslední dobou se takto upravených verzí her pro Gamu objevuje stále více. Další velkou výhodou majitelů Spectru 128K (a verze +2, +3) je to, že mnohé velké firmy produkují své hity již jen pro tyto počítače, nikoliv pro 48K, protože v Anglii je na rozdíl od ČSFR situace taková, že 48K mašinky dožily a několik posledních let se už vyráběla pouze verze Spectrum Plus 2 a Plus 3. A nakonec zpráva, která asi potěší majitele SAMA Coupé - v Brně již vyvinuli velmi kvalitní emulátor Spectra 128K a jak zhodnotil kolega Michal, "byl z něho úplně hotovej..."

Početná skupina "stodvacetomíčkářů" je například v Brně a od mého kolegy Michala jsem obdržel k otištění doplňkové informace o programech, popisovaných v minulých číslech FIFA. Nuže jak se chovají tyto programy (nebo jejich 128K verze) na Spectru 128K?

SIMULATOR PROFESIONAL DE TENIS

Tato hra má ve stránce uloženy špičkové hudby, které doprovázejí různé části programu - menu, trénink, turnaj atd.

MIDNIGHT RESISTANCE

128K verze hry byla v ČSFR dříve než 48K, všechny díly se nahrají najednou a obsahují i perfektní hudbu a zvuky!

E - MOTION

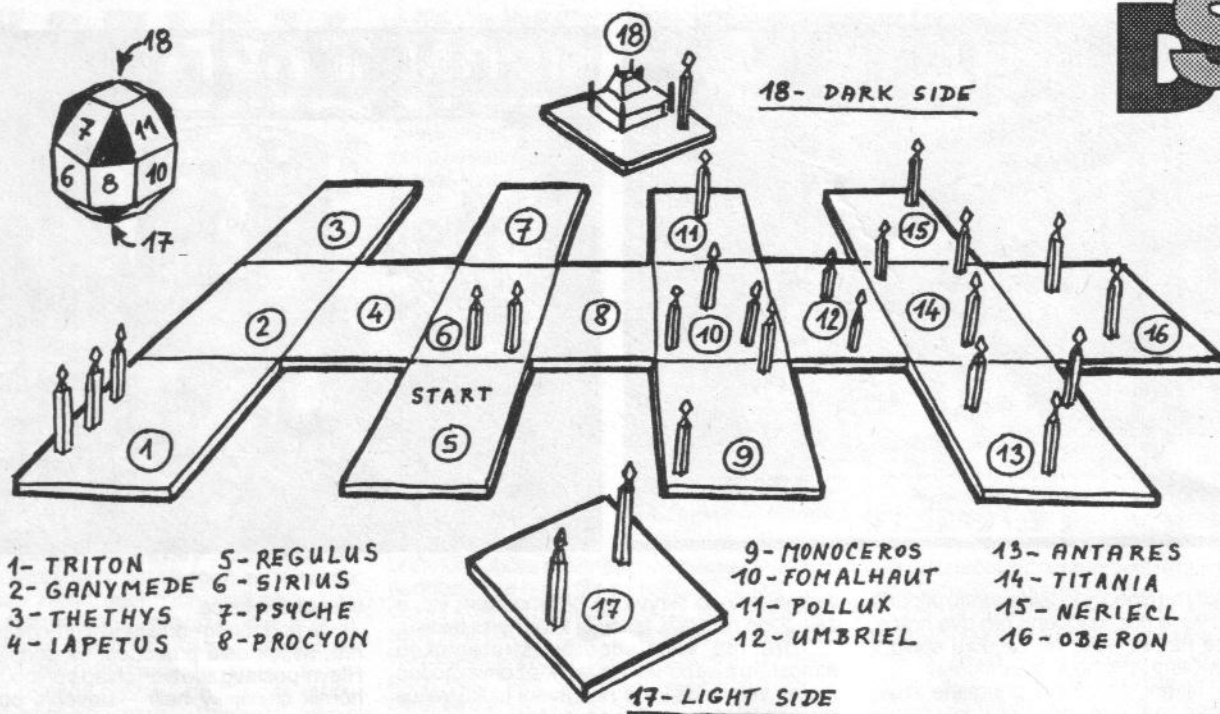
Verze 128K této hry se liší "pouze" vysoce kvalitním hudebním doprovodem.

ELIMINATOR

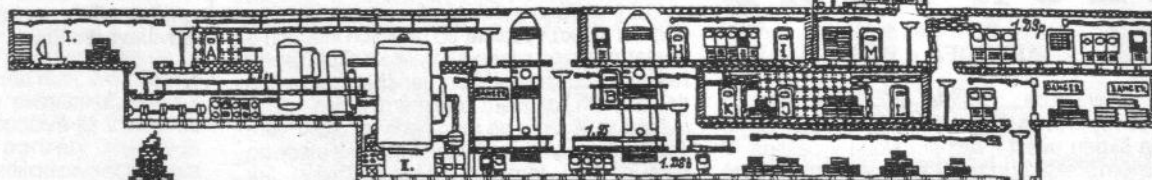
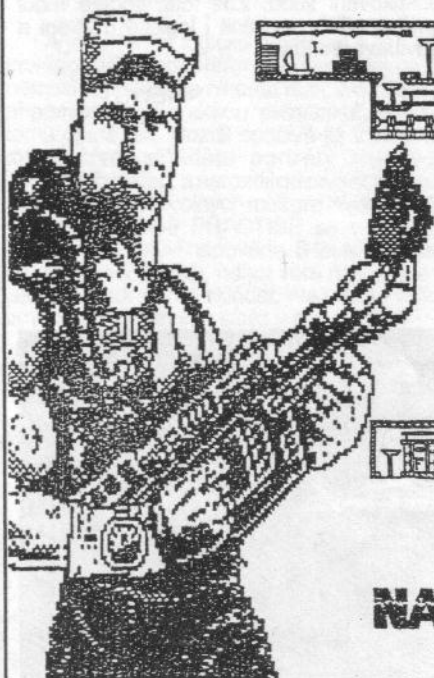
Po nahrání do 128-mičky si hra před spuštěním uloží hudbu a speciální efekty do paměťové stránky. Obdobné je to s hrou XENON.

