3/93

BiT

25 SK

ATARI XE,XL
ATARI ST,STE
AMIGA 500 - 3000
COMMODORE 64
PC AT 286 - 486
ZX SPECTRUM
DIDAKTIK M, GAMA

MESAČNÍK PRE POUŽÍVATEĽOV DOMÁCICH POČÍTAČOV

SHADOW OF THE BEAST III
nový hit na Amige



PONUKA ORIGINÁLNYCH PROGRAMOV OD NAJZNÁMEJŠÍCH FIRIEM Z VEĽKEJ BRITÁNIE

DTP MACHINE
profesionálny systém Desktop Publishing pre Sinclair a Didaktik

PEDRO
NA OSTROVE PIRÁTOV
ďalší hrdina počítačových hier

3D CONSTRUCTION KIT 2.0™

PRODUKT VIRTUAL REALITY



Navrhni si dom svojich snov a prezri si ho z vtáčej perspektívy.

Ak sa rád ponáraš do počítačového sveta trochu hlbšie ako ostatní, potom toto je program práve pre teba.

Vitaj v svete 3D Construction Kit 2.0 ™, kde sa virtual reality stáva skutočnou realitou.



3D Construction Kit 2.0 ™ je jediný program virtual reality dostupný pre domáce počítače.



A čo takto kuchyňa? Pomocou 3D Construction Kit 2.0 je ľahké vytvoriť si ju podľa svojich predstáv.



"Vytvárací" panel obsahuje prehľadné ikony, ovládané myšou. Žiadne zložité programovanie - to raz a prevždy skončilo!



A keď už máš objekt vytvorený, môžeš si ho jednoducho zafarbiť farbou vybranou z palety.

Pomocou programu môžeš vyvíjať profesionálne VR produkty, čo uľahčuje široký výber možností zahrňujúcich:

- **Editor a designer 3D objektov**
- **Editor zvukových efektov**
- **Podprogramy pre tvorbu hier**
- **Možnosť kresliť 'mimo' obrazovku**
- **Automatická funkcia VCR playback**
- **Knižnica klipov s katalógom farieb**



Vytvor si autá, ľudí - či dokonca slona! A pre lepší výsledný efekt to všetko umiestni na vhodné pozadie a rozanimuj.



Sim-city? Urob si svoje vlastné a prejdi sa po ňom. A nezabudni na to, že 3D Construction Kit 2.0 má data disk plný hotových objektov, ktoré čakajú len na tvoje použitie.



Vieme, že radosť z kúpy nového programu môže pokaziť nutnosť prehrýzať sa ozrutným manuálom skôr, než začne samotná práca s programom. Preto balenie obsahuje aj krátku úvodnú videokazetu, ktorá pomôže rýchlo pochopiť, ako sa má 3D Construction Kit 2.0 ovládať. Videokazeta predvedie ako možno vytvárať, presúvať a spájať objekty, navrhovať krajiny a samozrejme zhotovovať svoje vlastné hry! Obsahuje tiež letmý prehľad niektorých fantastických výsledkov práce s programom, ktoré je možné dosiahnuť len praxou.

DOMARK

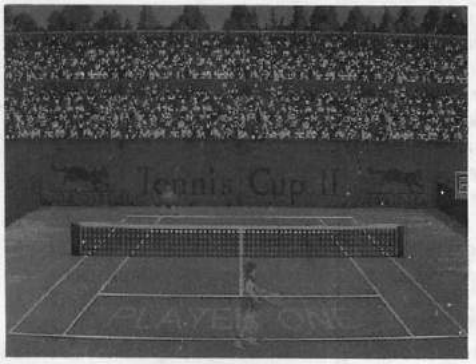
ULTRASOFT

AUTORIZOVANÝ DISTRIBÚTOR:
ULTRASOFT spol.s r.o.,
P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15,
TEL. 07/49846

OBSAH ČÍSLA 3/93

PRAVIDELNÉ RUBRIKY

04 Listáreň
05 Zo softwarových kuchýň
06 Prvá pomoc
07 Návod ku hre ..... NIGHT RAIDER (tretia časť)
10 Rozhovor s autorom ..... SLAVOMÍR LÁBSKY (tretia časť)
11 Rebríčky najúspešnejších hier
12 Návod ku hre ..... POTSWORTH (prvá časť), FANTASY WORLD DIZZY
16 Návod ku hre ..... RYCHLÉ ŠÍPY 2, SEYMOUR AT THE MOVIES
17 Tipy a triky .....TIPY A TRIKY PRE AMIGU
20 Poster ..... PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV
23 Oprášené programy .....CHASE HQ
24 Adventure znamená dobrodružstvo MONKEY ISLAND 2 LE CHUCK'S REVENGE (tretia časť)
28 Recenzia systémového programu .....DTP MACHINE
29 Návod ku hre ..... ROBOCOP 3
30 Čo nás čaká (a neminie ?) ..... PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV
31 Súťaž ..... PRVÁ CENA: SEGA MASTER SYSTEM
34 Programujeme v strojovom kóde ..... INŠTRUKCIE PRE VÝMENU OBSAHU REGISTROV



MEGA RECENZIE

08 LASER SQUAD
32 SHADOW OF THE BEAST 3



RECENZIE

14 IRONMAN 1
15 MOUNTAIN BIKE SIMULATOR
18 KAMIKAZE
26 KICK BOX VIGILANTE
27 TENNIS CUP 2



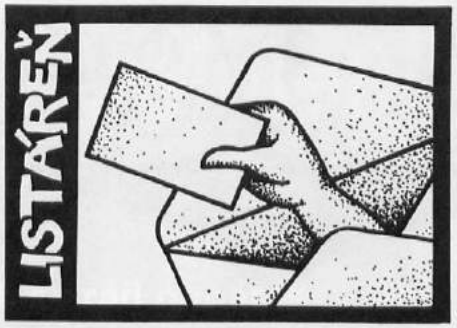
MAPY HIER

19 POTSWORTH (1)
22 POTSWORTH (2)

BIT

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

Vychádza ako mesačník, dvanásťkrát do roka. 18.číslo (3/93)
Adresa redakcie: BIT, P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15; **Telefón:** 07/498 461
Tlač: Slovenská Grafia a.s., Pekná cesta 10, 835 03 Bratislava; **Distribúcia:** PNS, MEDIAPRINT - KAPA, ULTRASOFT a súkromní kolportéri;
Distribúcia pre ČR: Mediaprint & KAPA Pressegrosso, s. s r.o., Na Jarově 2, Praha 3
ISSN: 1210-0242; **Registračné číslo MK SR:** 298/90; **MIČ:** 49 049
Cena jedného čísla: 25,- SK, polročné predplatné: 150,- SK, celoročné predplatné: 288,- SK
Objednávky na predplatné prijíma: BIT, P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15; **Šéfredaktor:** Ludovít Wittek;
Redaktor: Ivo Slávik; **Grafická úprava:** Viktor Kubal ml.; **Technický redaktor:** Miroslav Janov; **Fotografie:** František Petriska
Neobjednané príspevky redakcia nevracia. Vydáva: ULTRASOFT, spol.s r.o., P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15
Podávanie novinových zásielok povolené Riaditeľstvom pôšt Bratislava č.j. 3 410 dňa 11.11.1991.



JE AMIGA 500+ DOBRÝ POČÍTAČ?

MÁ BIT ZLÝ OBSAH?

NA ČO JE VLASTNE POČÍTAČ?

Vážená redakce BITu,

Váš časopis se mi od prvního čísla, které jsem si předplatil, velmi líbí. Nacházím v něm mnoho zajímavého. V jednom z minulých čísel jste porovnávali počítače AMIGA 500 a 500+. V této době si chci koupit počítač AMIGA 500+, ale bohužel nevím, jestli je tento počítač skutečně tak dobrý, jak jste o něm psali. Proto Vás prosím, aby jste mi poradili, jaký počítač si mám koupit. Já osobně bych chtěl 16-bitový počítač, na který se dá sehnat velké množství herního i programového software. Doufám, že mi svými odbornými znalostmi pomůžete k dobrému výběru. Za radu předem děkuji.

Ladislav ČECH, SLOUP

AMIGA 500+ nie je zlý počítač, avšak odporúčam ho iba tým, ktorí sa chcú hrať a súčasne nemajú peniaze na počítač kompatibilný s IBM PC. Na IBM PC sa ľahšie zháňajú užívateľské programy a nie sú tu problémy s kompatibilitou. Väčšina systémových programov na Amige vyžaduje viac než 1MB RAM, a to znamená ďalšie investície, nehovoriac o tom, že pamäťové moduly pra Amigu sa veľmi ťažko zháňajú. Takisto nie je úplná kompatibilita medzi modelmi 500 a 500+, takže je treba mať na staršie programy špeciálny emulátor Kickstart 2.0. Takisto je otázne, ako to bude v budúcnosti s hrami pre Amigu 500 a 500+. Ukazuje sa, že Commodore by boli radi, keby ľudia vrátili Amigy 500 výrobcovi a prešli na CDTV, pričom za vrátenú Amigu 500 dostane zákazník zľavu. Takisto je na svete nová Amiga 1200, ktorá konečne vyrovnala náskok karty VGA v tom, že naraz zobrazí 256 farieb. Na tento počítač však ešte nie sú programy. Moja rada teda znie: buď kúpiť IBM PC, alebo počkať, ako sa vyvinie situácia u firmy Commodore a u firiem, ktoré robia programy pre Amigu. Treba však pamätať na to, že PC je otvorený systém, ktorého ktorákoľvek časť sa dá vymeniť za inú, novšiu bez toho, že by sme museli predávať celý počítač a kupovať nový typ. Amiga je naopak uzavretý systém a periférie k nej sú skoro dvojnásobne drahšie.

Vážení priatelia!

Asi pred pol rokom som dostal do rúk počítač ZX Spectrum, ktorému som sa veľmi potešil. Viem síce, že to nie je ktovie čo, ale pre mňa má obrovskú cenu. Tajne som síce sníval o počítači Commodore 64, ale financie rozhodujú o všetkom. Hneď po tomto čine som nechcel nechať tento stroj zaháľať a začal som zháňať všetko, čo by mi pomohlo odhaliť jeho skryté tajomstvá. Takto sa mi dostal do rúk aj Váš časopis. Potom som zohnal aj FIFO, ale... Vo vašom časopise čítam len rubriku 'Zázraky v BASICu' a 'Programujeme v assembleri'. Vo Fife nič také nie je a tak oň pomaly strácam záujem. No môžem povedať, že aj vy by ste sa mali zamyslieť nad obsahom Vášho časopisu. Veď uznajte, čítať samé recenzie hier, aký je z toho úžitok. Ja si myslím, že úlohou časopisu o výpočtovej technike je vyprovokovať svojich čitateľov a asi aj vlastníkov počítačov, robiť s nimi aj niečo iné, než len kŕčovito zvierať joystick v ruke a strieľať do nepriateľov. Predstavte si, že je isto viac Vašich čitateľov môjho typu. Mám doma počítač krátko, ale čo s ním teraz okrem hier. Napríklad ja som si kúpil počítač ku videokamere. Chcel som ho využiť ako titulkovač (kvalitnejší ako iné, má predsa farebnú grafiku). Lenže... Po prvé je výstup počítača (myslím do TV) málo stabilný. Už po krátkom čase sa stratia farby a všetko je len v odtieňoch modrej. Čo s tým!? Po druhé, nedarí sa mi zlúčiť obraz z počítača s obrazom z videokamery, aby bol v obraze vypísaný text z počítača (ako titulky v TV). Ako na to!? Snažím sa vhĺbiť do tajov v assembleri, ale nejde mi to. Nemám sa s kým poradiť. Je veľmi pekné, že sa s tým zaoberá aj rubrika vo vašom časopise, ale ja tomu nerozumiem. Ja ku všetkému potrebujem vysvetlenie. Chcem vedieť, čo ktorá inštrukcia urobí nielen v registroch, adresách, ale čo vykoná na obrazovke. Možno je to hlúpe, že sa na to pýtam, ale chcem to vedieť. (Krátené-pozn. red.) S pozdravom Váš, úprimne to s programovaním mysliaci čitateľ

Peter HAJNÍK, VRANOV NAD TOPEOU

P.S.: Na to aby som sa doma hral, som si mohol kúpiť videohru, napr. NINTENDO, alebo SEGA. Ale počítač má programovať, alebo učiť programovať, či nie??!

Celý tento list mi pripadá ako jeden veľký omyl. V prvom rade, nad obsahom BITu sme sa zamýšľali dostatočne. Netvrdím, že je úplne dokonalý, ale rozhodne mu nemožno vyčítať, že je v ňom priveľa hier. Práve naopak. Recenzií hier je v BITe málo, a takisto je v ňom málo návodov na hry. Preto iba čakáme na okamih, kedy budeme mať dostatok predplatiteľov na to, aby sme mohli zvýšiť počet strán. Nie sme časopisom o výpočtovej technike, ale o programoch. Programy existujú herné a úžitkové, pričom my kladieme dôraz na hry. Keďže väčšinou sa ľudia hrajú na počítačoch, nemôžeme samozrejme niektoré témy z výpočtovej techniky obísť. Je to preto, aby sme ľudí informovali, ale rozhodne nemáme ambície niekoho provokovať (či už k programovaniu, alebo niečomu inému). Programátorov sú na svete tisíce, ale bežných laických užívateľov, ktorí na počítačoch používajú hotové programové vybavenie, sú milióny a vôbec im nevadí, že nie sú programátori a nerozumejú strojovému kódu. Počítačové hry sú vo svete jeden obrovský biznis, ktorý existuje a bude existovať aj naďalej, pretože ľudia chcú stále nové a lepšie počítačové hry. Ľudia sa chcú zabávať. A keď aj niekto je profesionálnym programátorom, väčšinou sa vo chvíľach oddychu tiež rád zahrá dobrú hru. Kto raz spozná nádherný a fantastický svet počítačových hier, väčšinou mu prepadne na celý život. Sú iste aj takí, ktorých to nebaví. Nič proti takýmto ľuďom nemám, naopak. Treba oceniť ich záslužnú prácu, ak sa zaoberajú serióznymi záležitosťami v počítačovej technike. Avšak zásadne nesúhlasím s názorom, že tí, čo sa radi hrajú, kŕčovito zvierajú joystick a strieľajú do nepriateľov. Keď niekoho hry bavia, nech sa zahrá do sýtosti. Využitie počítača ako titulkovača k videokamere samozrejme možné je, ale iba za dvoch predpokladov. Po prvé, keď máme hardware a po druhé, keď máme software. Medzi hardware v tomto prípade patria káble a zlučovače signálu. Software zasa musí s týmito zariadeniami dobre spolupracovať. Ty nemáš ani jedno, ani druhé a nemal by si sa hrať na výskumný ústav, ktorý to dokáže všetko vyvinúť. Na také niečo treba mať mnoho vedomostí, čas a peniaze. Ak máš záujem programovať v strojovom kóde, môžeš to skúsiť, ale ťažko zoženieš lepší kurz programovania, ako je v našom časopise. Tu nie je čomu rozumieť alebo nerozumieť. Keď je napísané, že určitá inštrukcia robí to, či ono, tak ona to naozaj robí. Je to fakt, ktorý je daný autormi mikroprocesora. Tvrdíš, že ti nestačí vedieť, čo robia inštrukcie s registrami a adresami, ale chceš vedieť, čo vykonajú na obrazovke. Nuž, na obrazovke nevykonajú nič. Na obrazovke je vidieť iba obsah VIDEORAM, ktorá u ZX Spectra leží na adresách 16384 až 23295. Nemal by si byť sklamaný, že ZX Spectrum sa dá využiť iba na hry. Na čo iné by sa tak málo výkonný počítač mal dať využiť? Iste, existujú aj rôzne užívateľské programy, ale na profesionálne využitie vôbec nestačia. Záverom by som si dovolil poopraviť poslednú vetu tvojho listu. Počítače nie sú iba na to, aby sa ľudia na nich len učili programovať, alebo ich programovali. Počítače a počítačové programy sú na to, aby slúžili ľuďom, či už pri práci, alebo zábave.

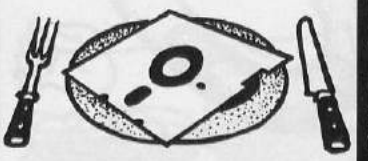
- yves -

TRODDLERS nová hra od STORMU

LEGENDS OF VALOUR NOVÝ HIT OD U.S. GOLD

INFERNO BUDE NÁSTUPCA HRY F29 RETALIATOR

ZO SOFTWAROVÝCH KUCHÝŇ



❒ BEYOND BELIEF vydal kolekciu hier, v ktorej sú okrem niektorých starších titulov aj dve novinky. TURBULENCE je neoficiálny Astroball 2 a SUPER WONDER DOG je vraj najlepší titul z celej kolekcie.

❒ Jednou z najhorších nových hier pre ZX Spectrum je určite COUNT DUCKULA 2 od firmy ALTERNATIVE, ktorú časopis YS ocenil na 9%. Naopak, tešiť sa môžeme na hru STEG od CODE MASTERS, ktorá získala 90% a vyzerá výborne.

❒ ZEPPELIN pripravujú vydanie hry ALL AMERICAN BASKETBALL. Obrázky nevyzerajú príliš lákavo (ihrisko je skoro celé čierne), avšak konečné hodnotenie uvedieme až vtedy, keď hru získame.

❒ Na nové hry sa môžu tešiť aj majitelia počítača SAM COUPÉ. Po krachu firmy SAMCo sa iniciatívy ujala firma FRED Publishing, ktorá má dokončené tri hry. DYZONIUM je dvojrozmerná vesmírna strieľačka, THE BULGATORS je napodobenina Pacmanie, WATER WORKS je logická hra v štýle Pipemanie. Rovných 30 libier bude stáť hudobný program E-TRACKER, ktorý je obdobou programu SOUNDTRACKER zo ZX Spectra 128kB, ktorý plne využíva možnosti zvukového čipu SAMa a umožňuje tvorbu a prehrávanie 6-kanálových hudieb. Ďalšou dobrou správou je dokončenie systému SCADS (Sam Coupé Arcade Development System), ktorý je obdobou programu AMOS na Amige. Je to program na tvorbu vlastných akčných hier.

❒ STORM pripravujú hru v štýle Lemmings. TRODDLERS bude jej názov a my sa môžeme tešiť na 175 zaujímavých levelov.

❒ MILLENIUM sa opäť vracajú ku klasickým grafickým adventúram. Ich detektívna hra DAUGHTER OF SERPENTS sa bude odohrávať v tridsiatych rokoch a firma sa netají s tým, že námetom je pre nich tvorba Agathy Christie.

❒ ELECTRONIC ARTS nedávno dokončili motorky ROAD RASH. Táto hra má veľa spoločného so Super Hang On a naviac je tu možnosť skopávať a zhadzovať súperov z motoriek.

❒ UBI SOFT pripravujú prehistorickú akčnú hru BC KID, ktorá sa bude podobať na hry Zool a New Zealand Story. Novinkou bude možnosť držať sa stropu zubami.

❒ OCEAN chystá nasledovníka svojho najslávnejšieho leteckého simulátora F29 Retaliator. INFERNO však nebude jedinou novinkou. Nasledovníka sa čoskoro dočká aj hra EPIC. Pokračovanie EPICu sa bude volať ODYSSEY. Addams Family je na tom rovnako. Druhý diel tejto vcelku úspešnej hry bude mať názov SCAVENGER HUNT. A do štvrtice to bude WWF2, pokračovanie WWF Wrestlemanie.

❒ MICROIDS sa zrejme trochu pozabudli, alebo zaspali. Už je dávno po olympiáde a oni práve teraz pracujú na hre SUPER SPORTS CHALLENGE. Súčasne sa dokončuje vojnová hra DOMINIUM.

❒ MINDSCAPE/RENEGADE pracujú na Amigistickej verzii hry URIDIUM 2. Uridium bola kedysi veľmi populárna strieľačka na C64, kde ju programoval Andrew Braybrook. Bola prevedená aj na iné 8-bitové počítače, napríklad ZX Spectrum, avšak žiadna konverzia nedosiahla kvalitu Uridia pre C64. Hardware Amigy je lepší, ako hardware C64, preto je predpoklad, že URIDIUM 2 bude vynikajúca vec, ak si pravda autori dajú záležať.

❒ V blízkej budúcnosti by sa mohla stať veľkým hitom na Amige hra LEGENDS OF VALOUR, na ktorej pracuje firma U.S. GOLD. Bude to hra v štýle Dungeons&Dragons, ktorá má mať úplne nový trojrozmerný systém zobrazovania.

❒ MILLENIUM pripravujú dve nové hry pre IBM PC a Amigu. ROME AD 92 je plná stratégie, pretože je to hra typu 'role-playing'. DAUGHTER SERPENTS je podobného typu s kriminálnou zápletkou. V reklame sa hovorí, že to budú najlepšie 'role-playing' adventúry v histórii.

❒ SPELLJAMMER je zrejme najlepšia súčasná hra od SSI pre Amigu a IBM PC. SSI je absolútna svetová špička v tvorbe hier typu Dungeons&Dragons.

❒ SYSTEM 3 opäť naprogramovali skutočnú bombu. Je to akčná hra s názvom PUTTY. Fantastická grafika, vynikajúca hudba a geniálna hrateľnosť sú zárukou výbornej zábavy.

❒ VIRGIN GAMES prináša na trh ďalší biliard. Tentoraz je to ARCHER MACLEAN'S POOL. Archer MacLean, autor hry, je najschopnejší tvorca biliardových programov. Jeho doteraz najúspešnejšou hrou bol Jimmy White Whirlwind Snooker. Táto hra sa dala ešte vylepšiť a tak uzrel svetlo sveta ARCHER MACLEAN POOL.

❒ Francúzska firma UBI SOFT konečne dokončila sci-fi kriminálnu adventúru BAT 2. Táto hra vyniká najmä po grafickej a animačnej stránke. Určite ju možno každému doporučiť.

❒ Veľkú radosť určite budú mať tí majitelia Amigy, ktorí chcú programovať vlastné hry. Po programe AMOS, ktorý toto umožňoval, prichádza na trh vylepšená verzia s názvom AMOS PROFESSIONAL od firmy EUROPRESS. Je priam ideálny na tvorbu vlastných hier a starý AMOS v mnohom prevyšuje.

- yves -



KTO VIE HRAŤ JAMES BOND OCTOPUSSY?

CHEAT DO GHOSTBUSTERS 1 NA C64 A ATARI 800

AKO HRAŤ ELVÍRU 1 NA C64?

OTÁZKY

3140: Mám doma hru JAMES BOND OCTOPUSSY. Našiel som iba tri predmety - v klube na stole čudný okrúhly a nepoužiteľný predmet, v reštaurácii otrávený nápoj a na jednom vagóniku píšťalu. Behal som, kade sa dalo, ale na nič iné som neprišiel. Ako ďalej? Prosím, pomôžte mi.

Martin ŠVARC, PARTIZÁNSKE

3141: Mám počítač C64-II a mám problém v hre ARMY MOVES I. Po prejdení štyroch častí hry sa mi na obrazovke objaví číselný kód, ktorý neviem použiť a znova idem od začiatku. Za odpoveď vopred ďakujem.

Karol DRÖSSLER, ŠENKVICE

3142: Mám problémy s hrou METAL MASTERS na Amigu 500. Po vyhratom či prehratom súboji mi na obrazovku nakreslí časti robota očíslované číslami od 1 do 15. Niektoré z nich som si vybral a tie sa zapísali do rámčeka vpravo hore. Ďalej sa už nedalo nič robiť. Skúšal som vymeniť disketu, ale ani to nepomáhalo. Prosím každého, kto vie, čo v tomto prípade treba robiť, nech mi pomôže.

Rastislav ĎUROVE, PODREČANY

3143: Som čerstvým majiteľom Amigy 500. Mám hru LEANDER, kde mám problém s levelom 1.4, kde treba nájsť luk, ktorý je v jaskyni. K nemu sa viem dostať, ale neviem z jaskyne vyjsť von. Prosím, pomôžte.

Rado VAKRČKA, KOŠICE

3144: Vlastním počítač C64 a nevím:

a) co mám za úkol ve hře DAN DARE 2

b) vstupní kód do hry DRACULA

Předem děkuji. S pozdravem

Pavel FRANC, LÁNOV

3145: Mám počítač C64 a problémy s hrou ELVIRA - Mistress of the Dark. Často sa dostanem do chodieb v zámku, z ktorých neviem vyjsť. Keď vojdem do studne, dostanem sa až k mrežiam. Keďže sa už nestihnem vrátiť, utopím sa. Keď stretnem rytiera, neviem proti nemu bojovať. Musím si rýchlo vybrať zbraň sám, alebo to ide automaticky. Koľko musím dať rytierovi úderov a ako? Našiel som akúsi truhlicu a neviem zobrať jej obsah. V BITe č.12/91 ste písali, že to ide. Má niekto kompletný návod, alebo mapu zámku? Vopred ďakujem!!!

Fero DEBNÁR, BRATISLAVA

3146: Mám pár otázok pre Spectristov.

a) V hre GHOSTBUSTERS 2 sa dostanem na dno studne k tunelu, ale neviem ani zliezť z lana, ani sa dostať do tunela.

b) V hre SUPERTRUX sa neviem dostať do druhého okruhu. Vždy sa mi minie čas, aj keď idem v kuse (nehavarujem). Za odpovede ďakujem

Peter LOVAŠ, ŠAĽA

3147: Ó, pane bože, pošli mi niekoho, kto by mi poradil v hre JAMES BOND OCTOPUSSY dostať sa o kúsok ďalej a povedal mi, o čo ide v hre ATHENA. Amen a ďakujem.

M.DUDÍK, MYJAVA

3148: Nevím si rady v textové hře BELEGOST. V této hře jsem otesal kmen, nadzvedl kámen, nabrousil sekeru, podpálil kahan a nevím si rady. Proto bych uvítal, kdyby mi někdo napsal, co dál.

Martin KOVALSKÝ, OSTRAVA

3149: Vlastním počítač Commodore 64 a neviem, čo je cieľom týchto hier:

a) MANDROID

b) ROBIN OF THE WOOD

c) THE ROCKY HORROR SHOW

d) BOOTY

Tomáš DRANČÍK, NOVÉ ZÁMKY

3150: Mám počítač C64 a potrebujem poradiť s hrami:

a) RAMBO II - keď s vrtuľníkom pristanem na 'H', neviem, čo ďalej.

b) ROBOCOP - neviem, kde mám streliť, keď pohybujem s terčom. Videl som to na Didaktiku, ale medzi nohy sa mi nepodarilo streliť. Buď zastrelím rukojemníka, alebo uplynie čas.

c) Uvítal by som návod na BATMAN 2.

d) Neviem vstupné heslo na POLICE ACADEMY.

e) Vie niekto postup v hre PARALLAX?

čitateľ z B. BYSTRICE

ODPOVEDE

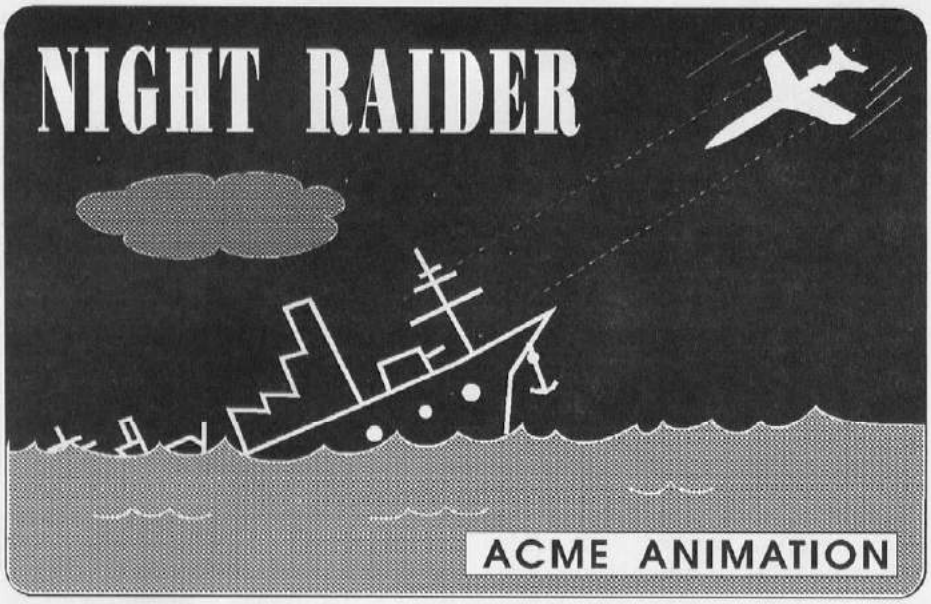
8089: Cez bludisko sa dostaneš nasledovne. Chytíš ducha, J, Z, S, Z, VEZMI FILTR, S, Z, S, J, V, V, N, S, J, J, J, V, POLOŽ MASKU, POLOŽ FILTR, POLOŽ BACKPACK, (môžeš mať u seba iba PAST), V, V, V, OTEVŘI PAST, POLOŽ PAST, VEZMI DIAMANT, V, VLOŽ DIAMANT, VEZMI TRUHLIČKU, S, STISNI PAKU - opakuj, kým sa neobjaví správa 'Brána je otevřená!' (asi 7x). Ďalej už dúfam netreba. A nezabudni položiť debnu pred otvor v skale, kde začínaš! Veľa šťastia praje

Peter LOVAŠ, ŠAĽA

B025: Cieľom tejto hry je nájsť vo veľkom bludisku 16 rozlámaných častí posvätného meča, ktorý rozlámal mocný HAVOK. Len nájdením všetkých 16-tich častí meča nastolíš v podzemnej ríši THRAXX opäť kľud a mier.

B114a: Na začiatku hry GHOST BUSTERS ťa počítač požiada, aby si zadal meno. Musíš zadať meno HERBIE. Na otázku, či máš v banke konto (Do you have an account?) odpovedz stlačením klávesu Y (Áno). Ďalej ťa počítač požiada, aby si zadal svoj kód. Kód je 05250624. Keď zadáš tento kód, počítač ti pridelí 504500 dolárov. Uvedený kód platí pre počítače Commodore 64 a Atari 800 XE/XL. Na ostatných počítačoch ho nemám odskúšaný.

Martin MIHOK, POPRAD





(dokončenie)

PŘISTÁNÍ - na přistání se přibližujeme již z větší vzdálenosti ve směru postavení lodi, s ubraným plynem, vytaženými oběma podvozky, s rozsvícenými pozičními světly, rychlostí cca 150 m/H a ve výši 40 stop. MUSÍ být vytažen brzdící hák! Let musí být ustálen, pak při přeletu nad lodí sám letoun dosáhne palubu a je zachycen. po přistání přepněte na STATUS, tam se dozvíte, jak úspěšní jste byli a jaké škody jste si přivezli, a po přepnutí zpět již máte dotankováno, nabito a opraveno a můžete startovat znovu.

STATUS je vhodné sledovat i během letu, je na něm zobrazen stav Ark Royal i letadla v procentech, dále je nutné sledovati palivoměry. Všechny opravy, tankování a dobíjení jsou prováděny na palubě mateřské letadlové lodi Ark Royal.

VEDLEJŠÍ SÍLY - MINY, KONVOJE, BOMBARDÉRY

Podle toho, kterou misi si zvolíte (popis dále) budete během letu ničit mimo Bismarka i vedlejší cíle. Nejnebezpečnější jsou svazy bombardérů, které se pohybují nejrychleji, a mohou zničit Ark Royal a tak vám zabránit v možnosti přistát na opravy a doplnění. Je tedy nutné na mapě sledovat situaci a hájit si Ark Royal. Nejvhodnější je na počátku zlikvidovat alespoň nejbližší svazy.

Na mapě si označíme cíl, vyrovnáme kurs a hlídáme výhled. Svazy letadel ničíme předním i zadním kulometem, pokud svaz uniká, sledujeme ho.

Podobně je potřeba se vypořádat i s konvoji nepřátelských lodí, jen jejich pohyb je o něco pomalejší, totéž platí i o ponorkách, které se ve hře také vyskytují celkem netypicky v konvojích. Nejméně práce je s minami. U člunů, min a ponorek se někdy osvědčuje kroužit nad oblastí ve které se nacházejí, a tak je pohodlně likvidovat ve velkém (kormidla nastavit do zatáčky před přepnutím na střelbu).

TORPEDOVÁNÍ BISMARKA

V misi, kde máme zničit Bismarka si nesmíme zapomenout před startem nabít torpedo. Bismark si označíme na mapě a pilně sledujeme kurs. Výšku volíme raději nižší, torpédování provádime ve výši 30 stop. Po objevení siluety Bismarka vyrovnáme let a nastavíme výšku 30 stop. Po maximálním přiblížení k lodi (až je přes celou obrazovku) vypustíme podržení klávesy "L" torpedo. Pokud jsme si počínali správně, objeví se raport o zničení lodi Bismark.

POPIS JEDNOTLIVÝCH MISÍ

Zvolíme - li v hlavním menu číslem "6" volbu PLAY NIGHT RIDER, pak nám bude nabídnut jedna z pěti pojových úloh - misí. Vždy se zobrazí jakási tabulka, s nadpisem čísla mise a s jejím popisem. Pod tabulkou je dotaz na souhlas s úlohou. Pokud chceme vybrat jinou misi, stlačíme "N" a naskočí další volba. Mise jdou v pořadí 1-5 od nejlehčí po nejtěžší.

MISE 1 - "Toto je váš šťastný den, nepřátelská aktivita je poměrně lehká. V blízkosti Ark Royal jsou ponorky a od jihozápadu se blíží Dorniery Luftwafe".

MISE 2 - "Nyní máte bojovou šanci! Váš první cíl budou nepřátelské bombardery a pak zaměstnejte čluny na jihozápadě."

MISE 3 - "Tato mise bude obtížná, průzkum hlásí nepřátelské čluny blížící se k Ark Royal. Za druhé musíte bojovat s mombardery a hlídkovat proti minám."

MISE 4 - "Hodně štěstí! Ostrými údery vyřaďte nepřátele v tomto pořadí: čluny, miny, ponorky, bombardery a pak Bismark!"

MISE 5 - "Proveďte tvrdý útok! Ark Royal je obklíčen ponorkami, a Dorniery se blíží. Bismark je na dosah! - Bůh s vámi!

ZHODNOCENÍ HRY NIGHT RIDER

Osobně se mi jeví hra Night Raider jako vcelku zdařilý kompromis mezi leteckým simulátorem a hrou pro širokou veřejnost. Z odchylek od skutečnosti snad jen připomenu pevný přední kulomet originálu, ostatní odchylky jsou buď nepodstatné, nebo nezbytné pro hratelnost hry. Hra mi stylem připomíná Dambusters či Ace of Aces, proti první jmenované je však příjemě variabilnejší a rychlejší, druhá pak je proti Night Raideru daleko obtížněji hratelná. Hra neoplývá geniální grafikou, není také již nejnovější, ale přátelům simulátorů bude jistě kombinace vektorové a sprajtové grafiky přijatelná.

Takže nezbývá než popřát dobrou mušku a dobrou zábavu.

- peggy -

RECENZIA MEGA



Výber zbraní pre jednotlivých bojovníkov.

LASER SQUAD

JULIAN GOLLOP

Strategické hry sa medzi majiteľmi počítačov netešia až takej veľkej obľube, ako akčné hry. Je to najmä tým, že majú často zložité ovládanie a väčšine ľudí sa nechce rozmýšľať. Myslenie bolí, zvykol vravievať môj profesor matematiky, ale ja si myslím, že na každého to neplatí.

LASER SQUAD (Laserová čata) patrí medzi tie strategické hry, ktoré môžu hrávať aj nestratégovia. LASER SQUAD má jednoduchú ideu, jednoduché ovládanie a pekné prevedenie, takže je zaručený veľmi veľký pôžitok z hry. Treba však vedieť, o čo v hre ide. Poznám veľa ľudí, ktorí LASER SQUAD majú, ale vôbec nepochopili jeho zmysel a zákonitosti. Dúfam, že sa po prečítaní tejto recenzie konečne každému otvoria oči.

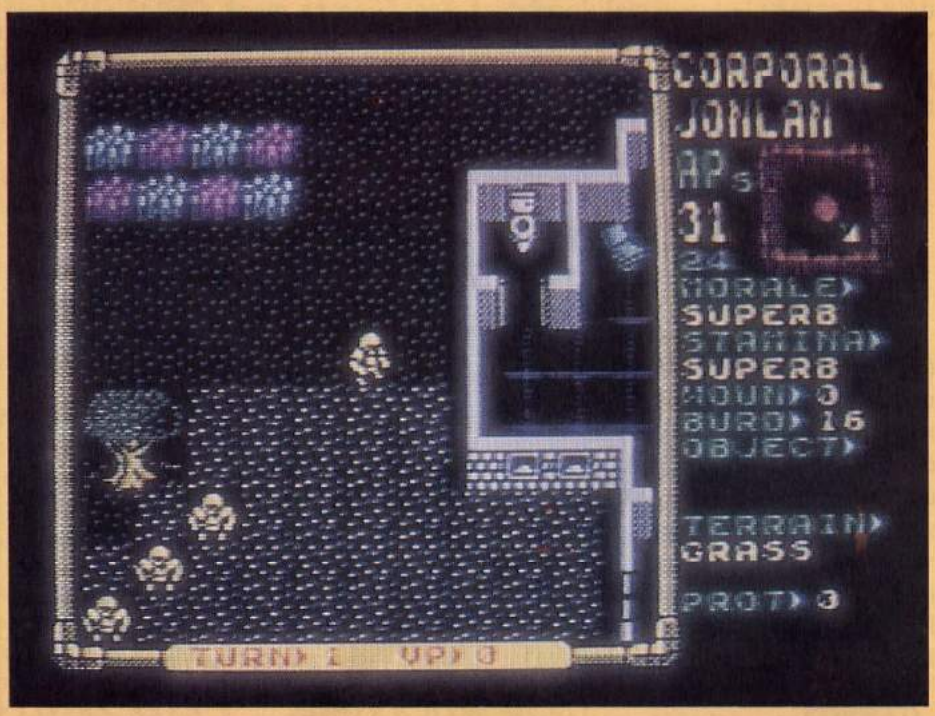
V prvom rade si treba dať veľmi záležať na výbere výzbroje, pretože od toho závisí úspešnosť našej misie. LASER SQUAD môže hrať jeden hráč proti počítaču, alebo dvaja hráči proti sebe. Ak hrá iba jeden hráč, môže si nastaviť obtiažnosť hry od 1 do 7. Čím je obtiažnosť vyššia, tým máme menej peňazí na nákup zbraní a tým je väčší počet nepriateľov.

Na začiatku máme k dispozícii čatu bojovníkov, ktorí nemajú žiadne brnenie či vonkajšiu ochranu ani žiadne zbrane. Máme však určitý finančný obnos, za ktorý si zbrane a brnenie nakúpime. Takto musíme vystrojiť každého bojovníka.

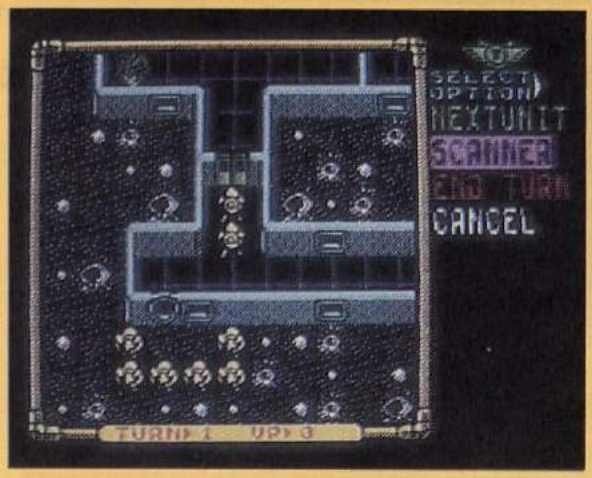
Najprv vyberieme brnenie. Na výber máme niektorý zo štyroch druhov. Čím má brnenie vyššie číslo, tým väčšiu ochranu bojovníkovi poskytne. Ale pozor! Čím je brnenie kvalitnejšie, tým viac peňazí nás bude stáť. Súčasne čím je kvalitnejšie, tým je ťažšie a musíme si byť vedomí, že bojovník s ťažkým brnením unesie menšiu záťaž a za rovnakých podmienok urobí menší počet krokov. O tom však neskôr. Za zmienku ešte stojí fakt, že brnenie nie je zo všetkých strán rovnako odolné. Najslabšie je vzadu, najsilnejšie vpredu a na bokoch je odolnosť priemerná. Ak počas hry dostaneme zásah, brnenie sa poškodí. Prejaví sa to zmenšením jeho hrúbky na tej strane, odkiaľ bojovníka zasiahla strela.

Nemenej dôležitý je výber zbraní. Každému bojovníkovi kúpime takú zbraň, aby čata ako celok mala čo najmenej roboty s nepriateľom. Veľkou výhodou je skutočnosť, že každého bojovníka vyzbrojujeme osobitne a každého môžeme vyzbrojiť inak podľa toho, akú úlohu mu chceme prideliť. K tomu však treba vedieť, aké vlastnosti majú jednotlivé zbrane. Nôž a pištole majú najmenšiu účinnosť, ale sú veľmi lacné. Ťažká laserová puška je drahá, ale má lacné strely (nemyslím tým cenu streliva, ale počet akčných bodov, ktoré k výstrelu tiež potrebujeme). Každá strela má nízku prieraznosť a veľký rozptyl (malú presnosť zásahu). Oveľa lepšiu prieraznosť majú samopaly M4000 a MARSEC, ale ich strely nás stoja veľa akčných bodov. Puška SNIPER RIFLE tiež nie je zlá, ale dokáže strieľať iba jednotlivé rany. Vo väčšine misií však potrebujeme strieľať dávkami. Najúčinnejšie sú granáty a raketomet ROCKET LAUNCHER, ale aj tie majú nevýhody. Granáty musíme vopred načasovať a rakety do raketometu sú zasa príliš drahé. V niektorých misiách máme k dispozícii aj inú výzbroj, napríklad v RESCUE FROM THE MINES potrebujeme výbušninu EXPLOSIVE na ničenie pancierových dverí, atď.

Ak by sme mali všetky vlastnosti jednotlivých zbraní rozobrať do detailov bola by to dlhá úvaha, preto radšej každému odporúčam experiment. Každú zbraň je dobré v rámci tréningu vyskúšať a všimnúť si jej vlastnosti. Pri ďalšom vyzbrojovaní na základe našich poznatkov urobíme kompromisy medzi cenou zbrane,



Naši bojovníci môžu chodiť nielen vo vnútri budovy, ale aj mimo.



Útok na mesačnú základňu.

účinnosťou, veľkosťou zásobníka, cenou striel, váhou zbrane a strategickými požiadavkami pre konkrétny prípad.

Po vyzbrojení ešte hra nezačína. Objaví sa nám hracie pole, na ktorom musíme rozmiestniť našich bojovníkov. To sa nedá hocikde, ale iba na miesta, ktoré sú na to určené. V prvej a druhej misii je to spravidla blízko dverí do základne.

Hráči nemôžu strieľať a pohybovať bojovníkmi súčasne. Preto sa vymysleli tzv. akčné body (action points), ktoré dovoľujú iba určitý počet činností. Napríklad jeden krok po zemi stojí 4 body, otočenie o 45° 1 bod, atď. Body sú strhávané nielen za pohyb, ale ja za streľbu, zdvíhanie a položenie predmetov, časovanie granátov, otváranie a zatváranie dverí, nabíjanie a ostatné činnosti. Každý hráč má na začiatku ťahu iný počet bodov. Súvisí to s jeho zaťažením. Čím väčší náklad nesie a čím väčšie brnenie má na sebe, tým menej má akčných bodov.

Ak minieme všetkým bojovníkom akčné body, zadáme koniec ťahu (end turn) a na rade je súper.

Počas hry sa musíme držať niekoľkých zásad. Na začiatku dáme bojovníkom do ruky zbrane. Nestačí mať zbraň iba kúpenú. Keď ju má bojovník v plecniaku alebo na pleci, je jasné, že ňou nemôže strieľať. Akčné body (s výnimkou prvého TURNu) nemíňame na nulu, pokiaľ to nie je nevyhnutné. Ak nám počas súperovho ťahu príde niektorý bojovník 'do rany' môžeme doňho vystreliť (oportunity fire), ak samozrejme máme zbraň a potrebný počet akčných bodov.

Streľba zo samopalu sa dá viesť tromi spôsobmi. Jedna presná rana, ktorá je veľmi drahá (spotreba akčných bodov závisí od typu samopalu), jedna menej presná strela, ktorá je o niečo lacnejšia, alebo dávka 3 a viac striel. Dávka je najmenej presná, ale je najlacnejšia a počtom striel sa zvyšuje pravdepodobnosť zásahu. Streľba dávkami je veľmi vhodná na malé vzdialenosti a streľba presnými jednotlivými ranami je užitočná najmä pre väčšie vzdialenosti. Treba sa však rozhodovať podľa okamžitej situácie. So vzdialenosťou sa pravdepodobnosť zásahu veľmi výrazne znižuje a nikdy nie je isté, že aj tá najpresnejšia a najdrahšia strela zasiahne cieľ.

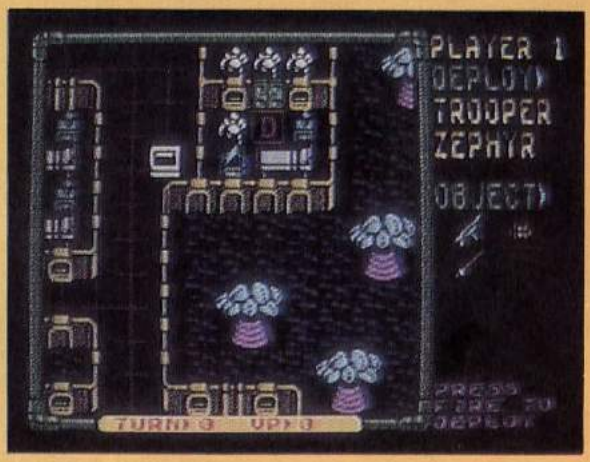
Pohyb vyžaduje akčné body podľa toho, po akom povrchu bojovník chodí. Ak ide po obyčajnej zemi sú to štyri body. Ak však ide po zemi, kde predtým vybuchol granát, alebo po vode či po kríkoch, potom každý krok stojí oveľa viac (6 až 10 bodov). Takisto nesmieme narážať do stien, ktoré sa nedajú preraziť. Za to nám iba ubudnú cenné akčné body.

Nesmie nás prekvapiť, že nepriateľov nevidíme ani na mape. Vidíme (na mape alebo v skutočnosti) totiž iba tých nepriateľov, ktorých vidí niektorý z našich bojovníkov! Môže sa teda stať, že nám napríklad stojí napriateľ za chrbtom a nevidíme ho len preto, že naše oči smerujú inam. Pri stretnutí s nepriateľom je najdôležitejšie, kto koho uvidí prvý. Ten má totiž prvý možnosť vystreliť. Keď uvidíme nepriateľa treba ho zaselektovať a zistiť si jeho parametre a výzbroj. Najľahšie sa dá zabíjať odzadu, kde je brnenie najslabšie. Najdôležitejším parametrom je CONSTITUTION. Ukazuje nám, koľko je v bojovníkovi (či už v našom, alebo nepriateľskom) života. Ak klesne tento parameter na nulu, bojovník zomrie.

Veľký pozor si treba dávať na manipuláciu s granátmi a výbušninami. Ak granát načasujeme na krátku dobu a nezostanú nám akčné body na jeho odhodenie, vybuchne nášmu bojovníkovi v ruke, čo znamená okamžitú smrť. Treba tiež poznať vlastnosti okolia. Plynové bomby a obrazovky terminálov vybuchujú podobne, ako granáty. Výbuch týchto predmetov spôsobíme buď tým, že do nich strelíme, alebo tým, že necháme v ich blízkosti vybuchnúť granát. Takisto by sme mali vedieť, že okrem stien budov sa takmer všetko dá rozstrieľať. Cez okná sa môžeme nielen pozerať zvonka do budovy, ale môžeme tiež jednou ranou okno rozbiť a zahájiť paľbu do nepriateľa, ak nejakého vidíme.

Verzia pre ZX Spectrum, ktorej autorom je Julian Gollop, je na možnosti tohto počítača neuveriteľne dobre vymyslená. Bohužiaľ, v hre sú isté drobné závady, ktoré za istých okolností spôsobia katastrofu, od ktorej nás oslobodí iba Reset. Ak však tieto chyby poznáme a vyvarujeme sa ich, je to super hra. Verzia pre Amigu nevyužíva možnosti tohto počítača a pôsobí dojmom 8-bitovej hry. Verzia pre IBM PC je úplnou novinkou. Naprogramovala ju podľa verzie zo ZX Spectra anglická firma KRISALIS a veľmi sa vydarila.

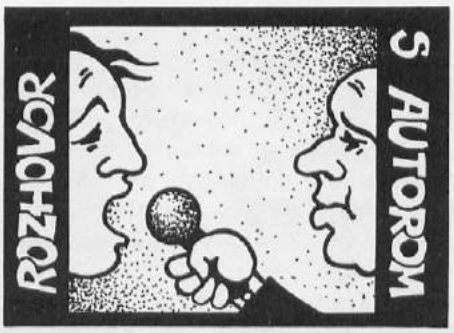
- yves -



Tento level je plný zvláštnych stromov, zvaných WUB-WUB TREE.

AMIGA
DIDAKTIK
ZX SPECTRUM





SLAVOMÍR LÁBSKY

"Int 21" Interview with BUSY SOFT - part two

(pokračovanie z minulého čísla)

● **Aké iné systémové programy si urobil?**

- Urobil som niekoľko programov pre magnetofón - inteligentný hlavičkár "Tape code 3.2" ktorý nielen zaznamenáva hlavičky ale aj kontroluje paritu tela, sám si rozlišuje rýchlosť nahrávky, má možnosť načítané data tlačiť na ľubovoľnej tlačiarni. Jeho hlavná odlišnosť od všetkých existujúcich sa prejaví vtedy, keď má užívateľ magnetofón ovládateľný z počítača - tento program je vybavený logikou ovládania magnetofónu. Ďalší program "Recorder Justage" slúži na nastavenie kolmosti hlavy (podobnosť s rovnomenným programom na C64 vôbec nie je náhodná). Urobil som aj niekoľko ovládačov na BT-100. Ten posledný vie tlačiť až 116 znakov na riadok pri štandartnej veľkosťi znaku 8*8 bodov a v najkvalitnejšom móde tlačí kvalitou blízkou NLQ.

● **Hádam najznámejší si ako tvorca "neuskutočniteľných" demo-programov.**

- Totiž to je tak. Každý vie, že nejaká vec sa nedá jednoducho realizovať. Ale niekde sa určite nájde dáky hlupák, ktorý to nevie a on tú vec realizuje. U mňa to bolo podobne, len s tým rozdielom, že ja som vedel, že sa to nedá. Začalo to v júli 1987, keď som zistil, že sa dajú v jednom atribúte použiť naraz iba dve farby. No a hneď som urobil program, ktorý v jednom atribúte nakreslil štyri štvorčeky - každý inou farbou. Keďže stroják som vtedy ešte poriadne nevedel, urobil som to v basicu. Volal sa "4 colours". Potom neskôr som vytvoril celú sériu programov, ktoré v borderi alebo v paperi kreslili také obrázky, čo grafika Spektra normálne neumožňuje. (Hercules, MDA demo, Overscan...) Niektorí kamaráti ma vyzvali, že keď som schopný robiť takéto veci, nech urobím program, ktorému vôbec nebude vadiť stlačenie resetu. A tak začiatkom roku 1989 vznikol program, ktorému síce vadilo stlačenie resetu, ale po stlačení tohto resetu ešte vypísal na obrazovku krátku správu - vynadal tomu, kto stlačil reset. Nepoužíva trik s druhou videostránkou na 128k, takže funguje aj na 48k. Urobil som tiež niekoľko druhov písma v borderi. Posledné je menšie a farebnejšie ako v hre Sentinel. Všetky programy na viac farieb v atribúte, ktoré som doteraz popisoval vedeli tých viac farieb len po osi Y. Ale začiatkom roka 1992 som urobil demo (volá sa Interlace), v ktorom je viac farieb v atribúte aj po osi X - prosto každý fyzický bod v atribúte môže mať ľubovoľnú z troch farieb.

● **Známa je aj tvoja séria programov SONG IN LINES.**

- To bolo tak. Asi v júni 1988 mi kamarát ukázal na C64 program, ktorý sa volal Song in hires. Na obrazovke behali všeliaké farebné čary a pritom hrala veľmi pekná hudba. Veľmi sa mi tento program zapáčil. Hneď som si aj zistil, podľa akých vzťahov behajú tie čiary (ani to nebolo také ťažké) a v auguste som urobil nultú verziu, ktorá sa ešte volala Super line. Vtedy som mal iba plusko bez AY, takže táto verzia bola bez hudby. Potom, keď som už mal 128k, som si nahral FX soundtrack 1. Napadlo ma, že to by boli ideálne hudby pre môj program. Grafiku som mierne inovoval, doplnil nové funkcie a tak vznikla prvá verzia - už s menom Song in lines. Potom postupne, ako sa objavoval FX soundtrack 2,3 a 4 som aj ja vyrábal druhú, tretiu a štvrtú verziu. Každá ďalšia verzia mala nové grafické možnosti a rýchlejšiu grafiku ako predchádzajúca. štvrtá verzia sa už ani nepodobala pôvodnému Song in hires na C64. Krátka ukážka grafiky z tejto verzie je na úvodnej kazete k Didaktiku M. Potom Fuxoft prešiel na Amigu a vyzeralo to tak, že už FX sountrack 5 nebude a tým ani Song in lines 5. Ale čo sa nestalo. Jeden náš ďalší hudobný talent (dal si meno VOODOO) tiež urobil svoj vlastný soundtrack, ktorý nazval VMP - Voodoo music pacik. No a ja som hneď reagoval - urobil som piatu verziu dema Song in lines. Tá obsahuje okrem ďalších zlepšení grafiky celý FX sountrack 4 a VMP - spolu 37 pekných hudieb s celkovou dobou hrania 95 minút. Lenže zabralo to aj dosť pamäte a do 48k sa to už nezmestilo. Urobil som preto aj zvláštnu skrátenú verziu na 48k, kde chýbajú Fukove hudby, loader a úvodný efekt, ale inak je tam všetko čo aj v 128k verzii. Ešte pre zaujímavosť - interpolátor na kreslenie rovných čiar v štvrtej verzii je približne trikrát rýchlejší ako v ROMke a v poslednej piatej verzii dokonca sedem a polkrát rýchlejší.

● **Urobil si už aj nejaké hry ?**

- Nie, tvorbe hier sa vôbec nevenujem. Jednak preto, že ak by som mal urobiť tak dobrú hru, ako je súčasná svetová špička (a v rozumnom čase), vyžadovalo by si to neúmerne veľkú námahu a jednak preto, že jednoducho na to nemám čas. Radšej sa venujem tvorbe systemákov a užívákov. Urobil som už síce zopár hier (súbor hier BS MIX 9-5, Bludisko), ale to sú všetko jednoduché hry bez nejakej hlbšej myšlienky. Na tomto mieste ešte spomeniem jeden program, ktorý síce patrí medzi hry ale ja by som ho hrou nenazval. Volá sa Genius 18. Tento program dokáže viesť s hráčom rozhovor na akúkoľvek tému. Vie viacmenej rozumne odpovedať na každú otázku a niekedy, keď sa ho snažíte o niečom presvedčiť, sa rád háda. Ale moc inteligentný nie je.

● **Aké hry najradšej hrávaš ?**

- Už sa ani nepamätám, kedy som hral nejakú hru. Jednoducho nato nemám čas. Ale aby som odpovedal: najradšej sa hrávam hry s večným životom, nekonečnou energiou, nevyčerpateľným strelivom atď. Nie som gejmista a nechce sa mi tvrdo bojovať o život. Viac ma baví si popozerať bez boja všetky miestnosti. Ale spomeniem aj nejaké konkrétne tituly: kedysi to bol EXOLON 87, teraz NETHERWORLD, MIDNIGHT RESISTANCE 128 a zo simulátorov jedine CHASE HQ. (Všimnite si, že všetky tieto hry majú peknú hudbu na AY.)

● **Tvoríš aj hudbu podobne ako František Fuka?**

- Nie, pretože vôbec nemám hudobný sluch (skôr mám hluch). Ale veľmi sa o ňu zaujímam. Najviac o tú, ktorú generuje zvukový procesor AY-3-8912 alebo AY-3-8910 (ďalej len AY). Odkedy mám Spektrum 128k, v žiadnom mojom deme nechýba hudba pre AY. Keďže mám veľmi rád stereo, týždeň po kúpe mojej stodvadsaťosmy (približne koncom novembra 1988) som si vyviedol stereo-výstup typu ACB - to znamená, že A je vľavo, B vpravo a C v strede. Neskôr, keď v.d. Didaktik Skalica chcela vyrábať modul s AY - "Melodik", som sa s nimi dohodol nech tam hneď davajú tento ACB stereo-výstup. Už som aj poprerábal všetky Fukove hudby, aby lepšie vyzneli na toto ACB stereo. Mnohé firmy (napr. Noro h&s, Qjeta) už tvoria hudby tak, aby práve tu čo najlepšie vyzneli. V súčasnosti je už takýchto hudieb dosť veľa. Preto by som chcel poprosiť aj všetkých ostatných výrobcov, ktorí robia moduly s AY a so stereovýstupom, aby ho tiež zapojili takýmto spôsobom. Keď už pre nič iné tak aspoň preto, aby v tom nebol zmätok.

(pokračovanie v budúcom čísle)

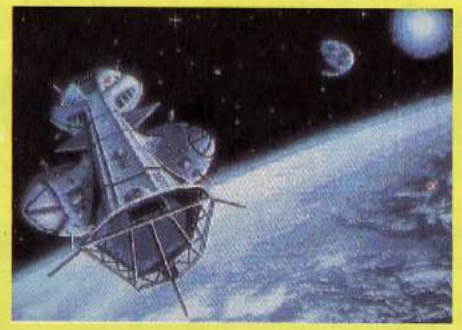
AMIGA

1. MONKEY ISLAND *(LucasArts)*	*
2. SPACE CRUSADE *(Gremlin)*	*
3. MYTH *(System 3)*	*
4. SHADOW OF THE BEAST 2 *(Gremlin)*	➹
5. TURRICAN 2 *(Rainbow Arts)*	➘
6. FIRST SAMURAI *(Vivid Image)*	➘
7. PROJECT X *(Team 17)*	
8. CASTLES *(Interplay)*	➘
9. POWERMONGER *(Electronic Arts)*	➘
10. F29 RETALIATOR *(Ocean)*	➘



ATARI XE, XL

1. KARATEKA *(Broderbund)*	*
2. ACE OF ACES *(Lucasfilm)*	➹
3. MOUNTAIN BIKE RACE *(Zeppelin)*	➹
4. DRACONUS *(Cognito)*	➹
5. ZYBEX 2 *(Cognito)*	*
6. ZYBEX *(Cognito)*	*
7. CAVERNIA *(Zeppelin)*	*
8. MERCENARY *(Novagen)*	*
9. SPELLBOUND *(Mastertronic)*	➘
10. FEUD *(Bulldog)*	*



SPECTRUM

1. LEMMINGS *(Psygnosis)*	➹
2. GOLDEN AXE *(Virgin)*	➘
3. SEYMOUR AT THE MOVIES *(Code Masters)*	*
4. TURRICAN 2 *(Rainbow Arts)*	*
5. MYTH *(System 3)*	➘
6. R-TYPE *(Electric Dreams)*	➘
7. BUBBLE DIZZY *(Code Masters)*	*
8. ALIEN STORM *(U.S.Gold)*	*
9. DIZZY 6 *(Code Masters)*	*
10. DIZZY 4 *(Code Masters)*	➘

Popularitu jednotlivých hier v ČSFR na rôznych typoch domácich počítačov ukazujú naše rebríčky. Poradie hier môžete ovplyvniť aj Vy. Stačí, keď nám pošlete na korešpondenčnom lístku tri Vaše momentálne najobľúbenejšie hry v poradí, ako si ich ceníte. Hra uvedená na prvom mieste dostane tri body, na druhom mieste dva body a na treťom mieste jeden. Na základe týchto bodov zostavíme nasledujúci mesiac nové poradie hier v rebríčkoch. Ak vlastníte viac typov počítačov, píšte nám do ankety poradie iba na jeden z nich. Každý korešpondenčný lístok musí byť označený zreteľným nápisom REBRÍČKY pod adresou odosielateľa. Na zadnú stranu uveďte typ počítača a Vaše poradie hier. Korešpondenčné lístky posielajte na adresu redakcie.

COMMODORE 64

1. LAST NINJA 3 *(System 3)*	➹
2. ELVIRA *(Accolade)*	➘
3. STORMLORD *(Hewson)*	*
4. MANIAC MANSION *(Lucasfilm)*	
5. ARKANOID 3 *(Imagine)*	*
6. EXOLON *(Hewson)*	*
7. LEMMINGS *(Psygnosis)*	*
8. ZAK MC KRACKEN *(Lucasfilm)*	*
9. STUNT CAR RACER *(Success)*	*
10. TURRICAN 2 *(Rainbow Arts)*	➘

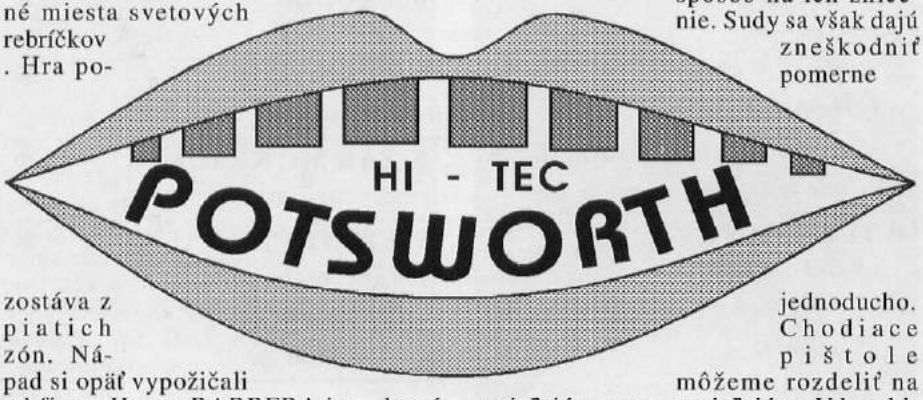


ATARI ST

1. ANOTHER WORLD *(Delphine)*	➹
2. ELVIRA *(Accolade)*	➹
3. LEMMINGS *(Psygnosis)*	➹
4. TENNIS CUP *(Loriciel)*	➘
5. OPERATION STEALTH *(Delphine)*	➘
6. COLORADO *(Similris)*	➘
7. ITALY 90 *(Virgin)*	
8. METAL MASTERS *(Infogrames)*	➘
9. INDIANA JONES 3 *(Lucasfilm)*	➘
10. LOTUS ESP.TURBO CHAL. *(Gremlin)*	➘

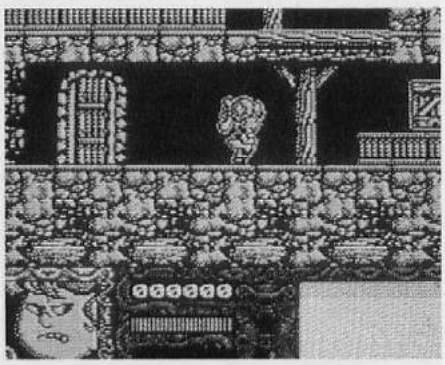


Potsworth je hra od firmy HI - TEC z 92-héhо roku. Táto hra sa však nezaraďuje medzi priemerné hry, aké táto firma doteraz vytvorila, ale jej grafika, spracovanie, hrateľnosť a nové nápady ju posunuli na popredné miesta svetových rebríčkov. Hra pozostáva z piatich zón. Nápad si opäť vypožičali od firmy Hanna BARBERA inc., ktorá im poskytla námet aj pri hrách SLOBODY SCRAPY DOOO a YOGI BEAR FRIENDS. V každej zóne vystupuje ako hlavný hrdina jeden z členov kamarátskej party, ktorú tvoria dve dievčatá, dvaja chlapci a pes. Partia je rozdelená a uvrhnutá do nekonečných podzemných bludísk, odkiaľ sa musí dostať. To však nie je také jednoduché. Aj keby boli dvere na slobodu len kúsok od nej, nemá veci na ich otvorenie. Tieto veci sú rozhádzané po celom bludisku.



LEVEL 1 (LAVE ZONE)

Hrdinka tejto zóny je Rosie, ktorá má veľmi prenikavý hlas. Keď zakričí na nepriateľov, tí sa rozsypú na malé kúsočky. Niektorí nepriatelia sú však odolní aj voči tak prenikavému hlasu, preto musí Rosie veľmi opatrne útočiť na podzemné potvory. Rosie začína pri východových dverách z podzemia, ktoré sú však zamknuté. Už pri prvých krokoch Rosie zakopne o veľkú ťažkú debnu, ktorú môže pred sebou tlačiť. Debny sú jedným zo základných predmetov, bez ktorých by bola hra nehrateľná. Treba ich totiž hádzať na riadiace vypínače. Po páde sa však debna rozbije. Riadici vypínač spustí výťah, alebo otvorí priechod do ďalšej časti hry, kde sú ukryté potrebné predmety. Na mape je naznačené kade treba debny tlačiť, aby splnili svoj účel. Pri hľadaní potrebných predmetov Vás ohrozuje množstvo nepriateľov počnúc netopiermi, lietadlami, pokračujúc robotmi, pištoľami a končiac kotúľajúcimi sa a skáčucimi sudmi. Netopier spočiatku visí držiac sa nohami stropu, ale keď Vás zbadá, bez váhania na Vás zaútočí svojimi ostrými pazúrmi. Lietadlo hliadkuje vo svojom revíre a pri strete s jeho vrtuľou Vám poriadne ubudne z energie. Roboty tiež nemajú rady návštevu na svojom území. Neodporúčal by som útočiť na nich, pretože Rosie nepozná spôsob na ich zničenie. Sudy sa však dajú zneškodniť pomerne jednoducho. Chodiace pištole môžeme rozdeliť na strieľajúce a na nestrieľajúce. V kombinácii s inými nepriateľmi sú strieľajúce pištole dosť nepríjemným spoločníkom. V hre Vás ohrozujú aj nenápadné, ale o nič menej nebezpečné ostré koly, ktoré sa striedavo vystrkujú zo zeme. Preto odporúčam každú miestnosť dôkladne prezrieť. V bludisku nájdete aj veľa predmetov, ktoré Vám pridajú body. Zo začiatku sa zdajú byť zbytočné, ale keď nazbierate 20 000 bodov pridá sa Vám život, čo nie je na zahodenie. Na ničenie nepriateľov sú dva spôsoby: stlačením "FIRE" vydá Rosie prenikavý zvuk a roztrieští ich, alebo zhora na nich skočí. Rosie má za úlohu nájsť v bludisku spolu šesť predmetov. Tieto sú na mape označené znakom X. Po zhromaždení vecí sa musíte dostať k východovým dverám, pri ktorých ste začínali. Počítač Vám ešte pridá 5 000 bodov a hurá do druhej zóny.

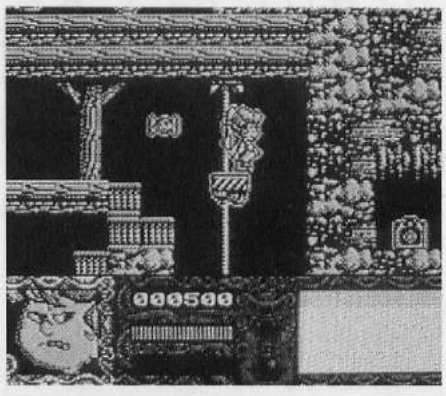


LEVEL 2 (SUPER ZONE)

V tejto zóne pohybujete s NICKOM, ktorý má ďalšie nové schopnosti. Tieto schopnosti sa dajú zistiť už z názvu tejto zóny, čiže NICK vystupuje ako SUPERMAN. Jeho zbraňou je ako v prvom leve le skok na nepriateľa. Na rozdiel od supermana NICK môže lietať len do určitej výšky. Lieta opäť pomocou "FIRE", avšak treba ho použiť vo výskoku pri stúpaní, v inej polohe "FIRE" nič nerobí. Aby ste sa dostali čo najvyššie, treba rýchlo opakovane stláčať "FIRE". Tak sa dostanete aj do miest, kde sa za bežných okolností nedostanete. NICK začína na dne hlbokej šachty, z ktorej musí doslova vyskákať až hore, kde sú dvere von. Stretnete sa tu opäť s množstvom bodových vecí, avšak "nezarobíte" tu viac než jeden život. Hneď v úvode Vás poteší takýto 250-bodový príspevok. V tejto zóne sa opäť stretnete s lietadlami, ale s tým rozdielom, že Vás niektoré zasypú bombami. Neprehliadnite ani robotov, ktorých sortiment sa podstatne zväčšil. Postrašia Vás gilotíny, pod ktorými musíte nepozorovane prekĺznuť a ešte veľa neopísateľných objektov Vám bude brániť v ceste nahor. Bežiace pásy vystriedali kyvadlové lanovky, k výťahom sa pridali sacie potrubia, ktoré Vás bez námahy presunú do výšav a takisto späť dolu. Ťažké debny zastupujú závažia, ktoré môže NICK vziať a ľubovoľne ich prenášať. Avšak sacie rúry ho už so závažím nedokážu presunúť. Opäť musí hádzať závažia na riadiace vypínače, čím spustí výťahy, kyvadlové lanovky, alebo otvorí dvere. Závažie sa však pádom na vypínače zničí. Má ale aj druhú funkciu. Pomocou závažia môže NICK ničiť nepriateľov jeho hádzaním smerom k nepriateľovi a stlačením "FIRE". Opäť sú tu však aj nezničiteľní protivníci, ktorým sa treba radšej vyhnúť. V šachte nájdete iba jeden predmet, s ktorým treba prísť k východu. Hra je tak dokonale prepracovaná, že ak začnete stláčať "FIRE" vo vrcholnom bode výstupu, vyletíte vyššie ako pri stláčaní "FIRE" v nižšom bode. Týmto faktom je hra dokonale hrateľná.

LEVEL 3 (CANDY ZONE)

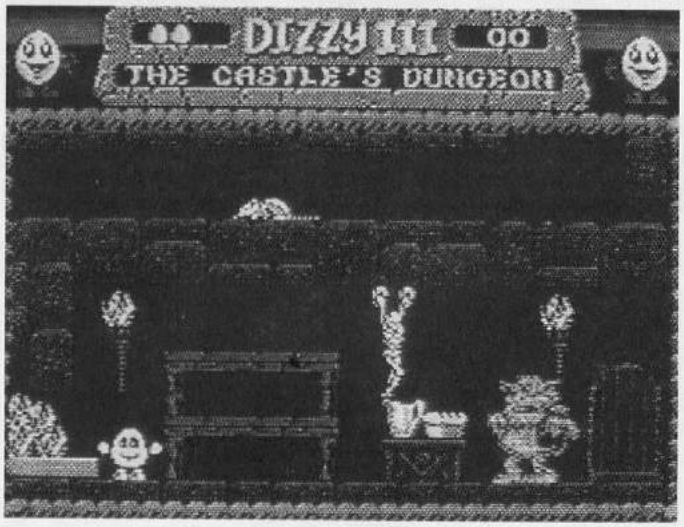
Tu v hlavnej úlohe ľudí vystrieda pes POTSWORTH, podľa ktorého je pomenovaná celá hra. CANDY ZONE v preklade znamená cukrová zóna. Obraz bludiska celkom spĺňa tento názov. Všetko je tu vytvorené z cukru: cukrové steny, cukrová podlaha, cukrový strop, cukrové plošinky, ba aj po zemi behajú rôzne cukrovinky, ktoré však POTSYMU nijako neosladzujú život, práve naopak. Pri styku s nimi mu ubúda energia. Samozrejme, že autori mysleli aj na neho a po bludisku rozhádzali kosti. Trocha ma však sklamalo, že v tejto zóne "FIRE" znamená len zodvihnutie a pustenie závažia, ktoré tu predstavuje veľký ťažký koláč (zrejme už dobre starý a tvrdý), ktorý treba opäť hodiť na riadiaci vypínač. Lepšie by bolo, keby pes napríklad hrýzol okolo seba. V hre sa teda musíme brániť voči dotieravým lízankám, koláčikom, kokosovým guľkám a podobným kuchárskym výtvorom len pomocou skoku na ne.



F. Vojtek

(pokračovanie v budúcom čísle)

CODE MASTERS FANTASY WORLD DIZZY



A je tu ďalší hit firmy CODE MASTERS - FANTASY WORLD DIZZY. I toto tretie pokračovanie hier DIZZY má vynikajúcu hrateľnosť, grafiku či animáciu a určite potrápi mnohých hráčov, ktorí majú radi hry typu adventure. To bolo na začiatok krátke hodnotenie hry DIZZY 3, ale teraz už k návodu.

Najskôr si zhodnotíme, čo DIZZY môže a čo nemôže.

DIZZY nevie plávať, preto sa pádom do vody utopí. Taktiež sa nesmie dotknúť žiadneho ohňa, lebo ho spáli. I keď je len obyčajným vajcom, pády z výšok vždy prežije. A pravdaže i v tomto diele zbiera mince, musí ich byť 30.

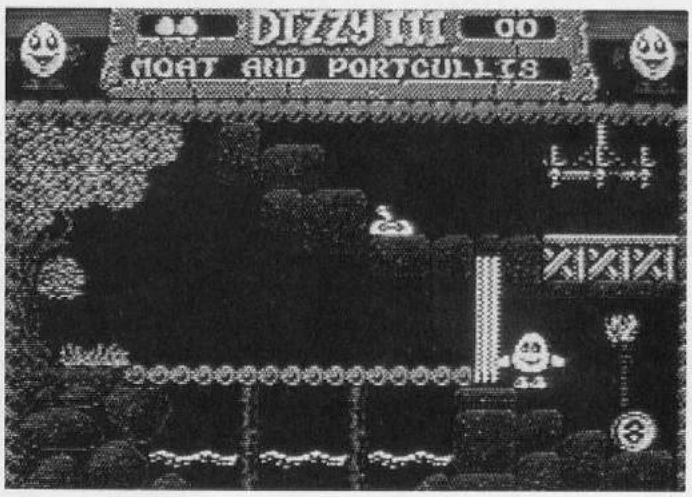
Tento raz bol DIZZY uvrhnutý do hradného väzenia a jeho priateľka DAISY bola uväznené vo vzdušnom zámku.

DIZZY sa rozhodne oslobodiť DAISY, ale najskôr sa musí dostať z väzenia. Stráži ho Troll, ktorý ho veru nechce pustiť. Ale DIZZY je vynaliezavý. Ponúkne mu jablko a Troll mu poradí ako z väzenia utiecť. DIZZY zoberie so sebou džbán s vodou, ktorým uhasí oheň v krbe a suchý chlieb. Ten mu pomôže dostať sa cez nebezpečnú hladnú krysu. Z haly sa rozbehne po schodoch do ľavého krídla hradu a aktivuje spínač. DENZIL daruje DIZZYmu špagát. DIZZY vyskočí na stôl a z kraja sa odrazí a už si prezerá ďalšie miestnosti hradu. Vidí akési falošné schody, vyskočí na štvrtý z nich a už je takmer v podkroví hradu. Medzi debnami nájde kosť. Zoberie si ju. Zoskáče do haly v hrade a vyberie sa vpravo. Tu narazí na aligátora a zaviaže mu tlamu špagátom.

Teraz Vám prezradím jeden trik. Pri verzii na ZX, DIDAKTIK M, GAMA je možnosť prejsť pod drakom chŕliacim oheň. A to tak, že keď drak vypustí z papule oheň v najvyššej možnej polohe, rýchlo prebehnete na druhú obrazovku, kde nájdete na studni tak veľmi potrebný vak. Teraz už môže DIZZY nosiť so sebou až štyri predmety naraz. Ďalšie obrazovky zatiaľ nepreskúmavajte a vráťte sa tou istou cestou späť do haly hradu.

Vyberte sa vľavo, dajte si pozor na padajúce smrtiace dvere. Armorogovi Dizzy vymení kameň, ktorý má v brlohu, za chutnú kosť. Na ďalšej obrazovke si na DIZZYHO brúsi zobák orol, ktorý poletuje v oblakoch. DIZZY môže prejsť iba ak orol zachádza za oblak. Dostane sa k zrútenému mostu. Na vode pláva lávka, ale je príliš nízko. Čo tak do vody nanosiť kamene? Musia byť tri. Jeden by ste mali mať so sebou, druhý je vedľa suda pri väzení, tretí je za aligátorom. Skočte na lávku a preskočte na druhú stranu. Prejdite cez skladisko, ale pozor na práchnivejúce podpery. Stretnete tu DOZY, porozprávate sa s ňou a tá Vám dá uspávací nápoj na draka. Ak budete DOZY dlho otravovať svojimi otázkami, skočí do vody a odpláva preč. Cestou k drakovi zoberte kľúč, ktorý je položený pri moste. Uspite draka, dajte pozor, aby Vás nezabila padajúca hlava. Choďte vľavo a preskúmajte stanicu pre výťahy. Do každej búdky musíte vložiť ten správny kľúč. Kde ich nájdete? Jeden by ste mali mať so sebou, druhý nájdete v ľavom krídle hradu, tretí je na samom konci vpravo pod kopcom. Aktivujte výťahy a nájdite GRAND DIZZYHO. Ten Vám dá palicu, pomocu ktorej sa prepadnete do studne. Ešte pred tým si so sebou zoberte malú kravu. Aktivujte palicu. DIZZY sa prepadne k protinožcom. V polohe hlavou dole DIZZY získa vpravo posledný kľúč a vľavo predá malú kravu obchodníkovi. Obchodník mu dá zrnko fazule. Určite ste si všimli kôpku hnoja na obrazovke, kde pred tým bola malá krava. Tu zasaďte zrnko fazule, ktorú ste dostali od obchodníka. Fazuľa zatiaľ ešte nerastie, musíte ju poliať vodou. Na vodu musíte mať vedro, ktoré nájdete v ľavom krídle hradu. Ako sa dostanete cez zatvorené dvere? Čo tak zaklopať? Ale čím? Musíte nájsť klopadlo, ktoré je pod domom DIZZYHO rodičov. Zoberte vedro, pod kopcom naberte do vedra vodu a polejte fazuľu, ktorú ste neďaleko zasadili. Fazuľa vyrastie vysoko nad oblaky a umožní Vám dostať sa do vzdušného zámku. DIZZY už vidí svoju priateľku, ale v ceste mu ešte stoja ostré dýky. Vezme vajce a rozbehne sa za drakom, ktorý sa nachádza pod stanicou s výťahmi. Položí vajce do hniezda a drak od spokojnosti, že má obe vajcia pokope, zaspí. DIZZY si všimne koberec. Ale ako sa k nemu dostať? Čo tak použiť čakan, ktorý sa nachádza o obrazovku vľavo, kde ste získali palicu od GRAND DIZZYHO? DIZZY berie koberec a ponáhľa sa za DAYSI. Koberec položí na dýky. Teraz zoberie konečne peniaz a až potom spustí DAYSI dolu. DIZZY sa stretáva s DAYSI. Ale čože? Hra ešte nekončí? Hra skončí iba vtedy, ak budete mať všetkých 30 mincí. Ale to už nechám na Vás milí čitatelia BITu, aby ste sa trochu potrápili.

PEGASOFT

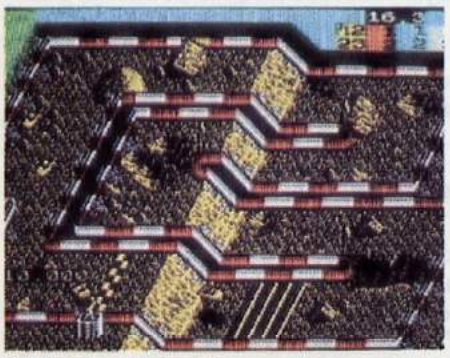




IVAN "IRONMAN"
STEWARD SUPER OF ROAD

VIRGIN

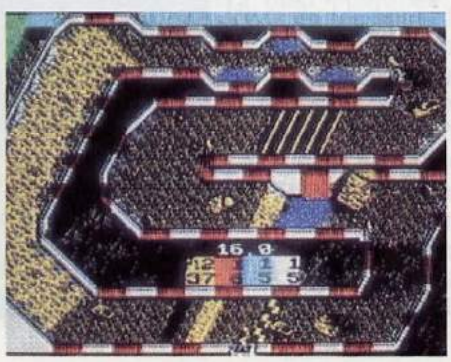
Firma VIRGIN patrí v súčasnosti medzi najprogresívnejšie firmy v oblasti počítačových hier a populárnej hudby. Nedávno dostala táto firma vynikajúci nápad, ktorý aj hneď realizovala. Tento nápad sa volá super obchod VIRGIN MEGASTORE, v ktorom sa predávajú výhradne hry na počítače, hry na hracie konzoly, stolové spoločenské hry, filmy na video a platne s modernou hudbou. Nechýbajú ani doplnky k počítačom či konzolám a niektoré špecializované časopisy, ktoré sa zaoberajú niektorou z uvedených tém. Takéto obchody sa otvárajú vo všetkých veľkých mestách Európy (Londýn, Barcelona, Viedeň, atď.). Nedá sa povedať, že by to boli práve lacné obchody, avšak aj návšteva VIRGIN MEGASTORE je obrovský zážitok. Dostať tu všetky nové i staré hry, aké si len zmyslíme. K dispozícii sú tu hracie konzoly, na ktorých sa môže každý návštevník zadarmo zahrať novú hru. Ja som mal možnosť navštíviť Viedenský VIRGIN MEGASTORE a výborne som sa zahral na konzole SEGA MEGADRIVE.



To som však trochu odbočil. IRONMAN nie je úplne novým programom, avšak doteraz sme recenziu tejto hry v BITe nepublikovali a nechceme ju prehliadnuť.

OFF ROAD je anglický výraz pre preteky a automobily, ktoré dobre jazdia aj na inom teréne, než je asfaltová cesta. IRONMAN sú preteky štyroch takýchto automobilov. Každé preteky sú na niektorej z ôsmich tratí, ktoré sa postupne striedajú a vzájomne líšia tvarom i kvalitou (resp. nekvalitou) povrchu. Každé preteky sa jazdia na štyri okruhy. Ak chceme postúpiť do ďalšieho kola, musíme sa dostať na stupeň víťazov. A aby to bolo pestrejšie a zaujímavejšie, musíme sa starať aj o finančné prostriedky. O čo lepšie bude naše konečné umiestnenie, o to vyššia peňažná prémia nás čaká v cieli (samozrejme okrem šampanského). Za doláriky si potom môžeme nakúpiť rôzne doplnky, ktoré z nášho vozidla urobia rýchlejší, výkonnejší a obratnejší automobil - závisí to od toho, čo si kúpime. Peniaze a doplnky sa však dajú získať aj inak. Občas sa niečo dá nájsť ležať na trati. Získa to ten, kto príde prvý. Podľa známeho mlynského pravidla: "Kto skôr príde, ten skôr melie". Skrátka a dobre, ak chceme buď úspešní, musíme byť všade prví...

Grafika hry ako takej nie je príliš zaujímavá. Nenájdeme tu ani





pekné kresby, ani digitalizované obrázky. Určite nás ale zarazí veľkosť áut, ktoré sú úplne miniatúrne. Tým sa podarilo dosiahnuť, že na obrazovke vidíme celú trať. Napriek tomu, aké je všetko miniatúrne, môžeme vidieť aj také detaily, ako vystrekovanie hliny spod kolies, špliechanie vody pri prejazde mlákou a pod. V tom vidím najväčší prínos IRONMANa.

Zvukové efekty nie sú zlé, ale voči titulnej 'hudbe' mám výhrady. Aspoň k jej verzii pre kartu AdLib. Niečo také sa dá zahrať už po prvom dni výuky na klávesové nástroje (čitatelia mi to nemusia veriť, pretože som úplný hudobný nevzdelanec). Určité problémy môžu ešte nastať pri hre dvoch hráčov. Autá na trati nie sú rovnako silné, takže naše auto môže ísť pomalšie, ako kamarátovo, čo nie je zrovna regulérne. Iné výhrady nemám a napriek uvedeným nedostatkom považujem IRONMANa za dobrú hru.

- yves -

AMIGA
ATARI ST
COMMODORE 64
DIDAKTIK
SPECTRUM
PC AT 286-486



MOUNTAIN BIKE SIMULATOR

CODE MASTERS

Veľkou módou posledných rokov sa stali tzv. horské bicykle. Ak mám pravdu povedať, veľa o nich neviem. Azda iba to, že sú strašne drahé. Horský bicykel zrejme natoľko upútal programátorov firmy CODE MASTERS, že si ho vybrali ako námet svojej hry. Myšlienka to nie je nijako zvlášť originálna, pretože s horskými byciklami sa môžeme stretnúť aj v starších hrách, napr. PRO MOUNTAIN BIKE a MOUNTAIN BIKE RACE.

MOUNTAIN BIKE SIMULATOR je bežná dvojrozmerná hra, v ktorej osobitným spôsobom ovládame jazdca na horskom bicykli. Máme určitý časový limit, za ktorý musíme absolvovať celú trať, ak chceme postúpiť do ďalšieho kola. V ďalšom kole nás čaká podobná úloha, ale trať bude oveľa náročnejšia.

Cyklista sa ovláda štyrmi klávesmi, ktoré sa dajú vopred nadefinovať. Rýchlosť šliapania do pedálov regulujeme dvoma klávesmi: zrýchliť a spomaliť. Ďalšie dva klávesy sú skok s byciklom a zdvihnutie predného kolesa. Zaujímavé je, ako efektne vyriešili autori zobrazenie rýchlosti bicykla. Na informačnom paneli je nakreslená páčka od prehadzovača, ktorej výchylka je úmerná rýchlosti bicykla. Je to síce elegantné, ale je to omyl. Páčka prehadzovača udáva prevodový pomer pri konštantnom šliapaní a nevidím dôvod, prečo by sa zrazu mala správať ako plynový pedál.

Takisto mi nie je úplne jasné, podľa čoho má hráč vedieť, koľko ešte chýba cyklistovi do cieľa. Pri žiadnej z tratí nie je označený ani štart, ani cieľ. Cieľ sa dá spoznať jedine podľa toho, že nám program zrazu vypíše informáciu o ukončení levelu a prehodí nás do nasledujúceho. A to veru nie je bohviečo. Inak hrateľnosť hry MOUNTAIN BIKE SIMULATOR sa mi zdá byť na dobrej úrovni.

Horšie je to s grafikou. Kopce, kamene, močiare a iné prekážky vyzerajú dobre, rovnako ako cyklista. Avšak okolo cyklistu nie je nijaké pozadie. Žiadne stromy, žiadne domy, žiadne kopce v pozadí. Proste nič. Trocha nezvládnuté mi pripadá aj padanie z bycikla. Animácia pádu je natvrdo naprogramovaná do jednej roviny. S horským bicyklom sa však spravidla jazdí po nerovnom teréne, takže sme dosť často svedkami toho, že bicykel, alebo cyklista nezostanú ležať na zemi, ale niekde vo vzduchu. V tomto smere je skutočne dosť vecí na vylepšenie. Takisto mi vadí, že grafika je s výnimkou informačného panelu monochromatická.





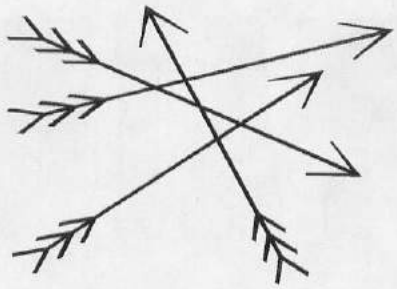
Našťastie celková hrateľnosť v Mountain Bike je dosť dobrá, preto verím, že si získa dosť priaznivcov.

- yves -

DIDAKTIK SPECTRUM

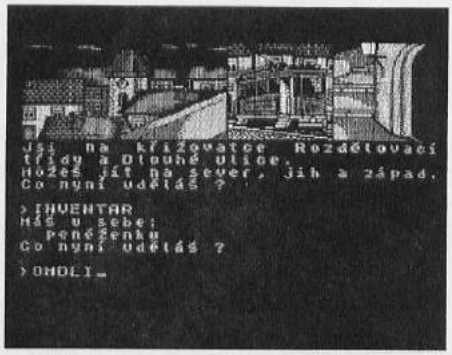






RYCHLÉ ŠÍPY 2

STÍNADLA SE BOUŘÍ



Otevřeme skříňku - prozkoumáme poličku a vezmeme fotoaparát. prozkoumáme krabičku a připíchneme si žlutý špendlík. Ve stínadlech najdeme skupinku Vontů s Jirkou Rymáněm. Jirku osvobodíme a zadáme příkaz OMDLI. Doprovodíme Jirku k papírnictví na Druhé Straně. Jirka nám za to slíbí, že bude roznášet TAM TAMy. Koupíme si papír a inkoust a vrátíme se do Stínadel. Až potkáme holčičku s taškou, zeptáme se jí na Hačiříka. Dozvíme se, že Hačiříka nezná, ale že se můžeme jít zeptat rezavých klíčů. Jdeme tedy k jejich klubovně a dáme jim fotoaparát jako zástavu za svazek klíčů. Ještě si opíšeme Hačiříkovo prohlášení a jdeme do klubovny Rychlých šípů. Napíšeme 2 čísla TAM-TAMu a vyjdeme z klubovny. Hned se ale vrátíme zpátky a na stole najdeme peníze, které sem přinesl Jirka za TAM-TAMy. Zase vyjdeme a znovu se vrátíme pro peníze. V obchodě se skautskými potřebami koupíme lano. Ve stínadlech si koupíme v prodejně KOLA-ŠICÍ STROJE olejničku. Na lucernu ve zdi Svatyně Uctívačů Ginga v Herfenické ulici přiváženeme lano a vyšplháme po něm do zahrady. Vezmeme list Ginga. Naolejujeme zámky, odemkneme a otevřeme dvířka a vstoupíme dovnitř. Vezmeme a prozkoumáme dopis. Vyjdeme z místnosti a uvidíme Širokka. Vrátíme se na Druhou stranu, napíšeme TAM-TAM a vezmeme si opět peníze. V železářství koupíme kramli a lopatku. Na Červených schodech ve Stínadlech najdeme 6-boký kámen. Vykopeme ho kramlí a vyndáme. Lopatkou vykopeme Vontskou kroniku. V klubovně napíšeme další TAM-TAM a vezmeme si zase peníze. Ve vetešnictví prodáme lano, lopatku a kramli. Rezavým klíčem dáme dopis a klíče a vezmeme si zpátky fotoaparát. V lékárně koupíme přenosnou lékárničku. Vontům honícím Širokka ukážeme list Ginga. Pod pavlačí starého domu v Hrnčířské ulici počkáme Širokka. Až ho uvidíme, vyběhneme na pavlač. Širokko bude chtít přeskočit na vedlejší dům, ale uklouzne a spadne. Seběhneme z pavlače a ošetříme ho. Širokko nám poděkuje a daruje nám ježka v kleci. Dojdeme do klubovny Rychlých šípů, vyndáme ježka z klece a přečteme si papírek. A adventuru STÍNADLA SE BOUŘÍ máme vyhranou.

Anton Slavík

SEYMOUR AT THE MOVIES

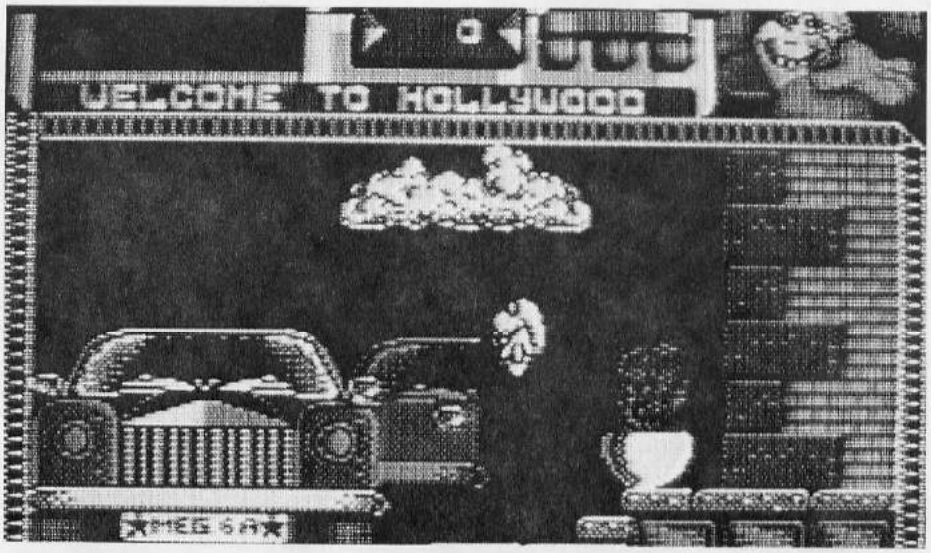
CODE MASTERS

Jdi do auta, vem brýle a ruku, ven z auta, R, R, R, R, R, R, polož vše, L, vem paličku, L, vem slovník, R, ven, ven, L, L, L, dej sekretářce slovník, R, R, R, R, R, R, jdi do chatek a všechny předměty přenes na základnu /místnost vlevo od tarzana/ /, kabát, míč, klíč A, stehno, francouzák/, vem jen francouzák a jdi k výtahu, použij francouzák, jeď výtahem a posbírej všechny věci a dones je na základnu /hlava, klíč B, balón, ruka, nápoj, paruka/, vem kabát, paruku, klíč B a vejdi do dveří na základně, dej kabát motoristovi a vem pumpičku, R, vejdi, dej holce paruku, vem klíč D a jídlo pro ptáky, ven, L, ven, polož vše, vem klíč A, L, vejdi do dveří a vem klíč C, ven, ven, vem klíč D, L, L, ven, vejdi do dveří a vem srdce, ven, L, R, ven, polož vše, vem jídlo pro ptáky, jdi doprava do chaty E, vylákej ptáka pomocí jídla do chaty F, vem dýku a klíč E, vrať se na základnu a vše polož, vem pumpičku a balón a jdi doprava k řece, stlač fire a přeleť přes řeku, vem postupně všechny věci a převez je na základnu /paže, klíč F, rukavice, kytku, vem jen rukavice a klíč C, L, L, L, L, vejdi do dveří, vem i dolar a karty, ven, ven, ven, R, ven, vše polož, vem rukavice, L, L, L, L, vejdi a vem zbývající 2 dolary /dolary ber vždy pomocí rukavic/, ven, ven, ven, R, ven, vem jen klíče E a F, L, L, otevři dveře a vejdi, vem zatykač, vlez do výtahu a jeď dolů, vem trup a vrať se výtahem zpět, ven, R, ven, polož vše kromě klíče E, L, R, vem stehno, vejdi do dveří a vem paži, ven, ven, ven, vše polož a vem rukavice, karty, 1 dolar a zatykač, tím položíš rukavice, L, R, vejdi, R, vejdi, R, zatkni kovboje, ven, L, ven, L, ven vejdi a vyjeď výtahem nahoru, předej zločince policistovi, ven, R, R, vejdi, R, vejdi, R, nahoru po schodech, L, vejdi do prostředních dveří, řekni paní co se stalo a vem dopis, ven ze salonu, L, ven, L, ven, vejdi a vyjeď výtahem, dej dopis policajtovi a vem lízátko a střelný prach ven, R, ven, vše polož, vem lízátko a 1 dolar, ven, jdi stále vlevo až k obchodu, vejdi a kup banány, vem klíč G a vše to odnes na základnu, nech si jen lízátko a vrať se k obchodu, vem nohu a vše to odnes na základnu, vem klíč G a míč, L, R, R, vejdi a dej míč vlkovi, jdi vlevo a vem klíč H, ven, L, ven, L, L, otevři dveře ven, R, ven, vem paličku, dýku a banány, L, L, L, vejdi a vylez nahoru až ke gorile, dej ji banány a přeřež provaz, kterým je svázaná dívka, vem vyznamenání, ven, ven, R, ven, vem rukavice, 1 dolar a postupně všechny části Frankesteina (hlava, trup, paže, stehna, ruky, nohy), L, R, R, části těla dej pod stůl, ven, L, ven, ven, ..., nakonec dej dolar do měřiče a pomocí rukavic pohni oběma páčkama vlevo, tím ho oživíš. Potom znovu pohni páčkama a otevřou se ti dveře vpravo dole, vejdi do dveří a vem mozek, ven, L, ven, ven, vem mozek, srdce a vyznamenání, L, vejdi a dej to všechno dívce. Vem ručník, ven, ven, vem jen nápoj a ručník, L, L, ven, vejdi, polož ručník k teleportu a aktivuj počítač. Počkej až se ručník teleportuje, pak znovu aktivuj počítač a teleportuj se, R, nahoru, L, vem detonátor, R, aktivuj počítač a teleportuj se zpět, ven, L, R, ven, vem kytku, detonátor a střelný prach, ven, L, L, L, dej kytku sekretářce a vem klíč, R, vyjeď výtahem až úplně nahoru, L, vejdi do dveří a dej střelný prach k sejfu, ven, použij detonátor, vejdi a vem skripta a to je konec první části. Teď už jen najdi 16 Oscarů, kteří jsou různě schovaní a dej je hercům.

/sekretářka, vrátný, tarzan, motocyklista, kapitán, gorila, policajt, kovboj, Frankestein, Dorota, mrtvola, Sindy, Sal, Ming, prodavačka, dívka/.

Podle YOUR SINCLAIR přeložil a opravil
PROFSOFT

COMMODORE 64
DIDAKTIK
SPECTRUM



TIPY A TRIKY PRE AMIGU



MANIX - Kódy levelov:
MANIX
ZONE
SPACE
MOON
TIME
MOTIVATE
TOM
MAJOR
MIKE
SARAH
DOUG
NEIL
IXION
KINETIC
TRAPCLIMAX
CLIMAX

LOOPZ - Niektoré kódy do levelov:
01EASY
06GRVY
11TRBY
16STNL
11GZPN
26PLGR
31KRNC
36BDGK
41FRNK
46ZSZS

Lettrix - Kódy levelov:

LEVEL	KÓD
2	AUEGVFWG
3	ITBERGB
4	ARRFRCBF
5	IJJHEEBTE
6	AIAEGASE
7	IGUAVGD
8	AFGDCUUD
9	IEDDTTIC
10	ACTAVRHB
11	IBJAIJCB
12	AACBRIJA
13	JVWVFGEW
14	BUIVHFDW
15	JTFWBEVV
16	BRVWDCFV
17	JJSWUBAU
18	BIEVWAWT
19	JHBVJWRT
20	BFRJSUBS
21	JEHIFTTR
22	BDAIHSSR
23	JBUSBJGJ
24	BAGSDIUJ
25	GWDRCHII
26	CUUETFGH
27	VTGEVEUH
28	CSDFIDIG
29	GJTGRBHF
30	CIJGEACF
31	VHCHGWJE
32	CFWHAUEE
33	GEIACTDD
34	CDFGTSVC
35	VBVGVJFC
36	CASFIIAB
37	HWEESHWA
38	DVBEFGRA
39	WTRSHEBW
40	DSHSBDDW
41	HRARDCSV
42	DIUIUAGU
43	WHGIWWUU
44	DGDJJVIT
45	NETVSTHS
46	DDJVFSCS
47	WCCWHRJR
48	DAWWBIER
49	EWITAHDJ
50	TVFUCGVI
51	TTVVTEFI
52	ESIBVDDH
53	ERFAICVG
54	TIVARAFG
55	THSDEWAF
56	EGEDGVWF
57	EFBCAURE
58	TDRFCSBD
59	TCHETRID
60	EBAFVJSC
61	FWUGJHGB
62	UWGGSGUB
63	UUDHFFIA

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT kódy

001	CUSTODES
002	WOLFMANN
003	HAMMER
004	LUGOSI
005	NOSFERATU
006	GARLIC

SILKY WOODS
F-1 LIVE, F-2 MONEY,
F-3 LEVEL

RAIL ROOD TYCOON
SHIFT A4 - môžete si nastaviť množstvo peňazí na konte

PREDATOR II
najprv stlač pauzu a potom vypíš
YOUR ONE UGLY MOTHER
dostaneš životy
pauzni hru a napíš *NCC - 1701*
získaš nekonečné životy

AFTER THE WAR
1 LEVEL ALT a 1 a B
2 LEVEL ALT a 1 a M

SLY SPY
ako heslo zadaj 007 a v hre napíš
SHAKEN NOT STIRRED
dostaneš nekonečné kredity

SPY WHO LOVED ME
počas hry napíš
MISS MONEY PENNY
získaš nekonečné životy

GODS
Vstupné kódy do levelov:
2 PCR
3 JFG
4 ATS

LOGICAL
Heslá do úrovní:

5	NICE COLORS
10	BAD DIRECTION
15	RUNNING BALLS
20	OTHER THINGS
25	THE WANDERER
30	A SIMPLE ONE
35	WE LIKE IT
40	SUN IS SHINING
45	THE PRESIDENT
50	SHE IS GONE
55	BACK IN RED
60	MORE POPCORN
65	PICTURE OF HER

SEVEN GATES OF JAMBALA
Keď sa dostanete na koniec hry, zložte farby kúzelného kľúča v tomto poradí: tmavohnedá, žltá, červená, bledomodrá, fialová, modrá, zelená

RODLAND
V hre stlačte P, potom 5-krát HELP, znova P a máte nekonečné životy

JUDGE DREDD
Identifikujte sa ako Dredd, napíšte "*BRUCKEN PLAYING HEROQUEST*" a stlačte ENTER, potom môžete v hre tlačidlom HELP skákať cez jednotlivé úrovne.

ALIEN BREED
Napíšte v priebehu hry *TULEBY*, potom môžete skákať po úrovniach ako sa vám zachce

METAL MASTERS
Keď budete prehrávať, môžete zmraziť svojho protivníka tlačidlom F4

SIMPSONS
Na úvodnej obrazovke napíšte "*COVABUNGA*" a hra bude oveľa jednoduchšia; v hre stačí napísať "*EAT MY SHORT*" a postupujete do ďalšieho levelu





KAMIKAZE

CODE MASTERS

Slovo 'kamikadze' pochádza z ďalekého Japonska. Bolo to označenie pilotov v druhej svetovej vojne, ktorí boli vycvičení na špeciálnu úlohu. Dostali lietadlo, ktoré bolo naložené výbušninami a navigovali ho na určitý cieľ. Spravidla to bola veľká námorná loď. Keď do nej kamikadze narazil, výbušnina explodovala a spôsobila na lodi také škody, že ju väčšinou potopila. Aby Japoncom nevznikla príliš veľká škoda, dávali na tento účel lietadlá priemernej kvality. Ak malo lietadlo ešte dobrý motor, vymontovali ho a namiesto neho dali motor zo starého autobusu. Táto taktika sa im však nevyplatila. Kamikadze potom lietali na príliš pomalých lietadlách. Keďže pre lode predstavovali príliš veľké nebezpečenstvo, každá lodná posádka držala nepretržité služby pri lodných delách. Ak sa na obzore objavil nejaký



kamikadze, okamžite spustili z lode intenzívnu paľbu a kamikadze bol potom väčšinou zostrelený skôr, než sa k lodi vôbec priblížil. Zaujímavejší je však psychologický pohľad na kamikadzeho myslenie. Každý kamikadze musel postúpiť tvrdý výcvik a vedel, že ide na istú smrť. Napriek tomu do toho išiel dobrovoľne a veril, že sa po smrti za svoj hrdinský čin dostane do siedmeho neba. Kamikadze sa stal symbolom najväčšieho hazardérstva. Žiadny kamikadze nemal padák (aby si to náhodou nerozmyslel) a z letiaceho lietadla nebolo úniku.

Hru KAMIKAZE naprogramovala pre firmu CODE MASTERS programátorská skupina BIG RED v roku 1990. Lietame tu v dvojrozmernom priestore v starom bojovom dvojplošníku s jednou vrtuľou. Naše lietadlo je pomerne dosť pomalé a jeden kanón, ktorý má vo výzbroji, má príliš malú intenzitu streľby. Ale čo sa dá robiť, treba sa spoliehať na našu obratnosť a postreh.

Keď nastúpime do lietadla, snažíme sa rýchlo vyletieť hore tak aby sme nenarazili do letištnej budovy. Okolo nás budú spredu i zozadu lietať lietadlá rôznych typov, s ktorými sa nesmieme zraziť. Treba ich zostreliť, alebo sa im aspoň vyhnúť. Ak stretneme starý dvojplošník, ktorý má podobnú konštrukciu, ako naše lietadlo, nie je problém urobiť úhybný manéver. Ak však stretneme stíhačku, máme čo robiť, pretože tá letí obrovskou rýchlosťou. Vo vzduchu nie sú iba lietadlá, ale aj strieľajúci parašutisti.

Musíme si dávať pozor aj na pozemné ciele. Po zemi jazdia tanky, obrnené vozy a motorkári. Nájdu sa aj pešiaci. Celkovo máme v KAMIKAZE 9 takýchto cieľov, ktorých zlikvidovanie je honorované bodmi v rozsahu od 5 do 40. Všetky predmety spolu s bodmi za ich zničenie môžeme vidieť v tabuľke POINTS CHART, ktorá sa nám ukáže automaticky, ak po nahratí hry do počítača chvíľku počkáme.

Grafika hry je čiastočne farebná a je to v podstate lepší priemer. Dôležité je však najmä to, že hra je dostatočne rýchla. Hrateľnosť je



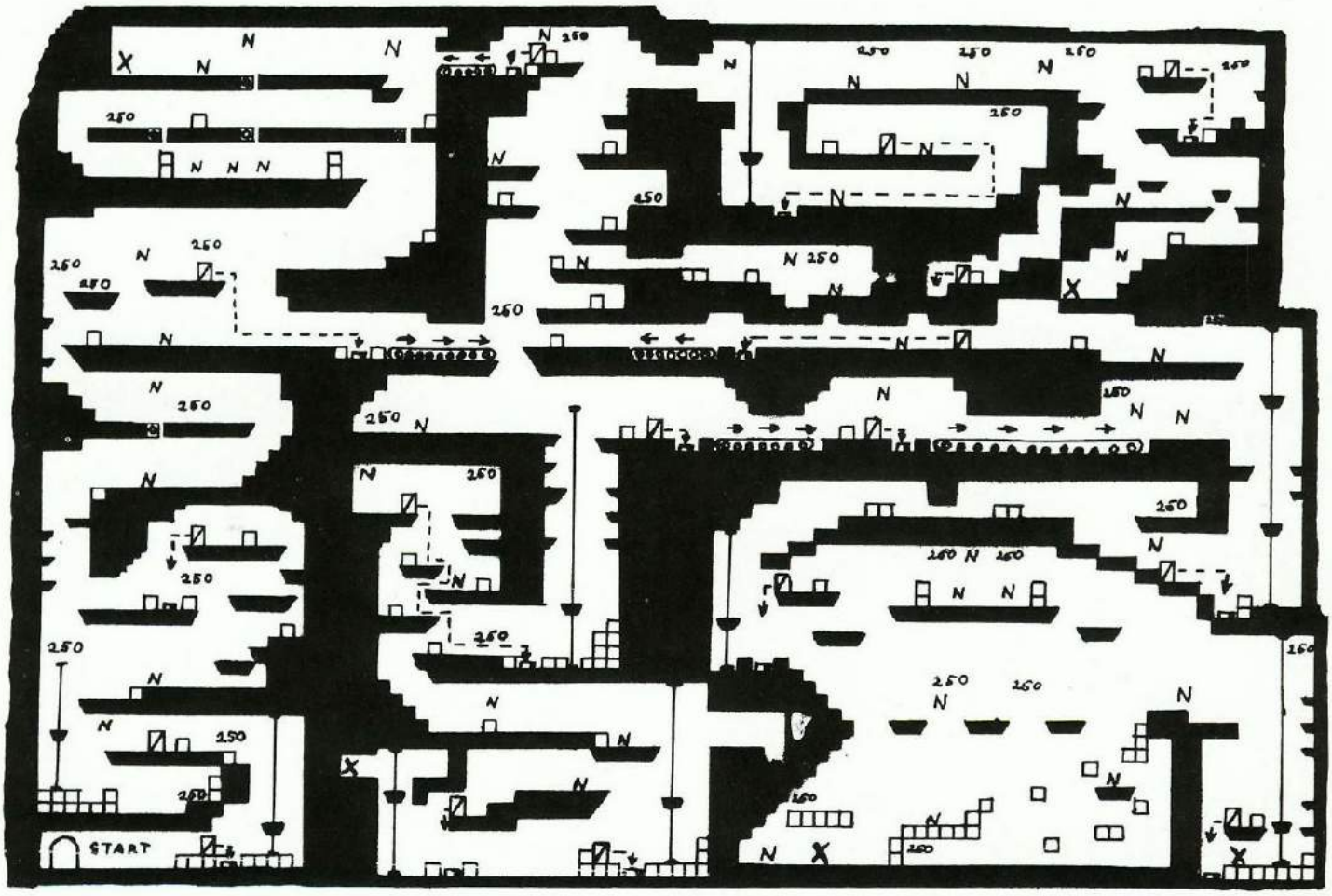
umocnená tým, že lietadlom sa dá lietať nielen dopredu, ale aj dozadu. Aj strieľať sa dá do viacerých smerov.

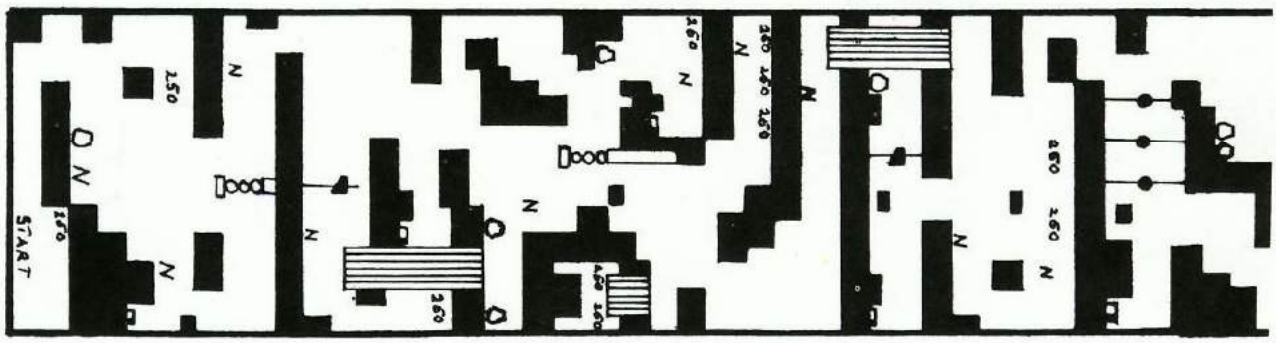
- yves -

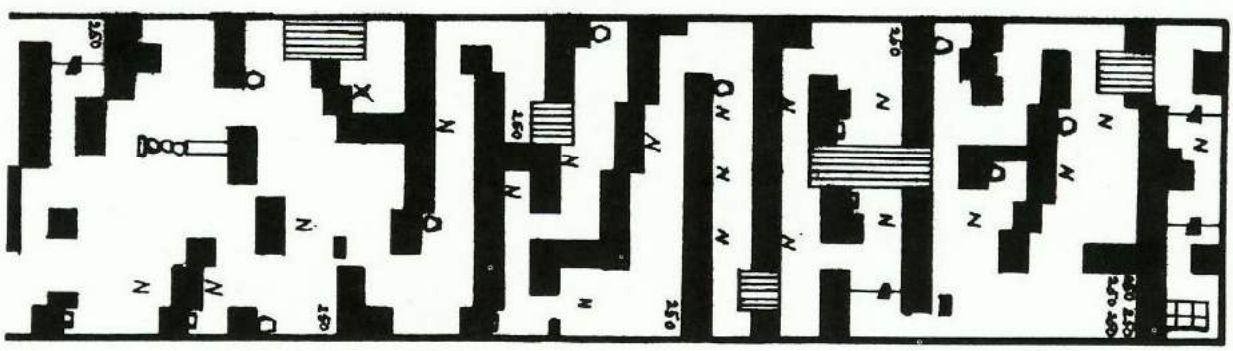
DIDAKTIK SPECTRUM

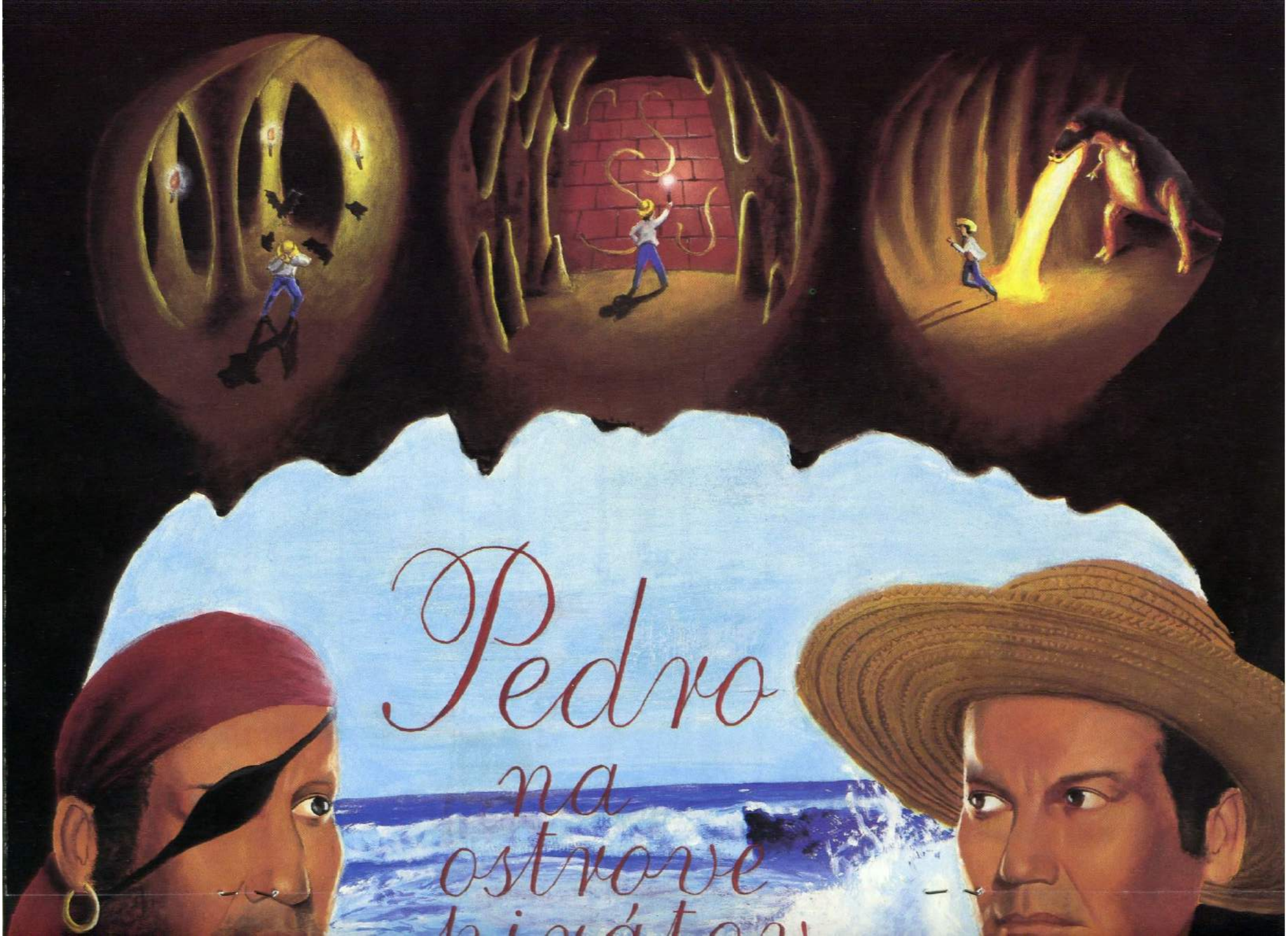


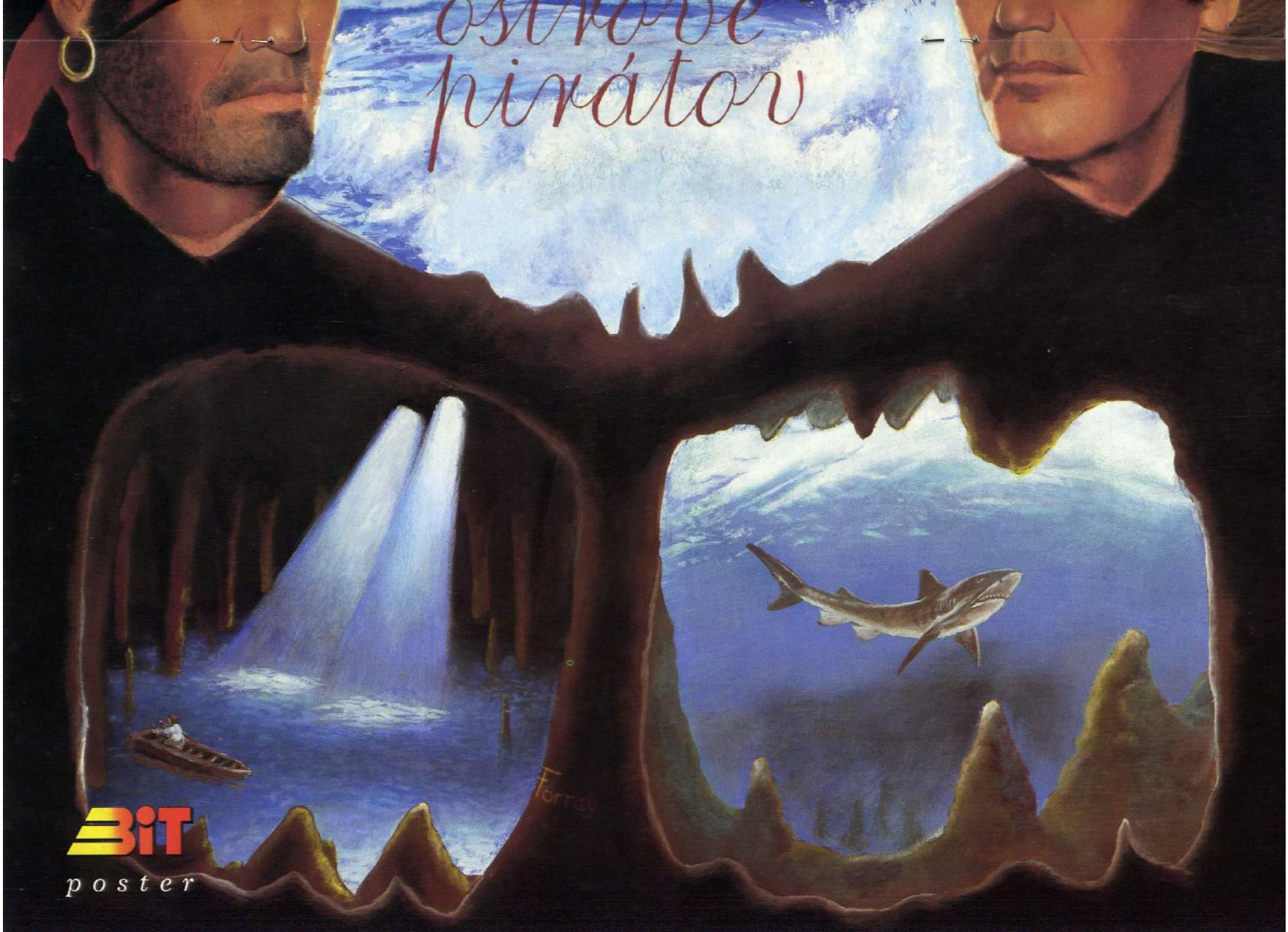
POTSWORTH (1)



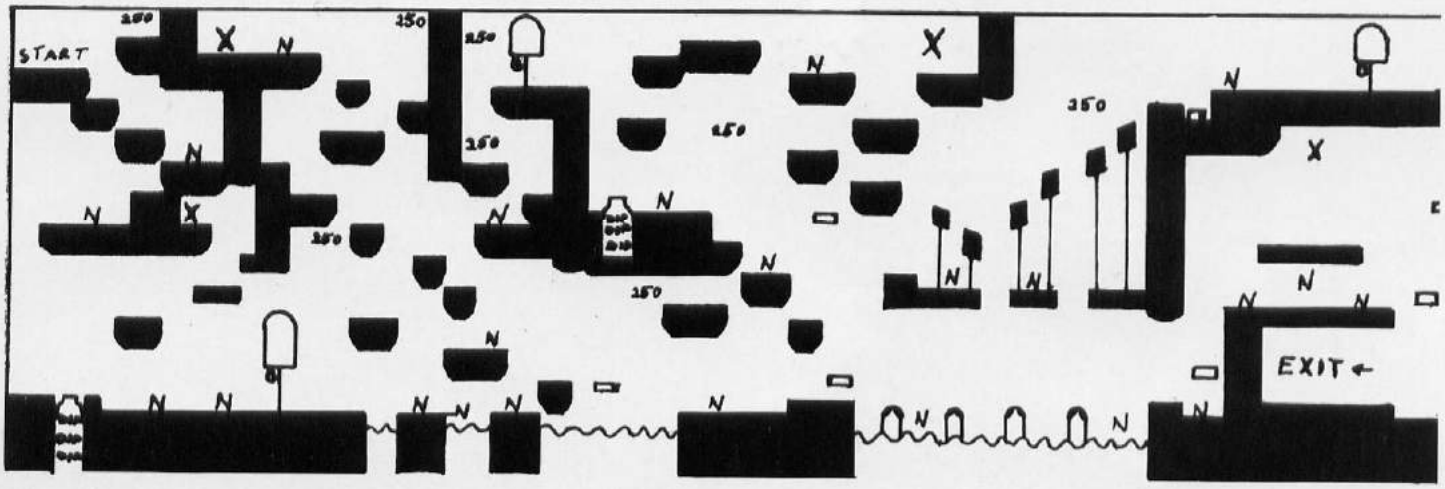


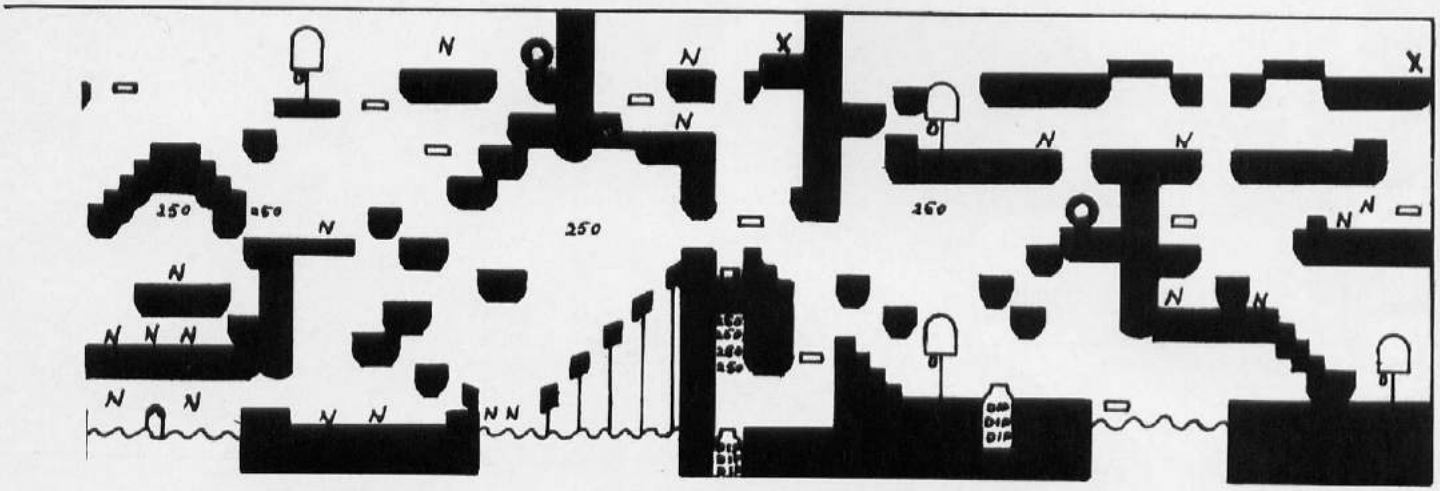



Pedro
na
ostrove


ostrove
pirátov
Torres
BiT
poster

POTSWORTH (2)





N - nepriateľ

START - začiatok levelu

X - predmety potrebné k ukončeniu levelu

250 - predmety, ktoré dávajú len bodový zisk

- ťažké debny

- riadiace vypínače

- výťah

- kyvadlové lanovky

- závažia

- gilotína

- sacie potrubie

- bežiace pásy

- prepadliská

- kvapky

DIP - tuba s gejzírom

- ťažký koláč

EXIT - východ

- trampolína

- obláčiky

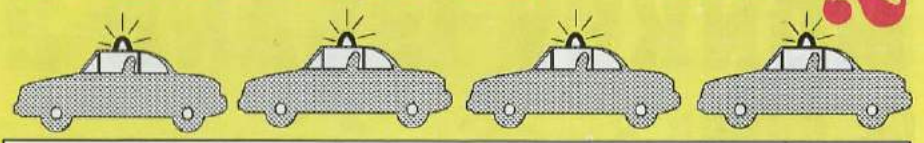
- elektrické zábrany

- dúhové cesty

- ostne

- elektrická podlaha

CHASE HQ



OCEAN



Jedna z najúspešnejších akčných hier nedávnej minulosti je bezosporu CHASE HQ. V roku 1990 bola vyhodnotená jej verzia pre ZX Spectrum za akčnú hru roka. Som presvedčený, že túto populárnu hru väčšina z Vás už



vlastní, ale ak ju náhodou nemáte, skúste si ju zohnať.

Idea hry CHASE HQ je založená na automobilovej naháňačke. Na jednej strane je auto zločincov, ktorí sa snažia ujsť, na druhej zasa policajný voz, ktorý má auto so zlodejmi za každú cenu zastaviť v predpísanom časovom limite. My sme Mr. Driver, čiže vodič policajného auta a na nás leží najväčšia ťarcha zodpovednosti.

Stratégia hry je približne takáto: Hneď na začiatku dupneme na plyn a snažíme sa jazdiť čo najvyššou rýchlosťou, ale tak, aby sme nevyleteli z cesty, ani nenarazili do okoloidúcich automobilov. Rýchlostnú páku prepneme do polohy HI (LO je iba pre rozbeh). Na vhodných miestach použijeme TURBO, ktoré však funguje iba chvíľku a počet jeho použití je obmedzený na tri. Súčasne sledujeme hodnotu DISTANCE, ktorá ukazuje, koľko metrov sme vzdialení od hľadaného vozidla. Ak šikovne používame TURBO, mali by sme zločincov dobehnúť vo veľmi krátkom čase. Ak sme na križovatke, odbočíme na tú stranu, kam nám ukazuje šípka. Podobná šípka nám tiež pomôže identifikovať hľadaný voz (vedľa šípky bude nápis HERE), ak je samozrejme na dohľad. Do zločineckého auta začneme okamžite narážať a všemožne ho blokovať. Zároveň sledujeme stupnicu, ktorá ukazuje stupeň deštrukcie nepriateľského auta. Keď v stanovenom časovom limite vozidlo zastavíme (dosiahneme maximálny stupeň deštrukcie), môžeme spolu so svojím partnerom zajať zločincov a postupujeme do ďalšieho kola. CHASE HQ má celkovo 5 levelov. Level, ktorý je označený ako č.6, obsahuje iba záverečný efekt a gratulácie k úspešnému ukončeniu hry.

Na CHASE HQ si najviac cením veľmi rýchlu grafiku, ktorá dáva hráčovi výborný dojem zo šoférovania. Nesmiem tiež zabudnúť pochváliť jazdné vlastnosti policajného vozu. Naše auto môže nielen zatáčať vpravo a vľavo, ale pri vyšších rýchlostiach aj skáče (rovnako, ako pri naháňačkách v amerických akčných filmoch). Keď autom narazíme do nejakého predmetu na ceste, napríklad do kužeľa alebo zátarasu, tento predmet preletí efektným oblúkom ponad voz. Ak začneme narážať do nepriateľského auta, aj na 8-bitových počítačoch môžeme zreteľne vidieť, ako od tohto auta odletujú



kusy plechu z karosérie a ako po zničení auto začne vzadu horieť.

Samostatnou kapitolou je hudba a zvukové efekty, ktoré sú mimoriadne kvalitné najmä na ZX Spectre 128kB.

Na obrovský úspech CHASE HQ mala nadviazať hra CHASE



HQ 2, ktorá bohužiaľ nebola až taká dobrá. Aj keď autori CHASE HQ 2 priniesli do hry niekoľko originálnych prvkov, všeobecne je druhá časť považovaná za hru o dve triedy horšiu.

- yves -

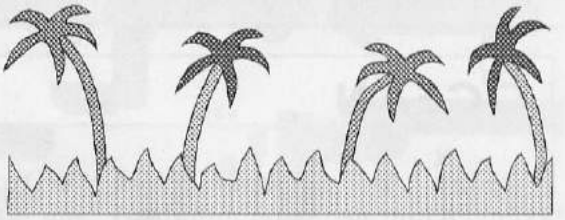
AMIGA
ATARI ST
COMMODORE 64
DIDAKTIK
SPECTRUM





THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2

LE CHUCK'S REVENGE (3)

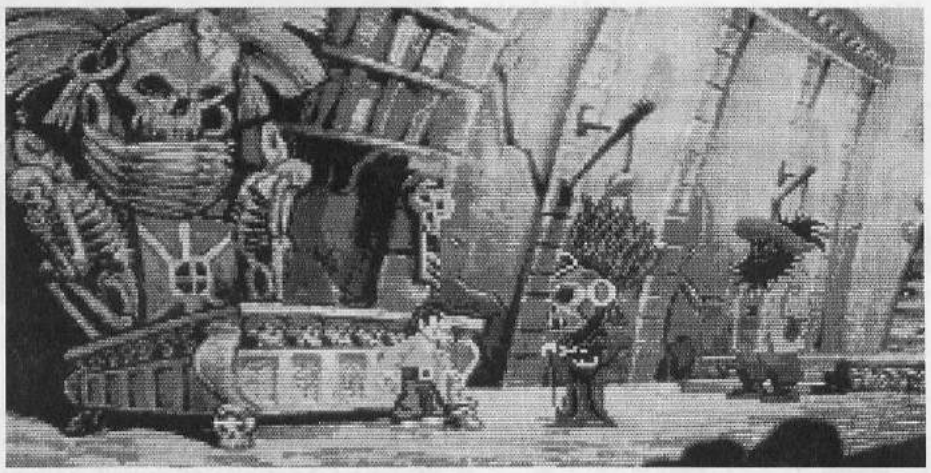


LUCAS ARTS

(pokračovanie z minulého čísla)

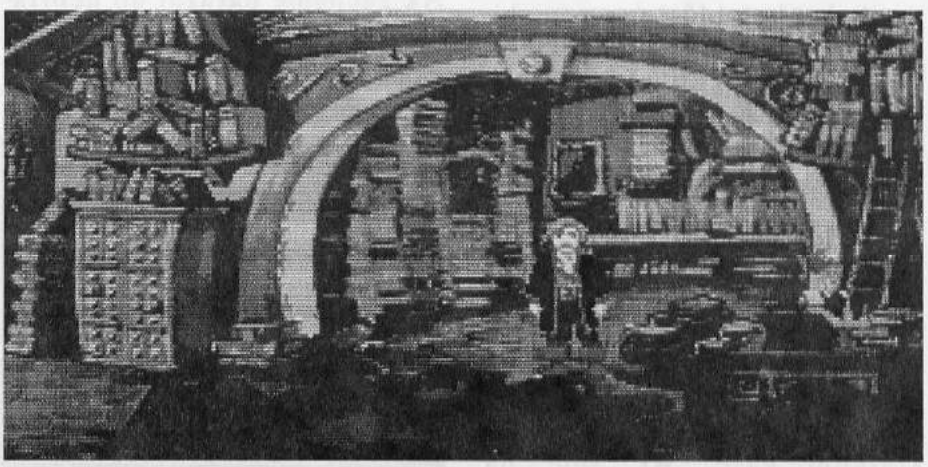
Keď sa ti takto podarilo získať prvý útržok vytúženej mapy, pober sa opäť na ostrov Booty. Tu sa pober doprava, kde práve prebieha turnaj v pľutí do diaľky. Oslov majstra pľuvania (SPITMASTER) a prihlás sa do súťaže pod menom, aké sa ti páči. Keď ťa vyzve, postav sa na štartovaciu čiaru a pľuj (Swish-swish. Hoooooook! ·Chwwwwwh! Ptooie!). Prvýkrát ti to zrejme nevýde, no nezúfaj. Zatrúb na lodný roh, ktorý máš pri sebe. Nahluchlý delostrelec na pobreží si pomyslí, že prichádza poštová loď, ktorú má ohlásiť a vystrelí z dela. Majster pľuvania sa ide pozrieť, čo sa deje a ty zatiaľ popremiestňuj vlajočky (FLAG) označujúce metre, bližšie k štartovacej čiare. Teraz zmiešaj žltý nápoj (YELLOW DRINK) s modrým (BLUE DRINK), čím získaš zelený nápoj (GREEN DRINK). Pred tým, ako sa znova prihlásiš do súťaže, napi sa cez slamku zo zeleného nápoja. Opakuj postup pri pľuvaní (Swish-swish...) a tentokrát si iste vypľuješ prvé miesto. Zožneš búrlivý potlesk obecenstva a na dôvažok získaš pamätnú plaketu (SPIT PLAQUE). Túto obratom ruky ponúkni predavačovi v bazáre. Keď o ňu neprejaví záujem, povedz mu, že je to veľmi cenná plaketa. Ak ju nebude chcieť ani potom, povedz mu, že je zhotovená zo vzácneho ekologického materiálu (It's made out of rare, ecologically safe materials). Teraz ju už celkom iste od teba odkúpi za 6000 osminiek. Prečítaj si knihu o známych vrakoch, ktorú si si požičal z knižnice a zapamätaj si dobre súradnice, na ktorých stroskotala loď "Bláznivá opica". Oslov opäť kapitánku Kate a povedz jej, že si chceš prenajať loď (I'm interested in chartering a ship). Keď ti navrhne sumu, za ktorú loď prenajme, súhlas s ňou (Ok, I'll pay you the 6000 pieces of eight) a dodaj, že hneď môžete odplávať (Yeah, let's blow this popsicle stand). Na lodi ukáž Kate súradnice, ktoré si si zapamätal z knihy. Keď sa doplavíte na miesto, povedz Kate, že sa potopíš a pohľadáš loď. (I'm dive and look for the sunken galleon). Keď sa ti podarí dostať ku vraku, dopláv ku prove lodi, kde je upevnená veľká hlava opice (MONKEY HEAD) a zober ju. Teraz choď ku kotve (ANCHOR) a potiahni lano (ROPE). Kate ťa vytiahne na palubu a dopraví ťa nazad na ostrov Booty. Skoč ešte raz k predavačovi a ponúkni mu opičiu hlavu. Ten je radosťou celý bez seba a ponúkne ti za ňu 6 miliónov osminiek. Keďže ale nemá hotovosť, dá ti miesto peňazí druhú časť mapy.

Opusti predavača, vojdi do obchodu s oblekmi (COSTUME SHOP) a ukáž obchodníkovi pozvánku na ples (INVITATION). Ten ti teraz už bez problémov predvedie tvoj oblek. Zvoľ si oblek (DRESS) z vešiaka a vyber sa do vnútrozemia ostrova. Naber smer k rezidencii (MANSION) na malom ostrovčeku vľavo hore. Keď ťa zastaví stráž a spýta sa ťa, kam ideš, povedz, že ideš na párty (I'm here for the Governor's party) a keď bude chcieť vidieť pozvánku a oblek, povedz, že oboje máš (I've my invitation right here), (I've my costume right here). Teraz ťa strážny už bez problémov pustí ďalej. Vojdi do rezidencie, zober ďalšiu časť mapy (MAP) z nástenky a pokús sa s ňou utiecť preč. Vonku ťa však zastaví pes a svojim štekotom privolá záhradníka. Keď sa ťa záhradník opýta, čo tu hľadáš, povedz, že pes ťa chcel zabiť (This crazy mutt is trying to kill me). Záhradník ti neverí a spýta sa ťa, čo máš vo vrecku.



Ty sa mu vysmeješ a pokúsiš sa utiecť, ale hrable na ktoré stúpiš a ktoré ti uštedria poriadnu ranu do zubov tvoj plán prekazia. Záhradník ťa odvedie naspäť do rezidencie, kde sa konečne stretneš so svojou drahou Eleonor. Tá ťa však po tom, ako si ju opustil, nechce ani vidieť. Nasleduje siahodlhý rozhovor, v ktorom sa pokúsiš obmäkčiť jej srdce. Keď sa zdá, že už máš skoro vyhraté, zmieniš sa neopatrne o mape. Eleonor pochopí, že si neprišiel kôli nej, ale kôli pokladu, mapu vyhodí von oknom a teba von dverami. Vráť sa do izby a zober veslo (OAR), visiace na stene. Vyjdi von a rozbehni sa za mapou, s ktorou sa tu pohráva vetrík. Mapa vyletí vysoko nad ostrov a pristane až na útese (CLIFF). Zober si teda zo sebou aspoň spiaceho psa (DOG). Teraz choď za rezidenciu a potlač nádobu na smetie (GARBAGE CAN). Týmto svojim počinom spôsobíš značný hrmot, čo privedie kuchára do takej zúrivosti, že ťa začne naháňať okolo domu. Urob jedno kolečko okolo rezidencie a vojdi do kuchyne. Tu uchmatni zo stola rybu (FISH) a uteč pred rozzúreným kuchárom. Odskoč si na útes a pozri sa z neho dolu (CLIFF SIDE). Zistíš, že mapa sa zachytila na mieste, kde na ňu nemôžeš dosiahnuť. Pober sa teda radšej k veľkému stromu (BIG TREE) na severe ostrova. Strč veslo do druhej diery (HOLE) v strome. Vyskoč na drevo (PLANK) a z neho na veslo. To je však spráchnivelé, prelomí sa, ty padneš z výšky na hlavu a stratíš vedomie. Pritom sa ti sníva zvláštny sen. Stretneš sa v ňom so svojimi rodičmi, ktorí sa ale po chvíli premenia na kostry, ktoré začnú tancovať a spievať veľmi zvláštnu pesničku o vzájomnom spájaní kostí. Tvoji hrkotaví rodičia spievajú celkom o piatich druhoch kostí (BONE) a to z: hlavy (HEAD), rebier (RIB), ruky (ARM), bedier (HIP) a nohy (LEG). Každá sloha pesničky obsahuje štyri kosti a celkovo má pesnička štyri slohy. Poradie kostí v jednotlivých slohách si pozorne zapíš, neskôr ho budeš veľmi potrebovať. Keď sa zo strašného sna preberieš, zdvihni zlomené veslo (BROKEN OAR) a pober sa nazad na ostrov Scabb. Vojdi k tesárovi (WOODSMITH) a daj mu veslo opraviť. Teraz choď na ostrov Phatt a na móle (PIER) sa prihovor rybárovi (FISHERMAN). Povedz mu, že si mocný rybár (I'm Guybrush Threepwood, a mighty fisherman). Ďalej sa chvastaj, že si najlepší rybár na ostrovoch (I'm the best fisherman in these isles!). Chvíľu sa s ním ešte hádaj a nakoniec sa s ním stav o udicu, kto chytil väčšiu rybu (All right, it is a bet). Daj mu rybu ukradnutú v kuchyni, on uzná svoju porážku a dá ti udicu. Vráť sa na ostrov Booty a choď ku kraju útesu. Tu použi udicu (FISHING POLE) a pokús sa pomocou nej vytiahnuť mapu. Keď sa ti zdá, že máš už-už vyhraté, zrazu priletí volavka a mapu odnesie na veľký strom. Pober sa teda znova ku stromu a strč opravené veslo (REINFORCED OAR) do diery. Vylez na drevo a z neho preskoč na veslo, ktoré ťa teraz už udrží. Vytiahni drevo z diery, strč ho do ďalšej diery za veslom a preskoč si naň. Takýmto spôsobom sa dostaneš až do koruny stromu. Vojdi do domčeka, ktorý tu nájdeš a vnútri objavíš obrovskú hromadu útržkov rôznych papierov a máp (PILE). Nestrať duchaprítomnosť a pusti do hromady psa. Ten si svoj majetok pozná podľa čuchu a o chvíľu ti prinesie tretiu časť mapy.

Odskoč si ešte do druhého domčeka na vyššej konár a zober ďalekohľad (TELESCOPE), ktorý tu ktosi zabudol. Teraz už môžeš zísť dolu na zem (GROUND). Preplav sa opäť na ostrov Phatt, vyber sa do vnútrozemia a zastav sa až pri vodopáde (WATER FALL). Po chodníku vyjdi až na jeho vrchol a tu nájdeš pumpu (PUMP). Keďže je bez rukoväte, použi opicu (JOJO) namiesto nej a





odčerpaj vodu z riečky. Vráť sa k vodopádu, ktorý medzitým vyschol a vojdi do odkrytého otvoru (NEWLY DISCOVERED GAPING HOLE). Podzemným tunelom sa dostaneš až na malý ostrovček s chatkou na kopci. Vojdi dnu a piráta s červeným nosom, ktorý tu býva vyzvi na súboj (I'm Guybrush Threepwood, prepare to die!). On súboj prijme, ale predstavuje si ho po svojom - totiž v pití grogu. Ty sa však ničoho neboj, akonáhle položí na stôl hrnček s týmto smrtiacim nápojom a poberie sa do kuchyne pre druhý, ty hrnček (MUG O' GROG) zober a vylej ho do kvetináča so stromčekom (TREE). Do prázdneho hrnčeka (EMPTY MUG) rýchlo nalej nealkoholický grog z flaše, ktorú máš pri sebe. Keď sa pirát vráti, vyzve ťa, aby si pil prvý. Ty sa bez obáv napi a keď sa napije pirát, padne ako podťatý na zem zničený vlastnou zbraňou. Zrkadlo, ktoré si kúpil v bazáre vlož do prázdneho rámu (MIRROR FRAME) na stene. Potom vyjdi von, otvor okno (WINDOW) a vlož ďalekohlad do rúk sochy opice (GROTESQUE STATUE). Akonáhle to urobíš, slnko zasvieti cez ďalekohlad, lúč prejde cez okno, odrazí sa od zrkadla a dopadne na jednu tehličku v stene. Vojdi dnu a stlač tehličku (BRICK), ktorú si si zapamätal. Prepadneš sa do tajnej miestnosti a tu zober z rúk kostlivca vyvalujúceho sa vo vani štvrtú časť mapy (MAP PIECE).

Keď ju máš pri sebe, môžeš cez dieru (HOLE) vyšť von a pobrať sa na ostrov Scabb podeliť sa o svoju radosť s kartografom Wallym. Daj Wallymu všetky časti mapy a šošovku, ktorú použije namiesto monokla. Wally ťa poprosí, aby si mu, kým on bude mapu prekresľovať, skočil k čarodejnici pre elixír lásky. Vyber sa teda k starej známej a povedz jej, že ťa posiela Wally (Wally sent me to pick up some love potion). Čarodejnica ti dá tašku (JUJU BAG). Keď ju otvoríš, nájdeš v nej zápalky (MATCHES) a bombu lásky (LOVE BOMB). Keď sa vrátiš do kartografovho domu, Wallyho v ňom už nenájdeš. Tvoje hrozné podozrenie sa potvrdí, keď na stole objavíš vyrytý podpis LeChuck. Vráť sa k močiaru a tu nájdeš debnu (CRATE), ktorá je adresovaná LeChuckovi. Využi teda šancu, ktorá sa naskytla, otvor ju a vojdi dnu. Len čo to urobíš, objavia sa dvaja zriadenci a debnu odnesú na loď, ktorá má namierené rovno do LeChuckovej pevnosti.

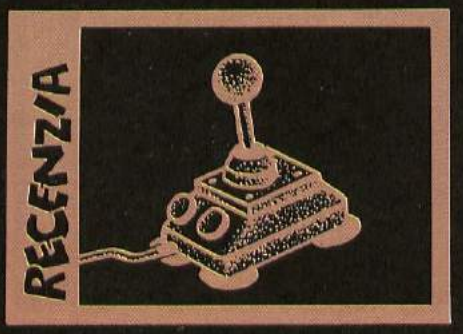
ČASŤ TRETIA
LE CHUCK'S FORTRESS
(LE CHUCKOVA PEVNOSŤ)

Akonáhle sa ocitneš sám v pevnosti, pober sa doprava a po schodoch vojdi do prechodu (PASSAGE). Pred bránou s množstvom ukazovateľov (SIGN) sa pober doprava do chodby (TUNNEL) a prejdi krátkym podchodom (ARCHWAY). Ocitneš sa vo väzení. Pozri sa pozornejšie cez mreže cely (JAIL CELL) a zbadáš uväzneného Wallyho. Od neho sa dozvieš, že LeChuck síce zobral mapu, ale Wally si zapamätal ostrov Dinky, ktorý bol na nej nakreslený. Poradí ti, kde máš hľadať kľúč od jeho cely. Vráť sa teda k bráne s ukazovateľmi, prejdi cez ňu a hľadaj reliéf s kosťami uloženými tak, ako spievali tvoji rodičia v prvom verši. Potlač reliéf (UGLY BONE THING) a otvorí sa tajný priechod. Vojdi dnu a postupne vchádzaj do otvorov za reliéfmi zhodujúcimi sa s ďalšími tromi veršami. Ak si si verše zapísal správne, za chvíľu sa ocitneš v miestnosti s obrovskými dverami (HUGE DOOR). Nevšímaj si masívne zámky (MASIVE LOCKS), otvor psie dvere (DOGGIE DOOR) a vojdi cez ne dnu. Uvidíš ozrutný trón (LECHUCK'S WOODOO THRONE) a na ňom zavesený kľúč od cely (WOODOO KEY TO JAIL). Pokús sa ho zobrať. Je to však pasca, si chytený do klietky, odvlečený do väzenia a spolu s Wallym zavesený na dômyselný popravčí stroj. Počkaj kým LeChuck odíde a napi sa pomocou slamky zo zeleného nápoja. Teraz pľuj na štít (SHIELD) vpravo tak dlho, kým sa slina neodrazí správnym smerom a nezahasí sviečku. Vo vzniknutej tme sa ti spolu s Wallym podarí uniknúť. Keďže je všade navôkol tma ako vo vreci, zapáliš zápalku, aby si zistil, kde sa nachádzate. Bohužiaľ ste zhodou okolností práve v miestnej zbrojnici a výbuch dynamitu zničí celú pevnosť.

ČASŤ ŠTVRTÁ
DINKY ISLAND
(OSTROV DINKY)

Šťastnou náhodou ťa výbuch zanesie práve na ostrov Dinky. Zober fľašu (BOTTLE), ktorá leží na brehu a rozbi ju o kameň (ROCK). Teraz zober páčidlo (CROWBAR), ležiace pri debniach, otvor ním sud (BARREL), v ktorom nájdeš keks (CRACKER). Choď vľavo a vojdi do džungle (JUNGLE). Keď prídeš na rázcestie daj sa vľavo do hlbšej džungle (MORE JUNGLE). Po chvíli prídeš ku stromu, na ktorom visí vrecko (BAG). Rozrež jeho spodok rozbitou fľaškou (BROKEN BOTTLE) a zober krabicu (BOX), ktorá z neho vypadne. Vráť sa na pobrežie (BEACH) a zdvihni pohár na Martini (MARTINI GLASS). Z mora (OCEAN) do neho naber slanú vodu a tú (GLASS O'WATER) vylej do destilovacieho zariadenia (STILL). Sladkú vodu (GLASS O'DESTILLED WATER), ktorú takto vyrobíš použi s krabicou, v ktorej sú instantné keksy a získaš ďalšie dva keksy. Daj jeden z nich papagájovi (PARROT) a on ti prezradí prvú časť cesty vedúcej k pokladu. Vojdi do džungle a na rázcestí sa daj doprava. Pri rybníku (POND) nájdeš truhlicu (BOX) previazanú povrazom (ROPE). Odviaž ho a truhlicu otvor páčidlom. Vyber z nej dynamit (DYNAMITE) a choď na tú svetovú stranu, ktorú ti poradil papagáj Polly. