

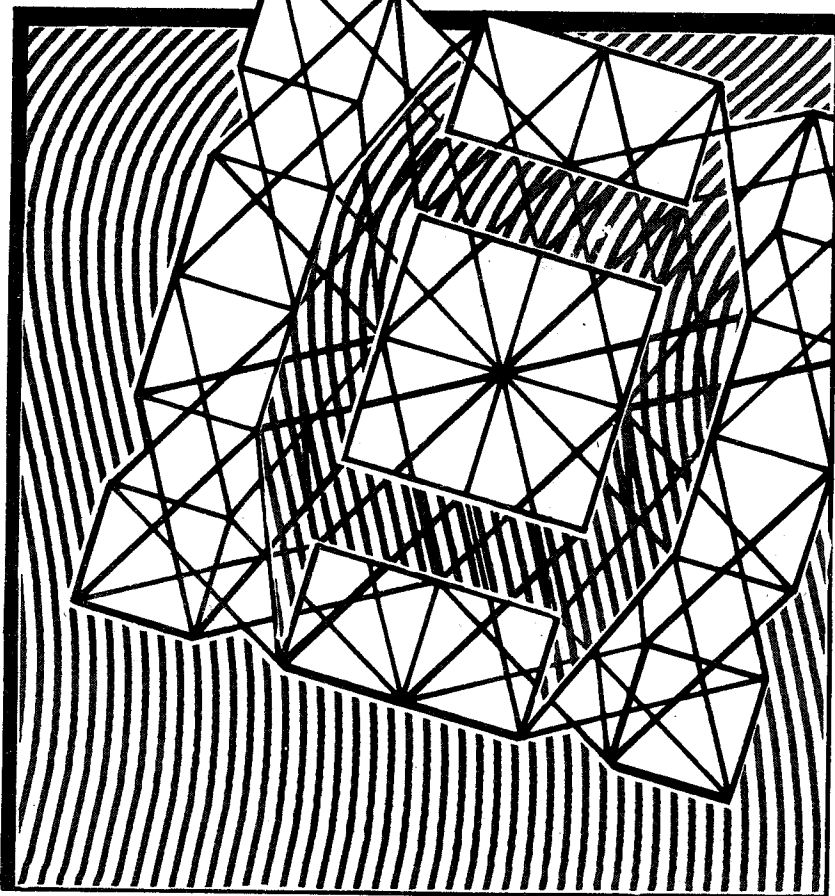


*COMMODORE*

4

88

602



## ACE OF ACES

Program ACE OF ACES se skládá z pěti částí, které se postupně nahrávají. Program nahrajeme takto: **LOAD"ACE OF ACES",8,1** nebo použijeme různých zkrácených variant nahrávání.

Za malou chvíli po spuštění nahrávání se nám objeví první obrazovka, kde se nám představí firma a autoři, kteří tuto hru vytvořili.

Chceme-li, aby se nahrávání urychlilo, tak stiskneme klávesu SPACE. Tento krok musíme učinit, abychom dále pokračovali.

Za několik vteřin se nám na obrazovce objeví zmatek, který je představován směsicí inverzních písmen. Toho se nemusíte bát, protože to je nahození grafické obrazovky, po které následuje obrázek, jenž představuje dvě stíhačky letící proti sobě. Vše je provázáno zvukovými efekty a ke konci hudbou. Zrušení této obrazovky provedeme stisknutím tlačítka na joysticku. Tento zákrok není podmínkou. Chvilí počkáme !

Objeví se hlavní menu, které tvoří důstojník s hůlčičkou nabízející možnosti hry. Díky jeho ochotě si můžeme vybrat ze dvou možností:

1. PRACTICE
2. MISSION(S)

### 1. PRACTICE - cvičný let

Zde se můžete naučit různé manipulace a varianty letu přímo v bojové akci. Při zapnutí této části hry jste už v bezprostřední blízkosti protivníka a z tohoto důvodu se let jeví obtížnější.