RICK DANGEROUS II

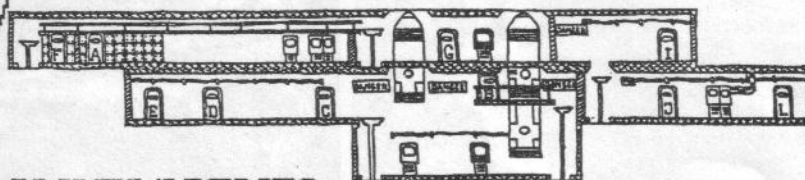
Existuje speciálně upravená verze této hry, která má komprimované (zkrácené) dohrávky a obsahuje špičkovou hudbu pro každý level a další zvuky a exploze...



NAVY MOVES 2



Vyladil ses na záclí raketonosné atomové ponorky v prostoru I. Tvůj úkol je položit miny v místnosti II., probít se na mostek III. a uniknout spíš v malé diverzní ponorce. K tomu musíš min. 3x použít počítač, kterému uložíš zastavit a vyhodit ponorku, otevřít dveře pod reaktor a odeslat zprávu o splnění úkolu. K provedení příkazu však počítač vyžaduje kódy. Ty získáš zneškodněním dostojníka. Místa, kde se zdržuješ, jsou vyznačena na mapě. Program filmy DYNAMIC.



NAVY MOVES

NAVY MOVES



VYSVĚTLIVKY:

- podlahe, strop, lávka
- zeď
- výtahová plošina
- zapnutý terminál počítače
- vypnutý terminál počítače
- dveře
- místo pro miny
- Kap. kapitán
- 1.2 1. dostojník
- 2.2 2. dostojník
- 3.2 3. dostojník
- spojovací dostojník



Zde je všech 99 vstupních hesel do logické hry BRAIN SPORT, jejíž popis jsme uvedli ve FIFU č. 12.

2 - 87654321
3 - MAZEGAME
4 - GAMEMAZE
5 - PASSPORT
6 - EVERYONE
7 - BLUEEYES
8 - WANDA
9 - BOEMBOEM
10 - GOTOTOGO
11 - WHIZKIDS
12 - KILLKILL
13 - NJAMNJAM
14 - IF NOT A
15 - RANARAMA
16 - JETSET
17 - LOVEBYTE
18 - TOV
19 - MMMMMMMM
20 - HATE
21 - WARBOEL
22 - C5
23 - ANDAGAIN
24 - SAMMY
25 - VODKA
26 - MONDAY
27 - KATEBUSH
28 - 7 LIVES
29 - XTC
30 - OVERKILL
31 - CLOCK

32 - GANDALF
33 - DUTCH
34 - VERTIGO
35 - HELLO
36 - HOEBAHOP
37 - INSIDE
38 - MOUSE
39 - BEETREES
40 - MAD MATH
41 - PPPPIIEE
42 - IRON MAN
43 - BOUNCING
44 - MOONBASE
45 - SPOOKY
46 - MEETBALL
47 - BUG
48 - VERA
49 - ROMMEL
50 - ICEBERGH
51 - HAHAAHA
52 - ESCHER
53 - NEXT ONE
54 - SINCLAIR
55 - PORTHOLE
56 - TAKEFIVE
57 - TOPFRUIT
58 - TAKATAKA
59 - ITS EASY
60 - WAS EASY
61 - DOS BOSS
62 - HOMETOWN
63 - FOCUS
64 - JIGSAW
65 - I LOVE U
66 - ULTIMATE

67 - FREEBEE
68 - HAPHAP
69 - NAUGHTY
70 - POKETOWN
71 - BLUEBIRD
72 - TO BE
73 - PROMISES
74 - ARTMUSIC
75 - HARDWARE
76 - ZEPPELIN
77 - SPELL
78 - GAUNTLET
79 - VERYGOOD
80 - HEDGEHOG
81 - PLOKLOK
82 - KANGAROO
83 - YOUREYES
84 - GOTCHA
85 - ERROR
86 - PICTURES
87 - BIG BOOM
88 - LASTMAZE
89 - BUILDING
90 - ACIDBEAT
91 - DRESSING
92 - BONUS
93 - SABREMAN
94 - PIPEWEED
95 - PUMPKINS
96 - KNACKERS
97 - MANDRAKE
98 - INFECTED
99 - TOO GOOD

HESLA DO HRY BRAIN SPORT

