

# Klub uživatelů C-64/128

nabízí

FERRARI



Layout:..... mid  
Engine type:twin  
Displacement:..  
Bhp @rpm, SAE,

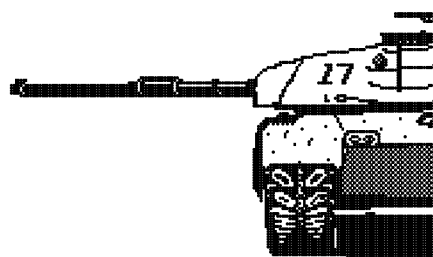
## Katalog her pro C-64/128



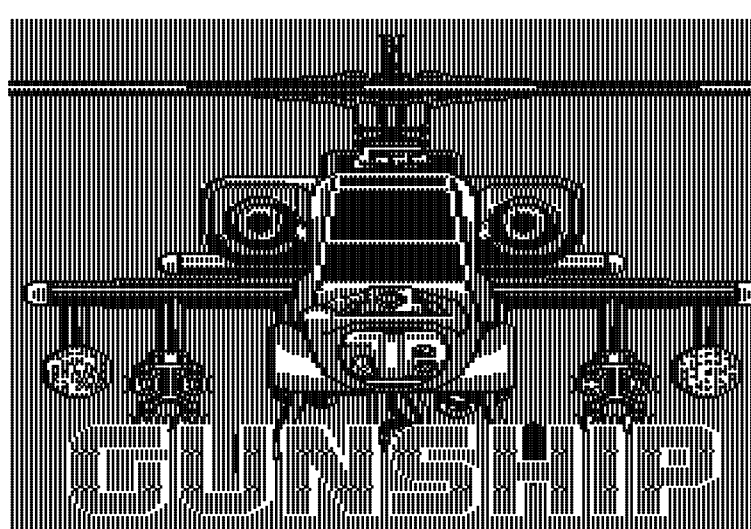
KOLLEKT



M1A1 ABRAMS MAIN



The M1A1 ABRAMS has anti-tank missiles that can move like lightning at its first shot even while going 70 mph cross-country. The high-tech gunsights see targets under all conditions.



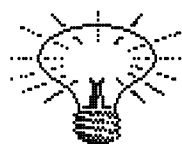
Marcus

# Milí přátelé, hráči a uživatelé C-64/128

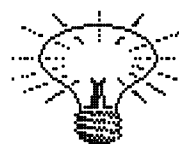


Počínaje březnem tohoto roku začíná vycházet pravidelně (alespoň v to doufáme - záleží to i na vás) katalog programů pro C-64/128, který by vám měl nabídnout  
8

**M**arcus



# ZÁKYSNÍK aneb Hráči sobě

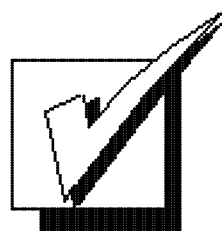


## Nazdar přátelé !!!

Tak jak jsme si už řekli v úvodu, každou herní část v našem katalogu bude uzavírat rubrika s titulem, který visí o pár řádků výše. Tato rubrika bude vyhrazena především vám a pro vás, a proto tedy bude záležet, zda bude v rozsahu 1 strany, 2-stránková, nebo zabere třeba až 3 strany. Budou v ní obsaženy vaše dotazy související s hrami a moje odpovědi na ně (budu-li schopen na ně odpovídat), dále nejrůznější tipy, kódy, číty (pro anglofilly - cheaty) a rady. Všechny tyto příspěvky samozřejmě a především můžete zasílat i vy. Takže jednoduše řečeno, **Zákysník** bude založen hlavně na komunikaci hráčů mezi sebou.

No, a jelikož právě v rukou držíte (případně před vámi leží na stole) první číslo, je vcelku pochopitelné, že prozatím čtenářské příspěvky chybí. Takže tentokrát se pokusím sám nahustit tuto stranu některými žádanými informacemi.

Pro začátek začneme něčím lehčím. Kódy ke hře P.P. HAMMER. Tato hra se na C64 řadí mezi ty oblíbené pro svou grafiku ale především pro zábavu, která při hraní nechybí. I když je P.P. Hammerovi již téměř 3 roky, každému se nepoštěstilo jej dohrát tak, jako mně. Takže zde jsou Passwordy (pro neznalé překládám : vstupní hesla) do všech úrovní, pardon, budme pařany - levelů :



SARDINEN, GARDINEN, COUSINEN, SCHIENEN, BIENEN, MIENEN,  
SCHMIDT, MUELLER, MEIER, HINZ, KUNZ, SCHULZ, SCHNEIDA, ALLE,  
MEINE, ENTCHEN, SCHWIMMN, AUFM, SEE, GOODBYE, AND,  
THANKS, FOR, THE, FISH, FOURTY, TWO, DA, ANSWER, MIT, FUENF,  
MARK, SIND, SIE, DABEI, AEGYPTEN, BESCHIED, SAMSON.

Uff, tak to bylo všech 38 levelů, této vynikající hry.

A jako další tady máme jeden tip pro hru BEVERLY HILLS COP. Jen málokomu se podaří tuto hru dojet až do zdárného konce. A pro ty, kteří si přesto nechtějí nechat ujít závěrečnou sekvenci tady je jedna rada : nahrejte příkazem LOAD"WIN",8,1 poslední část a spusťte ji příkazem SYS 2176. A vida !!! Konec hry je tady i s parádní hudbou z filmu. A nemuseli jste k tomu hnout ani joystickem.

A na závěr ještě jeden cheat. Jistě znáte hru ELITE. Pokud ano, předpokládám, že víte, jak těžké byly u této hry začátky. Už vás slyším - mít tak prachy, pulsní laser už se blyští na přídi mé Cobry. Vlastníci němacké verze Elite, dobře poslouchejte : přistaňte na některé planetě a stiskněte jednu z kláves 1,2,3,4 a držte tak dlouho, dokud nedostanete osobní zprávu. V té se nachází peníze, případně výzbroj pro vaši loď.

Pro dnešek tedy dost a příště se těším na shledanou s vašimi dotazy a příspěvky

MARCUS

# Klub uživatelů C-64/128

nabízí

FERRARI

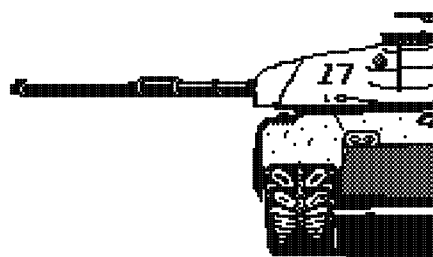


Layout:..... mid  
Engine type:twin  
Displacement:..  
Bhp @rpm, SAE,

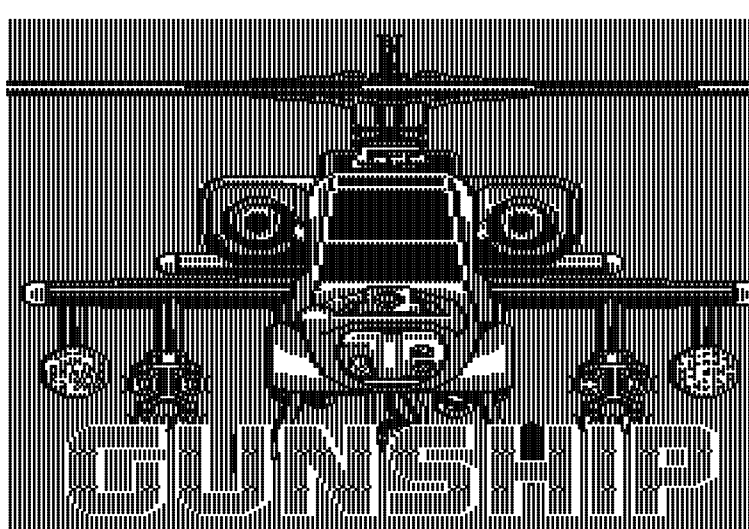
## Katalog her pro C-64/128



M1A1 ABRAMS MAIN



The M1A1 ABRAMS has anti-tank missiles that can move to almost all anti-tank targets in a matter of seconds. It moves like lightning at its first shot even while going 70 mph cross-country. The high-tech gunsights see targets under all conditions.



Marcus

## Vážení pařani a gamesníci !



Srdečně vás vítám již v druhém čísle naší herní části. Přestože jsme měli jistý časový skluz, snažili jsme se ho dohnat, což se nám myslím docela úspěšně podařilo. Každý začátek je těžký, to snad uzná každý. Nashromáždilo se nám mnoho reakcí čtenářů, ze kterých jsme usoudili, že se vám katalog líbí. Tomu jsme samozřejmě rádi, ale nechceme v žádném případě usnout na vavřínech, a tak se budeme i nadále snažit jeho kvalitu neustále zvyšovat jak jen to bude v našich silách.

A teď už k vlastním hrám. Co vám nabídneme pro tentokrát? V seznamu her naleznete několik novinek. Některé z nich opravdu stojí za zmínku. Když zalovíte prstem pod písmenem **S**, narazíte za chvíli na titul s názvem SOUL CRYSTAL. Je to bombastická hra stylu adventure, jakou jste dosud na C64 neviděli !!! Této megahře se nedá absolutně nic vytknout, je po všech stránkách dokonalá. Hýří překrásnou grafikou, obsahuje jednu z nejrychlejších nahrávacích rutin, množství hudeb a jiných srandiček. Samozřejmostí je možnost ovládní myši, přičemž se využívají obě tlačítka. Vzhledem k tomu, že Soul Crystal představuje opravdový převrat ve hrách na C64/128, naleznete v některém z příštích čísel na tuto hru krátkou recenzi. Z dalších nových her, které se objevily v seznamu uveďme např. kvalitní „rádoby-sportovně-disciplinově“ orientovanou hru COMBAT SCHOOL, či další ze slavných AD+D her firmy SSI s názvem GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER, která opět spadá do ságy Forgotten Realms.

Můžete si také všimnout toho, že přibyly záznamy v kolonce **Návod**. Z těch nejkvalitnějších a nejpotřebnějších lze uvést např. OIL IMPERIUM, STEEL THUNDER, nebo CAPTAIN BLOOD. Objevil se dotaz od čtenářů, zda bude možné doobjednat si návody ke hrám zvlášť, pokud máte již hru z dřívější nabídky, kdy ještě byla bez návodu. Je to dobrá připomínka. Samozřejmě to bude možné. Cena bude, tak jako u ostatních návodů u her, 6,- Kč za 1 stranu návodu. Možná se vám to bude zdát mnoho, ale návody jsou tisknuty na laserové tiskárně s vysokou kvalitou, kde jsou náklady na tisk velmi drahé. Ovšem vezměte v úvahu také to, jakou práci dá sestavit a v mnoha případech ještě přeložit návod z originálu. Když to všechno nakonec sečtete, zjistíte, že je to velmi seriózní cena. V brzké době budeme ke katalogu dodávat i seznam návodů či manuálů, který bude obsahovat jak celkovou cenu návodů, tak i počet jejich stran.

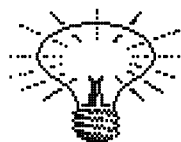
Na konci dnešní herní části naleznete, jak jsem minule sliboval, opět rubriku **Zákysník**, kde jsou tentokrát zodpovězeny již některé dokazy hráčů, které jsme obdrželi, některé další triky do her a jiné zajímavosti. K odpovědím na dotazy bych chtěl říci jednu věc. Budu se snažit odpovědět na vše, co budu vědět, ale nikdo není vševědoucí, a tak kdybych měl poradit ve všem, na co se zeptáte, musel bych u her sedět 28 hodin denně ! Právě proto budou v Zákysníku uveřejňovány i nezodpovězené dotazy s tím, že kdo by na ně znal odpověď, může napsat a jeho příspěvek pak bude uveřejněn v některém z dalších čísel katalogu. Uvědomme si jednu věc. Zákysník je především rubrikou čtenářů a hráčů. Proto pište, pište a pište o všem, na co jste ve hrách přišli.

No a na závěr se zmíním o některých hrách, které můžete očekávat příští měsíc: tak především se můžete těšit na dnes již slavnou hru firmy DMA design s názvem **Lemmings** (vsadím se, že jen toto jediné slovo bude v mnoha hráčích vyvolávat bouřlivé reakce v podobě výkřiků: „Uáá, uáá. Tak konečně. Sem s tím do drajvu.“ a pod.), nejnovější hry jako **Mayhem**, **Nobby the Aardvark**, **BAT** a mnoho dalších. Z recenzí uvedu snad jen **Dragon Wars**, **First Samurai** či **Oil Imperium**. Takže je určitě na co se těšit.

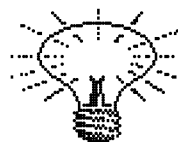
Tak tedy nepropásněte šanci skvěle si zapamatovat nové gamesy a počíst si o legendárních či zbrusu nových hrách nebo vyzkoušet nějaké nové triky k osálení tzv. zátuňových her.

Nashledanou zase příště na řádcích našich rubrik se loučí

**M**arcus



# ZÁKYSNÍK aneb Hráči sobě



## Přátelé, hráči, herní maniaci !!!

Tak jste konečně odsedli od stroje, vypnuli všechny přístroje (computer, drive, monitor, dataset, virtual helm . . . ?) a amputovali si pravou ruku, neboť do ní vrostlý joystick nebylo možno jinak odstranit ? Zajisté jste si řekli: „Proboha !!! Musím už konečně začít dělat něco pořádného !“, a sáhli jste zbývající levou rukou po tomto „bulvárním plátku“, abyste vzápětí pronikli do tajů mnoha nepokořených her a odhalili tajemství neproniknutelných zákysů. Pokud tomu tak bylo alespoň z poloviny, pak vězte, že jste udělali tu nejsprávnější věc, jakou jste udělat mohli. Protože dnes mám na vás připraveno několik záludností, které až si přečtete, správně pochopíte svůj smysl života.

No ale zpět do reality. Dnes se nejprve pokusím zodpovědět na pár dotazů našich čtenářů, pak si prozradíme pár figlů k obalamucení několika her, které se tváří „jakoby neporazitelné“ a nakonec mám pro vás přichystáno pár perliček z oblasti . . . no jaké jiné než herní, že ?

**Jako první uvedu problémy, se kterými se setkal L. Lehotský z Banské Bystrice:**

- a) RUBICON - jak utéct v této hře před lávou v 5. levelu ?**
- b) LAST NINJA 3 - jak se dostat přes 3. level ?**
- c) ROCKET RANGER - prosí o stručný popis k dohrání této hry.**

Takže:

a) Utéct před lávou nebude nic složitého. Jakmile ji spatříš zdrhej co nejrychleji do vody vpravo. Aby jsi se ovšem neutopil, musíš co nejrychleji použít starou fintu známou hlavně ze sportovních her. Rozkmitej joystick co nejrychleji vlevo a vpravo a za chvíli jsi na suchu. Pak již stačí anihilovat pár nebezpečně vyhlížejících mutantů a konec hry máš za sebou.

b) Tak tady jsi mě dostal. Sám jsem se Posledního ninju 3 pokoušel v tom samém levelu projít několikrát, ale skončilo to naprostým neúspěchem. Největší krizovkou je to, že vůbec nevím co dělat. Našel jsem sice cosi, co vypadalo jako zubaté kolečko, ale nepodařilo se mi jej sebrat. Po chvíli samo zmizelo. A najít východ do další části ne a ne ! Kdo by snad věděl jak na to, poradte, sám se rád poučím.

c) V této hře Ti vůbec nepomůžu ze dvou důvodů. Za prvé: dosud jsem neměl možnost ji hrát a za druhé: nemám k dispozici ani návod k ní. Takže tady zase budeme odkázáni na čtenářích, kteří by snad mohli poradit. Pokud bys mohl, zašli kódovací tabulku do klubu, třeba se objeví po čase i návod a ten pak zpracuji kompletní.

**Jaroslav Siroký se ptá, jak zničit konečného démona ve hře Last Ninja 2. Nejde mu prý vrátit koule do trezoru a démon stále ožívá.**

Zde je odpověď: Proto, abys mohl kouli vrátit do trezoru, musí být démon totálně definitivně a s konečnou platností mrtvý. Zabít jej ovšem není tak jednoduché. Musí být zabit při rozsvícených všech svíčkách a (a to je důležité) navíc uprostřed pěticípé hvězdy na zemi. To, že je konečně mrtev, poznáš tak, že začne blikat, rozpouštět se a jeho duše se bude odrážet ode zdi. Až pak lze kouli vrátit

zpět. Sám z vlastní zkušenosti vím, že než ten smrad vydechne naposled, tak se pořádně zapotíš. Proto mám vyzkoušené toto: od začátku hry nepoužívám hvězdice (shurikeny), a až se dostanu na konec hry, jdu nejprve zapálit všechny svíčky. Bez ohledu na to, zda mě šogun snímá nebo ne. Když hoří všechny, nalákám ho **přesně doprostřed hvězdice** a dorazím ho shurikenem. Pozor musí se počítat s ještě s krátkou dobou letu shurikenu tak, aby šogun klesl přesně uprostřed hvězdy. No a konec už znáš. Takže zapař a vychutnej si ho.

### **A třetí dotaz se týká hry WIZARDRY 5. Jak spustit hru, když požaduje nejprve vytvoření Scenario Disků ?**

S tím jsem se setkal také. Když jsem Wizardry 5 dostal do ruky a spustil ji, nastoupila hlavní titulní obrazovka, která říkala: „Ke hře je nutné vytvořit Scenario Disk.“ Pod tím byly dvě volby. **M**ake Scenario Disk a **S**tart Game. Dobrá, řekl jsem si. Našel jsem 3 čisté diskety a dal se do práce. Stiskl jsem M a začalo to právě „tóóó“! Asi po 15 minutách jsem ještě stále kopíroval 1. disk a už jsem rozvažoval jestli mám vyskočit z okna nebo to samé provést svému počítači. A řekl jsem si: „Dost!“ Resetnul jsem počítač i drive a spustil hru znovu. Po několikerém ignorování hlášky typu Vlož Scenery Disk jsem zarputile vkládal popořadě jednu herní disketu za druhou. A světe div se, tu hru jsem rozchodil.

Takže to by bylo poněkud barvitější vysvětlení Causa Wizardry. Ovšem nenechte se tím od ní odradit. Samotná hra není tak špatná...

Pro dnešek by to tedy z dotazů bylo vše. Pište i nadále a nebojte se přispět nějakou tou svou radou. I na tu se zde najde nějaké místo.

## **CHEATY:**

**Gremlins** - v HI-SCORE napište místo jména SINATRA. Za to obdržíte nekonečně životů.

**X-Out** - pokud v průběhu hry stiskneš klávesu Escape (je to klávesa šipky doleva, úplně vlevo nahoře), dostaneš se bez bolesti do další části. Ovšem pozor! Občas tato finta funguje až po 6. levelu.

**Back to the Future 2** - na titulní obrazovce naklepejte THE ONLY NEAT THING TO DO. Překvapení na sebe nenechá dlouho čekat.

**Fighter Bomber** - pokud se v tomto simulátoru podepíšete jako KYLIE, máte okamžitě přístup ke všem misím (před KYLIE musí být 1 mezerka).

**Indiana Jones** - v této hře existuje skrytý Continue-modus. Ovšem musí se vědět, jak na to. V titulní obrazovce stiskněte zároveň klávesy I a H, a zjednodušení hry je zajištěno.

**Kangarudy** - zde jsou kódy k této milé, sympatické hře:

Route 1: HAIP

Route 2: MAL

Route 3: WASL

Route 4: GODS

**Batman** - zcela prostým trikem lze zařídít, aby po první části této hry nastoupila hned část poslední. Stačí, když soubor O2 přejmenujete na O3 a soubor O3 na O2.

A na závěr mám pro vás několik perliček z oblasti her na COMMODORE 64/128:

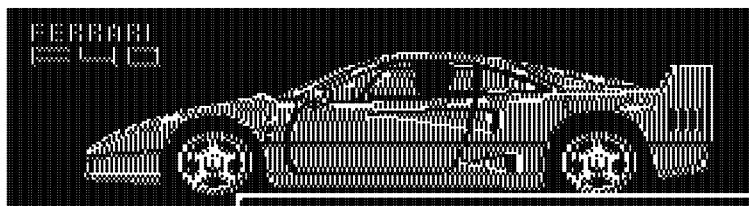
### **Víte, že :**

- hra Wizardry 5 dokáže obsloužit i 2 disk drivy najednou a může využít i rozšíření RAM 1764 ?
- hra Crazy Cars 3 využívá Interlace grafiku ? Při srovnání s PC nenajdete větších rozdílů.
- známá hra Robocop 3 (mimořádně má super hudbu) byla na světě dříve, než stejnojm. film ?

MARCUS

# Klub uživatelů C-64/128

nabízí

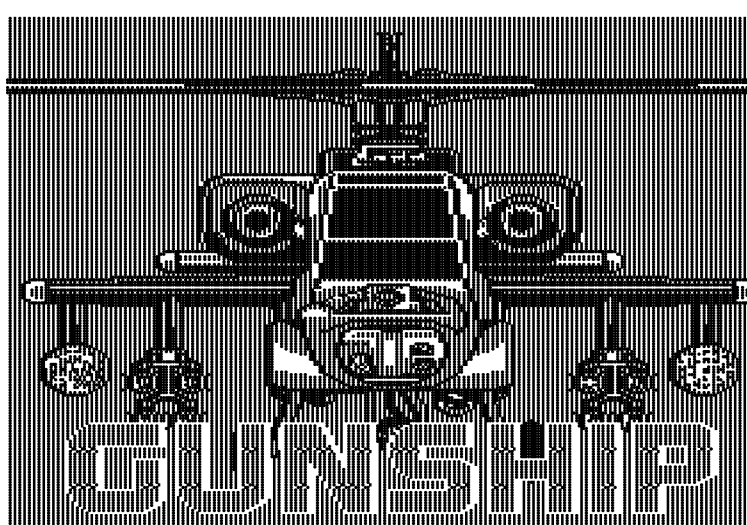
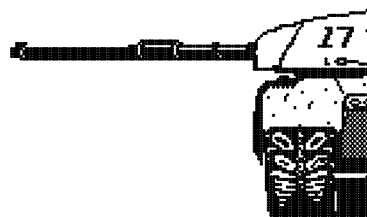


Layout:.....  
Engine type:ti  
Displacement  
Bhp @rpm, SA  
Torque @rpm,  
Transmission  
Braking from

## Katalog her pro C-64/128



**M1A1 ABRAMS MA**



The M1A1 ABRAMS has ~~many other features~~ to almost all anti-tank weapons. It moves like lightning and hits with its first shot even while going 70 mph cross-country. The high-tech gunsights see targets under all conditions.

**M**arcus

Zpracováno na počítači C64 pomocí DTP programu GeoPublish





## Vážení čtenáři a hráči !



Již potřetí se vám dostává do rukou další číslo našeho katalogu her. Opět zde najdete množství her, které vám pomohou zpestřit vaše volné chvíle s počítačem a kdo čekal, že i dnes zde najde další množství recenzí, čekal správně. Nechybí ani dnes. A jelikož je toto číslo koncipováno jako dvojčíslo, tak i recenzí bude dvojnásobek. Přijdou si na své zvláště dungeonisté, neboť v tomto čísle se dočtete o jedné z nejlepších dungeonovek s názvem **Dragon Wars** a také o dnes již dobře známé **Pool of Radiance**. Ovšem největší část herního katalogu vždy zabírá seznam her a nejinak tomu bude i dnes. A abych dlouho nechodil kolem horké kaše, uvedu hned několik novinek či titulů, které by vás mohly zajímat.