V této části hry nedostáváte v celkovém hodnocení body za přílet na mateřské letiště. Můžete si vybrat ze tří možností:

1. DOG FIGHT
2. TRAIN
3. U BOAT

Po zvolení jedné ze tří možností už máte automaticky nacerpané pohonné hmoty a naloženou municí.

## 2. MISSION(S) - mise, válečná výprava

Zde jsou k volbě čtyři varianty:

1. VI-ROCKET
2. BOMBER
3. TRAIN
4. U BOAT
5. BEGIN GAME

V této části si zvolíte jednu ze čtyř možností a potvrdíte ji možností pět. Například si zvolím TRAIN, z volby vyplývá, že budu útočit na vlak, to ale neznamená, že cestou nepotkáme třeba stíhačky. Po zvolení a potvrzení vám bude dána informace o letu.

Na obrazovce se nám objeví tento text:

### 1) INTELLIGENCE VI-ROCKET

**Cíl letu:** Samonavaděcí rakety typu V-1 se základnou u Paříže.

**Počasí:** Bez bouřky.

**Výzbroj:** Naložit rakety a plnou zásobu nábojů pro kanon. Bomby ne.

**Rozkaz:** Letět na jih ve výšce 5.000 stop, utkat se s V-1 a zničit je.

-----

### 2) INTELLIGENCE BOMBER

**Cíl letu:** Junkers JU88 východně od Paříže a messerschmidt ME 109 letící od Beware.

**Počasí:** Bouřka nad kanálem.

**Výzbroj:** Omezené množství raket, maximum střeliva do kanonu. Bomby ne.

**Rozkaz:** Let na jih ve výšce 5.000 stop. Najdi a znič JU88 a ME 109.

-----

### 3) INTELLIGENCE TRAIN

**Cíl letu:** Vlak POW v Mnichově a vzdušná podpora ME109.

**Počasí:** Bouřkové mraky nad Paříží. Východně v 6 uzlech.

**Výzbroj:** Bomby/rakety/kanon.

**Rozkaz:** Najdi a znič vlak. Vyvaruj se POW (vagóny se světlym křížem). Vyřaď ME109.

#### 4) INTELLIGENCE U BOAT

**Cíl letu:** Nepřátelské ponorky severovýchodně od Berlína.  
**Počasi:** Bouřka západně od Mnichova.  
**Výzbroj:** Omezené množství raket, bomby, kanon.  
**Rozkaz:** Leť v mracích ve výšce 2.000 stop. Znič ponorky a vyvaruj se ME109.

---

#### Základy létání

Pro zcela základní létání se používají dva orgány řízení - knyplík a plynová páka. Knyplíkem se řídí výška letu a plynovou pákou rychlost. Knyplíkem se provádí zatačky, stoupání nebo klesání. Vychýlením knyplíku doprava způsobíme vychýlení letadla také doprava. Když vrátíme knyplík do středu, zůstává letoun stále nakloněný a pokračuje v zatačce.

Pro návrat do přímočarého letu je třeba knyplík vychýlit na opačnou stranu. Vychýlení knyplíku vpřed se letoun sklápí nosem dolů a bude klesat. Naopak vychýlením knyplíku k sobě se letoun zvedá nosem vzhůru.

#### Popis přístrojů v kabině

Na horní polovině obrazovky se zobrazuje pohled z pilotovy kabiny. Z tohoto pohledu můžeme spatřit svého protivníka, jak nám mizí a znovu se objevuje v mracích nebo v bouřce. Všeobecně se nám ukazuje pohled dopředu, ale s použitím příslušných povelů se můžeme dívat i do stran.

Spodní část obrazovky je věnována palubní desce s přístroji vašeho bojového letounu. Hodiny vpravo představují **výškoměr**. Každý dílek stupnice odpovídá asi výšce 1.000 stop, což je asi 300 metrů.

Hodiny vlevo představují **rychloměr** s rozsahem 0 až 350 uzlů (mil/hod). Mezi těmito přístroji se nachází **horizont**, který nám určuje polohu letadla. Vpravo dole je **radar**, který je tvořen kruhem s ručičkou. Vedle rychloměru je **kompas**, který je vybaven ryskou pro navigaci. Jestliže je ryska ve středu kompasu, tak letíme na nejbližší cíl. Pod kompasem je **signalizační kříž**, který nás upozorňuje na závady nebo na přítomnost protivníka. Když přepnete obrazovku na pohled do stran, tak se objeví další přístroje:

<b>FUEL:</b>	ukazuje obsah paliva v nádrži. Každá nádrž funguje samostatně !!
<b>RPM:</b>	tah motoru.
<b>FLAPS:</b>	křídýlka na křídlech.
<b>BOOS:</b>	zvyšuje otáčky motoru.
<b>FIRE EXIT:</b>	poslední pomoc při hoření motoru letounu - vypne motor.
<b>GEAR:</b>	podvozek.
<b>TRIM:</b>	vyvážení.
<b>TANK FUEL:</b>	nádrž na palivo 1,2.
<b>CLOSE-OPEN:</b>	otevřít a zavřít dvířka.
<b>GUN/ROCKET:</b>	náboje do kanonu/rakety.

### Speciální povely:

Klávesa:

1	pohled dopředu.
2	-/- do levé části kabiny.
3	-/- do pravé části kabiny.
4	-/- na mapu.
5	-/- do prostoru s municí.
6	stejně jako 4.
SPACE	přepne ne <b>status screen</b> .
F1/F2	ukončí hru.
F3/F4	zapnutí a vypnutí hru.
F7/F8	jako space.
RESTORE	jako F1/F2.

### Rady před letem

#### Volba TRAIN / U BOAT

Hned po nahrání hry ve volbě **MISSION(S)** musíme zjistit polohu vůči vlaku. To se provede přepnutím na mapu, kde zjistíme, jak jsme od vlaku odchyleni. Tato činnost má jen orientační charakter, proto provedeme navedení letadla pomocí kompasu. Potom přepneme na obrazovku s municí, kde otevřeme dvířka páčkou **OPEN-CLOSE**. (Nad každým nadpisem, v našem případě **open-close**, je kolečko, které přesuneme na

požadované místo pomocí joysticku. Pak stiskneme tlačítko, které držíme a uděláme joystickem pohyb doleva nebo doprava, tím dvířka otevřeme nebo zavřeme.)

Pokud máme správný směr a správnou výšku (asi 250 stop - 75 m), tak se nám za malou chvíli objeví koleje s vlakem a se zaměřovačem uprostřed. Pomocí joysticku můžeme hýbat dopředu a dozadu.

Bomby se hází automaticky stisknutím tlačítka na joysticku. Vagón a lokomotivu můžeme zasáhnout vícekrát, ale pozor, abychom získali body, tak musíme trefit vagón označený tmavým křížkem. Jakmile zmizí vlak s kolejemi, tak zavřete dvířka, přidejte rychlost na 6 a snažte se co nejdříve vystoupit nad mraky.

Je velice pravděpodobné, že po vašem úspěšném útoku na vlak vás napadne stíhačka. Máte pak dvě možnosti: buď ji sestřelit nebo ji uletět.

Jakmile se dostanete nad mraky, tak okamžitě leťte na letiště. To se na mapě projevuje jako blikající kroužek v blízkosti Londýna. Jakmile jste doletěli domů, tak se objeví na obrazovce tento text:

### **CONGRATULATIONS ON RETURNING ALIVE**

Pak uvidíte svoje bodové ohodnocení.

Volba **U BOAT** se liší pouze tím, že neděláte nálet na vlak, ale na ponorky. Při shazování bomb je třeba házet bombu těsně před ponorku. Ponorky mají jednu nepříjemnou vlastnost, že se schovávají pod vodu, ale i v tomto momentě jsou zranitelné a je možno je zasáhnout.

### **Volba VI-ROCKET / BOMBER**

První, co provedeme, bude seřízení kompasu, který náš let namíří přímo k nejbližšímu cíli. Svého protivníka zjistíme pomocí radaru a signalizační růžice. Jakmile se vám jej podaří zjistit, tak srovnejte letadlo, vyleťte nad mraky a snažte se zaútočit co nejdříve. To provedete tak, že objekt podletíte a hned, jak se stíhačka nebo VI raketa přiblíží k zaměřovači, tak spustíte palbu.

Stíhačka vám může způsobit poruchu **altimetru, radaru, kompasu, flaps, motoru** atd.

Celá akce stíhačky končí tím, že dostanete tři kulky do čelního skla a celou hru tím neslavně končíte.

**Bodové ohodnocení:**

VI raketa	150	bodů
Bombardér	100	-/-
Stíhačka	500	-/-
Vagón	320	-/-
Ponorka	250	-/-
Návrat	2000	-/-
Bomba	50	-/-
Raketa	30	-/-
Nádrž paliva	10	-/-

Š. Horák

## BOMB JACK

Hra vyžaduje postřeh a zručnost. Tvým úkolem je nasbírat maximální množství pum, ale určitým způsobem. Ve sbírání ti překážejí medvědci a vosy s velkými žihadly. Medvědci umějí pouze chodit, ale když spadnou na zem, mění se rychle v létající včely a v UFO.

Pumy je třeba sbírat následovně: po sebrání jedné pumy začíná hořet sousední, od toho okamžiku je třeba sbírat pouze pumy, u kterých hoří zápalná šňůra. Pouze za tyto pumy naskakují body. Po nasbírání bomb jdeš do další místnosti. Rozdíl je v rozmístění plošin. Pozadí se opakuje každé čtyři etapy, plošiny po několika desítkách.

Vždy po určité době se objeví destička s písmeny **P**, **E** nebo **B**.

Když panáček vezme **P**, znehybní medvídky a vosy. Když vezme **B**, dostane body navíc. A když sebere **E**, přičte se mu jeden život.

Andrzej Palec

## GHOSTEN GOBLIN

**Ghosten Goblin** firmy Elite je hrou na postřeh typu: zabij vše, co se pohybuje.

Účelem hry je osvobodit princeznu, která je unesena drakem a uvězněna v katakombách.

Pro její osvobození je třeba překonat mnoho překážek, přejít nebezpečná místa a zabít nepřátelská stvoření.

Je třeba projít starý hřbitov, na kterém je plno duchů a zlých ptáků.

Dále je třeba najít starý les, který vede do ledového paláce, plného duchů.

Pak je třeba projít starý dům, který vede do prázdného zámku.

Po přepravení bahny zastavíme před vstupem do katakomb, kde se nachází uvězněná princezna.

K obraně máme brnění a jednu ze tří zbraní: šavli, meč, pochodeň.

Některá zvířata lze zabít první ranou, některá více ranami. Zbraně lze měnit.

Pro tento účel je třeba zabít ducha nesoucího urnu. Urna po spadnutí na zem praskne a vypadne z ní zbraň.

Hra je rozdělena na tři části. V každé jsou dvě místa startu. Po ztrátě života se vždy začíná nová hra od posledního místa startu. Po ukončení etapy se přidává jeden život (pokud jsi ukončil část hry beze zbraně, tak pouze brnění).

Informace ve spodní části obrazovky ukazují, jakou máme zbraň, kolik nám zbývá času do ukončení části a kolik máme bodů.

Akce: hřbitov, řeka, les, ledový palác, výtahy, kanál, prázdný dům, starý zámek, výtahy, bahna, katakomby, uvězněná princezna.



POKE nesmrtelnosti

Apsai	3574,44
Bruce Lee	5686,128
Burnin Rubber	18432,173
Buck Rogers	8825,36
	2490,9
	6399,255
Donkey Kong	12118,234
Falcon Patrol	16764,234 : 16765,234
	16764,36 : 16705,2 : SYS 6640
Frogger	22341,173
Frantic Freddie	34535,24
	31887,255
	31887,50
Gateway To Apsai	2264,99
Green Beret	reset: 4888,96
	16430,96
	poté neregistruje kolize
Hard Hat Mack	16877,173
	16877,234
	8472,100
Jet Set Willy	11345,33
Jungle Hunt	2242,234 : 2243,234
Lazy Jones	2971,9
Laser Strike	16475,173
Manic Miner	16423,5
	16571,173
	SYS 16384
Mermaid	reset: POKE 21394,98; SYS 16384
Motor Mania	8646,255
Neptune	7870,60
Pitfall II	2665,255
Pogo Joe	2779,36 : 18487,169
	23558,169
Popeye	2405,255 : 2406,255
Radar Rat Race	7194,234
Sammy Lightfoot	3678,189
	3678,183

## Přehled příkazů MULTIPLANU

V následujícím přehledu jsou soustředěny všechny příkazy **MULTIPLANU** a jeho podpříkazy. Neuvádějí se zde však funkční klávesy, neboť jejich obsazení nemá stálou platnost.

**AUSSCHNITT** umožňuje současné pozorování různých rozsahů tabulky na obrazovce.

- |                        |  |
|------------------------|--|
| <b>A.TEILEN</b>        | dělí obrazovku až na osm "okének".   |
| <b>A.T.WAAGRECHT</b>   | vodorovně.   |
| <b>A.T.SENKRECHT</b>   | svisle.  |
| <b>A.T.BEZEICHNUNG</b> | vodorovně a svisle pro popisy a nadpisy sloupců. Meze dílčích okének je třeba vždy zadat adresami polí nebo polohou kurzoru. |
| <b>A.UMRAHMEN</b>      | dovoluje orámování a tím optické zvýraznění jednoho nebo více výřezových okének.   |
| <b>A.LOESCHEN</b>      | ruší dělení obrazovky na okénka (jednotlivě na každé okénko).  |
| <b>A.VERBINDEN</b>     | synchronizuje dvě nebo více okének.  |

**BEWEGEN** posunuje řádky nebo sloupce na jiné místo tabulky.

- |                  |   |
|------------------|---|
| <b>B.ZEILEN</b>  | posunuje jednu nebo více řádek na jiné místo v tabulce.   |
| <b>B.SPALTEN</b> | posunuje jeden nebo více sloupců na jiné místo v tabulce. |

**DRUCK** řídí vydání tabulky tiskárnou nebo řídí soubor vydání.

- |                          |   |
|--------------------------|---|
| <b>D.DRUCKER</b>         | spouští vydání tabulky tiskárnou.   |
| <b>D.PLATTE/DISKETTE</b> | spouští vydání ve formě souboru.  |
| <b>D.RANDBEGRENZUNG</b>  | stanoví formátování tisku.  |
| <b>D.LINKS</b>           | levý okraj (počet znaků).   |
| <b>D.OBEN</b>            | horní okraj (počet řádek).  |
| <b>D.DRUCKBREITE</b>     | znaků na řádku.   |
| <b>D.DRUCKLANGE</b>      | řádek na stránku.   |
| <b>D.SEITENLANGE</b>     | řádek na stránku.   |
| <b>D.OPTIONEN</b>        | řídí několik možností úpravy tisku.   |
| <b>D.BEREICH</b>         | stanoví rozsah tabulky, který má být připuštěn k tisku. Standardní rozsah zahrnuje celou tabulku! |



## 12

Ideální složení Zpravodaje si představuji (v%):

kurzy		návody	
assembler	.... %	systemové prog.	.... %
basic	.... %	uživatels. prog.	.... %
uživatels. prog.	.... %	hry	.... %
progr. jazyky	.... %	hardware	.... %
hardware	.... %		
<b>tipy a triky</b>	.... %		
<b>ostatní</b>	..... %		
	..... %		

Mám počítač: C 64	<input type="checkbox"/>	příslušenství: datassette	<input type="checkbox"/>
C 128 (D)	<input type="checkbox"/>	floppy	<input type="checkbox"/>
C 116	<input type="checkbox"/>	monitor	<input type="checkbox"/>
C 16	<input type="checkbox"/>	myš	<input type="checkbox"/>
C + 4	<input type="checkbox"/>	joystick	<input type="checkbox"/>
Amiga	<input type="checkbox"/>	tiskárna	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>

Počítač používám pro:

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> zábavu (hry)              | <input type="checkbox"/> řízení přístrojů |
| <input type="checkbox"/> zpracování textů          | <input type="checkbox"/> výuku            |
| <input type="checkbox"/> práci s grafikou          | <input type="checkbox"/> práci s hudbou   |
| <input type="checkbox"/> zpracování dat (databáze) | <input type="checkbox"/> .....            |
| <input type="checkbox"/> výpočty                   | <input type="checkbox"/> .....            |

Již jsem přispěl do Zpravodaje:      ano       ne

Návrhy: .....

Stížnosti: .....

Pokud chcete, vyplňte i následující údaje:

Jméno a příjmení: .....

Adresa: .....

Telefon: .....

Mohu pro klub: .....

Mohu pro Zpravodaj: .....

## VÍKEND S POČÍTAČEM

Ve dnech 2. - 4. 9. 1988 se v Donovalech u Banské Bystrice uskutečnilo setkání uživatelů počítačů Commodore. Do krásného prostředí slovenských hor se sjelo okolo sedmdesáti účastníků. Jak už to ale u příznivců počítačů bývá, přírody si mnoho neužili. Většina ji viděla pouze z okna rekreačního zařízení, v němž se celá akce uskutečnila.

O perfektní organizaci se zasloužil Commodore klub v Banské Bystrici a zejména ing. L. Legiň.

V místnosti, která sloužila z jedné poloviny jako jídelna a z druhé jako přednášková síň, instalovali účastníci vlastní počítače. Všech asi čtyřicet míst bylo zabráno ještě před oficiálním zahájením. Dale na každém pokoji byl alespoň jeden nebo dva další počítače. Absolutní převahu měly C64 a hned za nimi C128 (D). Mizivé bylo množství menších počítačů (C16, C116 a C+4). V přilehlém salónku byly i tři Amigy 500.

Okamžitě po příjezdu se rozběhla čilá výměna programů a manuálů. Velice příjemné bylo, že se směna nezvrhla ve fanatické nonstop kopírování stovek a stovek her. Za to je možno vděčit zřejmě poloze Donoval, která odradila nejagresivnější "sběratele". Díky tomu zbyl čas i na předvedení některých programů.

Dalším kladem bylo i to, že přednášky probíhaly přímo v místnosti u počítačů. Kdo chtěl, poslouchal přednášku a mohl si lecos ihned průběžně zkusit na svém počítači. Pokud někoho přednáška nezajímala, mohl při ní kopírovat. Výměna probíhala přirozeně i na pokojích.

Každý uživatel časem zjistí, že návod nebo odborná literatura vůbec jsou většinou cennější než samotné programy. Proto bylo velkým přínosem, že vedle programů bylo možno získat i nejrůznější manuály.

Celé setkání lze hodnotit jen kladně a všichni, kdo zažili jeho atmosféru, se jistě napřesrok sejdou znovu.

Závěrem uvádíme pro informaci seznam přednášek, které se během setkání uskutečnily:

Ing. Bukovský:

- 1) Práce s disketovou jednotkou
- 2) Připojení zobrazovací jednotky na počítače Commodore

Ing. Karmasin:

- 1) Užitékové podprogramy v basicu
- 2) Textové zpracování na C64
- 3) Teletext na C64
- 4) Předvedení modulu RAM 1764

Ing. Babica:

- 1) Použití aritmetických rutin interpreteru v assembler programech
- 2) Problémy předávání parametrů mezi basicem a assemblerem

\*\*\* IP \*\*\*

## TIPY & TRIKY PRO C64

**Ukládání (SAVE) strojového kódu** - Následující krátký program uloží program ve strojovém kódu na disketu bez zrušení jakýchkoli basicových ukazatelů. SA je počáteční adresa programu, který má být uložen, EA je jeho konečná adresa + 1.

```
POKE 175,EA/256
POKE 174,EA - 256*PEEK(175)
POKE 194,SA
POKE 193,SA - 256*PEEK(194)
OPEN 15,8,15,"název souboru"
SYS 62957
CLOSE 15
```

### **Systemová volání:**

SYS 58692	clear/home
SYS 58726	home - pozice
SYS 59062	posune kurzor
SYS 59626	odroluje řádku
SYS 59137	návrat na předchozí řádku
SYS 64738	studený start
SYS 65511	uzavře všechny otevřené soubory

## TIPY & TRIKY PRO C64

### Kódy pro řízení tiskárny

Všichni, kdo píšou vlastní programy pro tiskárnu, znají otravné zapisování řídicích kódů pomocí CHR\$(x). Dlouhé sekvence CHR\$(x) lze zkrátit pomocí zápisu v uvozovkách za příkazem PRINT. V následující tabulce se dozvíte, jak zavést příslušný řídicí znak pomocí kombinace s CTRL.

název	klávesy	CHR\$	HEX
NUL	= CTRL @	= 0	\$00
SOH	= CTRL A	= 1	\$01
STX	= CTRL B	= 2	\$02
ETX	= CTRL C	= 3	\$03
EOT	= CTRL D	= 4	\$04
ENQ	= CTRL E	= 5	\$05
ACK	= CTRL F	= 6	\$06
BEL	= CTRL G	= 7	\$07
BS	= CTRL H	= 8	\$08
HT	= CTRL I	= 9	\$09
LF	= CTRL J	= 10	\$0A
VT	= CTRL K	= 11	\$0B
FF	= CTRL L	= 12	\$0C
CR	= CTRL M	= 13	\$0D
SO	= CTRL N	= 14	\$0E
SI	= CTRL O	= 15	\$0F
DLE	= CTRL P	= 16	\$10
DC1	= CTRL Q	= 17	\$11
DC2	= CTRL R	= 18	\$12
DC3	= CTRL S	= 19	\$13
DC4	= CTRL T	= 20	\$14
NAK	= CTRL U	= 21	\$15
SYN	= CTRL V	= 22	\$16
ETB	= CTRL W	= 23	\$17
CAN	= CTRL X	= 24	\$18
EML	= CTRL Y	= 25	\$19
SUB	= CTRL Z	= 26	\$1A
ESC	= CTRL :	= 27	\$1B
FS	= CTRL 3	= 28	\$1C
CS	= CTRL ;	= 29	\$1D
RS	= CTRL 6	= 30	\$1E
US	= CTRL 7	= 31	\$1F

**Hledáme** členy klubu ochotné pravidelně nebo jednorázově přispívat do zpravodaje. Příspěvky je možno předat na kterékoli schůzce nebo zaslat na adresu klubu. Přednost dostávají články na kazetě či disketě ve formě souboru textového editoru Printfox, Vizawrite nebo Textomat Plus. Pokud uvedené programy nevlastníte, můžete je získat na každé burze klubu nebo v nově zavedené výpůjční službě.

**Formátovací řádek** textového editoru Print Fox pro příspěvky do zpravodaje: z=10 x=80 l=510 y=40 h=2 v=2 s=1 g=0 t=25  
Maximální délka stránky po přeložení do grafiky je 720 bodů.

Pokud vlastníte návody k zajímavým programům, které jste ochotni poskytnout dalším členům, pošlete jejich seznam na adresu klubu. Může se jednat o užitkové, systémové programy nebo hry. Účelem bude zpřístupnit tyto návody všem, kteří o ně projeví zájem.

Toto číslo Zpravodaje bylo napsáno a editováno textovým procesorem PRINT FOX a přispěli do něj:

Andrzej Palec  
Štěpán Horák  
Ivan Pavlíček

---

Commodore 602, technický zpravodaj pro mikroelektroniku a výpočetní techniku. Vydává 602. ZO Svazarmu pro potřeby vlastního aktivu, zodpovědný redaktor Ing. Pavel Bukovský, sestavení čísla Ivan Pavlíček. Adresa redakce: 602. ZO Svazarmu, Wintrova 8, Praha 6, 160 41. Telefon: 32 85 63. Povoleno ÚVTEI pod evidenčním číslem 87 006. Cena 12,- Kčs dle ČCÚ č. 1030/202/86. Náklad 1200 výtisků. Praha, říjen 1988