

ANO,

dlouho očekávané hře

MĚSTO ROBOTŮ II

s podtitulem

Je 7 GIPSů moc?

pro počítače

ZX-Spectrum a *kompatibilní*

PMD-85 a *kompatibilní*

zbývají k dokončení poslední kilobajty!

Ale Vy se již dnes můžete přihlásit do

SOUTĚŽE O CENY,

která bude opět s hrou spojena a která bude odstartována heslem (tentokrát dobře utajeným!) na začátku prosince.

Neváhejte - objednávejte, první cena - **PC/AT** - jistě stojí za 99,- Kčs (kazeta, příručka a startovně) + poštovné podle vzdálenosti.

Pro **Junior Progres** hru připravuje

Autory hry jsou:

*ing. Vít Libovický
a Honza Mercl*

**PC agency
GAMES**

Nejdříve si připomeňme obsah prvního dílu

Náš hrdina, kosmonaut Karel, ztroskotal na neznámé planetě poblíž města. Vstoupil do něj a zjistil, že je opuštěné, i když ne tak docela - bylo plné robotů, jejichž elektronické úmysly vůbec nebyly přívětivé. Po cestě plné nástrah se mu podařilo nalézt starodávnou raketu, naplnit ji radioaktivním palivem a odstartovat na cestu k vytoužené Zemi. Celé dobrodružství popisuje první díl nazvaný **MĚSTO ROBOTŮ**.

Co očekává hráče v druhém dílu

Jak již bylo řečeno, raketa, kterou Karel cestuje domů, není nejnovější. Proto není divu, že se cestou porouchá. Naštěstí je poblíž hvězda s planetární soustavou. Na jedné z planet Karel přistane a těší se na setkání s obyvateli, patrně humanoidními a na vysokém stupni technického vývoje, jak lze soudit ze staveb, kterými je pokryta značná část povrchu planety. Ale... Místo obyvatel opět jen elektronika - i když inteligentní, možná až příliš. Před Karlem se otevírá nekonečná řada problémů a otázek. Kde jsou obyvatelé? Co se s nimi stalo? Kdo koordinuje činnost robotů? Kdo řídí provoz celé planety? Opravdu celé? Jak přelstít inteligenci? Čeho se najíst? Kde sehnat kyslík k dýchání? Jak se odsud dostat?... Takové zásadní i zcela přízemní otázky musí řešit náš hrdina v druhém dílu majícím název **MĚSTO ROBOTŮ II** (Je 7 GIPSŮ moc?).

Nebojte se o Karla, vše dobře dopadne, pokud si ovšem včas objednáte druhý díl! Vše může dopadnout dobře i pro Vás, když budete mít plnou hlavu dobrých nápadů a vyřešíte hru jako první!

Přesné propozice soutěže dostanete v příručce, zde jen základní body:

- do soutěže se přihlašujete tím, že si hru objednáte
- hra bude distribuována od začátku listopadu podle pořadí objednávek
- hra bude zakódována pomocí hesla, takže půjde nahrát ale ne spustit
- heslo bude vyhlášeno hromadným sdělovacím prostředkem na začátku prosince (přesný termín a médium bude uvedeno v příručce)
- kód řešení zašlete telegramem s uvedením data a hodiny
- nejrychlejší řešitel vyhraje počítač typu IBM/PC/AT, menší ceny čekají i na další řešitele
- pokud nevyhrajete - nezoufejte, chystají se další pokračování!

Pozn. Nevíte co je to GIPS? Napovíme Vám, že zkratka MIPS znamená rychlost počítače milión (mega) instrukcí za vteřinu.

PRAVIDLA HRY

„MĚSTO ROBOTŮ II“

Do soutěže se může přihlásit každý občan, který vyplní objednávací lístek a uhradí prokazatelně hru (kazeta MG OP 20 a manuál). Soubor hry MC Kčs 99,— bez poštovního a balného. Přihlášky se přijímají do 14. 11. 1990. Osobní údaje na korespondenčním lístku vyplňte úplně a čitelně na obou stranách. Žádáme Vás, abyste na rubové straně doplnili nad rodné číslo i příjmení a jméno v uvedeném pořadí (není předtíženo).

Na objednávatelce nezapomeňte zaškrtnout druh počítače. Hra je určena pro tyto počítače:

ZX — Spectrum a kompatibilní

PMD 85 kompletní

Zbrojováček spolupracující s kazetovým magnetofonem

Soutěžní hra je o ceny. Vyhrává nejrychlejší řešitel. Při vyhodnocení rozhoduje rychlost vyřešení a rychlost zaslání správného řešení. Kód řešení je nutné zaslat ihned a to telegramem 0311/3892 nebo faxem 0311/4306 s uvedením dne a hodiny odeslání (platí údaje spojů). Od 16. 12. 1990 je zajištěna nepřetržitá služba.

Hra bude expedována dle došlých objednávek na dobírku od 10. 10. 1990 do 15. 11. 1990. Při přímém prodeji v pobočce Beroun musí soutěžící vyplnit objednávací lístek pro jednotnou evidenci.

V zájmu soutěžícího je, aby si na upozornění pošty ihned dobírku vyzvedl. Jinak by nám pošta zásilku vrátila s tím, že nebyla vyzvednuta v uložené době. Pokud upozornění z pošty nedostanete, informujte se ve vlastním zájmu na příslušné poště osobně. Mohlo by se stát, že by soutěžící v době vyhlášení hesla kazetu s hrou neměl (pošta nedoručí).

V období od 10. 10. 1990 do 1. 12. 1990 je možné uplatnit reklamace nahrávky programu, pořadatel zaručuje vysokou kvalitu nahrávky.

Heslo pro zahájení hry bude vyhlášeno dne 16. 12. 1990 na programu ČST F 1 v pořadu reklamy — blok od 19 do 20 hodin.

O prvním místě a dalším pořadí rozhodne dokladované vytištění (telegram, fax) prvních a dalších luštitelů. Pořadí bude evidováno do 50. místa.

Kontrola hry a pořadí bude zajištěna státním notářem a porotou složenou z 8 správných luštitelů. (Pořadatel jim hradí cestovné a pobyt). O členech poroty rozhodne los a jejich souhlas.

Objednávací lístek a doklad o úhradě (složenko), jsou řádné doklady pro vydání výhry.

Hlavní výhra soutěžní hry je počítač PCAT a pak dalších 10 cen — odborná literatura, vše v celkové hodnotě 65 000,— Kčs.

JuniorProgres
pošt. schr. 127
266 01 Beroun