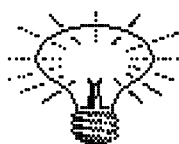
Jistě jste se těšili už od minulého čísla na ohlášené **Lemmings**. Nuže, mohu vás uklidnit, že od tohoto čísla je vám tato hra k dispozici. Nechybí ani **Mayhem** či **B.A.T.**, sci-fi adventure, známá z Amigy. Z dalších nových titulů mohu jmenovat **Windwalker**, **Mean Streets** nebo české verze her **Oil Imperium**, **Castle Master** a **Captain Blood**. Počestění těchto her je prací hráče a uživatele C64 K.Poláška, který zde odvedl opravdu dobrou práci. Všechna čest !

Přibývají i manuály a návody ke hrám. Pro úplnost mohu dodat, že všechny jsou zpracované na C64 a tištěné na laserové tiskárně, proto je jejich kvalita nesporně velmi vysoká. V dnešním čísle naleznete jejich seznam obsahující cenu návodu. Tato položka je uvedena v seznamu návodů v kolonce **nav**. Rád bych upozornil alespoň na ty nejlepší, např. **Steel Thunder**, **Captain Blood** nebo **Elvira**. U posledně jmenovaného bych se zastavil a něco dodal. Vzhledem k rozsahu hry **Elvira-Mistress of the Dark** a manuálu k ní je tato hra v současnosti nejdražší v naší nabídce. Ovšem pozor: hra je bez vady (verze s vadou je mezi hráči velmi rozšířená) a co se týče manuálu, posuďte sami. 16 stran kompletního návodu, jak hru dohrát na C64 + přehledné mapy všech území + seznam k výrobě kouzel. Nestojí to vše za trochu kvalitní zábavy na úrovni ? Také nabízíme kompletní překlad originálního manuálu ke kvalitní hře s názvem **Bard's Tale II-The Destiny Knight**. Co se týče zpracování manuálu, mohu říct, že je opravdu na špičce-tomu odpovídá i jeho cena. S úspěchem se dá z větší části tento návod uplatnit i u her **Bard's Tale** a **Bard's Tale III**. Bohužel vlastní hru **Bard's Tale II** nevlastníme a tak prosíme ty, kteří ji mají, o laskavé zapůjčení. Díky.

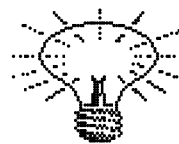
Dnes se poprvé setkáte i s několika recenzemi nového přispěvatele **Matthewa** ze skupiny Group of Bohemia. Pro začátek jsou to recenze her **North and South**-strategie z doby americké občanské války a **Grand Prix Circuit**-skvělého simulátoru F1 z programátorské dílny firmy **Accolade**. Takže věřím, že si s chutí vše důkladně přečtete a i nadále nám zachováte svoji přízeň.

Pro dnešek je to tedy vše. Nečekejte už ani minutu a s chutí se zakousněte (myšleno samozřejmě obrazně - papír by vám nejspíš nechutnal) do prvních řádek našich recenzí a bohatého výběru herního software.

MARCUS



# ZÁKYSNÍK aneb Hráči sobě



## Nazdar vespolek !

V dnešním Zákysníku bude trochu nouze o dotazy ze strany čtenářů, což ovšem doufám neznamená, že jste se přestali věnovat tak fantastické činnosti, jakou je tzv. „pařba games“ !! Proto bude také dnešní rubrika poněkud chudší, než posledně. Prozměnu přednesu několik dotazů a problémů, se kterými si zase nevím rady já a se kterými by mi mohli pomoci někteří z vás. Co říkáte ?

První problém se týká hry **Captain Blood**. Jde o skvělou komunikační adventure, která je ovšem vedle svých kvalit také dosti složitá. Nevím si radu s jednou věcí: víte někdo, co znamenají údaje, které mluví bytost zvaná Tubular Brain ? Konkrétně: KOD 1234567 TUBULAR 52710 45632477 21566578 KOD TUBULAR 25612825 ?

Dále. Zná někdo hru **Castle Master** tak dokonale, že ví, k čemu slouží jakási zelená vodováha ve spodní části obrazovky?

A nyní následují dva dotazy spíše jiného rázu.

1. Nemá někdo z vás náhodou doma poměrně novou hru s názvem **Shadow of the Evil** ? Je to údajně fantastický dungeon, jaký se hned tak nevidí a proto bych jej rád posoudil, případně vás s ním obeznámil v některé z dalších recenzí. Jestli tuto hru někdo má, zašlete nám ji, prosím.

2. Už i v našich zemích je poměrně dost uživatelů C64 vlastníky myši 1351 (také díky skvělému uplatnění v operačním systému GEOS). Nemusím však připomínat, že myš je úspěšně využitelná i v oblasti her. Za všechny lze uvést třeba právě Lemmings, Lords of Doom, Soul Crystal a jiné. U mnohých her, které přímo žádají o toto zlepšení, ovšem možnost ovládání myší chybí. Je to třeba vynikající Elvira, Elvira 2, Oil Imperium, Captain Blood a podobně. Byl by někdo z vás programátorů schopen věnovat trochu svého času tomuto problému a zkusit některé z takovýchto her vybavit ovládáním myší. Myslím, že taková hra by pak mohla být opravdovým lákadlem. Co myslíte ?

## Cheaty:

**Defender of the Crown:** Když se objeví titulní obrazovka, stiskni a drž klávesu **K**, dokud s hra nenahraje. Budeš pak překvapen v kladném slova smyslu.

**Rick Dangerous:** V Hi-Score napiš slova JE VEUX VIVRE, bude se ti pak hrát určitě lépe.

**Hudson Hawk:** Recept na nekonečné životy: na titulní obrazovce, než se změní na skóre, pohni joystickem směrem nahoru, dolů, doleva, doprava a pak totéž pozpátku. Na důkaz bezchybné akce obrazovka zabliká.

**Danger Freak:** jako datum na začátku napiš 17.04.70. Tím získáš nekonečné životy.

**Battle Command:** V LOAD/SAVE obrazovce zadej slovo GINGERBEER. Aktivuje se čít, který umožní přístup ke všem misím.

**Afterburner:** Pokud ve hře podržíš déle klávesu CONTROL, dostaneš se do dalšího levelu.

**Sim City:** Stiskem klávesy F1 rázem obdržíte sumu 4000 dolarů.

Tak pro dnešek dost a nezahálejte. Hrejte a pište. Prozatím se s vámi loučí

MARCUS

Těsně před „uzávěrkou“ tohoto čísla se ke mně dostal jeden dotaz týkající se hry Creatures 2. Takže v dotaze stojí psáno:

**Nemohu se dostat ve hře přes level 3, žádám proto o radu. Máš ji mít.**

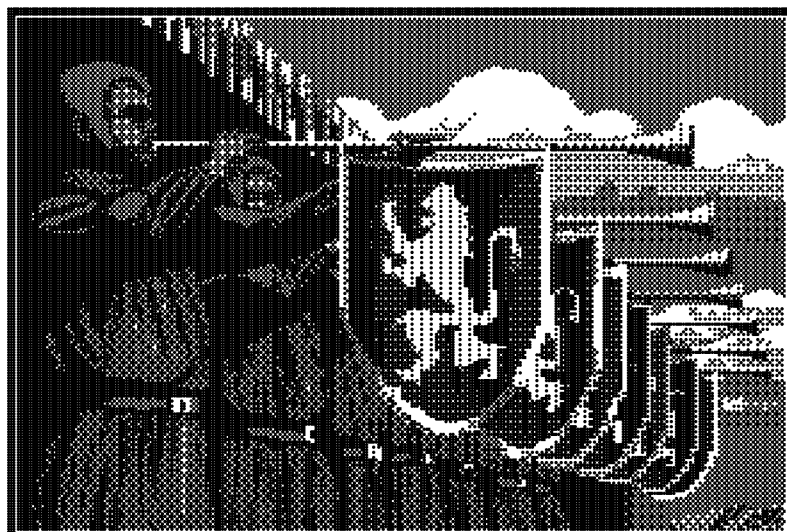
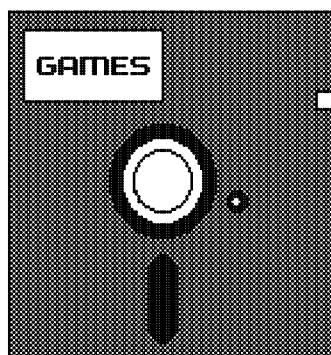
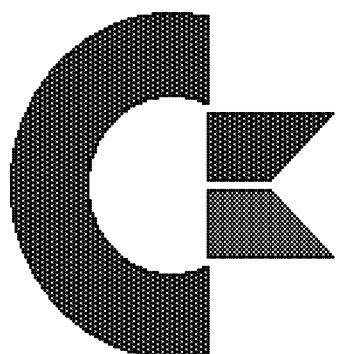
Pokud myslíš level s názvem Torture 2-It's Snow Problem, tak poslouchej: Jdi doleva a přesuň si střelbou opatrně kámen až na kraj před díru. Pak skoč vlevo na skluzavku tak, abys dopadl přesně na sovu. Zakvedlej joystickem do stran a až se dostaneš nahoru a dokud sova čeká, přesuň přes ni kámen. Zaval kamenem jímadlo (když tam nepůjde přesunout, zkus to plamenem) a čekej co se stane (jéé, rajská !!!).

A jeden tip navíc ! Pokud se ti podaří hned po rozmáčknutí příšerky skočit do jímadla a vejít doprava, čeká tě BONUS..., ale s tím si už určitě poradíš sám.

MARCUS

Klub uživatelů C-64/128

# Katalog her pro C-64/128



Zpracováno na počítači C64 pomocí DTP programu GeoPublish



## Vážení čtenáři !

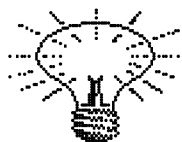
Už po čtvrté (tedy za předpokladu, že jste četli i naše předchozí vydaná čísla) se setkáváme na těchto stránkách a i dnes bude řeč o hrách (kdo čekal něco jiného, bude zřejmě zklamán). Z několika důvodů jsme se rozhodli vydat ještě jednou dvojčíslo, a tak i dnes si budete moci přečíst ne 10, ale hned 20 recenzí ! A co vás dnes čeká ? Tak z těch nejzajímavějších to budou recenze her jako Karamalz Cup, Card Sharks, Combat School, Neuromancer, Manchester United 2, F14 Tomcat a nechybí ani první recenze české hry s názvem Tajuplný hrad.

Přirozeně, jaký by to byl katalog bez nabídky herního softu, že ? Budte klidní, i dnes vám přinášíme seznam her, které je možno si u nás objednat. A že jich není málo, na to můžete vzít jed. Pomalu, ale jistě se rozšiřuje i sloupeček nav, který označuje, zda je ke hře dodáván i manuál. Jak již víte, od minulého čísla je možné tyto manuály kupovat i zvlášť, což myslím uvítá nemálo hráčů. Dnes bych chtěl upozornit především na jeden. Je to manuál ke hře Storm Across Europe. Nenechte se zmýlit cenou, je to totiž opravdu špičková práce čítající přes 32 stran textu doplněného digitalizovanými obrázky; obsahuje i mapu a popis kódů. Nemusím snad dodávat, že se jedná o úplný překlad originálu.

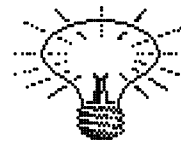
A co se týče nových her, potěšíme hlavně dungeonisty. Skvělé tituly jako **Ultima VI** a zbrusu nový dungeon s názvem **Shadow of the Evil** mluví za vše. Co říkáte ? V dnešní nabídce opět přibyla jedna česká verze a sice **Elvira - Mistress of the Dark**, kterou si nyní budete moci zahrát bez toho, abyste pracně lovili v německo-českém slovníku, co který předmět či text znamená. Z dalších her je novinkou v našem katalogu **Beyond Dark Castle**, akční adventure, ke které od příště bude i manuál.

Takže doufám, že si vyberete a potěšíte své oko počtením herních recenzí.

**MARCUS**



# ZÁKYSNÍK aneb Hráči sobě



## Vítám vás, herní maniaci !



V dnešním Zákysníku se zaměřím především na nejružnější kódy a triky do her, neboť dotazů od hráčů, na které budu dnes odpovídat přišlo žalostně málo (když to celkově sečtu - a to mi věru nedá velkou práci - tak jsou dva a to ještě od stejného člověka). Málo vás, tako rubrika totiž neslouží jen k tomu, aby zde byly zveřejňovány problémy, se kterými se hráči setkají při hraní nebo k uvádění CHEATŮ všeho druhu. Měla by sloužit také jako jakási spojnice mezi vámi hráči, čímž myslím nejenom zasílání dotazů, ale i vaše odpovědi na ty dotazy, které již byly zveřejněny a nebyly zodpovězeny (jednoduše, když jsem si s problémem nevěděl rady já, možná by pomohl někdo z vás, co ?). Samozřejmě můžete zasílat i figle, na které jste při pařbě přišli, nebo ke kterým jste se nějak dopracovali (kódy a jiné). Tak tedy objasnil jsem funkci Zákysníku a teď už je to na vás. Uždyč odsednout na pět minut od počítače (každá pořádná hra má přece funkci PAUSE), načmárat pár slov na papír a zaslat je na naši adresu by nemusel být zase takový problém (pečlivkové můžou do rohu napsat klidně heslo Zákysník, ale není to nutné).

## Dotazy

**Potřebuji pomoci s těmito hrami:**

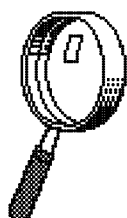
- 1) Robocop 1 - co dělat na konci 2. levelu ?
- 2) Ghostbusters 2 - 2. level: jak lze doplňovat zásoby slizu, který spadne po sestřelení ducha. Než k němu dojdu, tak zmizí.

**L.Lehotzký**

ad 1) Pokud vím, tak Robocop sestává celkem z 3 částí, každá se ovšem dělí ještě asi na 2 nebo 3 úrovně. Takže popíšu vše až potud, kam jsem došel já. První úsek končí sekcí s gangsterem a rukojmím. Gangsterovi je nutné strefovat se do hlavy tak aby jsi nezasáhl rukojmího. Další část je pak na ulici s motorkami. Po projití na konec se nahraje z diskety 2. díl. Zde musíš mít na začátku rychlý postřeh a identifikovat zločince. Vlevo je vzor, vpravo se rychle střídají části obličeje. Pokud se netrefíš ani na 3. pokus, pokračuješ dál, ale s menší energií. A nyní nastává jeden z nejtěžších úseků. Musíš se dostat po schodech, které stoupají nahoru, pak klesají dolů a pořád dokola, až k ocelovým dveřím úplně vpravo dole. Ty musíš v kleku probít rukami. Problém je v tom, že než se sem dostaneš, většinou je

čas už kdesi za horama a můžeš začít znovu. Mě se to podařilo jen jednou a to už je hodně dávno, takže zkusím zavzpomínat (Refreshing Memory...READY): Matně si vzpomínám že za dveřmi čekal robot - „slípka“ a toho lze zabít jen boxem v kleče (možná že to jde zezadu). Pak už stačilo vejít do průchodu a nastala další část. Ale tam už jsem definitivně skončil (zkuste se bez pouků dostat tak daleko, he ?).  
ad 2) Ve sběru chmelu bych Ti možná poradil, ale co se týče sbírání slizu v Ghostbusters 2, v tom tě asi nechám na holičkách, protože se stejným problémem jsem se setkal i já. Co vy na to, hráči, poradíte ?

## Číty, hesla, kódy, triky



**KILLOZAPP** - po intru zároveň stiskni klávesy K, I, L a hra se sama přesune na závěrečnou sekvenci.

**LOGICAL** - kódy ke každé desáté úrovni:

10. UGFAU

60. DEACR

20. BZMUZ

70. DNUOU

30. FALBR

80. AXBDZ

40. MHOFU

90. UGFAR

50. CUDMZ

100. BZMUU

**VINCENT** - v intru, když běží nápis, stiskněte zároveň klávesy O, L, I, U, E, R. Obrazovka zešedne (to jako, že akce byla úspěšná, rozuměno ?) a Vincent obdrží 99 životů.

**PIPEMANIA** - kódy:

4 - 8 HAAA

9 - 12 GRIP

13-16 READ

21-24 GROW

25-28 TALL

29-32 YALI

**SUPERCARS** - chcete-li rovnou do 2. levelu, zapište se jako HARVEY, pokud máte chuť dokonce na 3. level, pak stačí zadat jméno ELLA.

**CLYSTRON** - když zadáte ve hře slovo BITFORBITAHIT, dostanete nekonečnou energii.

**GRAND MONSTER SLAM** - v hlavním menu napište LOOSERS.HELP a chvíli počkejte.

**ZAK MCKRACKEN** - chcete-li zažít legraci, vložte v letadle do mikrovlnné trouby vajíčko. DOMA TO ALE NEZKOUŠEJTE !!! (he, he, he)

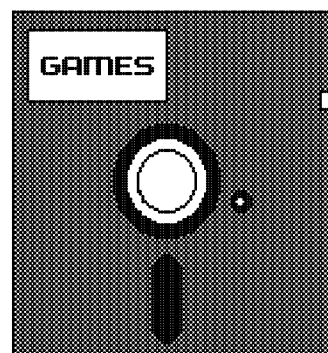
**MR. HELI** - kód pro 2. level je CAFCAHDAANJJJJJDCBXX.



**M**arcus

Klub uživatelů C-64/128

# Katalog her pro C-64/128



Zpracováno na počítači C64 pomocí DTP programu GeoPublish



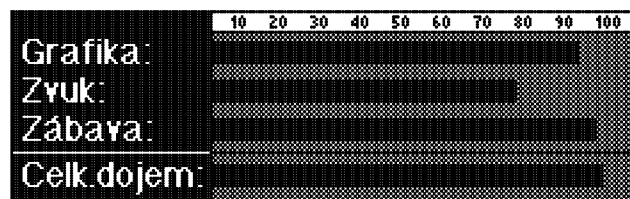
## Milí čtenáři a hráči,



Jistě jste se už těšili na nové číslo našeho (a taky vašeho) časopisu-katalogu a netrpělivě očekávali tu chvíli, kdy se vám ocitne v rukou. Nuže, tato chvíle nastala právě teď a vy si opět můžete přečíst další recenze zajímavých her, objednat si některou z nabízených novinek a s klidem konstatovat, že náš malý, avšak výkonný Commodore 64 ještě zdaleka neřekl své poslední slovo na poli počítačové zábavy a mluvit o jeho odumírání by bylo rozhodně předčasné. Kdo baží po pořádné dávce kódů, čítů a jiných fint, dnes mu bude zaručeně učiněno zadost!

Avšak nejen hrami živ je gamesník! K paňanské spokojenosti přispívají také kvalitní návody a manuály. Proto nemálo z vás potěší zpráva o tom, že k naší zatím chudší, ale o to cennější nabídce návodů (cennější proto, že vše je děláno přímo na C64 se snahou o atraktivitu návodů - tisk z laser. tiskárny, uplatnění různých fontů, mnoho grafiky přímo ze hry, atd.), tedy, že k této nabídce přibyly další tituly, např. manuál na **Zak McKrackena** s mapami a kódy, krátký návod a popis kouzel pro **Bard's Tale III**, návod k dohrání hry **Maniac Mansion** anebo populární **Last Ninja 3**, či dříve slibovaný manuál k pěkné akční adventure **Beyond Dark Castle**.

Abych se ale vrátil k recenzím (podle vašich ohlasů se vám velmi líbí, což nás samozřejmě opravdu těší). Vedle recenzí mých si dnes můžete přečíst i recenzi na Cheeky Twins 2, kterou sepsal můj přítel VIP (spolu jsme „Cheeky“ hráli ještě s jedním přítelem ve třech a na VIPovi to nejspíš zanechalo tak silné následky, že zřejmě psychicky nevydržel a musel hru prostě popsat) anebo na hru The Train, kterou nám zaslal S.Karafiát. Tím chci říct jednu věc. Psaní recenzí a vůbec tvorba časopisu není jen čistě věcí naší - na obsahu časopisu se můžete bezprostředně podílet i VY! Jak? Je to jednoduché. Chcete-li přispět také svými recenzemi, stačí je napsat v text. editoru GeoWrite, nejlépe českým fontem *California+cs* (velikost 12), v krajním případě i čitelně ručně, s připojením vašeho hodnocení hry. Tyto recenze pak po zpracování mohou tvořit část náplně některého z dalších čísel. Od příště se však změní systém hodnocení (viz obrázek), takže kromě názvu hry, firmy, roku výroby a délce na disketě napíšete hodnocení čtyřech uvedených položek v číslech, ty pak budou zobrazeny různě dlouhými proužky. Ke krátkému vystižení kladů a záporů můžete přidat pár slov do rubrik s názvy IN a OUT.



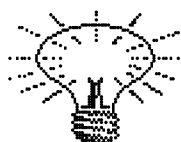
**IN:**  
barevná grafika,  
digitalizované zvuky



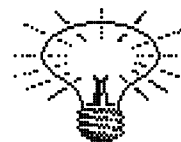
**OUT:**  
těžká hratelnost, nelze  
SAVE/LOAD game

A co na závěr? Věříme, že i tentokrát budete s naším časopisem a službami spokojeni a i nadále nám zachováte svoji přízeň. Samozřejmě se neostýchejte napsat nám své názory a nápady. Těšíme se na shledanou příště, opět na stránkách našeho časopisu-katalogu.

MARCUS



# ZÁHYSNÍK aneb Hráči sobě



## Nazdárek, gamesníci !

Tentokrát si odpustím dlouhý úvodní pokec (mnozí z vás si jistě oddechli) a přeju bez zdržování rovnou k jádru pudla. Na začátku tradičně nějaké ty dotazy a pak vás zavalím spoustou čítů, takže doufám, že ti, kteří by si případně chtěli stěžovali na nedostatek informací tohoto druhu, dnes rozhodně nedostanou žádnou šanci vylít si na mě vztek. O.K. Jdeme na to:

### Dotazy:

**Bard's Tale III: co udělat, když dojdu na správné místo a zadám teleportační kouzlo ARBO?**  
**J.Vachulka**

Jo, to je těžký, kamaráde. Kdybys věděl jak tahle věc kdysi dokázala vytočit mě (a točí stále!) Jde tu totiž o jeden zádrhel. Hra po tobě žádá kód, který najdeš jen v originálním manuálu - a je to tady. Takže pokud kódy nevlastníš, BTIII v životě nedohraješ do konce a můžeš proklínat celou galaxii. Ale to ti stejně nepomůže... A proto apeluji na všechny, kdo čtou tuto rubriku: je, u všech ďasů, někdo z vás majitelem těchto kódů? Jestli ano, prosíme o jejich zaslání. Věřte, že tím ulevíte nejméně jednomu zatuhlému pařanovi a snad se dočkáte i nějakého toho děkovného dopisu.

**Elvira 2: Jak vytáhnout klíč z akvária? Jak napodobit asistenta?**

**Stone Age: Jaký je kód pro level 99? 98. level (LURULA) nemůžu projít.**

**Sceptre of Baghdad: Kde použít rukavici, svitek a brnění? Příp. jaké je heslo pro endsequence.**

**Vendetta: Jak projít 3. level?**

**L.Lehotzký**

Hele, Laco (promiň za to tykání), ty musíš být u počítače 25 hodin denně - protože takhle pilný gamesník se hned tak nevidí. Samozřejmě ti to ze srdce přeju (aby sis nááááhodou nemyslel...), ale doufám, že nad C64 nesvačíš, jelikož nějaký ten drobek lehce zbloudí mezi čipy na „motherboardu“ hojně se vyskytující (...ehm) a bleskovým zkratem by mohl záhy učinit přítrž tvé pařbě...

Elvira 2: Nejprve použij jed na kýtu z lednice a tu pak hodíš do akvária. Pak vezmeš klíček. Napodobení asistenta - navléct bílý prac. plášť, paruku a brýle (nic jiného) a u profesora řekneš, že chceš namíchat jed (1. věta) a podáš mu recept.

**Stone Age:** Tak daleko jsem se nedostal (a ani jsem se o to zatím ještě nepokoušel), takže snad poradí někdo ze čtenářů. Za zaslání kódy dík, jsou uvedeny níže (každý pátý - to kvůli místu).

**Sceptre of Baghdad:** Tuhle hru jsem ještě ani nehrál, čili platí to samé, jako předchozí.

**Vendetta:** Za prvními dveřmi seber kabelku a papír u počítače. Vyjdi z místnosti a nahoru. U sudu najdeš další granát. Zahni doprava a zabij střelce, u sudu pak doplň střelivo. Dojdi k tanku (z bedny nahoře lze opět vzít střelivo), jdi vlevo a k malému hangáru. V posteli seber střevíc. Z hangáru rovně až k autu, kde použiješ klíče...

**Cheatmaniaci,** nastražte oči (???), zapněte počítače a natáhněte „zamrzlé“ hry, vaše chvíle právě přichází...

## Cheaty, kódy:

**After the War:** kód pro level 2 je 101069

**Fist II:** před bojem třikrát stiskněte RESTORE

**Leaderboard:** v menu-obrazovce stiskněte R, nyní můžete trénovat odpaly

**Leonardo:** zde jsou kódy k této hře: SF, MOVERS, ELITE, THRUST, CONAN a STARBYTE

**Lotus E.T.Ch.:** pro 1. hráče zadejte jméno MONSTER, dalšímu SEVENTEEN. Dvojice se nyní nemusí kvalifikovat pro další kolo.

**Mr.Heli:** CAAEGHDAAQAHAACCKCW a DAAGJJIAAQADFGADCDCR - to jsou kódy pro 2. a 3. level.

**P47 Thunderbolt:** kouzelným slůvkem do listiny High Score je ZEBEDEE. Stiskem klávesy F1 dostanete další bomby, F2 postup do další scény.

**Roller Coaster:** kódy jsou EAT ME, AAAGGG, ALIENS, COFFEE, ZARNIE, FRIGHT a TERRER

**Spindizzy:** po nahrání napište PAT a Geralt má nyní ke splnění mise nekonečně mnoho času

**Stone Age:** (kódy)

10: HIFUHI

40: BEFIBE

70: DUTUDI

15: DADOHA

45: LIDEBU

75: SOHADA

20: SAVOLI

50: HIVEBI

80: HORADI

25: BIFALO

55: BUFASE

85: DITIDO

30: DODALO

60: LEDASU

90: SAHIHO

35: SUVIBU

65: HAVUSO

95: BARIHA

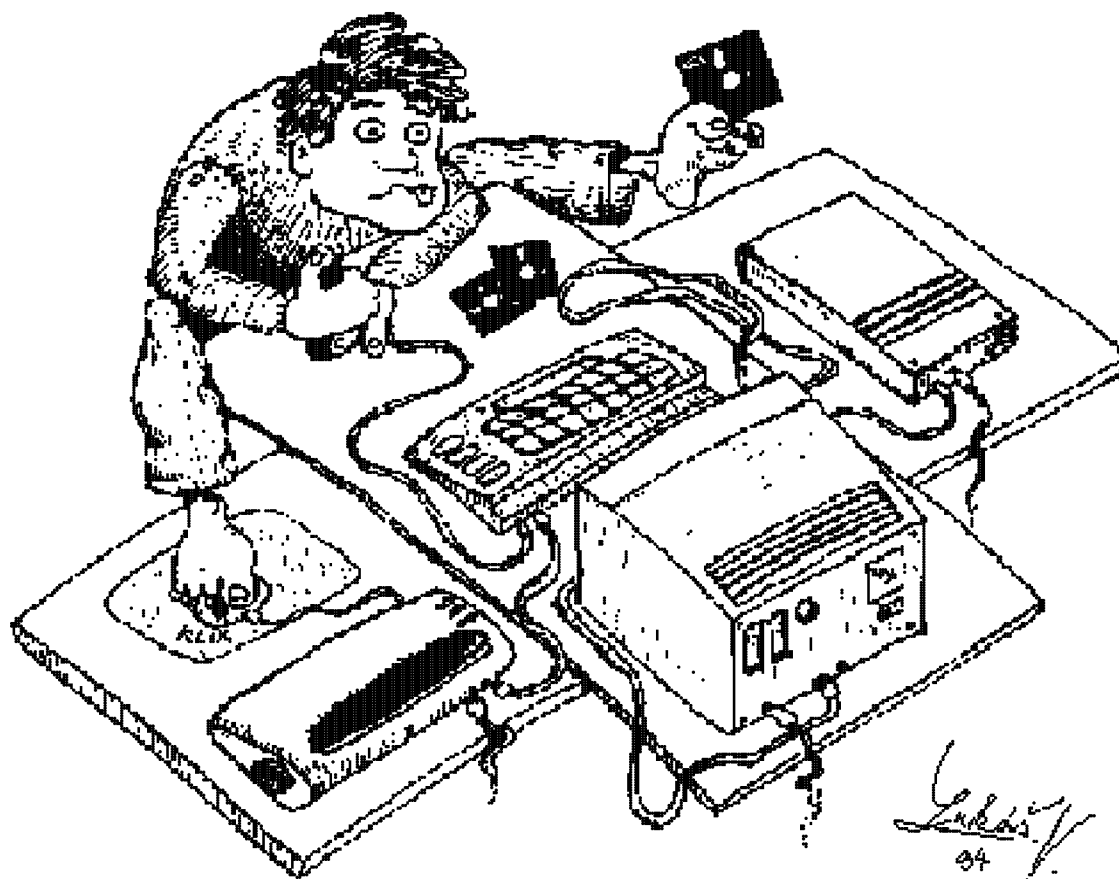
**Time Machine:** k zapnutí cheat-módu na titulní obrazovce napište VIVID IMAGE

Tak co, stačilo? Jestli ne, počkejte si na příští číslo časopisu, kde najdete opět další a další figle, se kterými hravě zvládnete nejednu obtížnou pasáž hry.



Klub uživatelů C-64/128

# Katalog her pro C-64/128



Zpracováno na počítači C64 pomocí DTP programu GeoPublish

## Nazdar všem vespolek!



Je to až neuvěřitelné, jak ten čas rychle letí. Ani jsme se nenadáli a už je po vánocích! Práce s přípravou časopisu a psaním recenzí (a to už vůbec nemluvím o tvorbě a překladu manuálů) je neuvěřitelně mnoho a proto se i tentokrát tento fakt podepsal na zpožděném vydání tohoto čísla. Ale i přes tyto a mnohé jiné problémy jsme rádi, že se podařilo uceleně uzavřít náš první ročník právě tímto dvojčíslem. Děkujeme také všem, kteří nám drželi palce a fandili nám v naší práci.

Tak dost sentimentality a vraťme se k tomu, čím vás dnes obdaříme. O recenzích se snad už ani nebudu zmiňovat, to je hotová věc. Měníme však celkové jejich grafické zpracování a systém hodnocení (doufám, že k vaší plné spokojenosti). Vyznat se v něm není nic složitého. V pravém horním rohu navíc bude vždy speciální ikonka, která určuje typ hry. Samozřejmě, že nelze přesně vymezit do škatulek jednotlivé hry, a tak tento grafický symbol bude sloužit pro přibližné zařazení. A abyste se v symbolech vyznali, zde je jejich přehled:



strategie



simulace



akční



sport



adventure



arcade



logická



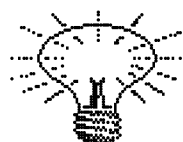
dungeon

Zalovíte-li zrakem v seznamu, jistě vám neunikne pár novinek, které jsou pro vás připraveny. Tu trošku sněhu, co přes vánoce napadla, nekompromisně spláchl déšť a vypadá to, že už si moc nezalyžujeme. Takže pravá doba pro to, abyste si provětrali mozky od všech algoritmů či pouček a dosytosti si vyhráli u svého C64. Ačkoliv, nic se nemá přehánět, neboli všeho s mírou. V případě, že vás přece jen zmůže únava a oči se vám začnou klížit, přestaňte mučit své tělo a v klidu si vychutnejte ve vodorovné poloze svou milosrdnou postel..., abyste druhý den opět svěže vstali a mohli pokračovat v započaté hře.

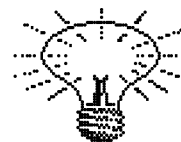
Hmmm, cvak. Opět trochu vážně. Jakoby to všechno ještě nestačilo, kromě vlastního, zbrusu nového výtisku časopisu, obdržíte navíc jako bonus „Malý závislácký kalendář pro rok 1995“ (autorem kresby je můj přítel Lukáš Vlček) - ať vám slouží.

Na závěr vám přeji nespočet dalších příjemných chvil strávených u počítače a samozřejmě nejen u něj. Tak si to pěkně užijte!!!

MARCUS



# ZÁKYSNÍK aneb Hráči sobě



## Dnes opět něco pro ty, kteří rádi vyhrávají!

V dnešním Zákysníku najdete další sérii triků, kódů a čítů, které vám (jak sám titulok napovídá) ulehčí cestu k vítězství nad mnoha neprostopně se tvářícími hrami. Takže už neotálejte a „vzhůru dolů“!

**AMC (Dinamic):** kódy jsou - 2: Nostromo, 4: Discovery, 6: Enterprise, 8: Dagobah.

**Bruce Lee:** postupte s figurkou k rotujícímu talíři a obdržíte 99 životů.

**Bushido:** některé recepty pro kouzla:

Lizard Skin + Witch Weed = Fear

Witch Weed + Fairy Fungi = Repal

Venom + Fairy Fungi = Unseen

Phoenix Egg + Venom = Destroy

Moondust + Lizard Skin = Omen

Fairy Fungi + Lizard Skin = Heal

**Chase H.Q.2:** Následující procedura funguje s joystickem s autofire-funkcí. Jakmile se zločinec objeví ve výhledu, zapněte autofire. Se stisknutým Space je pak jednodušší výtečníka sledovat.

**Cyberoid:** pokud zvolíte v úvodním menu klávesy Y, X, E a S, dostanete nekonečně mnoho kosmických lodí.

**Eliminator:** všechny kódy: AMOEBA, BLOOGB, CHEENI, DOINOK, ENIGMA, FLIPME, GEEGEE, HANDEL, ICICLE, JAMMIN, KIHONG, LAPDOG, MIKADO.

**Hammerfist:** v High-Score vložte TAEHC OT TNAW I. Ve hře se pak pomocí stisku F7 dostanete o level dále.

**Maniac Mansion:**

Důležitá telefonní čísla: 1547, 2275, 5234, 3444, CB Funk: 1977, 1138, 9111, O525, 3412.

Trezor-čísla: 4186, 3621, 1230, O120 Dveře laboratoře: 5858, 3301, 7572, 8640

**Matchpoint:** při každém podání držte stisknutou klávesu CONTROL. Teď váš protivník zaručeně žádný míč nechytí.

**Nebulus:** když se stiskne zároveň klávesa „šipka vlevo“, „šipka nahoru“ a „J“ společně s jedním z čísel 1 až 8, přenesete se do dané úrovně.

**Neatherworld:** při držení tlačítka dvakrát stiskněte číslo nula. Výsledek: přesun do dalšího levelu.

**Oil Imperium:** během vrtání mění kombinace kláves CTRL a RUN/STOP tvrdost horniny. K získání dalších peněz stiskněte CTRL, RUN/STOP a „šipku vlevo“.

**Parallax:** průchozí kódy jsou - STACK, SALON, JEWEL, PARCH a GLOBE.

**Stone Age:** zde je posledních pět kódů pro úrovně 96 až 100: LOHUBI, BATIDU, LURULA, HIHESO, LITIHE.

**Total Recall:** kouzelné slovíčko pro High-Score zní LIFE STILL GOES ON. Když pak zastavíte hru podržením F1 a stisknete Space, postupujete do dalšího levelu.

**Vendetta:** stiskněte zároveň klávesy P, O, L a M. Počítačový kód v první úrovni zní 0111000.

**Zaxxon:** Na titulní obrazovce vložte RED.

Tak to bylo pro tentokrát a vůbec pro toto číslo vše, věříme, že jste se dobře pobavili a doufáme, že nám i nadále zachováte přízeň.

S vámi všemi se loučí

 Marcus

PF

1995

**Leden**

Po	2	9	16	23	30
Út	3	10	17	24	31
St	4	11	18	25	
Čt	5	12	19	26	
Pá	6	13	20	27	
So	7	14	21	28	
Ne	1	8	15	22	29

**Únor**

Po	6	13	20	27
Út	7	14	21	28
St	1	8	15	22
Čt	2	9	16	23
Pá	3	10	17	24
So	4	11	18	25
Ne	5	12	19	26

**Březen**

Po	6	13	20	27	
Út	7	14	21	28	
St	1	8	15	22	29
Čt	2	9	16	23	30
Pá	3	10	17	24	31
So	4	11	18	25	
Ne	5	12	19	26	

**Duben**

Po	3	10	17	24	
Út	4	11	18	25	
St	5	12	19	26	
Čt	6	13	20	27	
Pá	7	14	21	28	
So	1	8	15	22	29
Ne	2	9	16	23	30

**Květen**

Po	1	8	15	22	29
Út	2	9	16	23	30
St	3	10	17	24	31
Čt	4	11	18	25	
Pá	5	12	19	26	
So	6	13	20	27	
Ne	7	14	21	28	

**Červen**

Po	5	12	19	26	
Út	6	13	20	27	
St	7	14	21	28	
Čt	1	8	15	22	29
Pá	2	9	16	23	30
So	3	10	17	24	
Ne	4	11	18	25	

**Červenec**

Po	3	10	17	24	31
Út	4	11	18	25	
St	5	12	19	26	
Čt	6	13	20	27	
Pá	7	14	21	28	
So	1	8	15	22	29
Ne	2	9	16	23	30

**Srpen**

Po	7	14	21	28	
Út	1	8	15	22	29
St	2	9	16	23	30
Čt	3	10	17	24	31
Pá	4	11	18	25	
So	5	12	19	26	
Ne	6	13	20	27	

**Září**

Po	4	11	18	25	
Út	5	12	19	26	
St	6	13	20	27	
Čt	7	14	21	28	
Pá	1	8	15	22	29
So	2	9	16	23	30
Ne	3	10	17	24	

**Říjen**

Po	2	9	16	23	30
Út	3	10	17	24	31
St	4	11	18	25	
Čt	5	12	19	26	
Pá	6	13	20	27	
So	7	14	21	28	
Ne	1	8	15	22	29

**Listopad**

Po	6	13	20	27	
Út	7	14	21	28	
St	1	8	15	22	29
Čt	2	9	16	23	30
Pá	3	10	17	24	
So	4	11	18	25	
Ne	5	12	19	26	

**Prosinec**

Po	4	11	18	25	
Út	5	12	19	26	
St	6	13	20	27	
Čt	7	14	21	28	
Pá	1	8	15	22	29
So	2	9	16	23	30
Ne	3	10	17	24	31