8/92

BIT

29 Kčs

ATARI XE, XL
ATARI ST, STE
AMIGA 500 - 2000
COMMODORE 64
ZX SPECTRUM
DIDAKTIK M, GAMA

MESAČNÍK PRE POUŽÍVATEĽOV DOMÁCICH POČÍTAČOV

BLACK CRYPT
dosiaľ najlepší Dungeons & Dragons

Dizzy zomrel, nech žije Seymour!

COMMODORE AMIGA 600
konkurencia japonským konzolám?

OCTOPUSSY
najkrajšie spracovanie Jamesa Bonda pre ZX Spectrum

Súťaž o počítač Amiga 500 plus a ďalších 50 cien!

Radosti a starosti s počítačom SAM COUPÉ

ULTRASOFT

HOLÝMI RUKAMI PROTI RÍŠI ZLA

SINCLAIR – DIDAKTIK

ULTRASOFT spol. s r. o., poštový priečinok, pošta 29, 826 07 BRATISLAVA

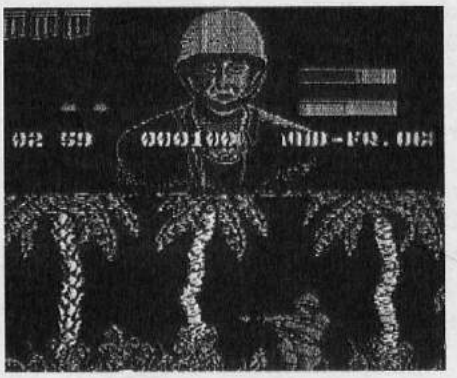
OBSAH ČÍSLA 8/92

PRAVIDELNÉ RUBRIKY

04 Listáreň
05 Zo softwarových kuchýň
06 Prvá pomoc
07 Nové počítače ..... AMIGA 600
10 Rozhovor s autorom ..... RADOSLAV MARUŠA (dokončenie)
11 Rebríčky najúspešnejších hier
12 Návod ku hre ..... G.I.HERO, NINJA
17 Tipy a triky ..... POKE DO HIER PRE ZX SPECTRUM
20 Poster ..... OCTOPUSSY
23 Oprášené programy ..... THE WAY OF EXPLODING FIST
28 Recenzia systémového programu ..... ART STUDIO (dokončenie)
29 Z koša na odpadky ..... ROAD RUNNER
30 Čo nás čaká (a neminie ?) ..... ASTROBALL
31 Súťaž ..... STANETE SA MAJITEĽOM NOVEJ AMIGY 500+ ?
34 Programujeme v strojovom kóde
35 Zázraky v Basicu ..... PROGRAM DISKETE RUN PRE D40

RECENZIE

14 PIPEMANIA
15 TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2
16 F.I.R.E.
18 PITFIGHTER
26 SUPER SEYMOUR
27 OCTOPUSSY

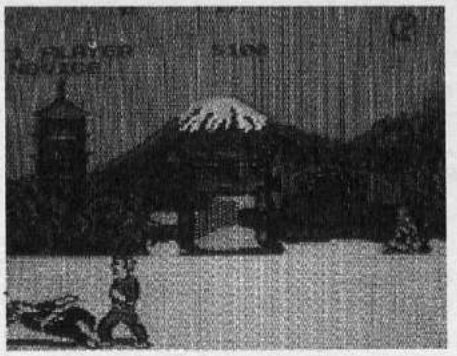


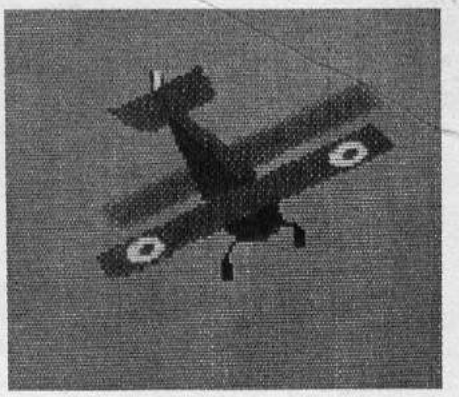
MEGA RECENZIE

08 BLACK CRYPT
32 KNIGHTS OF THE SKY

MAPY HIER

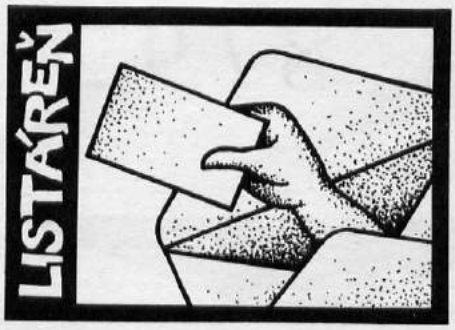
19 G.I.HERO
22 NINJA





BIT Časopis pre používateľov domácich počítačov so zameraním prevažne na herný a systémový software.

Vychádza ako mesačník, dvanásťkrát do roka. 11.číslo (8/92)
Adresa redakcie: BIT, poštový priečinok, pošta 29, 826 07 Bratislava; **Telefón:** 07/239 739
Tlač: Slovenská Grafia a.s., Pekná cesta 10, 835 03 Bratislava; **Distribúcia:** PNS, MEDIAPRINT - KAPA, ULTRASOFT a súkromní kolportéri
ISSN: 1210-0242; **Registračné číslo MK SR:** 298/90; **MIČ:** 49 049
Cena jedného čísla: 29,- Kčs, polročné predplatné: 150,- Kčs, celoročné predplatné: 288,- Kčs
Objednávky na predplatné prijíma: BIT, poštový priečinok, pošta 29, 826 07 Bratislava
Šéfredaktor: Ludovít Wittek; **Redaktor:** Ivo Slávik; **Grafická úprava:** Viktor Kubal ml.; **Technický redaktor:** Miroslav Janov
Neobjednané príspevky redakcia nevracia. Vydáva: ULTRASOFT, spol.s r.o., poštový priečinok, pošta 29, 826 07 Bratislava
Podávanie novinových zásielok povolené Riaditeľstvom pôšt Bratislava č.j. 3 410 dňa 11.11.1991.



TULEŇ, ALEBO TUČNIAK?

SÚ HODNOTENIA HIER OBJEKTÍVNE?

MONITOR KONTRA TELEVÍZOR

Pozitívnych a povzbudivých ohlasov na časopis BIT chodí do našej redakcie veľmi mnoho. Už by sme si podľa nich mohli myslieť, že sme najlepší počítačový časopis na svete, ale predsa len to tak asi nebude. Každý mesiac nám príde aj nejaký ten kritický list. Tento mesiac prišiel iba jeden, ale myslím si, že skutočne stojí za to.

Vážená redakce BITu!

Dostalo se mi do rukou třetí číslo Vašeho časopisu a musím říci, že je to místy pěkné čtení. Proč místy? Protože se zde objevují podivné recenze podepsané značkou -yves-. Pohrdavý způsob, jakým tento člověk píše, se mi nelíbí. Například u Toobina -yves- píše, že se nedokáže smířit s myšlenkou, že někdo plave na duši a "střílí". Za prvé, když už na tom kole plavete, střílet se dá velice snadno (z praku atp.) a za druhé ve hře nestřílíte, nýbrž házete plechovky sesbírané cestou. Lev co střílí, skutečně není lev, ale sfinga. A proč by nám sfinga nemohla zkomplikovat cestu? Mimořádně komicky nepůsobí "tuleni", co skáčou do vody, ale fakt, že pan -yves- nerozezná tuleně od tučňáka. Jestlipak si třeba neplete taky brojlera s bojlerem? A nikde není psáno, že Toobin nepatří mezi otužilce. Program je navíc vybaven perfektní hudbou (128k a Gama 80k s AY), která je pokaždé jiná pro další úsek plavby a nádherně dokresluje děj.

Ovšem co si pan -yves- dovolil v recenzi na Terminátora 2, je už příliš. Rozšiřovat zprávy o podplácení redaktorů časopisu YOUR SINCLAIR je podle mého doslova sprosťáctví. Co si mám myslet o procentech, které uděluje váš časopis?

Vcelku se BIT velmi dobře čte, a myslím, že mu už není co vytknout.

S pozdravem "Sláva Spectru!"

Abraham ZHÁNĚL,
STŘÍTĚŽ U Č.TĚŠÍNA

Myslím, že sa všetci zhodneme na tom, že Too Bin má vynikajúcu hudbu, ktorej autorom je Matt Furniss. Diskutovať o tom, či sa z plávajúcej pneumatiky dá alebo má strieľať, nemá v počítačovom časopise zmysel. Podstatné nie je ani to, či v tejto hre sú na brehu sfingy alebo ležiace levy, pretože ani jeden z nich podľa mňa žiadnemu plávajúcemu telesu nedokáže znepríjemňovať život, pravda, s výnimkou hry Too Bin. Rovnako nie je vôbec podstatné, či sú po brehoch tulene, alebo tučniaky. Väčšina z nás na vlastné oči nevidela ani jedno z týchto zvierat a každý nemusí byť odborník v oblasti zoológie. Podstatné je podľa mňa to, že jedna rieka či potok nemôže súčasne tiecť na rovníku aj na Severnom póle. Na druhej strane treba uznať, že keď niekomu nevadí, že mu sfingy znepríjemňujú život, prečo by mu mal vadiť prechod z trópov do krajiny večného ľadu?

Recenzia na Terminátora 2 bola podľa mňa celkom dobrá. Nedostatky tejto hry dokumentoval aj obrázok, ktorý ukazoval na hlavné vady tohto nepodareného projektu. No a pokiaľ sa týka redaktora časopisu Your Sinclair, o ktorom som zo žartu povedal, že bol podplatený, k tomu iba toľko. Vôbec som nečakal, že by to niekto mohol brať vážne. Preto ma veľmi prekvapuje, že to Abraham takto démonizuje a nazýva "sprosťárnou".

Na záver by som sa chcel ešte dotknúť témy, ku ktorej sa často vyjadruje aj mnoho ďalších čitateľov. Sú to hodnotenia hier. Abraham kladie otázku, že čo si má myslieť o percentách, ktoré udeľuje náš časopis. Je to veľmi jednoduché a prosté. Ten, kto napíše recenziu na hru, je s ňou viac-menej oboznámený a má teda právo udeliť hre hodnotenie, ktoré podľa jeho mienky zodpovedajú jej kvalitám. Vlastnosti hry sa nedajú odmerať nijakým metrom, tlakomerom, teplomerom, atď., iba tým, ako sa komu ktorá hra páči. A pritom nie je nič zvláštneho, keď sa určitá hra niekomu páči a niekomu zasa nie. Každý má predsa iný vkus. Hodnotenia teda nie sú ničím iným, ako subjektívnym názorom autora recenzie, ktoré by mali čitateľovi poslúžiť pre jeho základnú orientáciu, aké vlastnosti uvedená hra má. Robí sa to tak aj v ostatných časopisoch podobného zamerania a nikto doteraz nič lepšie nevymyslel.

- yves -

O monitoroch pre Amigu sme už niečo písali. Keďže čitatelia majú v tejto oblasti ešte množstvo nezodpovedaných otázok, budeme sa tejto téme venovať aj dnes.

Vážená redakce!

jsem majitelem počítače AMIGA 500+ a rozhoduji se, zda si mám pořídit monitor. Zajímalo by mně, jaké výhody nebo nevýhody má monitor oproti normální televizi?

S pozdravem

Zdeněk HODOUŠ,
DOBROVICE

Monitor patrí jednoznačne k základnému vybaveniu domáceho i profesionálneho počítačového pracoviska. Je to najdokonalejší spôsob, ako čo najvernejšie zobraziť grafiku a text z počítača, alebo ak chcete, obsah obrazovej pamäte (Video RAM). Monitor je pevne nastavený na jednu pracovnú frekvenciu, čo zaručuje presné a stabilné "naladenie" obrazu. Televízory sú iba náhradou monitora. Začali sa na tento účel používať iba preto, že mnohí ľudia boli natoľko chudobní, že si relatívne nákladný monitor nemohli dovoliť, zatiaľ čo televízor už doma mali. Televízor má vo všeobecnosti menej kvalitný obraz. Televízne vysielače pracujú v oblasti ultra-krátkych vĺn. Preto ak chceme na televízore naladiť počítač Amiga, musíme k nemu pripojiť konvertor, ktorý nám videovýstup z Amigy prevedie do oblasti UKV. V televízore sa zasa UKV signál prevádza späť na normálny videosignál. Pri týchto procesoch nutne dochádza k určitým stratám a tým aj k čiastočnému znehodnoteniu obrazu. Preto ak sú finančné prostriedky k dispozícii, treba sa rozhodnúť pre kúpu monitora.

- yves -

HUMANS BUDE ZHOTOVENÝ NA ŠTÝL LEMMINGS

OCEAN A ICH NOVÉ OCEĽOVÉ MRAVCE

DELIVERANCE BUDE AJ NA AMIGE

❒ Firma CODE MASTERS, ktorá bola kedysi na periférii záujmu, je v súčasnosti pravdepodobne najaktívnejšou firmou pre ZX Spectrum. Do predaja už prišla hra SUPER SEYMOUR, ktorú možno považovať za veľmi vydarenú. Okrem toho budú čoskoro dostupné hry SOCCER PINBALL a MEAN MACHINES. SOCCER PINBALL bude veľmi podobný ostatným hrám typu Pinball s tým rozdielom, že na hracej ploche je nakreslené futbalové ihrisko s jednou bránou. Cieľom hry bude usmerňovať loptu tak, aby padla do bránky. MEAN MACHINES je zasa hrou, ktorá by mohla zaujať priaznivcov počítačovej jazdy na aute. Nejde však o simulátor. Pohľad na auto a trať bude zhora. Cieľom hry bude prejsť päť rôznych tratí veľmi vysokou rýchlosťou, aby sme sa zmestili do predpísaného časového limitu. Obe hry budú farebné s kvalitnou grafikou.

❒ ALTERNATIVE tiež nikdy nepatrili k vychýreným firmám, preto sa čaká, či nastane určité zlepšenie v ich nových hrách pre Spectrum. Budú to SCOOTY AND SWEEP 2, ALVIN AND THE CHIPMUNKS a BANGERS AND MASH. Názvy nám prezrádzajú, že ide o hry určené tým najmladším.

❒ Posledná novinka z oblasti hier pre Spectrum bude od novej firmy BEYOND BELIEF. Doteraz vytvorili iba dve hry o ktorých možno povedať, že nestáli za nič. Momentálne však pracujú na hre BIFF, ktorá na prvý pohľad vyzerá vynikajúco. Ide o hru podobnú sérii DIZZY.

❒ Veľmi zaujímavý projekt pripravuje firma OCEAN. Ich hra s názvom SIM ANT bude simulovať situáciu, pri ktorej našu planétu napadnú obrovské elektronické mravce. Originálny koncept tejto hry vymyslela programátorská skupina MAXIS, ktorá sa vo svete preslávila najmä hrou SIM CITY. Hra SIM ANT bude zaiste veľmi príjemným prekvapením. Pripravujú sa verzie pre počítače AMIGA, APPLE MACINTOSH a IBM PC.

❒ Firma MILLENIUM pripravuje zaujímavú hru s ekologickým námetom GLOBAL EFFECT. Podľa vyjadrenia autorov budú v tejto hre využité najlepšie prvky hier SIM CITY, SIM EARTH a POPULOUS. GLOBAL EFFECT sa bude predávať vo verziách pre Amigu a IBM PC. Pre Amigu však MILLENIUM pripravujú ešte ďalšiu hru. Bude to strategická vojnová hra s názvom STEEL EMPIRE. Budú ju môcť hrať až piati hráči naraz. Cieľom hry je boj o moc nad svetom.

❒ Králi leteckých simulátorov MICROPROSE dokončujú hru B-17 FLYING FORTRESS. Bude to simulátor lietadla Boeing B-17, ktoré bolo hojne používané v 2. svetovej vojne. Zatiaľ sa pracuje na verzii pre Amigu.

❒ HUMANS bude názov hry pre Amigu, na ktorej pracuje firma MIRAGE. Bude to napodobenina hry LEMMINGS, avšak od tejto hry sa bude v určitých veciach výrazne odlišovať. Namiesto Lemmingov sa tu stretneme s ľuďmi. Nebudú to však súčasníci, ale diví strapatí praľudia s drevenými a kamennými nástrojmi. Keďže tieto postavy budú oproti Lemmingom oveľa väčšie, budú mať pravdepodobne lepšiu animáciu a hra dostane nové dimenzie. Aj autori hry odmietajú tvrdenie, že by išlo iba o napodobeninu hry Lemmings. Podľa nich bude animácia postáv oveľa lepšia a jednotlivé levely sa budú viac od seba líšiť, či už po stránke grafickej, alebo taktickej.

❒ Firma CORE DESIGN opäť pripravuje vynikajúcu hru! Jej názov bude JAGUAR XJ220 a už názov prezrádza, že to bude ohromne rýchla jazda automobilom. Na prvý pohľad by sa mohlo zdať, že ide o podobnú hru, ako bola napríklad LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 2. JAGUAR XJ220 však bude mať oveľa lepšiu grafiku, ktorá sa s predchádzajúcimi hrami tohto typu nedá porovnať. Nuž, vývoj ide ďalej.

❒ Hra DELIVERANCE už na 8-bitových počítačoch dávno existuje. Na Amige však doteraz chýbala. Pretože sa jedná o vynikajúcu hru, firma 21st CENTURY ENTERTAINMENT sa podujala na jej tvorbu. Deliverance na Amige bude mať 4 levely a vynikajúcu grafiku.

❒ Firma THALAMUS sa tentokrát zamerala na futbalový program. V súčasnosti pracuje na projekte s názvom ARSENAL FC - COMPUTER GAME. V tejto futbalovej hre by mali byť obsiahnuté akčné prvky, ako aj prvky manažérske.

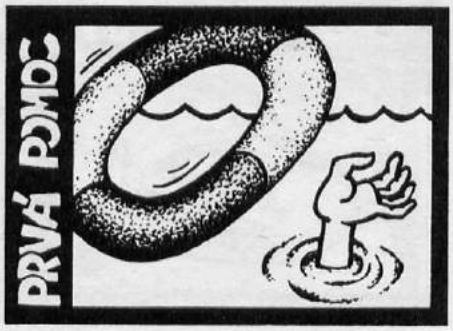
❒ Pre Amigu sa však pripravuje aj ďalší futbalový program s prostým názvom LIVERPOOL. Pracuje na ňom firma GRANDSLAM.

❒ Nemecká firma BLUE BYTE sa podujala na programovanie veľmi zaujímavej strieľačky. Bude mať názov APIDYA a trocha by sa mala ponášať na hru NEMESIS. Podľa tvrdenia autorov by hra mala mať veľmi rýchly horizontálny scrolling a takmer celú obrazovku využije na pohyb útočiacej osy.

❒ Do predaja by už čoskoro mala prísť aj hra DARK SEED od firmy MIRAGE. Mala by to byť nová sci-fi adventúra s plne digitalizovanou grafikou a perfektnou animáciou. Zatiaľ sa plánujú iba verzie pre IBM PC a Amigu.

❒ AUDIOGENIC sa rozhodli vydať hru WORLD CLASS RUGBY - THE 5 NATIONS. Oproti pôvodnej verzii s názvom WORLD CLASS RUGBY by mala nová verzia obsahovať isté zlepšenia. Ide najmä o lepšiu taktiku počítača, opakovanie akcií (action replay) a aj samotné ovládanie. Práve tieto veci boli na staršej verzii najviac kritizované.

❒ Firma MINDSCAPE po dokončení strategicko-dobrodružnej hry ULTIMA 6 pripravuje vydanie ďalšej hry, ktorá bude mať názov D/GENERATION. Má to byť akčná adventúra a autori si údajne dávajú záležať najmä na grafike. Hra bude mať 120 miestností, vynikajúcu animáciu a pôsobivé zvukové efekty. Firma pracuje na verziách pre Amigu, Atari ST a IBM PC.



AKO SA HRÁ INDIANA JONES 4?

JE F.I.R.E. VADNÝM PROGRAMOM?

ZÁHADA HLAVOLAMU KONEČNE VYRIEŠENÁ!

OTÁZKY

8081: Mám doma novú hru INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS a počítač ZX Spectrum 128kB. Bohužiaľ, vôbec neviem ako by sa malo v hre postupovať. Poradíte mi?

Fero VOJTEK, BRATISLAVA

8082: Vlastním hru F.I.R.E., ale mám jeden problém. Počas hry sbírám normálně kuličky s písmenem B. Když seberu třeba dvě, tak mi bliká políčko MULTI. Já ji však nechci aktivovat a chci mít laser. Jenže než seberu další kuličku s B, tak se mi blikající volba sama aktivizuje. Proto by mě zajímalo, jestli je to nějaká závada, nebo je to tak naprogramované.

Petr MOROVEC, NOVÝ KOSTEL

8083: Zná někdo z čtenářů heslo pro hru SENDA SALVAJE 2? Za pomoc předem děkuji.

Stanislav MÜLLER, BROUMY

8084: Aká úloha je v hre INDIANA JONES 3, aby som postúpil do ďalšieho levelu?

Ján KRÁLIK, BRATISLAVA

8085: Vlastním hru HAMMERFIST. První místnost jsem udělal bez problémů, ale v druhé místnosti se mi nepovedlo otevřít dveře. Nevlastní někdo manuál k této hře a neporadil by mi jak na to mám jít?

K.KOPECKÝ, ŽĎÁR NAD SÁZAVOU

8086: Problémy mi dělá hra RECOVERY. Po zdolání několika místností po startu se dostanu do plynové komory, ze které se nemohu dostat dál. Kdo mi poradí, jak se dostat ven a varuje mě před dalším nebezpečím?

Miroslav NÁPLAVA, MORAVSKÝ PÍSEK

8087: V hre TAU CETI odo mňa hra stále pýta nejaký kód, alebo heslo. Poradí mi niekto?

Radovan DOBOŠ, SEREĎ

8088: Ve hře INDIANA JONES 3 od Františka Fuky nevím, co mám udělat ve městě, do kterého dojdu po vystoupení z letadla. Stále netuším, co mám udělat s dynamitem.

Petr SKALICKÝ, LIBEREC

8089: S hrou INDIANA JONES 3 od Františka Fuku má problémy aj Ján SLAMA, majiteľ Didaktiku M. Nemôže nájsť správnu cestu cez bludisko pri vstupe do chrámu skazy. Preto prosí majiteľov tohto počítača o pomoc.

Ján SLAMA, BANSKÁ BYSTRICA

8090: V hre MYTH som sa dostal do druhého levelu, kde moja cesta predčasne skončila pred trojhlavým drakom. Neviem, ako ďalej, ani ako poraziť draka.

Ľuboš TADANEC, KOMÁRNO

ODPOVEDE

3045: Nejdříve najdeme u Šmejkalovy ohrady (na S od Kšírovy chemičky) peníze, za které si koupíme věci, jež potřebujeme k cestě do Stínadel: žlutý špendlík, lano a lopatku. Se špendlíkem připíchnutým na klopě se již můžeme vydat do Stínadel. Nejprve přijdeme do Slepé uličky, kde vezmeme padesátikorunu, za kterou koupíme na druhé straně ve skautských potřebách baterku. Nakoupili jsme si výzbroj a můžeme se tedy vydat do kostela sv.Jakuba. K okénku ve výšce 4m přivážeme lano, po kterém se dostaneme dovnitř. Zde musíme rozsvítit baterku. Nahoře na zvonici najdeme deník, z nějž se dozvíme, že Tleskačova kůlna leží v Zámečnické ulici. V kůlně překopeme lopatkou podlahu a najdeme klíč. Vrátíme se do svatojakubského kostela na ochoz, kde jsou dvířka. Ta odemkneme klíčem z Tleskačovy kůlny. Za dvířky si přečteme oznámení o konání voleb Velkého Vonta. Vyjdeme z místnosti, ale hned se vrátíme. Zde již končí volba Velkého Vonta. Vezmeme Ježka v kleci a ihned se vracíme do klubovny Rychlých Šípů. Tím je ZÁHADA HLAVOLAMU vyřešená.

Antonín SLAVÍK, KARLOVY VARY

4043: Zvýšte výkon motorov asi na 3/4 (plynový pedál - klávesy CAPS SHIFT a Z) a sledujte stúpanie rýchlosti. Pri rýchlosti 150 míľ za hodinu môžete stúpať (klávesa 3). Akonáhle sa lietadlo odlepí od zeme, zasuňte podvozok (klávesa U), ale pozor! Podvozok nesmie byť vysunutý pri rýchlosti väčšej ako 300 míľ za hodinu.

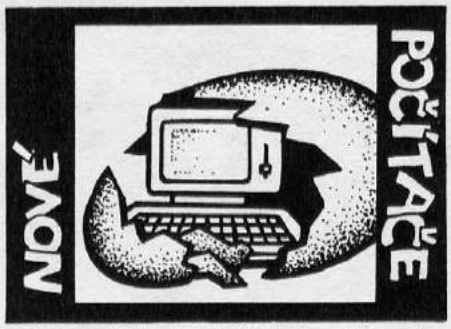
Márius PALIGA, BRATISLAVA

4048: Dostaneš se tam pomocí balónu. Ovšem napřed seber měch a pergamen. Vlez do balónu a použij pergamen. Balón začne stoupat a v této chvíli použij měch. Ten tě odnese na stranu a jakmile budeš nad kopcem, použij úplně jiný, jakýkoliv předmět. Balón klesne a ty můžeš jít pro tabletky.

David KOLÁŘ, CHODOV

4050: Obličej byl chybně sestaven. Mezi detaily některých částí (brady, uší,...) jsou totiž někdy nepatrné rozdíly (trochu více vousů,...). Je tedy nutno provést opravu. Počítač dává možnost opravit jednotlivé části obličeje ve stejném pořadí a stejným způsobem jako při sestavování. Je-li obličej složen správně, program automaticky pokračuje.

Tomáš LENIKUS, ČESKÁ LÍPA



COMMODORE AMIGA 600

Firma Commodore patrí medzi najúspešnejších výrobcov herných počítačov. Najviac sa preslávila typmi C64 a Amiga 500. Neskôr vznikli ešte ďalšie typy Amigy (1500, 2000, 3000, 500+). Firma sa tiež zaoberá výrobou počítačov kompatibilných s IBM PC. V poslednom čase rozvírila hladinu svojím novým typom Amiga 600.

Amiga 600 je počítač, ktorý je určený špeciálne na hry. Od svojho predchodcu Amigy 500 sa však v mnohom líši. Konektor zo zbernice Amigy 500 bol nahradený špeciálnym konektorom pre hry na kartridže, čiže pre externé pamäte ROM. Amiga 600 má trocha iný dizajn. Celkovo je menšia, pretože konštruktéri do tohto počítača už nedali numerický keypad (skupina kláves s osobine vyvedenými numerickými klávesmi, kurzormi a matematickými operátormi, ktorá býva umiestnená napravo od hlavnej klávesnice). U Amigy 600 bola tiež použitá nová technológia, ktorá umožnila zmenšiť rozmery motherboardu (základnej procesorovej dosky) na púhych 36x24 cm. Týmto spôsobom sa získalo miesto v počítači na zabudovaný TV modulátor, konektor na kartridže a prípadne aj na zabudovanie harddisku. Porty na joysticky sa presunuli zo zadnej strany na pravú, vedľa disketovej mechaniky. Na zadnej strane je to prehustené ešte viac. Sú tam sériový a paralelný port, port pre disketovú mechaniku, výstup stereofónneho zvuku, konektor pre RGB monitor a zdierka pre zdroj. Pre výstup farebného obrazu sú určené dva konektory. Jeden je pre monitor a jeden je pre farebný televízor.

Vo vnútri Amigy 600 je zabudovaná ROM veľkosti 512kB s úplne novým operačným systémom Workbench 2.05. Procesor je rovnaký ako u modelu 500 - Motorola 68000. Rovnaká je aj taktovacia frekvencia hodín - 7.14 MHz. Niektoré čipy (napr. Denise 8373, alebo Agnus 8375) sú prevzaté z modelu Amiga 500+. A ako je to s pamäťou RAM? Nie je možné montovať pamäť iba o veľkosti 512kB. Základná zostava má zabudovaných 1MB RAM, ktorý sa môže rozšíriť kartou A601 na 2MB RAM. Tu je však hlavné obmedzenie Amigy 600. Tento počítač môže mať najviac 2MB RAM. Dôležité je aj to, že Amiga 600 nebude kompatibilná s mechanikou CD-ROM A570. To je aj dôvod, prečo bola táto mechanika premenovaná. Pôvodne sa mala volať A690, avšak aby sa zdôraznila jej kompatibilita so sériou 500, dostala nový názov A570.

Najdôležitejším prínosom Amigy 600 by mal byť konektor pre kartridže. Týmto by chcela firma Commodore konkurovať japonským firmám NINTENDO a SEGA, ktoré so svojimi hracími konzolami zaujímajú zo dňa na deň lepšie a lepšie pozície na trhu.

Hardwarová kompatibilita

Funguje: monitory, tlačiarne, samplery, digitizéry, diskové mechaniky, modemy, joysticky a ostatné veci, na ktoré existuje konektor.

Nefunguje: niektoré pamäťové karty pre Amigu 500 a emulátory PC.

Softwarová kompatibilita

Funguje: veci, ktoré fungujú na A500+ a nevyužívajú numerický keypad.

Nefunguje: hry, ktoré používajú numerický keypad, napríklad letecké simulátory. Nepracujú ani niektoré užívateľské programy, napríklad DeLuxe Paint.

Keď si to všetko pekne krásne zrekapitulujeme, zistíme, že Amiga 600 je prínosom azda len pre softwarové firmy, pretože kartridže nikto neskopíruje. Dajú sa iba kúpiť a to je to, čo oni potrebujú. Bežnému užívateľovi prináša nová Amiga hádam len problémy s nekompatibilitou. Napriek tomu, že firma chce podporovať vydanie verzií kompatibilných s A600, rozhodne prípadným záujemcom z ČSFR tento počítač neodporúčam. Ak chce niekto Amigu, nech si radšej vyberie z typov 500 či 500+.

- yves -

RECENZIA MEGA

Zbrane, ktoré sa dajú používať, sú veľmi rôzne a do detailov prepracované.

RAVEN SOFTWARE

BLACK CRYPT

Získať takéto kvalitné brnenie sa vám prvý deň určite nepodarí.

Starodávne legendy hovoria, že v krajine Astera sa nežilo vždy tak idylicky ako teraz. Kedysi dávno, pradávno, napadol krajinu zlý a krutý Čarodejník Estoroth. V krátkej ale zúrivej a ukrutnej Čiernej vojne, ktorá vtedy nastala, padlo veľa udatných bojovníkov. To, že sa nakoniec podarilo Estorotha zahnať tam, odkiaľ prišiel - do rozsiahlych podzemých katakomb, bolo hlavne zásluhou štyroch hrdinov, ktorí však za toto skvelé víťazstvo zaplatili svojimi životmi. Odvtedy uplynulo veľa času, Estoroth sa spamätal z prvej porážky, zhromaždil obrovskú armádu príšer podzemia a chystá sa na nový útok. Preto sa so svojou štvorčlennou družinou vyberieš prekaziť jeho plány. Nie si však prvý, ktorý objavil miesto, kde sa odohrala povestná Čierna vojna a tiež nie si jediný, kto sa odvážil vojsť do hrobky štyroch hrdinov. V dávnych dobách zapečatený vchod je už otvorený a ty vchádzaš dnu. Medzi množstvom kostí a relikvií, ktoré tu ostali ešte z čias Čiernej vojny, sú tu i pozostatky tuctov nešťastných dobrodruhov - tvojich predchodcov. Ich zbrane a denníky ti môžu pomôcť prežiť nebezpečenstvá, ktoré na teba striehnu v Čiernej krypte...

Na začiatku si možno vybrať z množstva zaujímavých aj bizardných hrdinov.

Takto vyzerá úvod k hre Čierna krypta od firmy Raven Software. Keďže som o tejto firme s havranom v znaku dosiaľ nič nepočul, predpokladám, že ide o ich premiéru. A ak je moja domienka správna, je to premiéra viac než vydarená. Ako sa už mnohí priaznivci tohoto žánru určite dovtípili, jedná sa o hru v štýle Dungeons & Dragons. S programami na túto, v zahraničí veľmi obľúbenú spoločenskú hru sa v poslednej dobe pretrhlo vrece. A niet sa čomu čudovať, tento motív je totiž tak obsiahly a variabilný, že si vďačnejší námet na hru typu Adventure ani nemožno predstaviť. Na stránkach Bitu sme priniesli už nejednu recenziu na tento druh hier. Spomeňme aspoň Chaos (Bit 2/92), Lords of Chaos, Lords of Midnight (Bit 3/92). Za klasiku v tomto žánre sa považujú dve voľne na seba nadväzujúce hry od firmy F.T.L. - Dungeons Masters a Chaos Strikes Back. O druhej z nich, ako i o samotnej spoločenskej hre Dungeons & Dragons sme sa obšírnejšie rozpísali v čísle 3/92. Mňa osobne, hoci som fajnšmekrom na hry typu Adventure, dosiaľ žiadna z týchto hier akosi nechytila. Akonáhle som však do počítača nahral Black Crypt a spravil zopár prvých krokov, všetko sa naraz zmenilo. Neviem či je to tým, že Black Crypt má proti ostatným podobným hrám podstatne prepracovanejšiu grafiku, alebo veľmi príjemným spôsobom ovládanie, ale hneď som zistil, že keď programátori z firmy Raven Software tvrdili, že 'Black Crypt je o niečo viac než len obyčajný Dungeon', mali asi kus pravdy. Podstatné je to, že odvtedy, ako som Black Crypt začal prvýkrát hrať, som do počítača inú hru nenahral a nenahrám dovtedy, kým na dvadsiatom poschodí katakomb nepodkúrim zlému a zákernému Estorothovi.

No ale poďme už k hre samotnej. Na úplnom začiatku má hráč možnosť výberu z veľkého množstva postáv ľudského i neľudského pôvodu. Aby družina mala aspoň akú takú nádej na úspech, musí sa skladať zo štyroch hrdinov, z ktorých má každý svoje silné a slabé stránky. Navzájom sa však veľmi vhodne dopĺňajú a tvoria tak jeden kompaktný celok. Pri výbere hrdinov treba postupovať premyslene, lebo po potvrdení výberu už nie je možnosť jednotlivé postavy vymieňať, iba ak začatím novej hry. Každý hrdina má niekoľko parametrov, ktoré možno na začiatku upraviť. Medzi najdôležitejšie patrí sila, inteligencia a odolnosť. Každú z týchto hodnôt možno zmenšiť, alebo zväčšiť, ale len na úkor ostatných. Teda ak pridáme bojovníkovi silu, musíme mu ubrať napríklad z inteligencie a podobne. Družina sa skladá z týchto postáv:

BOJOVNÍK (FIGHTER) - Vie najlepšie bojovať a ovláda takmer všetky druhy zbraní. Vie strieľať z luku tak, že si automaticky podáva šípy z tulca. Ako jediný z celej družiny však nikdy neprenikne do tajov mágie.

ČARODEJNÍK (MAGIC USER) - Ovláda najsilnejšie a najdôležitejšie kúzla. Nesmie mať však prilbu a neznesie na sebe ľubovoľné brnenie. Zo zbraní ovláda iba vrhací nôž, ktorých však môže hodiť za sebou až šesť. Najlepšie vie používať rôzne kúzelné paličky.

KŇAZ (CLERIC) - Je dobrý bojovník, ale môže sa postupne naučiť aj množstvo dôležitých kúziel, bez ktorých by napredovanie družiny asi nebolo možné. Niektoré sečné zbrane nemôže zo zásady používať.

DRUID (DRUID) - Zo začiatku je v kúzlení poslabší, ale časom sa tiež slušne vypracuje. Niektoré jeho kúzla sú potom veľmi účinné. Najistejšie sa cíti v ruke s kúzelnou paličkou, ale vie aj vrhať nože. Ostatné zbrane používať nesmie. Tiež neznesie ľubovolné brnenie. Ako jediný vie však čítať runové písmo, v ktorom sú písané všetky odkazy na stenách.

Ak máme vybraných a vhodne pomenovaných všetkých štyroch hrdinov, môžeme konečne vojsť do Čiernej krypty. Pri postupe v katakombách je najlepšie rozmiestniť členov družiny tak, že vpredu sú bojovník a kňaz, ktorý sú podstatne lepšie vybavení na boj z blízka a kryjú tak svojimi telami fyzicky slabšieho čarodejníka a druida.

Zo začiatku je výstroj našej družiny veľmi chabá. Postupne sa však rozrastá o čoraz lepšie zbrane, brnenie, súčasti odevu a magické šperky. Dva z týchto predmetov môžu naši hrdinovia niesť priamo v rukách. V tomto prípade je najvýhodnejšie, aby bola v pravej ruke sečná zbraň a v ľavej štít. Jedine pri streľbe z luku musí byť v pravej ruke luk a v ľavej šíp. Súčasti odevu, brnenie a magické šperky môžu mať priamo na sebe. Neskôr však pribúda množstvo ďalších predmetov dočasnej, či trvalej hodnoty. Sú to rôzne kúzelné pergameny, zvitky papyrusu s poznámkami účastníkov Čiernej vojny, kľúče, fľaštičky so zázračnými tekutinami, jedlo,

Vodu si možno doplniť iba z fontán. Niektoré sú však veľmi dobre ukryté.

kožené mechy na vodu a ďalšie. Tieto predmety by nebolo možné v rukách naraz odniesť. Našťastie sa dajú nájsť rôzne batožiny, ktoré nám tento problém uľahčia. Každý z hrdinov môže mať pri sebe súčasne kapsu na rameno, mešec, truhličku, tulec na šípy a veľkú truhlicu. Avšak pozor, hra je skutočne veľmi podobná realite a preto je počet predmetov, ktoré môže jedna osoba súčasne prenášať, obmedzený ich celkovou váhou.

Ovládanie hry je skutočne vyriešené veľmi dobre. Jeho základ je prebraný z hry CHAOS STRIKES BACK, je však v niektorých detailoch značne vylepšené. Na pohyb sa používajú už tradične kurzorové šípky. Ak je družina unavená, môže sa zastaviť, občerstviť sa a pospať si. Jedlo a voda sa podáva hrdinom veľmi jednoducho. Stačí ich uchopiť kurzorom, nastaviť na ústa niekoho z družiny a stlačiť tlačítko na myši. Rovnakým spôsobom sa na jednotlivé časti postavy dávajú magické šperky, odev a brnenie. Ak chceme zmeniť rozostavenie členov

Keď nepošlete tohoto pavúko-kraba rýchlo do pekla, naraz vás pokúše, nakazí zhubnou chorobou a navyše otrávi svojimi slinami.

družiny, stačí kliknúť kurzorom na meno postavy, ktorú chceme premiestniť.

O stave jednotlivých postáv nás informujú tri indikátory v tvare farebných stĺpcov. Čím sú stĺpce kratšie, tým je to z našimi hrdinami nahnutejšie. Zľava doprava jednotlivé stĺpce predstavujú:

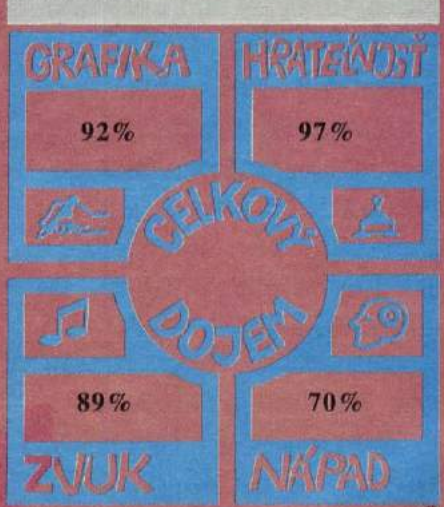
ČERVENÝ - energia
MODRÝ - spánok
HNEDÝ - sýtosť

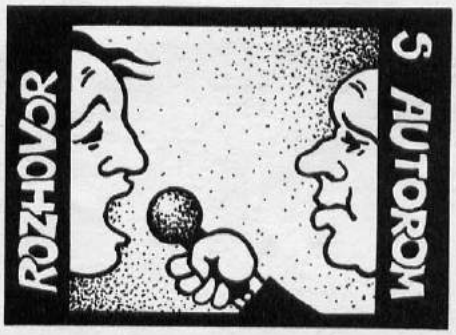
Cieľom našej štvorčlennej výpravy je dostať sa až na najnižšie, dvadsiate poschodie katakomb. To však nie je ani trochu jednoduché. Do cesty sa nám totiž stavajú gigantické dvojhlavé obludy, ozrutní pavúci a krabi, ktorí pľujú jed, démoni prechádzajúci aj cez zavreté dvere, škriatkovia - zlodeji, ktorí nás pripravia o zbrane a množstvo ďalších postáv z Estorothovej armády. To však samozrejme nie je všetko. Číhajú tu na nás rôzne nepríjemné pasce od primitívnych jám, ktoré snáď môže prehliadnuť len slepý, až po neviditeľné jedovaté koly nastražené na zemi. Priechodné a pohyblivé steny, dvere ovládané tajomnými mechanizmami a miestnosti, v ktorých je tma ako v komíne azda ani netreba spomínať. No a komu toto všetko nerobí žiadne problémy, na toho sú prichystané logické veršované hádanky v runovom písme na stenách. Všetky tieto nástrahy môžeme prekonať pomocou rôznych zbraní, ale najmä útočných i obranných kúziel. Dostať sa až na samotné dno Čiernej krypty teda nebude vôbec jednoduché. Treba sa však poponáhľať! Firma Raven Software totiž pracuje už na druhej časti tejto výbornej hry.

-luis-

Kým nezabijete tohto "sympaťáka", ďalej sa nedostanete. Kľúč od ďalšieho podlažia má totiž stále na krku(och).

AMIGA
ATARI ST





Radoslav Maruša

(dokončenie)

• Aká je postupnosť krokov pri programovaní hry?

- V rvom rade si treba dobre premyslieť námet a spracovanie hry. Pri akčných hrách tiež grafický systém, ktorý je najzložitejší. Zároveň však musí byť aj dostatočne rýchly. Tento systém zabezpečuje kreslenie pohyblivých objektov na obrazovku tak, aby tieto pri styku neblikali a pri pohybe nepremazávali pozadie. Potom nasleduje formovanie všetkých miestností v hre pomocou už hotovej grafiky. Ďalej vypracovať všetky pomocné podprogramy, ktoré budeme používať pri ladení samotnej hry. Nasleduje programovanie hlavnej časti celej hry. Tento hlavný blok by mal byť čo najefektívnejší a najrýchlejší, aby bola hra dostatočne rýchla. Nakoniec zostáva urobiť grafické efekty a menu, v ktorom sa uskutočňuje voľba ovládania.

• Ako programuje R. Maruša animáciu postáv?

- Animácia sa musí najprv nakresliť, presnejšie všetky jej fázy. Ak sa potom tieto fázy kreslia na jedno miesto obrazovky, vzniká dojem skutočného pohybu. Jednoduchú animáciu je možné urobiť aj v BASICu. V programe ART STUDIO sa nakreslia jednotlivé políčka animovaného filmu. Potom sa pomocou okienok presunú do znakovej sady, odkiaľ ich už ľahko dostaneme do svojho programu. Teraz stačí použiť príkaz PRINT a zmeniť systémovú premennú na adrese 23606/23607, ktorá určuje adresu inej znakovej sady. No keďže namiesto nových znakov máme obrázky, veľmi ľahko ich už prenesieme na obrazovku.

Periodickým striedaním všetkých obrázkov, ktoré sme nakreslili, vznikne dojem animácie.

Takýto typ animácie je možné vidieť na začiatku hry PHANTOM F4 II, kde prebieha animovaný film trvajúci 20 sekúnd. Tento kratučký film zabral v pamäti len 2,5 Kb.

Animácia postáv je zložitejšia, pretože sa mení nielen fáza, ale zároveň aj poloha pohybujúceho sa objektu. Všetko musí na seba dobre nadväzovať, aby boli pohyby čo najjemnejšie a hlavne realistické.

• Ešte by ma zaujímalo, ako si prišiel na nápad s teroristami a bankou. Videl som už tisíce hier, ale na niečo podobné si neviem spomenúť...

- Snažil som sa nájsť originálny námet, alebo spoň prostredie. Hier, ktoré sa odohrávajú v banke je naozaj veľmi málo (hádam len WEST BANK). Preto som využil núkajúci sa námet a naprogramoval hru PRVÁ AKCIA.

• Na akej hre momentálne pracuješ?

- Momentálne žiaľ na žiadnej, pretože ma čaká množstvo rôznych skúšok (od maturitných až po prijímacie).

• Čo plánuješ naprogramovať v budúcnosti?

- Plány na novú hru mám už hotové. Hneď ako sa budem môcť venovať programovaniu, začnem s jej prípravou. Názov tejto hry bude: KLIATBA NOCI. Prezradím len to, že dej sa odohráva na starom opustenom hrade, kopou strašidiel a zakliatou princeznou...

• Aké máš životné ciele? Chcel by si sa stať profesionálnym programátorom?

- V súčasnej dobe nie je dôležité to, čo človek chce, ale čo môže. Týmto sa bude treba riadiť. Vo voľných chvíľach si však vždy nájdem trochu času a budem programovať (keď bude čo...)

Venovať sa tejto činnosti profesionálne je pre mňa určite lákavá ponuka. Ak sa naskytne takáto príležitosť, veľmi rád ju využijem.

• Čo by si poradil mladým adeptom na tvorbu hier? Ako by mali začať a ako postupovať?

- Každý, kto by chcel urobiť vlastnú, dosť kvalitnú hru by mal ovládať assembler a vedieť používať monitor. Tí, ktorí sa chcú zamerať na akčné hry, by mali začať prácou s VIDEORAM - vytvoriť veľa vlastných grafických rutín a efektov. Potom treba prejsť k animácii. Ten, kto je schopný tieto problémy zvládnuť už určite ovláda strojový kód tak dobre, aby bol schopný naprogramovať vlastnú akčnú hru...

Zhováral sa: - yves -

AMIGA

1. FIRST SAMURAI *(Vivid Image)*	➚
2. SHADOW OF THE BEAST 2 *(Psygnosis)*	➚
3. SIM CITY *(Infogrames)*	*
4. MEGA-LO-MANIA *(Electronic Arts)*	➚
5. ELVIRA *(Accolade)*	➚
6. R-TYPE 2 *(Electric Dreams)*	➘
7. SHADOW OF THE BEAST *(Psygnosis)*	➘
8. SECRET OF MONKEY ISLAND *(Lucasfilm)*	➚
9. LAST NINJA 3 *(System 3)*	➘
10. FIGHTER BOMBER *(Activision)*	➘

ATARI XE, XL

1. FRED *(Avalon)*	➚
2. ACE OF ACES *(Accolade)*	➚
3. MISJA *(Avalon)*	*
4. ROBBO *(Avalon)*	*
5. DRACONUS *(Cognito)*	➘
6. NINJA COMMANDO *(Zeppelin)*	➘
7. TAPPER *(U.S.Gold)*	➚
8. EIDOLON *(Lucasfilm)*	➚
9. TOMAHAWK *(Digital Integration)*	➘
10. KORONIS RIFT *(Lucasfilm)*	➘

SPECTRUM, DIDAKTIK

1. MYTH *(System 3)*	➚
2. TURTLES *(Mirrorsoft)*	➚
3. MIDNIGHT RESISTANCE *(Ocean)*	➚
4. DIZZY 3 *(Code Masters)*	➘
5. DIZZY 4 *(Code Masters)*	➘
6. SIM CITY *(Infogrames)*	➘
7. LAST NINJA 3 *(System 3)*	*
8. TETRIS 2 *(Ultrasoft)*	➘
9. F-16 *(Digital Integration)*	*
10. R-type *(Electric Dreams)*	*

Pre vylepšenie vzhľadu a prehľadnosti Vašich obľúbených rebríčkov sme od tohto čísla začali za každú hru umiestňovať pomocné značky. Tieto značky sa štandartne používajú aj v iných časopisoch, ktoré sú zamerané na počítačové hry. Značky uľahčujú prehľad o postupe hier oproti ich umiestneniu v minulom mesiaci. Hoci ich funkcia je na prvý pohľad zrejmá, kvôli úplnosti uvádzame ich presný význam:

➚ - *hra postúpila oproti minulému mesiacu v rebríčku vyššie*

➘ - *hra zostúpila oproti minulému mesiacu v rebríčku nižšie*

* - *hra sa umiestnila v rebríčku v tomto mesiaci po prvý raz*

COMMODORE 64

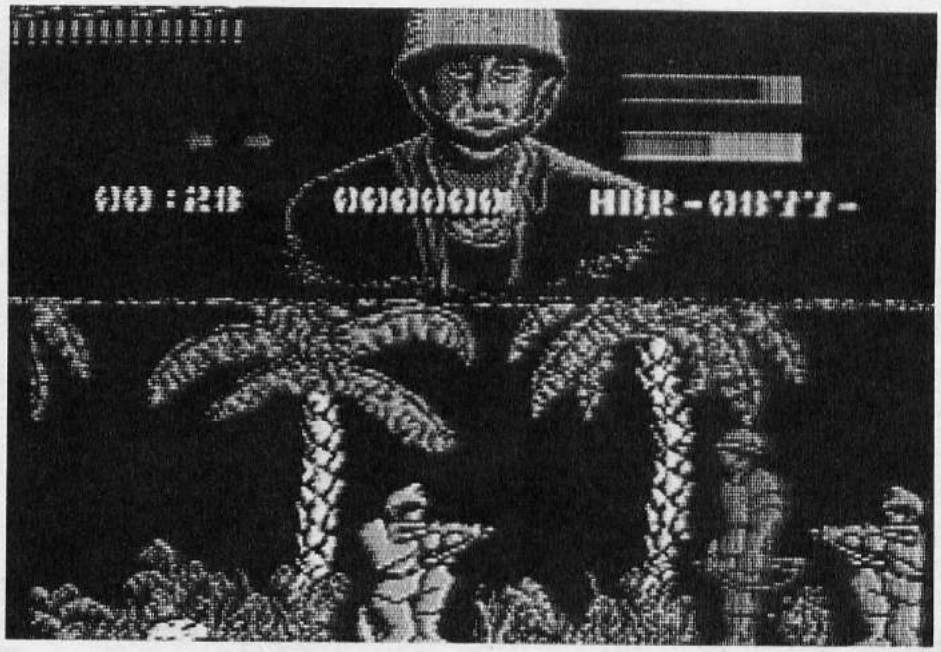
1. DEFENDER OF THE CROWN *(Cinemaware)*	*
2. MANIAC MANSION *(Lucasfilm)*	*
3. FIGHTER BOMBER *(Activision)*	➚
4. LEMMINGS *(Psygnosis)*	➚
5. DRAGON BREED *(Activision)*	➚
6. GREMLINS 2 *(Elite)*	➘
7. TURRICAN 2 *(Rainbow Arts)*	➘
8. R-TYPE *(Electric Dreams)*	➘
9. RAINBOW ISLANDS *(Ocean)*	➘
10. LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE *(Gremlin)*	➘

ATARI ST

1. LEMMINGS *(Psygnosis)*	➚
2. TURRICAN 2 *(Rainbow Arts)*	➚
3. PRINCE OF PERSIA *(Broderbund)*	➚
4. SIM CITY *(Infogrames)*	➘
5. GOLDEN AXE *(Virgin)*	➘
6. MEGA-LO-MANIA *(Electronic Arts)*	➘
7. ELVIRA *(Accolade)*	➚
8. POWERMONGER *(Electronic Arts)*	➘
9. SHADOW OF THE BEAST *(Psygnosis)*	➘
10. KICK OFF 2 *(Anco)*	➘

G.I. HERO

FIREBIRD SOFTWARE



Špeciálne americké komando vycvičených zabijákov dostane úlohu vo vietnamskom pralese zlikvidovať základňu vietnamských vojakov. Po úspešnom výsadku však komando napadnú a zlikvidujú vietnamci. Zachrániť sa podarilo len tebe a psovi, ktorý zmizol kdesi v pralese. Úloha, ktorú malo splniť komando, pripadla teda na teba.

To bol úvod do hry G. I. HERO, ktorá je dobre graficky a hudobne spracovaná. Hudbu ale môžu oceniť len majitelia spectra 128. Pohybujeme sa v nej pralesom, v ktorom sa to len tak hemží nepriateľskými vojakmi. Proti ním sme však vyzbrojení účinným samopalom M 16. Samotný pohyb a používanie predmetov je v hre vyriešené dosť neobvyklým spôsobom. Pohybujeme sa vľavo a vpravo, strieľať môžeme len pri súčasnom držaní fire a smeru hore, alebo dole. To podľa toho, či strieľame na kľačiaceho, alebo stojaceho vojaka. Keď prídeme na rázcestie, alebo k rebríku a chceme zmeniť smer, musíme sa otočiť chrbtom k obrazovke a dať smer buď hore, alebo dole. To podľa toho kam chceme ísť. Predmety používame tak, že sa otočíme s vojakom tvárou k obrazovke a stlačíme fire. Obrazovka je rozdelená na dve časti. V dolnej sa odohráva hra a v hornej sa okrem používania predmetov dozvedáme rôzne správy, stav streliva, skóre a smer na kompase. Pri používaní beháme v hornej časti po menu zameriavačom. Toto menu obsahuje nápisy. A to SATELLITE, WEAPON, MINES a TOOLS. Za nápisom SATELLITE sa skrýva ďalšie menu, v ktorom máme štyri možnosti. Prvá je Cypher ON. Slúži nám na dekódovanie správ, ktoré prijímame v zašifrovanej podobe.

Druhá Cypher OFF je vypnutie dekódera. Tretia Beacon ON slúži na ovládanie kompasu, ktorý nás dovedie k psovi. Štvrtá Beacon OFF vypína kompas. Pod ďalším nápisom WEAPON sa skrýva len Exch Magazine a používame ho pri minutí zásobníku na nasadenie nového. Pri sebe môžeme mať maximálne štyri zásobníky. Pokiaľ sa nám minú, v pralese môžeme nájsť ďalšie. Predposledný nápis MINES skrýva menu s troma možnosťami. Prvou je Mine number - čiže nastavenie počtu mín, ktoré použijeme. Druhou je Set mine, pomocou ktorej míny aktivujeme, aby čakali na odpálenie, alebo na to, keď na ne niekto stúpi. Treťou je Detonate mine a slúži nám na odpálenie mín, ktoré sme nastavili. Pri odpálení mín treba zachovávať čo najväčší odstup, lebo by sme mohli prísť o život. Posledný nápis TOOLS skrýva menu so štyrmi možnosťami. Prvá je Torch ON a slúži nám ako baterka v podzemných častiach pralesa. Druhá Torch OFF slúži na vypnutie baterky. Tretia New batt nám slúži na výmenu baterky, keď sa minie. Štvrtá Cut fence nám pomôže dostať sa do nepriateľskej základne cez ochranné pletivo, jeho precvaknutím.

Prvou našou úlohou je nájsť v pralese psa. Na to využijeme kompas. Keď psa nájdeme, určite oceníme jeho pomoc. Hlavne vtedy, keď nebudeme mať strelivo. Pes je výborne vycvičený a vie zneškodniť nepriateľských vojakov. Ďalšou úlohou je nájsť ochranný plot, ktorý chráni nepriateľskú základňu. Urobíme v ňom dieru a dostaneme sa dnu. Potom nám zostáva už len použiť míny a ...

Príjemnú zábavu Vám pri hre praje IMAGE.

COMMODORE 64
DIDAKTIK
SPECTRUM

NINJA

MASTERTRONIC

Hra nás zavedie do kláštora v starom JAPONSKU, z ktorého vychádzajú elitný bojovníci a zabijáci, vycvičení na špeciálne akcie - NINJOVIA. Títo bojovníci, ovládajúci veľa bojových umení, musia ovládať aj špeciálne zbrane a techniky, ktoré používajú len oni. A to najmä hod hviezdicou, nožmi a umenie biť sa s mačetou. Tieto umenia sa učia žiaci od pravých majstrov. Väčšina týchto žiakov je v kláštore od mala a až potom, ako dostanú titul NINJA, kláštor opúšťajú. To trvá niekedy aj 30 rokov. V kláštore sa každý rok usporadúva skúška, kde tí, čo majú kompletný výcvik za sebou, bojujú o titul NINJA. Skúška spočíva v tom, že adept musí získať sedem sošiek boha, ktorého NINJOVIA uctievajú. Na túto skúšku je v kláštore vybudovaný špeciálny palác. V tomto paláci sú okrem sošiek aj bojovníci, ktorí adepta môžu zabiť. Samozrejme, že adept môže zabiť ich. Táto skúška je preto taká krutá, aby adepti, ktorí získajú titul NINJA, boli pripravení a nezlyhávali v úlohách, ktoré im v budúcnosti pridelia. V paláci na adepta čakajú tri druhy bojovníkov, ktorí chránia sošky boha. A to: NINJA-elitný zabijáci, ovládajúci NINJA umenie. Sú to najťažší súperi, lebo môžu adeptov okrem klasického bojového umenia ohrozovať aj zbraňami. A to hviezdicami, nožmi a mačetou. Ďalší sú KARATEKOVIA. Títo bojovníci bojujú proti adeptom štýlom karate a to bojom rúk a nôh. Posledným druhom bojovníkov sú THUGOVIA, ktorí používajú bojové umenie, ktoré nesie názov AIKIDO. Aj keď THUGOVIA nepôsobia veľmi nebezpečne, musia si adepti na nich dávať dobrý pozor. Na KARATEKOV a THUGOV platia najlepšie hviezdice, alebo nože ...

Dnes nastal deň, keď ti tvoj majster oznámil, že nastal čas, aby si zložil skúšky a stal si sa majstrom aj ty.

V kláštore si bol vychovávaný od malička. Za vojny, ktorá zúrila medzi jednotlivými dynastiami, si prišiel o obidvoch rodičov. Vtedy si bol ešte malé dieťa a tak sa ťa ujal jeden okoloidúci, ktorý ťa vzal do kláštora, kde ťa začal zasväcovať do tajov bojového umenia a duševnej sily. Až neskôr si pochopil, že človek, ktorý ti chránil život a staral sa o teba ako o svojho syna, je jeden z majstrov vyučujúcich v kláštore bojové umenie nazvané NINJA.

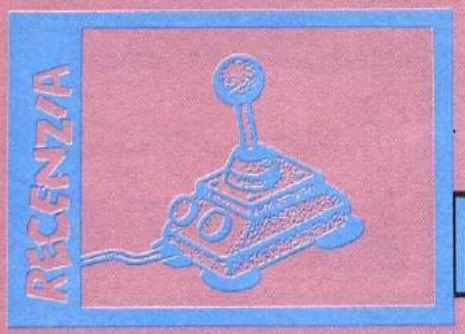
Dnes ťa čaká najťažšia skúška, ktorú sa podarí zložiť len tým najlepším. Pri príprave na skúšku ti majster povedal jednu dôležitú vec. A to, že v paláci je síce sedem sošiek, ale ty môžeš nájsť len šesť. Siedma je ukrytá v najvyššej komnate, kde sa normálne nedá dostať. Keď však ale pozbieraš šesť sošiek, otvorí sa ti tajný vchod do poslednej najťažšej izby. Pokiaľ sa ti podarí zobrať aj siedmu sošku, musíš ešte z paláca vyjsť (prísť opäť na začiatok). Vtedy sa stávaš majstrom a môžeš nosiť titul NINJA. Ešte pár malých upozornení:

- Pri sebe môžeš mať len tri kusy hádzavých zbraní. Je lepšie mať tri hviezdice ako tri nože. Hviezdica totiž trafí súpera vždy. Nôž, pretože sa počas letu točí, trafí iba niekedy.
- Zobraním sošky boha sa ti vždy doplní energia.

Takže, Vážený hráč, osud mladého bojovníka, ktorý stojí pred veľkou skúškou, leží v tvojich rukách. Ak sa rozhodneš pomôcť mu vybojovať najvyšší titul, pamätaj na to, že každý z bojovníkov ochraňujúcich sošky ťa môže kľudne zabiť...

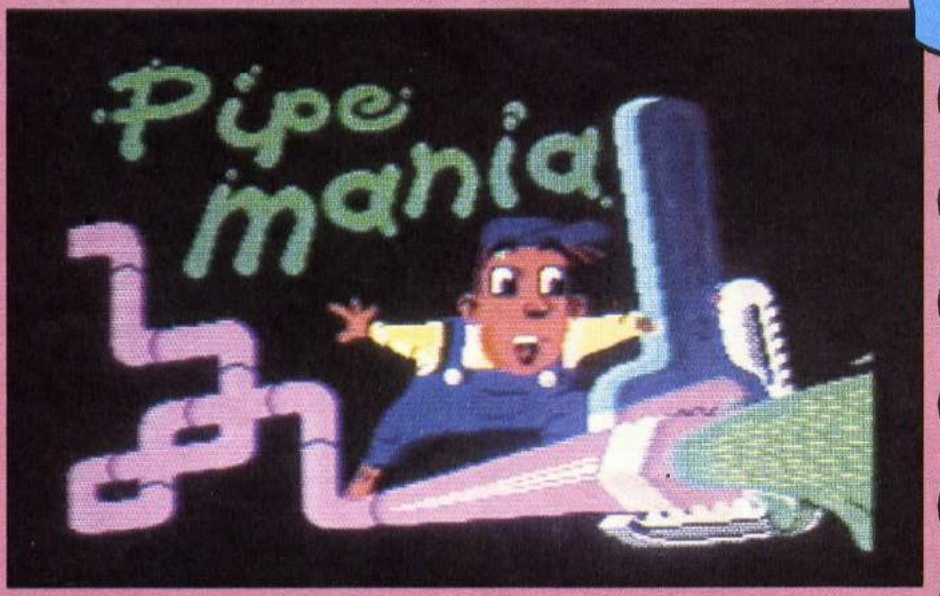
Príjemnú zábavu pri hre Ti praje IMAGE.

AMIGA
ATARI ST
ATARI XE/XL
COMMODORE 64
SPECTRUM



EMPIRE

PIPEMANIA



Hra PIPEMANIA bola vytvorená v roku 1990. Na jej tvorbe sa podieľali firmy EMPIRE a LUCASFILM GAMES. Vytvorili verzie pre všetky bežné typy domácich počítačov.

PIPEMANIA patrí medzi najviac cenené logické hry. Idea hry však nie je úplne originálna. V roku 1985 vydala firma MASTERTRONIC hru LOCOMOTION, ktorej cieľom bolo poskladať koľajnice pre lokomotívu, ktorá práve vchádza do stanice. Dĺžka koľajníc musela dosahovať predpísanú dĺžku, inak hra končila. Keď som po prvý raz zbadal Pipemaniu, hneď som si spomenul na Locomotion, pretože aj keď sa obe hry na prvý pohľad líšia, podstata je skoro rovnaká.

V Pipemanii sme v úlohe inštalatéra, ktorý má za úlohu poskladať vodovodné rúry tak, aby dosahovali predpísanú dĺžku. Na začiatku nám program dá chvíľku času, aby sme si mohli vybudovať akýsi základ budúceho vodovodného rozvodu. Po tomto čase začne tiecť voda, ktorá vo vodovode postupuje dosť veľkou rýchlosťou, takže inštalatér má už iba dosť málo času na to, aby vodovod nejako výrazne predĺžil...

Ak sa nám úspešne podarí vybudovať dostatočne dlhý vodovod, postupujeme do ďalšieho levelu. Po každých štyroch leveloch nám počítač oznámi kód, ktorý si treba zapísať. Keď pred začiatkom hry zadáme kód, nemusíme už hrať tie levely, ktoré sme predtým dokázali vyhrať, ale môžeme sa sústrediť na tie, ktoré sme doposiaľ neprekonali.

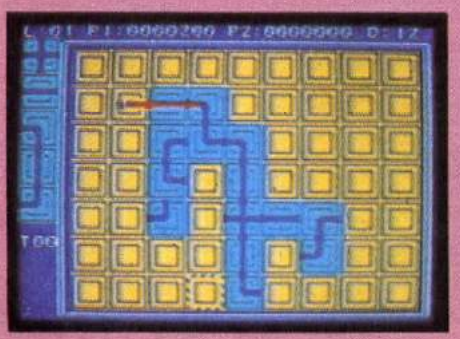
Rozdiel medzi hrami PIPEMANIA a LOCOMOTION je najmä v tom, ako sa môže budovať vlaková trať, či vodovodné potrubie. V LOCOMOTION máme všetky koľajnice na hracej ploche s tým, že jedno políčko zostáva voľné. Vzniká tak mozaiková skladačka. V hre PIPEMANIA zasa máme všetky políčka prázdne s výnimkou toho, od ktorého začíname. Na ľavej strane vedľa hracieho poľa však vidíme, aký diel máme v najbližšom ťahu k dispozícii. Súčasne vidíme ešte štyri ďalšie diely v poradí, v akom nám budú dodávané.

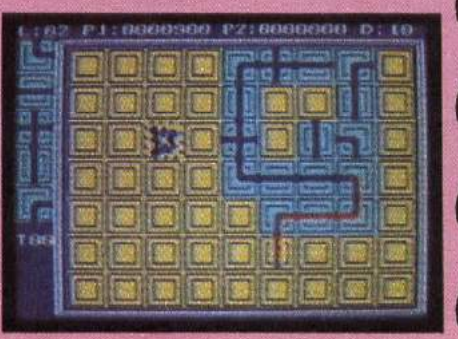
PIPEMANIA má hracie pole o veľkosti 10 x 7 políčok. Ide o hru s vynikajúcou hrateľnosťou, kvalitnými zvukovými efektami a solídnou grafikou. Je určená hráčom s bystrým rozmýšľaním, ktorým poskytne množstvo zábavy.

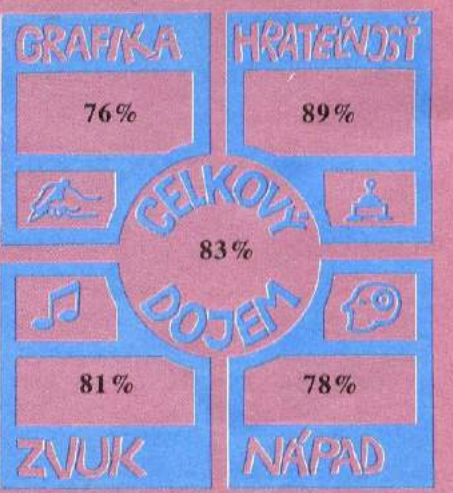
Isté výhrady mám k verzii pre ZX Spectrum. Táto verzia nie je dokonale odladená, pretože vo vyšších leveloch dochádza k situáciám, kedy by sa malo štartovať do obsadeného políčka. Prekvapuje ma, že na to autori zabudli.

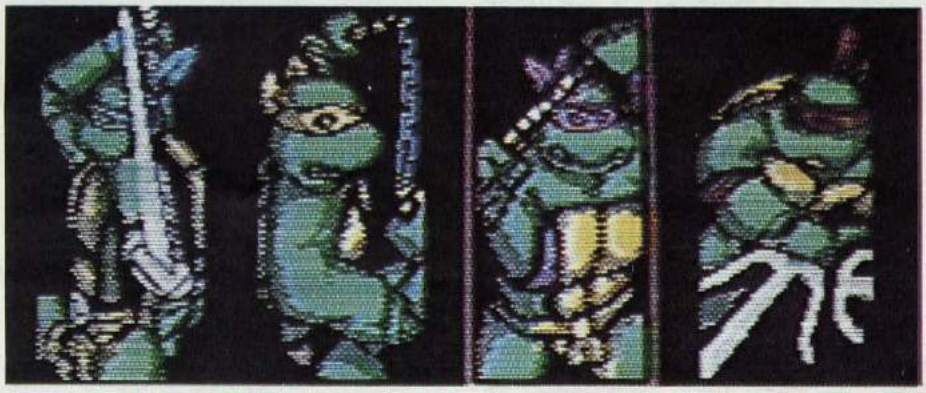
- yves -

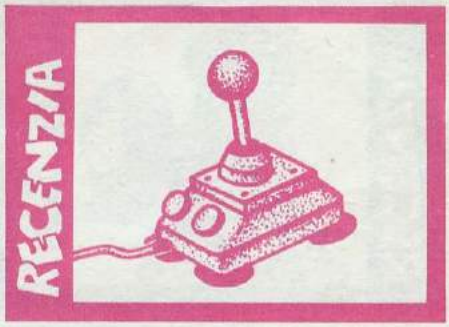
ATARI ST
DIDAKTIK
COMMODORE 64
SPECTRUM











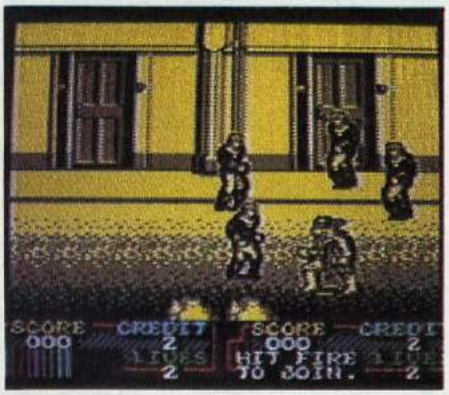
MIRRORSOFT

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2

Pôvodne mala byť recenzia tejto hry uverejnená v minulom čísle spolu so svojou vynikajúcou predchodkyňou TURTLES 1. Bohužiaľ, hru sa nám nepodarilo nahrať, pretože bola nahratá na vadnej kazete. Teraz však už máme k dispozícii dobrú verziu, takže môžeme publikovať aj recenziu...

Všetko nasvedčuje tomu, že TURTLES patrí v súčasnosti medzi najobľúbenejšie hry pre Spectrum. Umiestňuje sa na popredných miestach v rebríčkoch a mnoho žiadostí o jej recenziu prišlo aj k nám do redakcie. Turtles 1 je jednoducho úplná špička, ale aká hra ja TURTLES 2? Vyrovná sa jej? Odpoveď na túto otázku by mala dať práve táto recenzia.

Po obrovských úspechoch TURTLES 1 fanúšikovia bojovných korytnačiek netrpezlivo očákavali ďalšiu verziu. Vedelo sa, že na hre pracuje programátorská skupina



PROBE na objednávku firmy MIRRORSOFT, čiže ide o úplne rovnakých autorov, ako v TURTLES 1. O kvalitách programátorov z PROBE zaiste nikto nepochybuje, ale ich posledná tvorba pôsobila dojmom, mierne povedané nedostatočne precíznym. V žiadnom prípade tým nechcem PROBE nejako kritizovať, veď pre Spectrum toho urobili veľmi mnoho. Človek však nemôže mať radosť z toho, keď hry začnú strácať na farebnosti, až sa

začnú stávať monochromatickými, alebo sa z nich začne vytrácať hudba spolu so zvukovými efektami. Všetko je to zrejme dané tým, že autorom hier pre ZX Spectrum v súčasnosti oveľa menej platia, ako kedysi a teda ich nemá čo motivovať k obzvlášť dobrým výkonom. No a v takejto atmosfére vzniká hra TURTLES 2.

Hra TURTLES 2 je určená jednému, alebo dvom hráčom. Na začiatku si každý hráč vyberie svoju obľúbenú korytnačku a typ ovládania, ktorý mu vyhovuje. Zaiste netreba nikomu vysvetľovať, že korytnačky sú štyri, že sa volajú **Donatello, Leonardo, Michelangelo** a **Rafael** a, že každá z nich má inú zbraň, s ktorou bojuje.

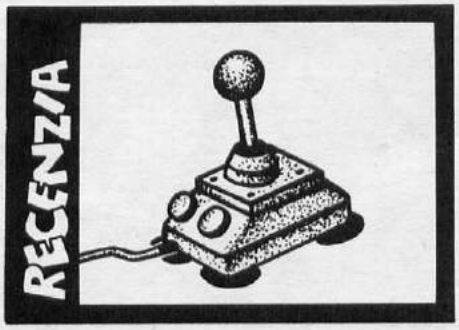
Samotná hra pôsobí dojmom akčnej hry typu "**Renegade 2**", avšak s trocha iným spôsobom ovládania a bojovania. V TURTLES 2 je použitý bežný horizontálny scrolling pozadia zľava doprava s tým, že korytnačka sa nemôže vracať a musí zabíjať úplne každého, kto jej príde do cesty. Keď stlačíme kláves "FIRE", korytnačka urobí buď výpad so zbraňou, ktorú má k dispozícii, alebo kopne nohou do výšky súperovho žalúdka. Aby som povedal čistú pravdu, nie som si ani po päťdesiatich pokusoch istý, či typ úderu vyberá počítač náhodou, alebo podľa dĺžky stlačenia "FIRE". Isté však je, že "FIRE" + "UP" urobia veľký výskok kolmo do výšky a spolu s "LEFT" alebo "RIGHT" urobia šikmý skok. "FIRE + "DOWN" zasa spôsobia nízky výskok s útočným úderom zbraňou. Bez "FIRE" spôsobujú klávesy normálnu chôdzu do príslušného smeru.

V dolnej časti vidíme dva informačné panely, z ktorých môžeme zistiť skóre, počet životov a počet kreditov. Panel vľavo patrí hráčovi č. 1 a panel vpravo zasa hráčovi č. 2.

Grafika hry je až na malú farebnosť vcelku solídna, avšak na TURTLES 1 rozhodne nemá. A rovnako je to aj s hrateľnosťou. TURTLES 2 je síce celkom dobrá a zaujímavá hra, ale TURTLES 1 bola oveľa lepšia!

- yves -

AMIGA
ATARI ST
COMMODORE 64
DIDAKTIK
SPECTRUM



F.I.R.E.

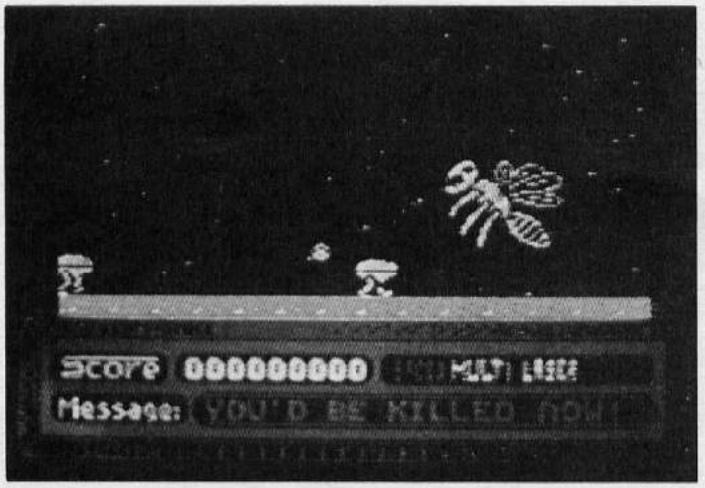
ULTRASOFT
FUXOFT

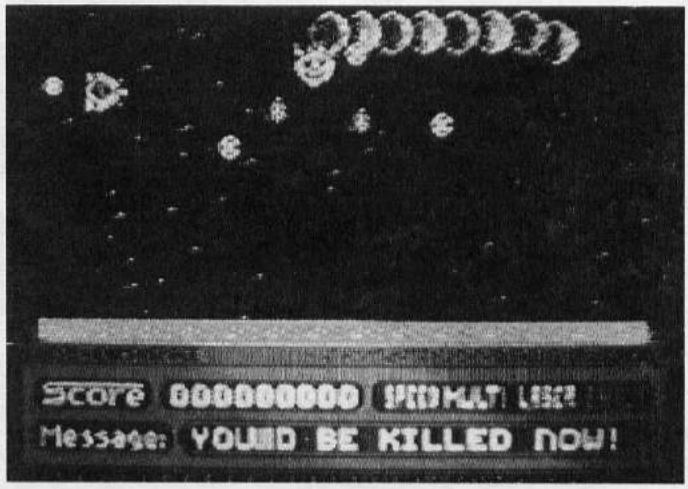
klávesy R, O, B, O, T, A a ako druhé nadefinujeme tie, s ktorými chceme hrať. Po tomto kroku nás už v hre nemôže nič zabiť.

V prvom leveli musíme zostreliť všetko, čo sa hýbe a pozbierať veľké gule s písmenom "B". Tie nám totiž dávajú možnosť získať niektorú z prémiových zbraní. Súčasne si musíme dávať pozor, aby sme si tieto gule sami neodstrelili, pretože by boj s obrovskou hlavou, na ktorej je vrtuľa. Táto hlava chŕli riadené strely prakticky v jednom kuse. A aby to bolo ešte ťažšie, má so sebou množstvo ďalších pomocníkov. Ak niekto náhodou vyhrá aj tento level, hra pokračuje pre neho opäť od začiatku.

V dolnej časti obrazovky vidíme, ktoré štyri prémiové zbrane môžeme mať. SPEED zvyšuje rýchlosť kozmickej rakety, MULTI zdvojnásobuje počet vypálených striel za časovú jednotku, LASER nám dá účinnejší kanón a SHIELD nás urobí na niekoľko sekúnd nezraniteľnými. Bez pomoci týchto prémií sa hra F. I. R. E. nedá vyhrať.

František Fuka sa snažil o to, aby hra bola v poslednom leveli





Pražský programátor **František FUKA**, sa vždy viac zameriaval na textové hry. O tom, že dokáže naprogramovať aj kvalitné akčné hry, nás presvedčil dvakrát. Prvýkrát to bolo v roku 1988, keď naprogramoval strieľačku F. I. R. E. Druhý raz to bolo v roku 1990, kedy uzrela svetlo sveta vynikajúca hra TETRIS 2 (aj keď to nebola typická akčná hra).

Od vzniku F. I. R. E., už síce uplynuli štyri roky, ale napriek tomu táto hra dodnes patrí medzi najlepšie hry pochádzajúce z ČSFR. Skratka F. I. R. E. znamená Fast Ingenious and Risky Elimitation. Aj keď tento názov čiatateľom veľa nepovie, fakt je, že tejto hre pristane. Idea hry je postavená na tom, že existujú určité miesta vo vesmíre, ktoré sa zatiaľ nikomu nepodarilo dobiť. Táto nesmierne ťažká úloha čaká na nás. K dispozícii máme obratnú a ľahko manévrovateľnú kozmickú loď, zbrane a strelivo.

Na začiatku si nadefinujeme ovládacie klávesy. Ak chceme byť nesmrteľní, musíme urobiť dve definície kláves. Ako prvé nadefinujeme nám mohli chýbať! Na konci prvého levelu musíme zničiť nepriateľskú raketu, ktorá je úplne rovnaká ako raketa v hre JET-STORY.

Druhý level je omnoho ťažší, ako prvý. Sopky, ktoré chŕlia ohnivé skaly sa ešte dajú prejsť, avšak potom nasleduje úsek, v ktorom do nás nepriateľské družice púšťajú riadené strely. Na konci levelu nás očakáva obrovský hmyz, ktorému budú pomáhať roboti, známi z filmov HVIEZDNE VOJNY.

V treťom leveli musíme čeliť náletom meteorov a organizovanej paľbe nepriateľských stíhačov. Nepriateľské rakety už nepoletia iba zpredu, ale aj zozadu. Na konci levelu treba zničiť obrovského vesmírneho draka.

Vo štvrtom leveli na nás od začiatku poletí toľko riadených striel, že prežiť bude takmer nemožné. Po niekoľkých ťažkých prestrelkách sa dostaneme k elektronickému zabezpečovaciemu zariadeniu, ktoré nám nezoberie život iba vtedy, keď máme aktívne zapnutý štít. Na konci štvrtého levelu nás čaká veľmi ťažký úplne nehrateľná. Tento zámer mu celkom nevyšiel, pretože poznám človeka, ktorý F. I. R. E. prešiel štyrikrát za sebou bez straty života (samozrejme, bez nesmrteľnosti). Je teda jasné, že pri troche tréningu sa F. I. R. E., vyhrať dá. Dokážete to aj vy?

-yves-

DIDAKTIK SPECTRUM

POKE DO NIEKTORÝCH STARŠÍCH HIER PRE ZX SPECTRUM A DIDAKTIK

1942: POKE 47007, 255
POKE: 52475-3,0:
POKE 52453,61
POKE 52457,0
POKE 52458,n

3D SPACE WARS: POKE 26244,0
POKE 26849,0

3D STARSTRIKE: POKE 56733,0

3D TANK DUEL:
POKE 51311,0
FOR I=1 65340 TO 65366
READ A: POKE I,A: NEXT I
DATA 62,255,55,221,33,0,
64,47,54,191,48,241,175,
50,111,200,42,89,92,54,247,
35,54,13,195,180,18: RUN

3DC: POKE 35179,0
POKE 34635,0
POKE 34435,0

720': POKE 41918,0
POKE 40774,0
POKE 40360,0
POKE 37357,0

ABU SIMBEL: POKE 47693,0
POKE 47672,0
POKE 47684,0
POKE 49397,0
POKE 49290,0

ACE: POKE 32506-8,0

ACTION FORCE: POKE 49817,167
POKE 49862,0
POKE 50013,0
POKE 51456,0

ACTION FORCE 2: POKE 51453,6

ACTION REFLEX: POKE 50770-2,0
POKE 50964-6,0

AD ASTRA: POKE 35833,182
POKE 35853,0

AGENT ORANGE: POKE 37044,0

AGENT X: POKE 25917,0
POKE 26099,0

AGENT X 2: POKE 57821,0
POKE 57776,0

AH DIDDUMS: POKE 24942,n
POKE 24786,0

AIR WOLF: POKE 45641,200
POKE 45902,0

AIR WOLF 2: POKE 53471,0

ALCHEMIST: POKE 47414,0
POKE 47340,0

ALI BABA: POKE 64164,0

ALIEN 8: POKE 43753,201
POKE 51736,0
POKE 50085,167

ALIEN HIGHWAY: POKE 39411,201
POKE 39443,0
POKE 39142,0
POKE 35125,0

ALIEN SYNDROME: POKE 23797,195
POKE 29590,0

ALIENS: POKE 31014,0
POKE 30738,0
POKE 34484,195

AMAZON WOMAN: POKE 57590,183
POKE 57960,0

AQUAPLANE: POKE 31055,0
POKE 25448,102

AQUARIUM: POKE 31055,0
POKE 34105,0

ARC OF YESOD: POKE 49487,0
POKE 50904,0

ARCADIA: POKE 25776,0

ARCHEOLOGISTS: POKE 58740,0

ARKANOID: POKE 33842,0:
POKE 33665,0
POKE 37120,0:
POKE 39410,1

ARKANOID 2: POKE 35417,0:
POKE 37483,0
POKE 33429,0

ARMY MOVES 1: POKE 54597-8,0

ARMY MOVES 2: POKE 53772,0

ASTERIX: POKE 36723-6,0
POKE 36662,0

ASTROBLASTER: POKE 27422,0

ATHENA: POKE 48853,0

ATIC ATAC: POKE 38519,0:
POKE 35353,0
POKE 35362,0:
POKE 36571,0
POKE 39092,0:
POKE 37229,175
POKE 37280,175:
POKE 28075,0
POKE 36518,192:
POKE 36519,0
POKE 26776,0

AUF WIEDERSEHEN MONTY:
POKE 42160,201
POKE 37002,0:
POKE 42287,201

AVENGER: POKE 41200,24:
POKE 51527-9,0
POKE 51614-6,0

BABALIBA: POKE 56749,0
POKE 49732,0:
POKE 49318,0

BALL BREAKER: POKE 35840,0
POKE 35904,0:
POKE 39844,0

BALL CRAZY: POKE 28489,201

BARBARIAN: POKE 39347,68

BARBARIAN (PALACE):
POKE 51005,255
POKE 39347,68

BARBARIAN (PSYGNOSIS):
POKE 27680,0

BARBARIAN 2: POKE 37480,12

BASIL: POKE 41296,0:
POKE 41968,201

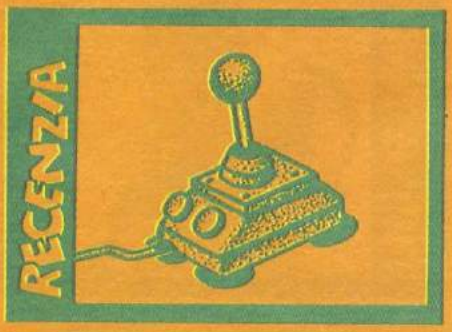
BATMAN: POKE 36800,0

BATTLE RACE: POKE 44641,0

BATTLE ZONE: POKE 44641,0

BATTY: POKE 47863,0:
POKE 48437,183
POKE 48446,183

BAZOOKA BILL: POKE 41931,0



DOMARK

PITFIGHTER

Naši priaznivci počítačových hier už dlho čakajú na to, kedy bude uverejnená recenzia na hru PITFIGHTER.

Firma DOMARK mala za posledný rok pomerne šťastnú ruku a vydala niekoľko celkom dobrých hier (napr. R. B. I. 2). Od hry PITFIGHTER sa tiež čakalo, že sa stane hitom. Všetko však nasvedčuje tomu, že s touto hrou firma DOMARK dieru do sveta neurobí.

Na začiatku hry môžeme sledovať dosť kvalitný úvod, v ktorom vidíme tri animované obrázky. Sú to zábery z tréningov v posilovni. Hneď potom nasleduje voľba ovládania a výber bojovníka, s ktorým chceme bojovať. K dispozícii máme troch chlapíkov. Prvý sa volá BUZZ - bývalý zápasník. Druhý sa volá TY, ktorý je expert na kopací box. Tretieho volajú KATO a jeho špecializáciou je karate.

Po výbere nášho bojovníka začne nahrávanie levelu. Každý level obsahuje veľké množstvo súborov, ktoré navyše nie sú usporiadané za sebou. Toto množstvo súborov robí nahrávanie hry do ZX Spectra nepríjemne zdĺhavým a komplikovaným. Keď sa už nahrávanie prvého levelu začne chýliť ku koncu, objaví sa na obrazovke nezreteľná monochromatická tvár, ktorá sa začne hráčovi vyhrážať, že čoskoro zomrie. Tvár toho chumaja o chvíľu zmizne a my sa môžeme so svojím bojovníkom pripraviť na prvý zápas.

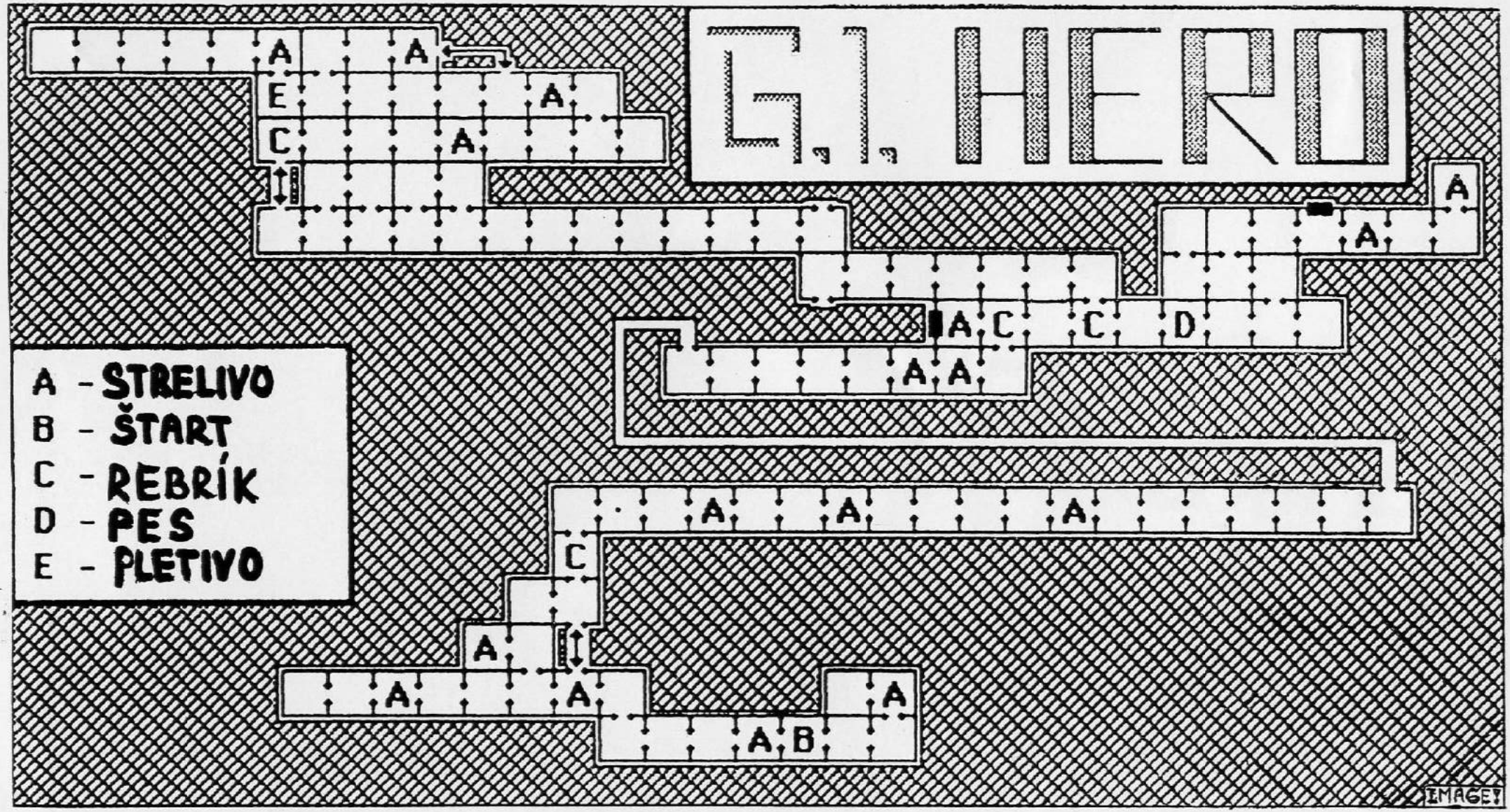
Grafika hry (aspoň vo verzii pre SPECTRUM) je však natoľko otrasná, že väčšina hráčov celkom určite po chvíli resetuje počítač. Rovnako zlé je to aj s ovládaním a animáciou, ktorá je trhaná a nepravidelná. Chvíľami som mal veľké pochybnosti či program niekedy testuje, aké klávesy sú stlačené. Tým, že grafika je veľmi pomalá, hrateľnosť a úroveň hry veľmi klesli.

Pitfighter mal byť originálny v tom, že zobrazenie bojujúcich hráčov je akoby snímaná pohyblivou kamerou. Toto sa síce podarilo, avšak ako celok hra vôbec neukáže svoje prednosti. Problém je v tom, že taký zložitý systém zobrazovania grafiky je natoľko časovo náročný, že 8-bitový počítač toľko operácií jednoducho nezvládne dostatočne rýchlo.

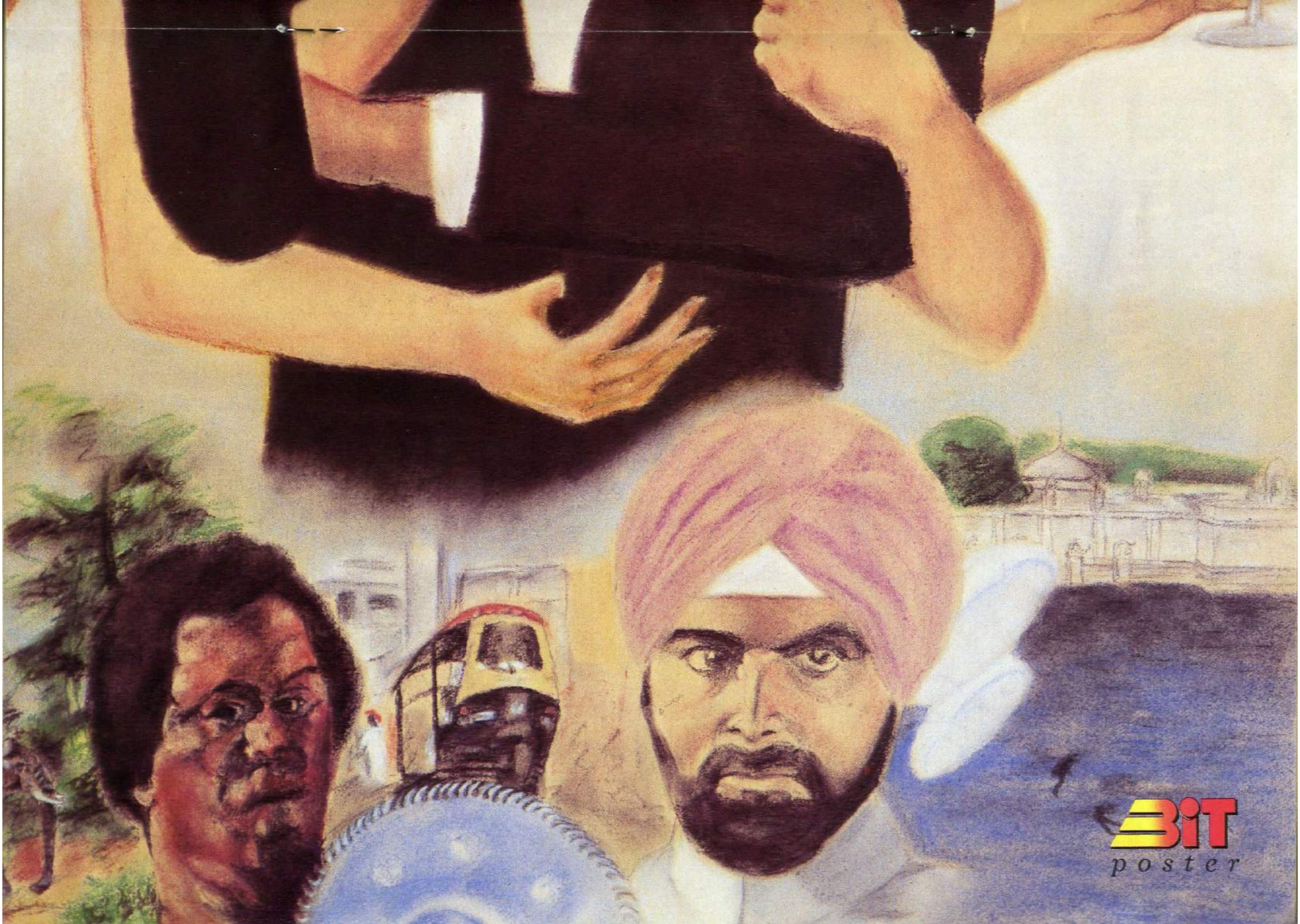
Na 16-bitových počítačoch má PITFIGHTER oveľa lepšiu grafiku. Možno konštatovať, že aj celková rýchlosť hry je na týchto počítačoch väčšia, ale napriek tomu to akosi nie je ono. Pôvodná verzia pre hrací automat vznikla tak, že boli kamerou filmované skutočné súboje a tieto sa zdigitalizované preniesli do pamäte automatu. Výsledok bol uspokojivý, čo sa však nedá povedať o verziách pre domáce počítače, najmä 8-bitové. Tu by sa mali programátori vrátiť k osvedčeným kresleným postavám, ktoré sú vždy dostatočne rýchle a väčšinou aj krajšie ako tie digitalizované.

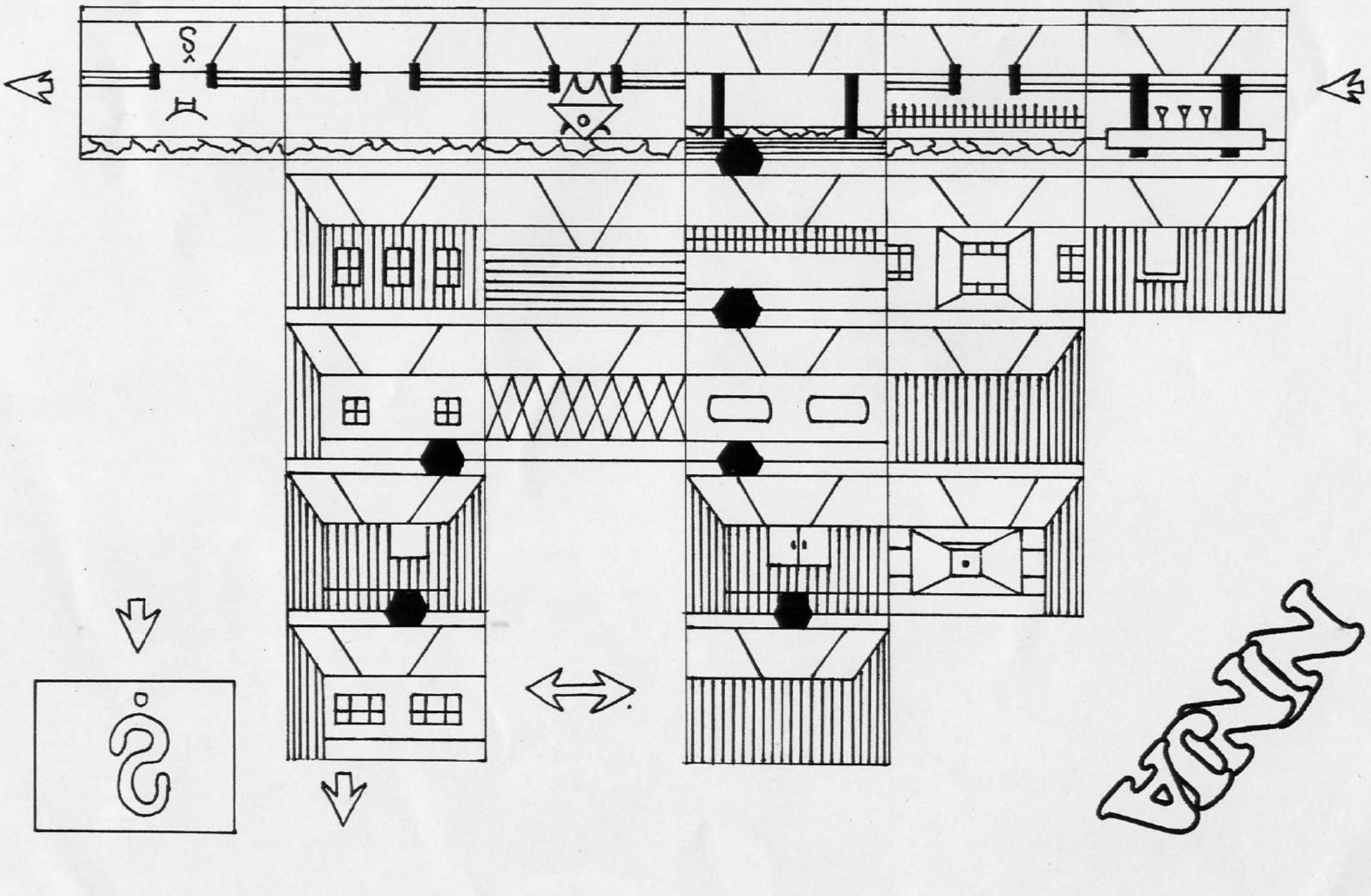
- yves -

AMIGA
ATARI ST
COMMODORE 64
DIDAKTIK
SPECTRUM


G.I. HERO
A - STRELIVO
B - ŠTART
C - REBRÍK
D - PES
E - PLETIVO
IMAGE!

James Bond
OCTOPUSSY


BiT
poster



THE WAY OF THE EXPLODING FIST

MELBOURNE HOUSE

Hra FIST vznikla v roku 1985 v austrálskej softwarovej firme MELBOURNE HOUSE. V začiatkoch ZX Spectra bola táto firma bezosporu jednou z najlepších, avšak postupom času jej úspechy vymizli a už prakticky upadla do zabudnutia.

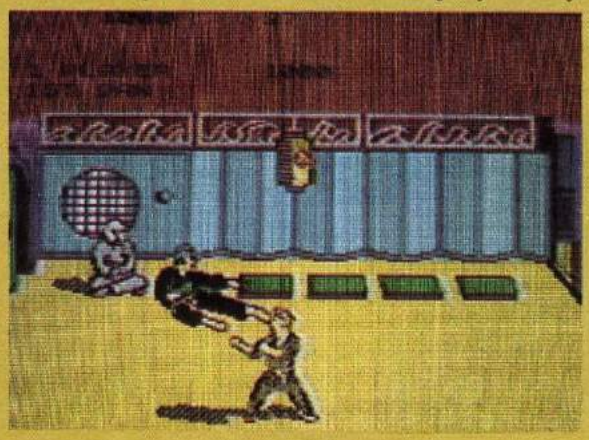
Na hru FIST sa však nezabudlo. Neskôr síce vznikli hry FIST 2, FIST 3 a FIST + , ale kvalitou sa starému dobrému FISTu nevyrovnali.

FIST je hra, ktorá nás zavedie do prostredia japonských ostrovov, kde vznikol šport zvaný karate. Prednosti FISTu nie sú iba vo výbornej grafike, ale aj v tom, že autori tejto hry dokázali realizovať veľmi veľké množstvo karatistických úderov. Hra potom vyzerá ako v skutočnom karate.

Idea karate je bojovať predpísaným spôsobom tak, aby sme neprehrali vzájomný súboj. Samozrejme, najlepšie je to vtedy, keď zvíťazíme. Karatisti však nie sú rovnakí. Líšia sa bojovou úrovňou, ktorú voláme DAN. Vo FISTe sa snažíme okrem čo najvyššieho skóre vybojovať čo najvyšší DAN.

FIST môžeme hrať buď s klávesami alebo s joystickom. V prípade, že si zvolíme klávesy, potom budeme hru ovládať pomocou deviatich klávesov a ich vzájomných kombinácií. Sú to: 1, Q, W, E, A, D, Z, X, C. Keď sa pozrieme na klávesnicu ZX Spectra, uvidíme, že tieto klávesy tvoria uzavretý kruh. Tieto klávesy sú nielen optickým rozložením, ale aj funkčne úplne rovnaké, ako spínače na joysticku. Kláves "1" je "FIRE" a má zvláštny význam, pretože mení vlastnosti ostatných klávesov. Klávesy W, X, A, D sú hore, dolu, vľavo, vpravo a klávesy Q, Z, C, E predstavujú kombinácie dvoch najbližších susedných klávesov. Napríklad stlačenie klávesy "Q" má rovnaký účinok, ako súčasné stlačenie klávesov "W" a "A", alebo stlačenie rukoväte joysticku šikmo hore.

Ak chcete vyhrávať, možno vás budú zaujímať najúčinnejšie údery. Môj najobľúbenejší úder je kopačka do hlavy oboma nohami (klávesy "1" a "W"). Veľmi dobré sú aj potknutia z drepu ("1" a "X") a potknutia zo stoja ("1" a "C"). Ostatné údery sú podľa môjho názoru často efektné, ale menej použiteľné. Stav zápasu sa meria na polmesiace. Za úder, ktorý sa dokonale podarí, získava hráč dva polmesiace a za menej vydarený úder iba jeden polmesiac. Hra sa končí vtedy, keď jeden z hráčov získa štyri polmesiace. Okrem toho je súboj limitovaný aj časom. Na každý súboj máme iba 30 sekúnd, takže o nejakom zdržiavaní v tomto prípade nemôže byť ani reči. Ak chceme získať vyšší DAN, musíme zvíťaziť v dvoch zápasoch za sebou. Ak je v druhom zápase remíza, DAN nezískame a hra sa končí. Celkove je možné získať až deväť DANov. Ak vyhrávame aj naďalej, zostáva nám trvale deviaty DAN.



Hra proti počítaču je celkom zaujímavá, avšak pri troche cviku sa staneme neporaziteľnými. Preto si myslím, že je oveľa zábavnejšie, keď hrajú FIST dvaja hráči proti sebe. Je veľmi dobré, že hra to umožňuje.

Grafika hry FIST je vynikajúca, avšak v pozadí sa striedajú iba tri obrázky, čo je dosť málo. Fistu sa dá vytýkať možno iba to, že je veľmi ľahký. Inak pre mňa zostáva táto hra najlepším karate pre 8-bitové počítače. Po zvukovej stránke je FIST tiež vynikajúci a hrateľnosť je daná najmä veľkou škálou úderov. Princípom FISTu je aj to, že okrem útočenia sa dá aj brániť.

- yves -

ATARI XE, XL
COMMODORE 64
DIDAKTIK
SPECTRUM

RADOSTI A STAROSTI S POČÍTAČEM SAM COUPÉ

Po počátečních finančních problémech firmy MGT se firma přejmenovala, vzchopila a nadále vyrábí nejlepší 8-bitový počítač SAM Coupe. Firma se teď jmenuje Sam Computers Ltd. a zvolila novou politiku. Nejen že snížila ceny, ale začala do všech SAM-ů montovat paměť 512Kb, aby na pultech byly srovnatelní s AMIGOU či ST. Založila vlastní software house - REVELATION, který sdružuje programátory z celého světa (i ČSFR) a produkuje software na špičkové úrovni. Což napomáhá k většímu prodeji SAM-ů a tím i větší ochotě softwarových firem psát pro SAM-a programy a kruh se uzavírá. Takže si můžeme jenom přát aby se SAM-ů prodalo co nejvíce a vznikalo tak více kvalitního software.

Majitelů počítače SAM Coupe nezadržitelně přibívá a tak bych jim chtěl pomoci zorientovat se v existující softwarové nabídce. Uvedu zde výběr těch opravdu nejlepších programů, které na SAM-a vznikli.

Takže začneme hrami, které poměrně dokonale využívají grafické a zvukové možnosti SAM-a.

Defenders Of The Earth (Enigma Variations) - toto byla první profesionální hra vytvořená pro SAM-a a jedná se o klasickou střílečku, kterou možná mnozí znají i ze spektrácké verze, zde ovšem najdeme fantastickou grafiku a hudbu.

SAM Strikes Out! (Enigma Variations) - v roli fotbalisty absolvujete různé tréninky. (Dosti náročné, když proti vám hrajou všelijací roboti a dokonce samotná herní plocha).

Famous Five On a Treasure Island (Enigma Variations) - anglická textová hra doplněná grafickým znázorněním situace, ve které se právě nacházíte. Skvělá hra, kterou můžu všem opravdu doporučit. Čtyři děti a pes prožívají dobrodružství na ostrově, skvělá je hlavně nožnost přepínání mezi ovládáním jednotlivých osob. Sphera (Enigma Variations) - podle mého názoru jedna z nejlepších originálních her Enigmy pro SAM-a. Jedná se o klasickou shoot 'em up s vertikálním scrollingem. Vynikající grafika a zvláště hudba hrající během hry. Úkolem hvězdného pilota je zničit tři obrovské mutující příšery.

Escape From The Planet Of The Robot Monsters (Domark/Enigma) 3D hra známá ze Spectra, zde ovšem s neporovnatelně lepší grafikou. Osvoboď všechny zajatce a znič nepřátelské roboty a počítače. Zajímavé zvláště když hrají dva hráči najednou. Oproti Spectru 128 dovoluje 6 kanálů hudby během hry plus skvělé efekty při výstřelech a explozích.

Pipemania (Empire/Enigma Variations) - skvělá hra nutící přemýšlet. Vynikající zvláště pro dva hráče. Pěkná hudba, grafika přetažena z ATARI ST. Instalatér staví potrubí pro unikající příval vody.

KLAX (Domark) - nejlepší logická hra roku 1991, nástupce Tetrisu. Zatřiďujete padající bedny. Pěkná grafika, ale aby se hra dala pořádně hrát vyžaduje barevný monitor.

Prince Of Persia (Domark / Revelation) - hit z PC a Amigy. Konverze na SAM-a je opravdu zdařilá a není o nic horší než na PC nebo Amize. Dosáhla ve všech zahraničních časopisech hodnocení přes 90% a je prý dokonce rýchlejší než na PC či Amize. Skvělá animace a hudba fy Fuxoft. V roli perského prince máte hodinu na záchranu princezny. Zatím nejlepší hra pro SAM-a.

Tetris (Lord Insanity) - již klasická logická hra implementována snad na všech počítačích. Hezká stereo hudba a digitalizované pozadí.

Shangai (Fuxoft) - logická hra přepracována z AMIGY 500. Rozebírání hromady kamenů.

Coloris (Heller) - obdoba Tetrisu, tentokrát ale podle barev.

Mind Games I, II (Enigma Variations) - logické hry procvičující mozek (Reversi, vrchcáby, piškvorky (prostorově)...).

Hexagonia (Revelation/Scorpion) - jedna z nejtěžších logických her. Sestavování atomu. Velmi pěkné (zvláště když uvážíme, že se jená o práci českých programátorů).

Quizball (Revelation) - velmi zajímavá kvízová hra. S hrou je dodáváno 2400 otázek + editor na tvorbu vlastních. Brzy budou k dispozici i originální české.

Manic Miner (Revelation) - klasická hra přepracována na SAM-a. Dvacet původních místností ze Spectra (Samozřejmě v grafice SAM-a) + 40 nových + vynikající hudba. Při hraní této hry si nostalgicky zavspomínáte na staré dobré Spectrum.

Splat! (Revelation) - ovládáte hrdinu Zippy a musíte ho provést bludištěm, které se neustále pohybuje. Ačkoli hra vypadá svojí gafikou veľmi přimitivně, je velmi hratelná a budete se k ní stále vracet. Vřele doporučuji + vynikající hudba.

Impatince (Fred) - soubor dvou logických her. Měl jsem možnost hrát zatím pouze jednu z nich - Triltex. A vypadá slušně. Dosti se podobá Shanghaii. (+ hra the Viking).

Batz'n Balls (Revelation) - hra na princípu Arkanoidu, pomocí pálky a míčku musíte rozbourat všechny stěny. Vynikající grafika a ještě lepší stereo hudba. Opravdu bomba, 150 levelů.

Vegetable Vacation (Fission Soft) - klasická chodící hra, kde procházíte velmi rozsáhlým bludištěm a sbíráte různé předměty. Hezká grafika i hudba.

Football Director II (D&H) - jste managerem fotbalového mužstva.

Tak, to byly opravdu ty nej hry, samozřejmě, že existuje i řada jiných poměrně zdařilých her, za které jmenujme alespoň Cosmic Criuser, Castle, Soccer Challenge, Tweety, Hanojské věže atd. plus samozřejmě nepřeberné množství her ze Spectra, které na SAM-ovi bez problémů chodí (teda puze 48k hry, hry které mají spoustu dohrávacích částí, je nutno dohrávat po částech z magnetofonu jako u Spectra 48k, ale naštěstí takovéto hry není velký problém upravit, takže je můžeme pohodlně nahrávat celé z disket. Jsou upraveny (i se zvukem 128k) např. tyto hry: Ghost Busters 2, Operation Wolf, Myth, Rainbow Island, New Zealand Story, Times Scanner, Last Ninija 2, R-Type a desítky dalších - případně nabízím pomoc při takovýchto úpravách oblíbených her).

Samozřejmě, že vznikají neustále nové a nové hry. Brzy by měli být hotové hry jako F-16 Combat Fighter, Kick Off 2 (Enigma Variations na této hře pracuje už přes rok, ale během posledního půl roku o ní nebylo moc slyšet, tak jenom doufejme, že tato velmi aktívní firma nezanikne a vychrlí další kupu novinek), Lemmings, Dizzy atd.

Tak a teď nechme hry hrama a podívejme se co nám nabízejí firmy v oblasti užitkových programů.

Na prvním místě je třeba jmenovat kupu emulátorů ZX Spectra 48kB, Které jsou velmi kvalitní a dovolují převést na diskety 99% her ze Spectra.

Dále existuje ohromná knihovna výukových prgramů (zatím bohužel většinou v angličtině). Existuje řada assemblerů, mezi nimiž je nejlepší Comet Assembler, který jsem ale bohužel neměl možnost testovat. Samozřejmě existují i disassemblery, většinou je obsahuje assembler ale jsou i samostatné. Velmi dobrý je např. SAMVAST. Mezi textovými editory zatím vede OUTWRITE, který pracuje v modu 3 (512x192 bodů) a tak umožňuje bezproblémové zobrazení 64 znaků na řádek a nekazíme si oči luštěním všelijakých patvarů, na které jsme byli zvyklí z TASWORDU 2.

Databáze - mezi nejleší zde patří DATALOG a SC FILER. Každý má své výhody a nevýhody. U Datalogu považuji za nevýhodu, že pracuje v

modu I, t.j. rozlišení jeko u Spectra. Ale oproti SC FILLER-u zase má implemetovanou úplnou češtinu.

Z dílny Betasoftu (Andy Wright) vzešly dva vynikající programy MasterDOS a MasterBASIC. MasterDOS rozšiřuje oproti firemně dodávanému SAMDOS-u podstatně možnosti SAM-a. Dovoluje práci s ramdisky, podadresáři pracuje se SAMBUS-em - dokáže ovládat hodiny reálného času, ovládat externí pamět, kterou je možno rozšířit až na 4,5 MB, fce BACKUP, atd. A pak přichází MasterBASIC, který rozšiřuje možnosti už tak fantastického SAMBASIC-u, který vyniká hlavně svojí rychlostí. Možnosti jsou opravdu veliké: Práce s grafikou (PUT, GRAB, ROLL, SCROLL), procedury, DO, LOOP, WHILE, ON, SORT, možnost interrupt hudby atd.

Pro hudebníky jsou tu dva skvělé programy: SOUND MACHINE a MIDI SEQUENCER. Sound Machine je opravdu na profesionální úrovni. Ovládá se pomocí šipky a dostáváte plnou kontrolu nad 8 stereo generátory zvuku (6+2).

Pro graficky nadané lidi je tu k dispozici firemně dodávaný program FLASH! (Bo Jangeborg - autor ARTIST-u II na ZX), který je opět ovládán šipkou a ikony. S jeho pomocí dokonale ovládnete graficky potenciál SAM-a. Všechny 4 mody i všech 128 barev. Existují dokonce programy, které po trošce experimentování dokážou ze SAM-a vytáhnout přes 8000 barev, nebo dosáhnout rozlišení 512x384 bodů. U Sam-a je zvlášť nádherné, že můžeme mít na obrazovce všech 128 barev najednou nebo, že můžeme míchat různé grafické mody najednou na obrazovce. Tak např. ve vrchní části obrazovky používat mod 4 (tedy skvělou grafiku 256x192) a ve spodní mod 3 tedy textový mod, kde máme horizontálně 512 bodů a tedy vhodné pro texty. Není to fantastické?

Dále existuje prg. PCG. DESK-TOP PUBLISCHER, s pomocí kterého můžete vytvářet např. vlastní časopis. Umožňuje míchání textu s obrázkem atd. Jedná se prakticky o program Word Master známý ze Spectra upravený pro podmínky SAM-a.

Existují samozřejmě i kopiráky. Mezi nejlepší patří asi Master Copy spolupracující s MasterDOS-em.

Pro digitalizaci hudby je tu k dispozici DIGITALIZATOR umožňující zdigitalizovat až 3 min. zvuku v poměrně dobré kvalitě. I když se nedá srovnat se samplingem, který je na SAM-ovi fascinující.

Je tu samozřejmě také něco z finanční oblasti. Za zmínku stojí zvláště programy BUDGET a P. B. S. - domácí finanční manager. P. B. S. - Personal Banking System, zde se jedná o verzi přetaženou z IBM PC.

Velmi zajímavý je taky nový PRODOS, umožňující práci pod systémem CP/M 2.2, takže můžete na SAM-ovi provozovat širokou škálu programů pracujících pod tímto programem (Turbo Pascal, Dbase...). Neměl jsem zatím tu čest s tímto DOS-em pracovat, ale viděl jsem sample screens z tohoto programu a vypadalo to výborně.

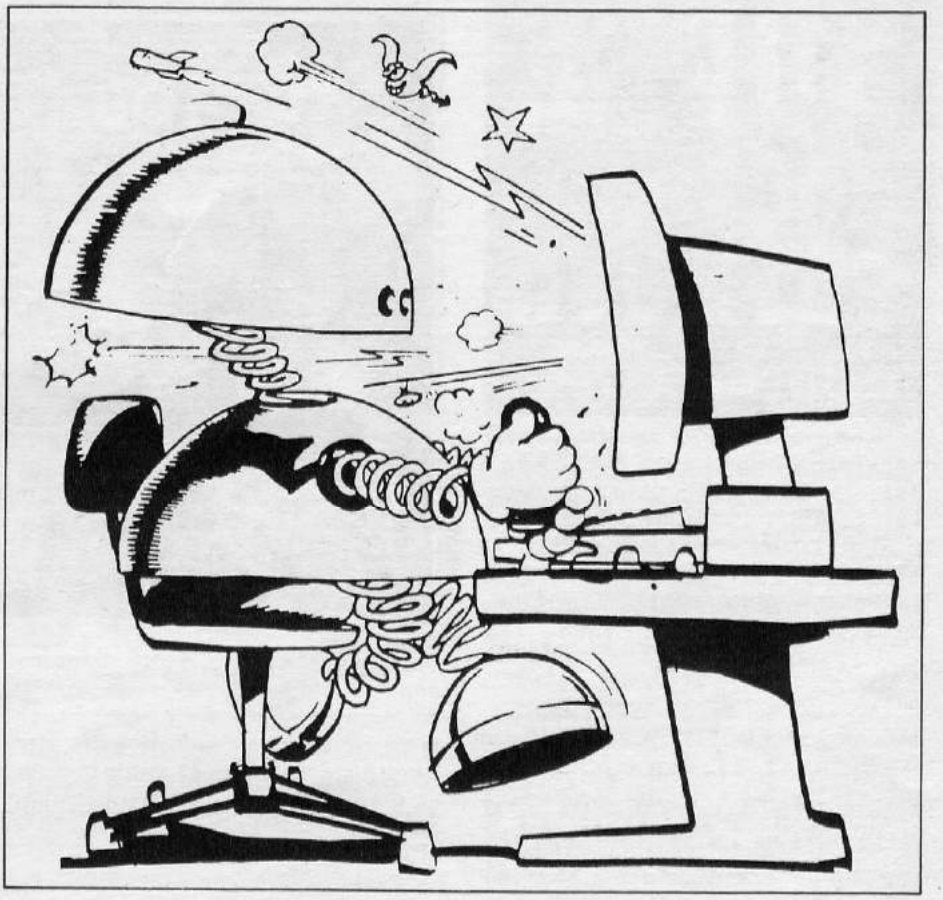
Pro astronomy bude jistě zajimavý program STAR ATLAS, pracující s hvězdnou oblohou.

Největší bomba v oblasti uživatelských programů bude asi program firmy GLENO, která ho vyvíjela 2 roky. Jedná se o SAM Coupe Arcade Designer. Jedná se o systém s jehož pomocí si můžete vytvořit libovolnou hru na profesionálni úrovni. Ani nemusíte být programátor, stačí mít dobrý nápad a umět kreslit a už se můžete pustit do tvorby místností, všelijakých příšerek, zadat kde se má jaká příšerka pohybovat a hra je na světe. Tento program je opravdu univezální, můžete v něm vytvořit hru typu Arkanoid, Sam Strikes Out! no prostě cokoli! Čili příval her se dá očekávat ze všech stran. Osobně jsem viděl sample screen ze samotného designeru, který vapadá vyloženě uživatelsky přívětivě (ovládání pomocí šipky, windows...) a demo ukázku výsledku práce systému, která ohromí jak svojí rychlostí, tak gafikou. Takže máme se na co těšit!

Dále se na SAM-a vydává spousta časopisů na disketách. V nich jsou zajímavé interview, recenze, návody, finty a samozřejmě řada dem, programků, hříček atd. Mezi nejznámější patří takové jako FRED, ENCELADUS, OUTLED, SAM SUPPLEMENT, ZAT... Mnoho čísel je k dispozici i u nás.

Svými dosud neprobádanými schopnostmi se SAM skvěle nabízí ke tvorbě všelijakých demo programů, které předvádějí různé efekty. Všechna dema vynikají svělou hudbou a grafickými efekty při nichž člověk žasne, co vše jde udělat. Fantastické jsou zejména samplingy jako WILDE demo (během samplingu předvádí ještě grafické efekty) či Megablast sample. Vesměs jsou dlouhé asi 1 min., ale Megablast Sample je dlouhý 54kB a hraje úplně čistou hudbu 50 sec. !!! Mezi skvělá hudební dema patří Surprise Demo od ESI, Signal 3, Wal Of Sound Demo, Sam Sound, Big Letters, Silly Demo ... Oblíbená jsou i tzv. Slideshow, která nabízejí nádherné obrázky, ať již digitalizované, nebo kreslené. Většinou jsou přetaženy z ATARI ST nebo AMIGY.

Firma SAMC-o prodává řadu hardwarových doplňků k SAM-ovi: SAMBUS, SAM Mouse, Blue Alpha Sound Sampler, Video Digitiser atd.



Majitelů SAM-a stále přibívá. Ti co se nechtějí rozloučit s programovým vybavením pro ZX Spectrum, které budovali po řadu let, se nyní obracejí k SAM-ovi, zvláště po špatných správách ze začátku roku 1992, kdy se několik velkých zahraničních softwarových firem rozhodlo ukončit výrobu programů pro ZX Spectrum.

Takže takováhle situace byla kolem SAM-a koncem února 1992. Na konec nabízím pomoc všem majitelům SAM-a v otázkách software. Jak ohledně úprav více blokových her, tak i rad kde výše uvedený software sehnat.

Takže pár kontaktních adres:

OASA602 spol. s r.o Slezká 98, 130 00 Praha 3, tel.:02/251474

(prodej SAM-ů, hardware, software)

SOLARIS Computer, Dům horníků, 471 27 Stráž pod Ralskem

(prodej SAM-ů, Hardware, software)

PASOFT Pavel Hrinda, Litoměřická 579, 190 00 Praha 9, tel.:02/886361

(rady ohledně výše uvedeného software)

P. Hrinda

SUPER SEYMOUR SAVES THE PLANET

CODE MASTERS

Keď sme nedávno avizovali vznik novej série firmy CODE MASTERS s názvom SEYMOUR, nikto z nás nečakal, že ďalší diel bude tak rýchlo v predaji. Taktiež sa čakalo, že nový SEYMOUR bude (rovnako ako prvý diel) akčnou adventúrou. Teraz však vieme, že sa tak nestalo.

Po prvej časti, ktorá sa volala SEYMOUR AT THE MOVIES, tu máme druhú časť s názvom SUPER SEYMOUR SAVES THE PLANET (ďalej len S. S. S. T. P.). Témou č. 1 v počítačových hrách v období posledných šiestich mesiacov sa stáva ekológia. Je to zrejme daňe skutočnosťou, že ľudstvo si čoraz viac uvedomuje, že bez ekológie by neprežilo ani prvú polovicu dvadsiateho prvého storočia. Keďže ekológiu začali už všetci brať vážne, začala sa dostávať aj do počítačových hier. Za všetky spomeňme aspoň vynikajúcu adventúru ECO QUEST 1 od firmy SIERRA ON LINE, ktorá je zrejme len začiatkom dlhodobej série tejto firmy, alebo akčnú hru CAPTAIN PLANET od MINDSCAPE.

Hra S. S. S. T. P. má s prvým dielom spoločné azda len postavičku hlavného hrdinu menom SEYMOUR. Jeho úlohou bude tentoraz zachrániť planétu ZEM pred ekologickou katastrofou. Túto katastrofu môžu zaprí-

činiť jedovaté látky, ktoré sú umiestnené v špeciálnych kontajneroch. Kontajnery sú zrejme z nekvalitného materiálu, pretože každú chvíľu hrozí Zemi katastrofálne zamorenie. Preto ak má ľudstvo prežiť, musí zasiahnuť Seymour a nebezpečné kontajnery zlikvidovať.

Prakticky to vyzerá tak, že existuje spôsob ich likvidácie, avšak, okrem Seymoura niet na svete človeka, ktorý by ich dokázal pozbierať, pretože sú pozorne strážené mimozemskými votrelcami. Tieto otrasné príšery dávajú veľký pozor na to, aby kontajnery zostali na tých miestach, kde sú teraz. Preto musí Seymour okrem zbierania kontajnerov ešte aj zlikvidovať všetkých votrelcov. Kontajner zoberieme, keď sa buď postavíme, alebo skočíme aspoň na jeho časť. Vždy sa snažíme zobrať najprv ten, ktorý bliká červenou farbou, pretože ten čoskoro vybuchne. Okrem toho musíme ničiť votrelcov zašľapovaním. Je to dosť neobvyklá metóda, ale proti votrelcom, ako sa zdá mimoriadne účinná. Preto sa vyhýbajme bočným kontaktom, ale často vyskakujme so Seymourom do výšky a snažme sa dopadnúť na niektorého votrelca. Po dvoch takýchto skokoch je votrelec mŕtvy. Tým však level zďaleka nekončí. Votrelci sa rozmnožujú mimoriadne rýchlo a neustále ich pribúda, takže ich musíme likvidovať prakticky v jednom kuse. Level sa končí až vtedy, keď pozbierame všetky kontajnery a keď zlikvidujeme všetkých votrelcov. Na túto náročnú úlohu máme 90 sekúnd a na celú hru iba 6 životov.

Z programátorského hľadiska je možné S. S. S. T. T. hodnotiť iba veľmi ťažko. Každý scenár je jednoobrazovkový, takže autori sa vyhli scrollingu pozadia, ktorý robí programátorom ZX Spectra hádam najväčšie ťažkosti. Zostáva teda hodnotiť iba kvalitu grafiky a animácie. Po grafickej stránke je S. S. S. T. P. niekde v strede. Grafika je celkom obstojná, ale nie je to zasa nič až tak mimoriadne, alebo nápadité. Zato s animáciou Seymoura som maximálne spokojný. Je nádherné pozorovať, ako chodí na svojich miniatúrnych nohách a ako sa za ním vlní jeho dlhočizný plášť. Zvukové efekty sú tiež na veľmi slušnej úrovni. Keby náhodou niekomu prekážali, nie je problém ich pred začatím hry vypnúť. S. S. S. T. P. je teda nakoniec vcelku príjemným prekvapením a nepochybujem o tom, že aj u nás si táto hra nájde mnohých priaznivcov.

-yves-

DIDAKTIK SPECTRUM

OCTOPUSSY

ULTRASOFT

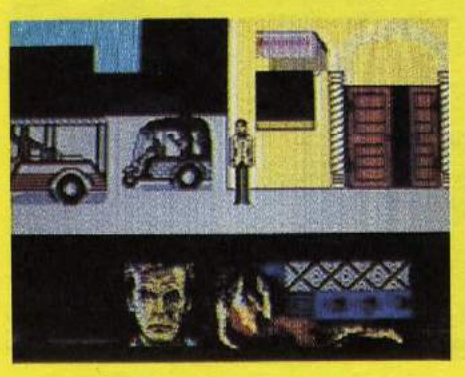
Hra OCTOPUSSY vznikla na motívy rovnomenného filmu, ktorého hlavným hrdinom nie je nikto iný, ako slávny Agent 007 zvaný JAMES BOND.

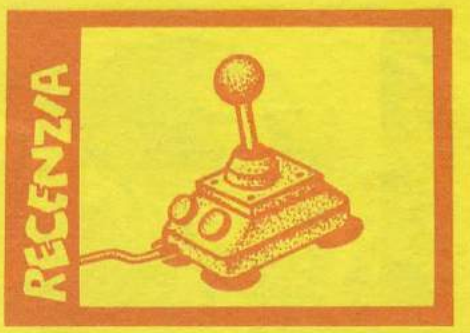
Keď IAN FLEMING vymýšľal v päťdesiatych rokoch tento príbeh, zaiste netušil, že o 40 rokov neskôr bude OCTOPUSSY námetom pre počítačovú hru. Ale stalo sa. Autorom strojového kódu je **Milan BLAŽÍČEK** a autorom grafiky zasa talentovaný **Marek FORRAY.** Obidvaja pochádzajú z Bratislavy. OCTOPUSSY je v poradí druhá hra Milana Blažíčka pre ZX Spectrum. Podobne, ako prvú hru s názvom NOTORIK, aj OCTOPUSSY kúpila firma ULTRASOFT, ktorá má výhradné právo na jej distribúciu.

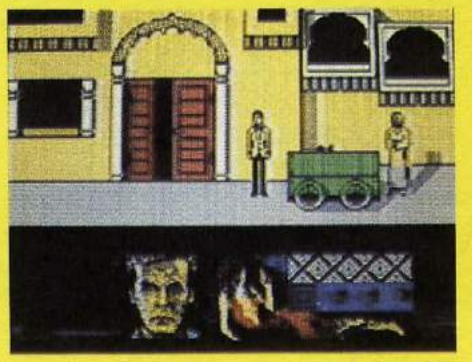
Na motívy knižiek a filmov o Jamesovi Bondovi bolo vytvorených viacero počítačových hier. Boli to väčšinou anglické produkty. všetko sa myslím začalo v roku 1985, keď firma DOMARK, vydala sériu hier AGENT 007 s názvom A VIEW A KILL (Pohľad na zabíjanie). Bohužiaľ, napriek výbornému námetu to boli úplné prepadáky a táto séria sa zaradila medzi najhoršie hry všetkých čias. Firma DOMARK sa myšlienky o produkcii hier s agentom 007 nevzdala a v roku 1989 vydala hru LICENCE TO KILL, ktorá bola síce, mnohonásobne lepšia, ako jej predchodkyne A VIEW TO A KILL, ale k dobrej počítačovej hre to bolo ešte stále veľmi ďaleko. Všetky tieto hry boli riešené ako akčné a možno práve to je pravý dôvod ich neúspechu. Milan a Marek rozmýšľali úplne inak, ako programátori z DOMARKu. rozhodli sa urobiť Jamesa Bonda ako adventúru, čo bol rozhodne veľmi dobrý ťah. Adventúry sú takým typom hier, do ktorých sa ľahšie darí vnášať dobrodružný prvok z filmovej, či knižnej predlohy. Pýtate sa prečo? Je to jednoduché. V akčnej hre závisí všetko najmä od grafiky a hrateľnosti. Grafika je obmedzená, možnosťami počítača a hráč si môže predstaviť lepšie prostredie, než mu je v skutočnosti kreslené na obrazovke. V adventúrach je všetko založené najmä na rozmýšľaní a používaní predmetov. A James Bond sa vždy vyznačoval tým, že pre svoje ciele vedel využívať výdobytky techniky, čím výrazne vynikol nad svojimi protivníkmi.

Hra OCTOPUSSY v súčasnej podobe nezaberá celý film, ale iba jeho prvú tretinu. Viac sa do pamäti jednoducho nevošlo. Milan s Marekom však plánujú vyrobiť aj ďalšie časti, ktoré by mali byť riešené ako samostatné programy. S Milanom Blažíčkom budeme čoskoro robiť rozhovor, ktorý s najväčšou pravdepodobnosťou vyjde už v budúcom čísle. Tam sa dozvieme ďalšie podrobnosti o jeho najbližších plánoch.

OCTOPUSSY sa vďaka Marekovej grafike veľmi vydarila. Záujemcovia o túto hru sa už teraz môžu tešiť na animovaný film, ktorý uvedie priamo do deja. Cieľom hry je získať zlaté vajce nesmiernej hodnoty. OCTOPUSSY





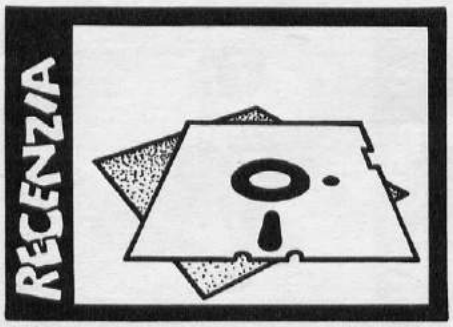


nemá veľa miestností, a teda to nie je ani rozsiahla hra. Nie je treba vyriešiť obzvlášť veľa úloh, ale na druhej strane je nesmierne ťažké prísť na to, čo vlastne treba urobiť a ako hru vyhrať. Osobne si však myslím, že u nás máme veľa šikovných adventúristov, ktorí budú schopní túto hru vyhrať, takže z priveľkej obtiažnosti nemám obavy.

Autorom sa podarilo urobiť hru s výbornou grafikou a dokonalou animáciou hlavnej postavy. Podľa toho, čo som videl, usudzujem, že ide o najvydarenejšiu konverziu Jamesa Bonda na ZX Spectrum, aká kedy vznikla. OCTOPUSSY je pre Vás jedinečná príležitosť, ako môžete zažiť zaujímavé dobrodružstvo.

-yves-

DIDAKTIK SPECTRUM



ART STUDIO

JAMES HUTCHBY

(dokončenie)

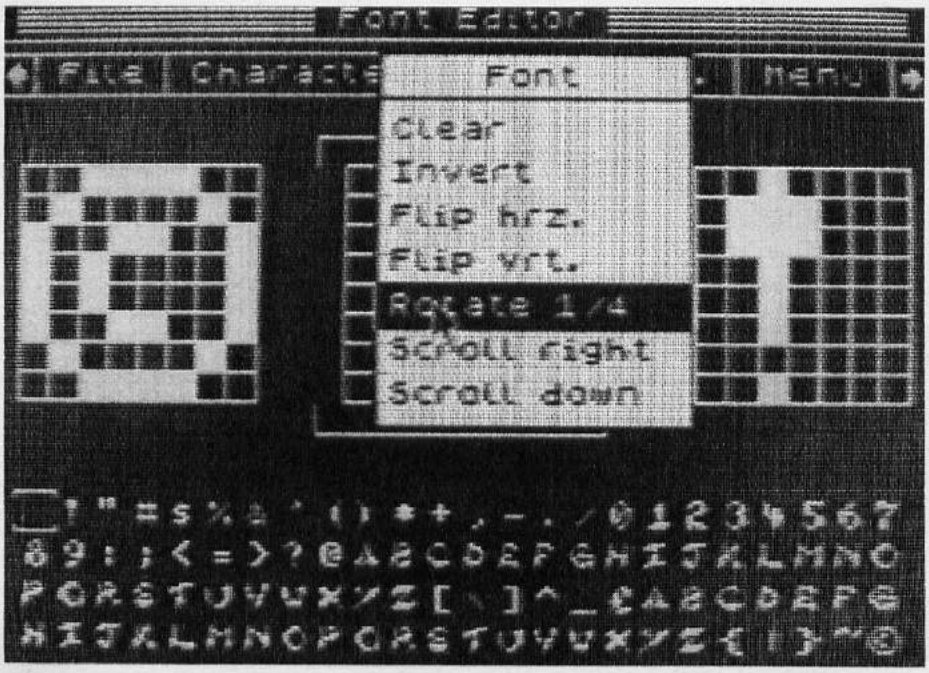
Predposledné menu BARVY nemá príkazy, len prepínače, alebo sadu prepínačov. Prvým z nich je INKOUST. Pri jeho voľbe sa zobrazí ponuka ôsmych farebných štvorčekov. Nastavená farba je čierna orámovaná. Pri voľbe štvorca s písmenom "t" (transparent) bude program pri nastavení atribútov zachovávať pôvodnú farbu atramentu. PAPÍR obsahuje sadu prepínačov, ktoré sú rovnaké ako pri predošlej voľbe. Aj tu môžeme využiť voľbu pre transparentný papier. OKRAJ nám určuje farbu okraja obrázku. Táto funkcia nie je pri tvorbe obrázku dôležitá, iba ak pri celkovom posudzovaní obrázku. JAS so svojimi prepínačmi: VYPNOUT, ZAPNOUT a TRANSPARENT umožňujú, či budú farby v jasnejších alebo tmavších odtieňoch. Ak máme teda zapnutý JAS, sú všetky farby o stupeň jasnejšie. Je teda k dispozícii šesťnásť farieb: základná sada a sada s jasnejším odtieňom. TRANSPARENT prikazuje programu, aby farby nechal nastavené v pôvodných hodnotách. Na tomto mieste treba upozorniť na príkazy RASTR 1, RASTR 2 a ZRUŠ RASTR a menu JINE.

Pri použití týchto príkazov bude príznak jasu nenávratne stratený. BLIK obsahuje tú istú sadu prepínačov ako JAS, nastavuje sa tu však blikanie čo vlastne znamená periodickú zmenu farby papiera a atramentu. Pri transparentnom stave sa opäť táto vlastnosť nemení. Ak máme zapnutý prepínač PRES, tak všetky body, ktoré sa budú vykresľovať, budú meniť stav bodov na obrazovke. To znamená, že zhasnuté body rozsvietia a naopak. Ak je však prepínač PRES vypnutý, tak sa body na obrazovke pri vykresľovaní iba rozsvietia, už nebudú meniť svoj stav. Tento prepínač je aktívny nielen pri normálnom kreslení, ale aj prehrávaní obrázku z magnetofónu. Podmenu NAOPAK je opäť prepínačom a pri jeho vypnutom stave sa chová program normálne. Ak je však zapnutý, chová sa vzhľadom k rozsvieteným bodom naopak, teda všetky funkcie, ktoré body rozsvecovali, ich budú teraz zhasínať. Vhodným spôsobom sa dá tento prepínač využiť ako guma. Podmenu TRANSPARENT nastaví všetky prepínače na stav "**transparent**". Posledné podmenu STANDART nastaví všetky prepínače na štandardné hodnoty. To znamená čierny atrament, biely papier a okraj. JAS, BLIK, PRES a NAOPAK vypnuté.

Prácu s externou pamäťou zabezpečuje menu MGF. Obrázok vytvorený a nahratý ART STUDIOM možno použiť tak isto, ako obrázok uložený príkazom BASICU SAVE "**meno**" CODE XXXXX, 6912, kde XXXXX je adresa, na ktorej je obrázok uložený a 6912 je dĺžka obrázku v bajtoch. Takto uložený obrázok môžeme naspäť do obrazovky nahrať príkazom LOAD " " SCREEN$. Prerušenie akejkoľvek operácie s magnetofónom je možné kedykoľvek stlačením tlačidla BREAK. Podmenu ULOŽ SOUBOR slúži k uloženiu celého obrázku na magnetofón. Názov môže byť maximálne desať znakov dlhý. NAHRAJ SOUBOR nám nahrá obrázok podľa zadaného mena. NAHRAJ DALŠÍ jednoducho nahrá prvý súbor, ktorý nájde na páske. ART STUDIO pri zavádzaní programu do počítača, alebo na pásku vypisuje poznámky o svojej súčasnej činnosti. Napríklad "**nahrává se**", znamená, že program nahráva obrázok na pásku, "**čte se**", znamená, že je program spokojný a načítava obrázok. Pri nezhode mien ohlási "**nenalezlo se**" a poznámka "**velké**" ohlási, ak je nahrávaný súbor príliš dlhý. Ďalšie podmenu OVER SOUBOR a OVER DALSI je totožné s basicovským príkazom VERIFY. Pri overovaní vypíše ART STUDIO poznámku "**ověřuje se**". Posledné podmenu je PRIHRAJ SOUBOR a PRIHRAJ DALSI. Slúži na spojenie dvoch obrázkov spolu a to obrázok, ktorý máme na obrazovke s obrázkom, ktorý máme uložený na kazete. Je nutné pripomenúť, že úspech spojenia dvoch obrázkov závisí od stavu prepínača PRES v menu BARVY. Atribúty sa neprihrávajú, ale zostávajú pôvodné.

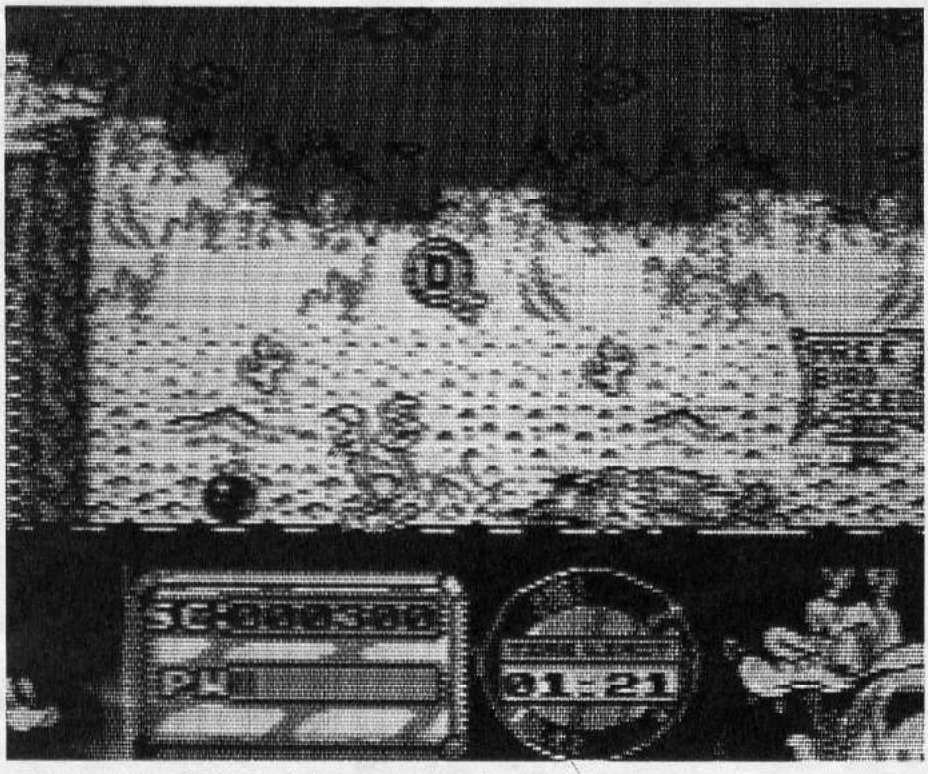
A na záver ešte niekoľko slov o tlači. TISK 1x1 2x2 ... - týmito príkazmi sa spúšťa na tlačiarni. Rozdiel je vo veľkosti obrázku, ktorý tlačiareň vytlačí. Tlač je možné zastaviť stlačením klávesy BREAK. TISK DLE BAREV znamená, že pri tlači bude každá farba reprezentovaná určitou vzorkou (rastrom). Jednoduchú alebo dvojitú hustotu pri grafike nám umožňuje NORMALNI TISK alebo DVOJTISK. Príkaz OTOCIT umožňuje položiť obrázok nabok, teda otočiť ho o 90 stupňov. Takto sa dajú vytlačiť obrázky v podstatne väčšom merítku. ZAROVNEJ VLEVO, STŘED, ZAROVNEJ VPRAVO lokalizujú tlač obrázku na papieri. ZX PRINTER je príkaz pre štartovanie tlače na špeciálnej tlačiarni, ktorá nepotrebuje inštaláciu.

- dodo -



ROAD RUNNER

HI-TEC



Firma HI - TEC vydala v tomto roku už dve hry na motívy detských kreslených seriálov. Obe hry sú si dosť podobné. Prvá sa volá ROAD RUNNER a druhá WILE E. COYOTE. Prvú z nich už máme k dispozícii u nás v redakcii.

O tom, že ROAD RUNNER patrí do rubriky "**Z koša na odpadky**", som ani chvíľu nezapochyboval. Niečo tak nepodarené a nezmyselné sa totiž každý deň nevidí. Ešte skôr než som začal hrať, bol som priam šokovaný nepodarenou grafikou. Každá postavička v hre je robená iba obrysovo, takže keď sa viac postáv stretne na jednom mieste, situácia začína byť veľmi neprehľadná. Chvíľu som musel porozmýšľať, čo vlastne treba urobiť, aby som sa dostal z prvej miestnosti von. Po chvíli som si všimol, že dolu beží čas, ktorý sa blíži k nule. Aj keď sa mi to zdalo neuveriteľné, úplne stačí, keď sa hráčovi podarí udržať po celý čas hlavnú postavičku pri živote. To je vlastne aj princíp hry. Občas sa uhnúť, občas vyskočiť, občas presunúť nabok, občas niečo zobrať, občas niečo zožrať atď. Myslím si, že znalosť televízneho seriálu ROAD RUNNER hráčovi v tomto prípade príliš nepomôže. Hráč sa jednoducho musí prispôsobiť počítaču a možnostiam, ktoré hra poskytuje.

Najprv treba preskúmať informačný panel. Na ľavej strane vidíme tmavý štvorec, v ktorom je nakreslená hlavná postava. Vedľa nej je číslo v krúžku, ktoré informuje, koľko životov máme ešte k dispozícii. V strede panelu vidíme hodnotu skóre, ktoré je znázornené šesťmiestnym číslom. Hneď pod ním je stĺpcový ukazovateľ energie. Počas hry sa musíme veľmi často pozrieť práve na tento údaj. Musíme robiť všetko preto, aby nám energia neklesla na nulu. Na pravej strane vidíme stopky, ktoré pomaly odpočítavajú čas, ktorý chýba do konca levelu. Jeden level sa hrá 1 minútu a 30 sekúnd.

Scenár každého levelu hry ROAD RUNNER je založený na pohybe rôznych rozprávkových zvierat. Môžeme ich rozdeliť na dve hlavné skupiny: **lietajúce** a **pozemné**. Medzi lietajúce patria rôzne druhy vtákov, či už skutočných, alebo vymyslených. Medzi pozemné patria slimáky, húsenice atď. Stretnúť však môžeme aj myš, ktorá sa pohybuje iba preto, že ju niekto natiahol kľúčikom. Oveľa zaujímavejšie je však počínanie niektorých vtákov. Počas letu budú na nás zhadzovať rôzne závažia a časované bomby. Okrem vtákov lietajú po oblohe aj búrkové oblaky, ktoré metajú blesky.

S energiou, ktorú máme na začiatku hry k dispozícii, by sme si dlho nevystačili. Preto sa musíme snažiť brať aj "prémiové predmety". Niektoré z týchto predmetov majú tvar nejakej veci, iné sú zasa urobené ako začiatočné písmeno vlastnosti, ktorú predstavujú. Na zobratie prémiového predmetu máme iba 3 sekundy, pretože potom jednoducho zmizneme. Medzi prémiové predmety patrí: dvojnásobná rýchlosť, polovičná rýchlosť, dvojnásobný počet bodov, dvojnásobná energia, extra život, dvojnásobný skok, nezraniteľnosť a zákaz výskoku. Keď zoberieme niektorý z týchto predmetov, hlavná postava buď dostane vlastnosť, ktorú tento predmet predstavuje, alebo sa zmení veľkosť energie či počet bodov. Z uvedených predmetov neodporúčam zbierať polovičnú rýchlosť a zákaz výskoku, pretože tieto nám situáciu iba skomplikujú.

Na motívy kreslených filmov som ešte dobrú hru nevidel. Je teda zrejmé, že kreslená rozprávka asi nebude tou najlepšou predlohou pre počítačovú hru. Počítač má určité prednosti, ktoré je treba vedieť využiť. Bez toho dobrá hra rozhodne nevznikne.

- yves -

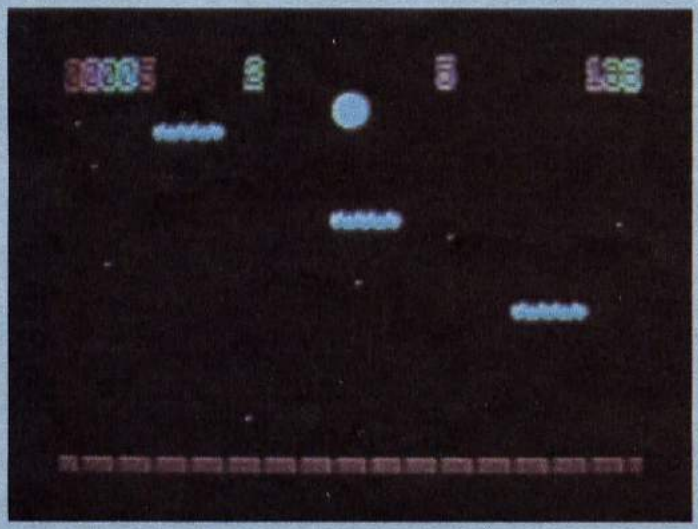
DIDAKTIK SPECTRUM

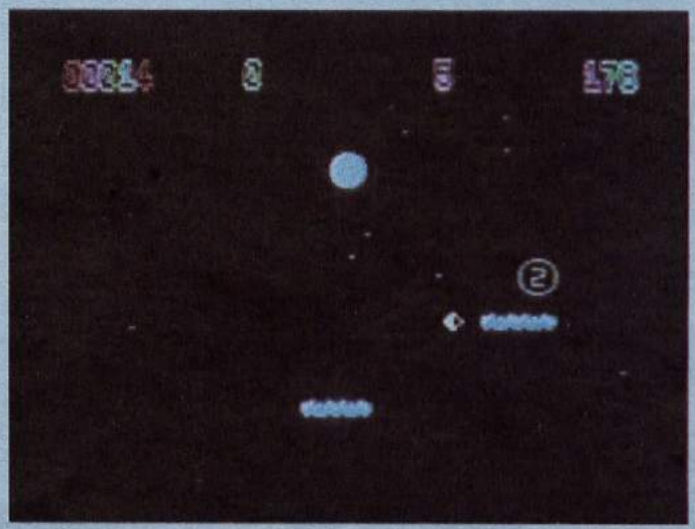
ASTROBALL

REVELATION

Firma REVELATION sa doteraz venovala výhradne distribúcii hier pre počítač SAM Coupé, ale rok 1992 je súčasne rokom jej vstupu do sféry hier pre **ZX Spectrum**. Ich prvá hra pre tento počítač má názov ASTROBALL a vznikla v spolupráci s firmou DIGITAL REALITY. Aj keď zatiaľ máme k dispozícii iba DEMO verziu, vidíme, že sa jedná o perfektnú hru.

Na prvý pohľad by sa mohlo zdať, že ide o úplne obyčajnú hru spred desiatich rokov. Áno, nápad urobiť takúto hru je v podstate primitívny, ale treba upozorniť na skutočnosť, že hra má perfektnú hrateľnosť a hráčovi poskytne výbornú zábavu. Autorom sa podarilo tento jednoduchý nápad dotiahnuť do dokonalosti.





O tom, že ide o mimoriadne triviálny nápad, sa môžete presvedčiť sami. Astroball je vesmírna lopta - skákalka, ktorá sa odráža od vesmírnych objektov. Hráč môže rôznym spôsobom korigovať jej let a skákanie. Ide o to, aby hráč loptu usmerňoval takým spôsobom, aby doskákala zo začiatku (ktorý je naspodu) až do cieľa (ktorý je navrchu).

To však nie je všetko. Na tom úseku vesmíru, ktorý je našou hracou plochou, je množstvo rôznych predmetov, ktoré majú za úlohu spestriť priebeh hry. Ide v zásade o dva typy predmetov: užitočné a škodlivé. Užitočné rozhodne odporúčam zbierať a škodlivým sa treba zďaleka vyhnúť. Účinok jednotlivých predmetov si treba vyskúšať v praxi. Ako príklad uvediem len niektoré: rovnobežnosten s meniacimi sa stenami

ručná šipka hore - rýchly presun nahor.

písmeno "L" - extra život

lopta v bielom krúžku - urobí loptu nezraniteľnou

minca s číslom "2" - pripočíta 500 bodov

písmeno "P" - pripočíta 1000 bodov

písmeno "S" - spomalí let lopty

Na začiatku každého levelu je mapa, na ktorej môžeme vidieť nielen odrazové plochy, ale aj rozloženie mincí, mín a ďalších predmetov. Level sa končí vtedy, keď máme s loptou pozbierané všetky mince a doskákali sme až na najvyšší stupeň. Potom nasleduje krátky medzilevel, ktorý je určený na vylepšenie skóre. Je to jednoduchá strieľačka, ktorá je veľmi podobná hrám SPACE INVADERS, GALAXIANS a ďalším strieľačkám či hracím automatom zo začiatku osemdesiatych rokov. Namiesto lopty máme k dispozícii malú raketku s jedným laserovým kanónom a musíme čeliť náletu niekoľkých šíkov nepriateľských rakiet. Hoci sú nepriateľské rakety úplne rovnakej konštrukcie majú výhodu, pretože je ich oveľa viac.

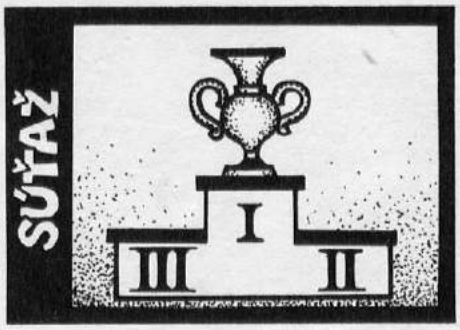
Astroball môžeme hrať buď s klávesami, alebo s joystickom. V prípade, že hráme s klávesami, máme k dispozícii päť ovládacích kláves: Q - väčší skok, A - menší skok, O - vľavo, P - vpravo, SPACE, M, N alebo B - pauza (v medzileveli streľba).

Astroball je podľa môjho názoru takmer dokonalá hra. Grafické prevedenie síce nie je najlepšie, skôr priemerné, ale pre tento štýl hry plne postačuje. Hudba a zvuky sú zasa vynikajúce a o hrateľnosti a nápade som sa zmienil už na začiatku. Jediná vec, ktorá by sa podľa mňa oplatila vylepšiť, je medzilevel. Pozadie má úplne jednofarebné a kozmické rakety sú znázorňované iba obrysovo. Okrem toho sa tento medzilevel odohráva na veľmi malej hracej ploche, čo mu tiež uberá na hrateľnosti a príťažlivosti. Z vlastností hry stojí za zmienku ešte mapa. Hráč ju vidí vždy iba na začiatku hry. Neviem prečo autor neumožnil vyvolanie mapy aj počas hry. Možno to však urobil zámerne.

- yves -

DIDAKTIK SPECTRUM

VEĽKÁ VIANOČNÁ SÚŤAŽ



Znova je tu ďalšie číslo BIT-u a s ním aj ďalšie otázky do našej súťaže. Pre istotu zopakujeme ceny, ktoré dostanú výhercovia po zlosovaní:

1. cena: Počítač AMIGA 500 +

2. cena: Počítač COMMODORE C64

3. cena: Počítač DIDAKTIK M

4.- 5. cena: Joystick Professional PRO 9000
6.- 10. cena: Joystick Quick Shot Turbo II plus
11.- 20. cena: Celoročné predplatné časopisu BIT
21.- 30. cena: Kniha Počítačové hry od Františka Fuku
31.- 40. cena: 1 originálna hra z produkcie firmy ULTRASOFT podľa vlastného výberu
41.- 50. cena: 1 odborná publikácia z produkcie firmy ULTRASOFT podľa vlastného výberu

---

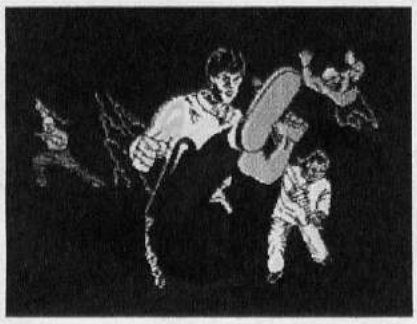
BIT 8

Súťaž bude prebiehať po celý rok a je určená predovšetkým pre stálych čitateľov nášho časopisu. Preto bude v každom čísle BITu uverejnený okrem troch zaujímavých otázok aj súťažný kupón. V čísle 12/92 bude potom zverejnený zlosovací lístok, na ktorý vyznačíte Vaše odpovede a nalepíte súťažné kupóny. Do súťaže o 50 atraktívnych cien sa bude môcť zaradiť len ten, kto nám pošle zlosovací lístok, na ktorom bude okrem správnych odpovedí na všetky otázky nalepených aj všetkých 12 kupónov.

A teraz je tu sľúbená ôsma séria otázok. Dúfame, že si s nimi hravo poradíte. Otázky sa týkajú bitkárskych a zápasníckych športových odvetví.

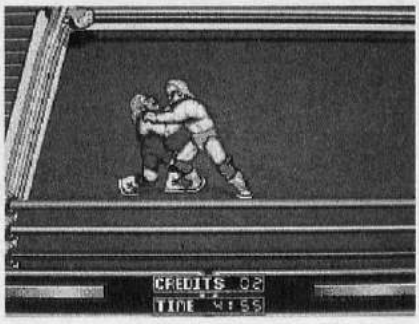
Otázka č. 22:

Na obrázku je tento šport:
a) Sumo
b) Karate
c) Preteky osemveslíc



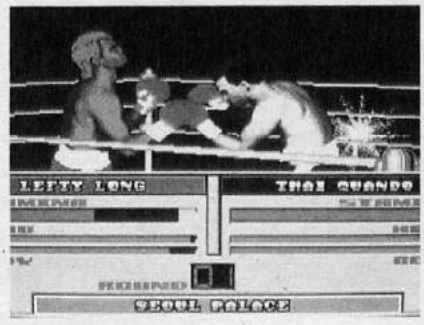
Otázka č. 23:

Na obrázku je tento šport:
a) Zápasenie vo voľnom štýle
b) Jachting
c) Kendo



Otázka č. 24:

Na obrázku je tento šport:
a) Džudo
b) Windsurfing
c) Box



RECENZIA MEGA

V hlavnom menu má každá položka podrobný anglický komentár

KNIGHTS OF THE SKY

MICROPROSE

Firmu MICROPROSE iste nie je potrebné predstavovať našim čitateľom. Vieme, že patrí medzi najlepšie v oblasti simulátorov. Simulátory od tejto firmy majú spravidla horšie zvukové efekty, ale zasa majú vynikajúcu hrateľnosť. A to je, myslím si, to najdôležitejšie.

V reklamnom slogane k hre KNIGHTS OF THE SKY (ďalej iba K. O. T. S.) je uvedené: "Neskúmaj históriu, ale vytváraj ju!" Áno, simulátory od Microprose bývajú často umiestnené do určitého časového obdobia, či už do prítomnosti, minulosti, alebo budúcnosti.

Hra K. O. T. S. je časovo umiestnená do obdobia prvej svetovej vojny. Boli to časy, kedy bola letecká technika ešte iba v začiatkoch. Pre hru to tiež má isté dôsledky. Ide o to, že v K. O. T. S. sa stretneme iba s veľmi starými lietadlami. Ide výhradne iba o typy, ktoré v tých rokoch boli k dispozícii. Sú to:

Airco DH2 (GB) - max. rýchl. 93 MPH, výzbroj: 1 kanón
Fokker Eindekker (G) - max. rýchl. 85 MPH, výzbroj: 1 kanón
Nievport 11 (F) - max. rýchl. 97 MPH, výzbroj: 1 kanón
Nievport 17 (F) - max. rýchl. 110 MPH, výzbroj: 1 kanón
Halberstadt D2 (G) - max. rýchl. 92 MPH, výzbroj 1 kanón
Spad 7 (F) - max. rýchl. 119 MPH, výzbroj: 1 kanón
Sopwith Pvp (GB) - max. rýchl. 111 MPH, výzbroj: 1 kanón
Abatros D2 (G) - max. rýchl. 108 MPH, výzbroj: 2 kanóny
Abatros D3 (G) - max. rýchl. 110 MPH, výzbroj: 2 kanóny
Sopwith Triplane (GB) - max. rých. 115 MPH, výzbroj: 1 kanón
SE 5a (GB) - max. rýchl. 130 MPH, výzbroj: 1 kanón
Spad 13 (f) - max. rýchl. 135 MPH, výzbroj: 2 kanóny
Sopwith Camel (GB) - max. rýchl. 115 MPH, výzbroj: 2 kanóny
Albatros D5 (g) - max. rýchl. 116 MPH, výzbroj: 2 kanóny
Fokker DR1 (G) - max. rýchl. 105 MPH, výzbroj: 2 kanóny
Pfalz D3 (G) - max. rýchl. 105 MPH, výzbroj: 2 kanóny
Nieuport 27 (F) - max. rýchl. 116 MPH, výzbroj: 2 kanóny
Fokker D7 (G) - max. rýchl. 117 MPH, výzbroj: 2 kanóny
Sopwith Snipe (GB) - max. rýchl. 130 MPH, výzbroj: 2 kanóny
Fokker D8 (G) - max. rýchl. 115 MPH, výzbroj: 2 kanóny

Pri výbere lietadiel vidíme nielen parametre, ale aj to, ako lietadlo v skutočnosti vyzeralo.

A tu je hlavná mapa. Pilot si práve vyberá, z akého letiska bude štartovať.

Z uvedenej tabuľky môžeme vidieť, ako sa v tom čase bojovalo. Najprv mali lietadlá iba jeden kanón, neskôr dokonca dva. Keďže lietadlá mali pre kanóny iba 500 nábojov, v nádrži bolo iba pár litrov leteckého benzínu, je nám jasné, že vtedajšie stroje neboli proti dnešným skoro vôbec nebezpečné. Kanóny, ktoré sa v tých časoch vyrábali, tiež neboli spoľahlivé. Po trochu dlhšej streľbe sa prehriali a zasekli. Chudákovi pilotovi v tom prípade nezostávalo nič iné iba zobrať do ruky kus železa a poriadne ním udrieť po spúšti. Keď nestačila prvá rana, bolo treba pridať aj druhú, prípadne tretiu. Po tomto zásahu sa spúšť uvoľnila a bolo možné v streľbe pokračovať.

Staré lietadlá boli väčšinou dvojplošníky. Výnimku tvorí iba SOPWITH TRIPLANE, ktorý bol trojplošník. Do lietadiel sa montovali motory, ktoré mali veľmi nízky výkon. Z toho vyplývali dve veľké nevýhody. Prvá nevýhoda bola malá rýchlosť. Maximálne rýchlosti dvojplošníkov v dvadsiatych rokoch sa pohybovali v rozsahu od 85 do 135 míľ za hodinu. Pri vtedajších konštrukciách lietadiel by ani vyššie rýchlosti neboli možné. Lietadlá nemali ešte kabíny, takže pilot bol vystavený aj pri relatívne malých rýchlostiach obrovskému prievanu. Ani konštrukcie krídel a trupov neboli ešte na takej úrovni, aby vydržali pri vyšších rýchlostiach pohromade.

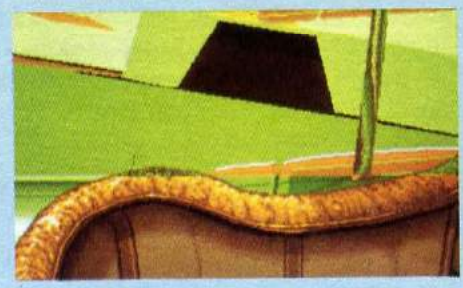
Pohľad na palubnú dosku a situáciu pred lietadlom. Vľavo vidíme dym zostreleného lietadla.

Počas letu v starom dvojplošníku si musíme byť vedomí najmä toho, že let je možný iba vo vodorovnom smere. Akonáhle sa pokúsime o let kolmo hore, motor neutiahne takú záťaž, klesnú mu otáčky a lietadlo stratí rýchlosť. So stratou rýchlosti je spojená aj nestabilita. Lietadlo sa môže nebezpečne prevrátiť a potrvá dosť dlho, než sa nám ho podarí vyrovnať.

Teraz by asi bola namieste otázka: čo z uvedených skutočností sa do hry K. O. T. S. dostalo? S potešením môžem konštatovať, že takmer všetko. K. O. T. S. dokonale simuluje vlastnosti spomínaných dvojplošníkov a nechýba ani možnosť opraviť zaseknutý kanón ráznym úderom!

Po nahratí hry a pôsobivom úvode sa na obrazovke objaví úvodné menu, v ktorom si zvolíme, čo vlastne chceme hrať. Ak sme začiatočníci, vyberieme si FLIGHT TRAINING, v ktorom sa zoznámime s ovládaním hry. Tréning môže prebiehať v troch režimoch: bez nepriateľov, s neozbrojenými nepriateľmi, alebo s ozbrojenými nepriateľmi. Ak sa cítime dostatočne zdatní, môžeme si skúsiť skutočný boj. Ak máme záujem iba o čelný súboj s jedným nepriateľským pilotom, potom zvolíme režim DOGFIGHT ENCOUNTERS. V tomto režime si môžeme vybrať akékoľvek lietadlo a akéhokoľvek súpera. Našimi súpermi nebudú nijakí začiatočníci, ale tí najlepší nemeckí piloti, ktorí mali najviac zostrelov počas 1. svetovej vojny, napr. MANFRED VON RICHTHOFEN, ERNST UDET, ERICH LOWENHARDT a mnohí ďalší. Ide tu o veľmi zaujímavé súboje, avšak zaiste budú aj takí, ktorí by sa radšej zúčastnili nejakých väčších vojenských operácií. Tým odporúčam režim WORLD WAR 1. Jedná sa o letecké misie, proti nemeckým pozemným a vzdušným silám na západnom fronte v období od jari 1916 do zimy 1918. Môžeme sa teda stať priamymi účastníkmi dnes už historických súbojov 1. svetovej vojny. Tým sa aj podarí naplniť reklamné heslo z úvodu, ktoré sa týka vytvárania histórie. v režime WORLD WAR 1 sa totiž história vyvíja podľa toho, ako sa snažíme byť pre našu armádu užitoční.

Upozorňujem však na to, že v režime WORLD WAR 1 si nemôžeme vybrať akékoľvek lietadlo. Výber je obmedzený dvomi podmienkami. Po prvé, k dispozícii môže byť iba lietadlo, ktoré patrilo do výzbroje našej armády. Ak napríklad bojujeme v anglickej armáde, nemôžeme lietať na Fokkeroch alebo Albatrosoch, ktoré patrili do výzbroje nemeckej armády. Po druhé k dispozícii môže byť iba lietadlo, ktoré k určitému dátumu existovalo. Na začiatku v roku 1916 máme k dispozícii výhradne lietadlá s jedným kanónom, pretože v tom čase ešte dvojkanónové lietadlá neexistovali.



Pohľad pilota na ľavú stranu. Hangár v pozadí prezrádza, že lietadlo je tesne pred štartom.

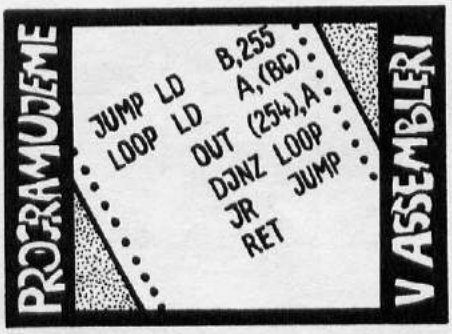
K. O. T. S. je veľmi atraktívnou hrou najmä preto, že sa v nej stretneme s veľkým množstvom historických lietadiel. Má však aj iné prednosti. Okrem reálnej simulácie letu (chýba tomu už len ventilátor, ktorý by nasimuloval prúdenie vzduchu v nekrytom lietadle) je tu aj množstvo pohľadov z lietadla a na lietadlo. V K. O. T. S. má k dispozícii 4 pohľady z lietadla a až 10 pohľadov na lietadlo. Takže spolu je to neuveriteľných 14 rôznych pohľadov, ktoré hádam ani všetky nevyužijeme.

Grafika K. O. T. S. je vektorová a v porovnaní s ostatnými simulátormi patrí rozhodne k tým lepším. S hrou K. O. T. S. sa dobre zabavia aj menej zdatní hráči. Nepriateľské lietadlá môžu mať rôzny stupeň nebezpečnosti (level 1 až 5). Ak máte záujem o simulátory historických lietadiel, existuje ešte jedna takáto hra. Volá sa RED BARON a vyrobila ju firma DYNAMIX. Na stránkach BITu sa s touto hrou čoskoro zoznámime, pretože je tiež veľmi zaujímavá.

-yves-

Krajina v pozadí má veľmi kvalitnú vektorovú grafiku.

AMIGA
ATARI ST



INŠTRUKCIE ROTÁCIÍ A POSUVOV

Na tomto mieste si treba vysvetliť rozdiel medzi pojmom rotácia a posun. Rotácia sa od posunu líši tým, že "beží v kruhu" (bity, ktoré niekde - zvyčajne na konci "vypadnú", sa kdesi - zvyčajne na začiatku "objavia"), zatiaľ čo posun "beží po čiare".

Inštrukcie posuvov:

SLA r,(rr) /shift left arithmetic/

táto inštrukcia posunie bity v danom registri doľava tak, že 7. bit sa presunie do carry (CY) indikátora a bit 0 sa naplní nulou.

```
                    ( r e g i s t e r )
                    CY 7  6  5  4  3  2  1  0
Register r pred operáciou: ( ) (x) (x) (x) (x) (x) (x) (x) (x)
                             /   /   /   /   /   /   /   /
                    (x) (x) (x) (x) (x) (x) (x) (x) (0)
                    ( b i t y   r e g i s t r a )
```

Zaujímavé na tejto konštrukcii je to, že jej výsledkom je vlastne pôvodná hodnota vynásobená dvomi. Pozor!!! Iba v prípade, že nedôjde k pretečeniu.

Pomocou tejto a iných inštrukcií môžeme posúvať obsahy aj viacerých registrov "umiestnených" vedľa seba. Takto môžeme posúvať aj obsah pamäte - typickým príkladom sú rotujúce riadky (napr. R - TYPE, TYPE MANAGER, FX SOUND 4, atď.).

Možné kombinácie:

Inštr.	Kód inštr.	Inštr.	Kód inštr.
SLA A	CB 27	SLA H	CB 24
SLA B	CB 20	SLA L	CB 25
SLA C	CB 21	SLA (HL)	CB 26
SLA D	CB 22	SLA (IX+dd)	DD CB dd 28
SLA E	CB 23	SLA (IY+dd)	FD CB dd 28

Nastavenie indikátorov:
S = 1, ak je výsledok záporný
Z = 1, ak je výsledok nula
H = 0
P/V podľa výsledku parity
N = 0
C (CY) obsahuje 7. bit operandu

SRA r,(rr) /shift right arithmetic/

inštrukcia SRA posúva bity v registri r,(rr) doprava a to tak, že 7. bit zostane zachovaný a bit 0 sa presunie do CY.

```
                    ( r e g i s t e r )
                    CY 7  6  5  4  3  2  1  0
Register r pred operáciou: ( ) (x) (x) (x) (x) (x) (x) (x) (x)
                             |   \   \   \   \   \   \   \
                    (x) (x) (x) (x) (x) (x) (x) (x) (x)
                    ( b i t y   r e g i s t r a )
```

Možné kombinácie:

Inštr.	Kód inštr.	Inštr.	Kód inštr.
SRA A	CB 2F	SRA H	CB 2C
SRA B	CB 28	SRA L	CB 2D
SRA C	CB 29	SRA (HL)	CB 2E
SRA D	CB 2A	SRA (IX+dd)	DD CB dd 2E
SRA E	CB 2B	SRA (IY+dd)	FD CB dd 2E

Nastavenie indikátorov:
S = 1, ak je výsledok záporný
Z = 1, ak je výsledok nula
H = 0
P/V podľa výsledku parity
N = 0
C (CY) obsahuje 0. bit operandu

SRL r,(rr) /shift right logic/

inštrukcia vykoná posun bitov v registri r,(rr) doprava tak, že bit 7 sa naplní nulou a bit 0 sa presunie do CY.

```
                    ( r e g i s t e r )
                    CY 7  6  5  4  3  2  1  0
Register r pred operáciou: ( ) (x) (x) (x) (x) (x) (x) (x) (x)
                             \   \   \   \   \   \   \   \
                    (x) (0) (x) (x) (x) (x) (x) (x) (x)
                    ( b i t y   r e g i s t r a )
```

Možné kombinácie:

Inštr.	Kód inštr.	Inštr.	Kód inštr.
SRL A	CB 3F	SRL H	CB 3C
SRL B	CB 38	SRL L	CB 3D
SRL C	CB 39	SRL (HL)	CB 3E
SRL D	CB 3A	SRL (IX+dd)	DD CB dd 3E
SRL E	CB 3B	SRL (IY+dd)	FD CB dd 3E

Nastavenie indikátorov:
S = 1, ak je výsledok záporný
Z = 1, ak je výsledok nula
H = 0
P/V podľa výsledku parity
N = 0
C (CY) obsahuje 0. bit operandu

P. Tomčiak

Vážená redakce!

Posílám Vám příspěvek do rubriky **"Zázraky v BASICu"**, *nevím jestli je to opravdový zázrak, ale myslím si, že se může hodit všem uživatelům disketové jednotky D40. Jedná se o menu libovolné diskety. Setkal jsem se již s několika takovými programy, ale u těch se musely názvy všech souborů napsat předem do menu.*

Po přepsání programu do počítače si ho uložíme na disketu příkazem GO TO 500.

Tento program můžeme potom kdykoli nahrát do počítače příkazem RUN (nemáme-li ovšem v počítači žádný BASIC). Program se po nahrání do počítače spustí a dá nám tři možnosti: programy, SNAP nebo všechno. Vybereme-li si všechno počítač vykoná CAT a vypíše všechny soubory, které jsou na disketě. V tomto případě však menu nefunguje, protože do menu se vejde maximálně 16 názvů a výpis všech souborů z diskety by mohl být příliš dlouhý. Vybereme-li si však programy, nebo SNAP, počítač vypíše všechny soubory požadovaného druhu. Teď stačí joystickem nebo klávesami Q a Z vybrat požadovanou hru nebo program a výběr potvrdit ENTER nebo FIRE na ovládači. Pozor! Program počítá s tím, že se v názvu žádného souboru nevyskytují dvě nebo více mezer za sebou. Myslím, že tento program usnadní práci s disketovou jednotkou zejména tvrdým hráčům her. Máte-li na disketě jen hry nahrané pomocí SNAP, stačí doplnit program řádkem 8 GO TO 12 a program obejde počáteční výběr a počítač vypíše rovnou jen hry nahrané SNAP.

Přeji Vám mnoho příjemných chvil s disketovou jednotkou **Didaktik 40.**

Vlastimil Schoř

```
  1 REM *** DISKETTE RUN ***
  2 REM ** SAVE TO GOTO 500 **
  5 LET a=3: LET b=a: LET c=2: LET c$=""
  7 PAPER 5: BORDER 5: CLS
 10 PRINT AT 10,5;"PROGRAMY NEBO SNAP"''TAB 10;"VSECHNO": PAUSE 0: IF INKEY$="P" THEN CLS :
    CAT "*.P": GOTO 15
 11 IF INKEY$="v" THEN CLS : CAT : PAUSE 0 : RUN
 12 CLS : CAT "*.S"
 15 PAPER 7
 20 IF SCREEN$ (a,0)<>: : THEN PRINT AT a,0;"  ": LET a=a+1: GOTO 20
 30 LET a=a-1
 32 FOR g=3 TO A: PRINT AT g,17; PAPER 5;" ": NEXT g: REM V uvozovkach je 14 mezer.
 34 PAPER 5
 35 PRINT AT 0,0;"KEMPSTON NEBO KLAVESY Q,Z,ENTER";AT 1,0;"DISKETA - "
 37 PRINT AT a+3,0;" ZUSTALO - "
 39 PAPER 7
 40 IF b<3 THEN LET B=3
 45 IF B>a THEN LET b=a
 48 PRINT AT b,0;"**": BEEP .01,10: BEEP .01,20
 50 IF INKEY$="z" OR IN 31=4 THEN PRINT AT b,0;"  ": LET b=b+1: GOTO 40
 60 IF INKEY$="q" OR IN 31=8 THEN PRINT AT b,0;"  : LET b=b-1: GOTO 40
 70 IF INKEY$=CHR$ 13 OR IN 31=16 THEN GOTO 100
 80 GOTO 50
100 FOR f=1 TO 10: LET d$=SCREEN$ (b,c): LET c=c+1
110 IF d$=" " THEN IF SCREEN$ (b,c)=" " THEN GOTO 210
150 LET c$=c$+d$
200 NEXT f
210 IF c$="" THEN CLS : PRINT AT 10,10;"NIC TU NENI": PAUSE 0: RUN
215 CLS : PRINT AT 10,7;"NAHRAVAM "; FLASH 1;c$
220 LOAD *c$
499 STOP
500 SAVE *"run" LINE 1
```

PONUKA PROGRAMOV Z PRODUKCIE FIRMY ULTRASOFT PRE POČÍTAČE

!!!!!!!!!!!! ZX SPECTRUM DELTA DIDAKTIK GAMA DIDAKTIK M

MANTRIK ANGLICKY 99 Kčs
Výuka anglického jazyka prevratnou metódou. Program sa skladá z dvoch častí obsahujúcich vyše 1200 najpoužívanejších slov a výrazov.

MANTRIK NEMECKY 99 Kčs
Výuka nemeckého jazyka prevratnou metódou. Program sa skladá z dvoch častí obsahujúcich vyše 1200 najpoužívanejších slov a výrazov.

MANTRIK EDITOR-PROFESOR 120 Kčs
Tvorba vlastných výukových súborov Mantrik, v ľubovolnom jazyku používajúcom latinku. V cene je zarátaný podrobný tlačený manuál.

ZX-7 * 99 Kčs
Tvorba až 8-kanálovej polyfonickej hudby ! Program sa môže stať výborným spoločníkom a pomôcť pri výuke hry na klávesové nástroje.

DATALOG 2 TURBO 169 Kčs
Jedna z najlepších databánk na ZX Spectrum. Profesionálna obsluha cez ponukové menu. V cene je zarátaný podrobný tlačený manuál.

M.R.S. 189 Kčs
Najznámejší assembler a disassembler u nás. Program potrebný pre tvorbu v strojovom kóde. V cene je zarátaný podrobný tlačený manuál.

TEXT MACHINE # 289 Kčs
Kvalitný textový editor, ktorý premení Váš počítač na elektronický písací stroj. Tlač je možná na všetkých známych tlačiarňach.

SCREEN MACHINE # 289 Kčs
Profesionálny grafický editor, umožňujúci tvorbu a editáciu statických obrázkov. V cene je zarátaný podrobný tlačený manuál.

DTP MACHINE UTILITY # 259 Kčs
Súbor množstva neoceniteľných podprogramov, ktoré podstatne rozširujú možnosti programu TEXT MACHINE. (Tvorba rámikov, semigrafiky)

DTP MACHINE PROFESIONAL PACK # 739 Kčs
Kompletný systém DESK TOP PUBLISHING, ktorý sa skladá z predošlých troch programov. Pri kúpe DTPM PP ušetríte takmer 100 Kčs !

BABY MANTRIK ANGLICKY 99 Kčs
Program nadväzuje na známu sériu výukových programov, je však určený hlavne pre deti. Okrem textu vyučované výrazy aj zobrazuje !

F.I.R.E. 89 Kčs
Vesmírna SCI-FI akčná hra z dielne známeho pražského programátora Františka Fuku. Kozmický koráb na ťažkej a nebezpečnej púti.

BUKAPAO 89 Kčs
Komunikačná hra doplnená farebnou grafikou. Stávate sa členom odnože mafie-COSA NOSTRY, s cieľom zneškodniť prezidenta ostrova.

CHROBÁK TRUHLÍK 89 Kčs
Komunikačná hra doplnená farebnou grafikou. Chrobák Truhlík sa snaží uniknúť zo zbierky muzejných exponátov šialeného profesora.

TETRIS 2 89 Kčs
Podstatne vylepšená verzia svetoznámej hry. Obsahuje možnosť súčasnej hry dvoch hráčov a množstvo nových prvkov, vylepšujúcich hru.

LOGIC 89 Kčs
Známa spoločenská hra LOGIC (MASTER MIND). Treba uhádnuť kombináciu farebných kolíkov. Hra dvoch hráčov alebo hráč proti počítaču.

RYCHLÉ ŠÍPY 1 89 Kčs
Prvá časť príbehu nazvaná ZÁHADA HLAVOLAMU. Pátranie po stratenom tajuplnom hlavolame 'JEŽEK V KLECI' a ďalšie dobrodružstvá.

RYCHLÉ ŠÍPY 2 89 Kčs
Druhá časť hry nazvaná STÍNADLA SE BOUŘÍ. Návrat do tajupnej štvrte nazvanej Stínadla, získanie záhadného hlavolamu Ježek v kleci.

STAR DRAGON 89 Kčs
Klasická plnografická hra s námetom SCI-FI. Kozmická loď bojuje s civilizáciou robotov, ktorá predstavuje nebezpečenstvo pre Zem.

ATOMIX 89 Kčs
Akčná kombinačná hra na logické myslenie. Skladanie molekúl rôznych zlúčenín z atómov. Hra zároveň zoznamuje so základmi chémie.

DOUBLE DASH 89 Kčs
Hra čerpá z námetu známej hry BOULDER DASH. Dvaja krtkovia v podzemí zbierajú diamanty. Obsahuje možnosť súčasnej hry dvoch hráčov.

JET-STORY 89 Kčs
Klasická plnografická hra s námetom SCI-FI. Kozmický koráb na ťažkej a dôležitej missi v rozsiahlom podzemí nepriateľskej planéty.

HEXAGONIA 89 Kčs
Akčná kombinačná hra na logické myslenie. Voľné pokračovanie preslávenej hry ATOMIX, pribudlo množstvo úplne nových vylepšení.

CESTA BOJOVNÍKA 89 Kčs
Akčná bojová hra, prvá tohto druhu u nás. Boj s nebezpečnými príšerami štýlom KARATE a orientácia v značne rozsiahlom bludisku.

SKLADAČKA 89 Kčs
Komunikačná hra s netradičným ovládaním na námet rovnomennej detektívky ED MC BAINA. Hra zaručuje zábavu pre mladých i starších.

NOTORIK 89 Kčs
Akčná hra s peknou plnofarebnou grafikou. Pomôžte nájsť punkerovi Fredovi sudy s vínom, ktoré pred ním schovala jeho neprajná žena.

JAMES BOND OCTOPUSSY 89 Kčs
Plnografická hra s prvkami hier adventure. Neohrozený agent 007 sa snaží odhaliť gang nebezpečných pašerákov vzácnych predmetov.

CRUX 92 89 Kčs
Logicko-akčná plnografická hra s námetom z oblasti SCI-FI. Kozmonaut musí potlačiť veľkú vzburu robotov na kozmickej základni.

PRVÁ AKCIA 89 Kčs
Akčná plnografická hra so zaujímavým námetom. Mladý policajt stojí pred zložitou úlohou: zneškodniť 10 teroristov, vylupujúcich banku.

PHANTOM F4 89 Kčs
Akčná plnografická hra s peknou grafikou. Špeciálne vycvičený člen protiteroristického komanda bojuje proti presile nepriateľov.

PHANTOM F4 II. 89 Kčs
Úspešné pokračovanie predošlej hry. Po oslobodení rukojemníčky sa musí náš hrdina prebojovať z nepriateľmi obsadeného ostrova.

MEGAMIX 1 AXONS, GALACTIC GUNNERS 89 Kčs
Prvý komplet dvoch hier s rovnakým námetom. Dve klasické SCI-FI vesmírne strielačky na jednej kazete za cenu jedného programu !

program nie je k dispozícii na kazete

* program nie je k dispozícii na diskete

Programy z ponuky dodávame výhradne na originálnych kazetách, alebo disketách a k cene účtujeme poštovné.

Objednávky posielajte na adresu: **ULTRASOFT, poštový priečinok, pošta 29, 826 07 BRATISLAVA**

PONUKA KNÍH Z KNIŽNICE ULTRASOFT

PRÍRUČKA STROJOVÉHO KÓDU PRE ZX SPECTRUM

Kniha, ktorá by nemala chýbať v knižnici nikoho, kto programuje, alebo sa chce naučiť programovať v strojovom kóde počítača ZX Spectrum či Didaktik. Príručka Vás zoznámi s mikroprocesorom Z80, vysvetlí Vám čo je to Assembler, uvedie Vás do binárnej a hexadecimálnej číselenej sústavy a podrobne Vám objasní funkciu a využije jednotlivých príkazov strojového kódu. Súčasťou príručky je aj množstvo potrebných tabuliek z ktorých jedna obsahuje zoznam 422 skrytých inštrukcií mikroprocesora Z80.

ZX SPECTRUM - BÁDATEĽ

Kniha je určená predovšetkým pre nových majiteľov počítača ZX Spectrum, či Didaktik. Publikácia Vás naučí základy programovania v jazyku BASIC a zoznámi Vás s Vašim počítačom. Všetky problémy, ktoré sú v knihe rozobrané, sú ihneď demonštrované na prakticky využiteľných príkladoch vytvorených v BASICu. Doporučujeme teda ZX Spectrum - bádateľa nebrať ako klasickú knihu, ktorá sa číta od a po z, ale skôr ako pracovnú príručku. Pri jej používaní by teda nikdy nemal chýbať zapnutý počítač, na ktorom je možné uvedené príklady ihneď skúšať v praxi.

ZX SPECTRUM BEZ HRANÍC (VIAC AKO 100 PROGRAMOV A PODPROGRAMOV)

Táto kniha je akýmsi voľným pokračoavním predošlej publikácie. Je zameraná na tých používateľov počítača ZX Spectrum alebo Didaktik, ktorí už zvládli základy programovania v BASICu a chceli by sa naučiť viac. Publikácia je opäť ladená skôr v duchu praktickej pracovnej príručky, čo napovedá aj podtitulok. Obsahuje veľké množstvo programov a podprogramov v BASICu, ktoré môžete uhneď aplikovať vo vlastných programoch. Zámerom knihy je predovšetkým ukázať široké možnosti Vášho počítaša od jeho použitia na hry a krátenie voľného času, cez jeho využitie ako praktického pomocníka pri práci, až po špeciálne aplikácie profesionálneho charakteru.

PODROBNÝ POHĽAD DO VÁŠHO POČÍTAČA ZX SPECTRUM

Takmer každý majiteľ domáceho počítača, ktorý ho využíva prevažne na hry má tajný sen, vytvoriť svoju vlastnú hru. Tvorba hier je však náročná a predpokladá okrem dobrých grafických a hudobných predpokladov najmä dôkladnú znalosť programovania. Ale to je ešte stále málo. Programátor, ktorý sa na túto neľahkú úlohu podujal, musí do najmenších podrobností poznať svoj počítač, aby vedel z jeho výhod i nevýhod vyťažiť maximum. Zároveň mu nestačí základná znalosť programovania, ale mal by poznať rôzne programátorské finty, o ktorých sa v návode k počítaču nedočíta nič a ktoré podstatne uľahčia riešenie niektorých problémov. Práve pre týchto majiteľov je určená publikácia, ktorá poskytuje naozaj podrobný pohľad do Vášho počítača.

40 NAJLEPŠÍCH RUTÍN STROJOVÉHO KÓDU PRE ZX SPECTRUM

Programovací jazyk BASIC je veľmi dobrý prostriedok na dorozumievanie sa s počítačom. Cez tento jazyk musí prejsť prakticky každý, kto sa chce naučiť programovať. Niektorým majiteľom počítača, ktorí nie sú veľmi nároční zároveň vystačí do konca života. Avšak každý programátor, ktorý to s programovaním myslí vážne, skôr či neskôr, siahne po rýchlejšom programovacom prostriedku. Najrýchlejším z nich je materský jazyk počítača - strojový kód. Jeho zvládnutie je ale zároveň aj najťažšie. Preto začínajúci, ale i skúsení programátori radi siahajú po už hotových rutinách strojového kódu. Pre nich je určená naša publikácia, ktorá obsahuje 40 najpoužívanejších podprogramov strojového kódu. Všetky tieto programy sú napísané tak, aby ich bolo možné ihneď použiť vo vlastných programoch. Môžu teda zjednodušiť Vašu prácu pri písaní programu v Assembleri ale aj podstatne vylepšiť Váš program v BASIC-u.

POČÍTAČOVÉ HRY (HISTORIE A SOUČASNOST)

Pravdepodobne najväčšie využitie a najväčší úspech majú domáce počítače v oblasti herného software. A asi najväčší počet hier v histórii bol napísaný práve pre počítače ZX Spectrum a kompatibilné. História hier na tento druh počítačov siaha až do roku 1982, keď sa začala ich sériová výroba. Od tej doby zaznamenala sféra tvorby herných programov niekoľko objavov a revolúcií a spravila veľký krok vpred. Táto kniha sa Vám snaží prehľadne predstaviť celý tento vývoj spolu s jeho najdôležitejšími míľnikmi. Vašim sprievodcom v tomto zaujímavom svete ilúzií nebude nikto iný než známy pražský programátor a tvorca hier František Fuka.

Publikácie si môžete objednať na dobierku na adrese:

ULTRASOFT, poštový priečinok, pošta 29, 826 07 BRATISLAVA

ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PROGRAMY Z PRODUKCIE FIRMY ULTRASOFT:

_ ks	MANTRIK *ANGLICKY*	á 99 Kčs	_ ks	RYCHLÉ ŠÍPY 1	á 89 Kčs
_ ks	MANTRIK *NEMECKY*	á 99 Kčs	_ ks	RYCHLÉ ŠÍPY 2	á 89 Kčs
_ ks	MANTRIK *EDITOR-PROFESOR*	á 120 Kčs	_ ks	STAR DRAGON	á 89 Kčs
_ ks	ZX-7	á 99 Kčs	_ ks	ATOMIX	á 89 Kčs
_ ks	DATALOG 2 *TURBO*	á 169 Kčs	_ ks	DOUBLE DASH	á 89 Kčs
_ ks	M.R.S.	á 189 Kčs	_ ks	JET-STORY	á 89 Kčs
_ ks	TEXT MACHINE	á 289 Kčs	_ ks	HEXAGONIA	á 89 Kčs
_ ks	SCREEN MACHINE	á 289 Kčs	_ ks	CESTA BOJOVNÍKA	á 89 Kčs
_ ks	DTP MACHINE *UTILITY*	á 259 Kčs	_ ks	SKLADAČKA	á 89 Kčs
_ ks	DTP MACHINE *PROFESIONAL PACK*	á 739 Kčs	_ ks	NOTORIK	á 89 Kčs
_ ks	BABY MANTRIK *ANGLICKY*	á 99 Kčs	_ ks	JAMES BOND *OCTOPUSSY*	á 89 Kčs
_ ks	F.I.R.E.	á 89 Kčs	_ ks	CRUX 92	á 89 Kčs
_ ks	BUKAPAO	á 89 Kčs	_ ks	PRVÁ AKCIA	á 89 Kčs
_ ks	CHROBÁK TRUHLÍK	á 89 Kčs	_ ks	PHANTOM F4	á 89 Kčs
_ ks	TETRIS 2	á 89 Kčs	_ ks	PHANTOM F4 II.	á 89 Kčs
_ ks	LOGIC	á 89 Kčs	_ ks	MEGAMIX 1 *AXONS, G. GUNNERS*	á 89 Kčs

Programy mi pošlite vo verzii: ☐ *KAZETOVEJ* ☐ *DISKETOVEJ D40* ☐ *DISKETOVEJ D80* ***(správnu možnosť označte krížikom)***

....
Priezvisko Meno Ulica PSČ Miesto bydliska

☐☐☐☐☐/☐☐☐☐ ..... 1992 .....
Rodné číslo Dátum Vlastnoručný podpis

ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PUBLIKÁCIE Z KNIŽNICE FIRMY ULTRASOFT:

_ ks	Príručka strojového kódu pre ZX Spectrum	á 80 Kčs
_ ks	ZX Spectrum - bádateľ	á 55 Kčs
_ ks	ZX Spectrum bez hraníc (viac ako 100 programov a podprogramov)	á 65 Kčs
_ ks	Podrobný pohľad do vášho počítača ZX Spectrum	á 85 Kčs
_ ks	40 najlepších rutín strojového kódu pre ZX Spectrum	á 90 Kčs
_ ks	Počítačové hry (Historie a současnost)	á 90 Kčs

....
Priezvisko Meno Ulica PSČ Miesto bydliska

☐☐☐☐☐/☐☐☐☐ ..... 1992 .....
Rodné číslo Dátum Vlastnoručný podpis

Á N O ! Chcem mať istotu, že dostanem každé čísločasopisu BIT a preto som sa rozhodol pre:

polročné predplatné (6 čísiel) magazínu BIT za zvýhodnenú cenu 150 Kčs, *čím som ušetril 14% z plnej predajnej ceny.*

ročné predplatné (12 čísiel) magazínu BIT za zvýhodnenú cenu 288 Kčs, *čím som ušetril 17% z plnej predajnej ceny.*

Zároveň si objednávam tieto staršie čísla á 29 Kčs na doplnenie ročníka:*

☐**10/91** ☐**11/91** ☐**12/91** ☐**1/92** ☐**2/92** ☐**3/92** ***(Označte krížikom ktoré)***

....
Priezvisko Meno Ulica PSČ Miesto bydliska

☐☐☐☐☐/☐☐☐☐ ..... 1992 .....
Rodné číslo Dátum Vlastnoručný podpis

Príslušnú sumu za PREDPLATNÉ som Vám zaslal poštovou poukážkou typu 'C'.

**** Staršie čísla časopisu BIT posielame na dobierku a k cene účtujeme poštovné. Objednávky vybavujeme len do vypredania zásob, preto nám neposielajte peniaze za staršie čísla dopredu.***

Údaje v objednávkach vyplňujte čitateľne, strojom, alebo paličkovým písmom. Správnym a čitateľným vyplnením VŠETKÝCH údajov zvýšite pravdepodobnosť, že zásielka Vám príde rýchlo a v poriadku.

Objednávky posielajte na adresu: ***ULTRASOFT, poštový priečinok, pošta 29, 826 07 BRATISLAVA***

ŠPECIÁLNA PONUKA! ČÍSLA NA DOPLNENIE ROČNÍKA

POSLEDNÁ PRÍLEŽITOSŤ ZÍSKAŤ CHÝBAJÚCE KUPÓNY PRE VEĽKÚ VIANOČNÚ SÚŤAŽ!

ČÍSLO 10/91 - OKTÓBER

RECENZIE:
3D Pool
Star Dragon
Terramex
Lotus Esprit Turbo Challenge
Adidas Tie Break
Rychlé Šípy 1 (Záhada hlavolamu)
Multi Player Soccer Manager

MEGA RECENZIE:
Dragon Breed
Stunt Car Racer

MAPY HIER:
Terramex
Great Escape

PODROBNÝ NÁVOD K HRE:
Great Escape
Zak Mc Kracken

ĎALEJ V ČÍSLE NÁJDETE:
Test počítača Sam Coupé a disketovej jednotky Didaktik 40, kódovaciu tabuľku simulátoru F-19, rozhovor s Františkom Fukom...

ČÍSLO 11/91 - NOVEMBER

RECENZIE:
Mad Mix 2
Atomix
North & South
Toyota Celica GT Rally
Helter Skelter
Rychlé Šípy 2 (Stínadla se bouří)
Loopz

MEGA RECENZIE:
Shadow of the Beast 2
Sim City

MAPY HRY:
Shadow of the Beast 2

PODROBNÝ NÁVOD K HRE:
Sir Fred
Zak Mc Kracken (pokračovanie)

ĎALEJ V ČÍSLE NÁJDETE:
Hodnotenie počítača Amiga 3000 a Interface Disciple, zaujímavé finty pre ZX Spectrum, prvú časť seriálu programujeme v strojovom kóde, program Picasso...

ČÍSLO 12/91 - DECEMBER

RECENZIE:
Shadow Dancer
Super Monaco GP

Prince of Persia
Cesta Bojovníka
Golden Axe
Welltris
Genghiskhan
Magic Johnson's basketball

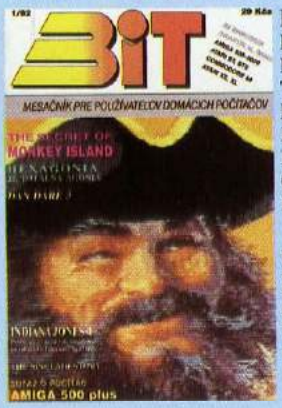
MEGA RECENZIE:
Extreme
Elvira - Mistress of the Dark

MAPU HRY:
Mercenary
Escape from Targ

PODROBNÝ NÁVOD K HRE:
Mercenary - Escape from Targ

ĎALEJ V ČÍSLE NÁJDETE:
Článok o novom fenoméne v oblasti zábavnej elektroniky - Počítače bez klávesnice, hodnotenie periférie Amiga Action Replay MK II, finty pre Amigu, zaujímavé podprogramy pre Spectrum...

ČÍSLO 1/92 - JANUÁR



RECENZIE:
Fantasy World Dizzy
Turrican
Psi Chess
Hexagonia
Dan Dare 3
Cabal
Battle Ships

MEGA RECENZIE:
R-Type
The Secret of Monkey Island

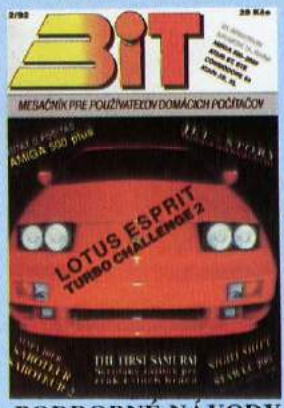
MAPY HIER:
Spy vs Spy 1
Spy vs Spy 2

PODROBNÉ NÁVODY KU HRÁM:
Spy vs Spy 1
Spy vs Spy 2
Future Wars

ĎALEJ V ČÍSLE NÁJDETE:
Hodnotenie zariadenia Genius Scanner, recenziu databanky Datalog 2 Turbo, rady pre majiteľov ZX Spectra a Didaktiku, pokračovanie kurzu výuky programovania v strojovom kóde, rozhovor z pražským programátorom Patrikom Rakom, hodnotenie pripravovanej hry Indiana Jones 4...

ČÍSLO 2/92 - FEBRUÁR

RECENZIE:
Night Shift
Hostages
Chaos
Jet-Story



Fighter Bomber
Continental Circus
SWIV

MEGA RECENZIE:
Midnight Resistance
Lotus Esprit Turbo Challenge 2

MAPY HIER:
Saboteur
Saboteur 2

PODROBNÉ NÁVODY KU HRÁM:
Saboteur
Saboteur 2
Future Wars (pokračovanie)

ĎALEJ V ČÍSLE NÁJDETE:
Test tlačiarne Star LC 200, finty pre Amigu 500, dúhové efekty s borderom na ZX Spectre, recenziu pripravovanej hry First Samurai...

ČÍSLO 3/92 - MAREC

RECENZIE:
Too Bin
Chaos Strikes Back
Puzznic
Strider
Hero Quest
Lone Wolf
Beach Volley

MEGA RECENZIE:
Lords of Chaos
Last Ninja 3

MAPY HIER:
Draconus
Starquake

PODROBNÉ NÁVODY KU HRÁM:
Draconus
Starquake
Larry 1 - In the Land of Lounge Lizzards
Lords of Midnight

ĎALEJ V ČÍSLE NÁJDETE:
Test nového počítača Amiga 500 plus a jeho porovnanie z Amigou 500, hodnotenie hard disku A500-HD+ pre Amigu 500, rôzne finty pre ZX Spectrum a Didaktik, program Mínové pole, rozhovor s Miroslavom Fídlerom...

Chýbajúce čísla si môžete doobjednať pomocou objednávkového lístka na strane 38. Jedno číslo magazínu BIT stojí 29 Kčs a objednávky vybavujeme len do vypredania obmedzených zásob.

ŠPECIÁLNA PONUKA!

Si v službách polície len krátko, kolegovia ťa ešte neprestali nazývať zelenáčom. Práve vykonávaš každodennú nudnú pochôdzku a nemôžeš sa už dočkať, kedy skončí. V tom do večerného ticha zaznie tlmený výstrel. Netrvá dlho a identifikuješ, že vyšiel z vnútra mestskej banky. Nestrácaš rozvahu, odisťuješ služobný revolver a v behu rozrážaš dvojkrídlové dvere. Až keď vo vestibule zbadáš dve postavy ozbrojených gangstrov, uvedomuješ si svoju chybu. Mal si v prvom rade zavolať na policajnú stanicu. Vysielačka však ostala v aute a gangstri ťa už spozorovali. Odteraz životy rukojemníkov a osud miliónov korún závisia len a len od teba.

JE TO TVOJ PRVÝ VÁŽNY PRÍPAD . . . TVOJA PRVÁ AKCIA!

ZX SPECTRUM
DELTA

ULTRASOFT

DIDAKTIK GAMA
DIDAKTIK M

ULTRASOFT, SPOL. S R. O., POŠTOVÝ PRIEČINOK, POŠTA 29, 826 07 BRATISLAVA, TEL. 07/239 739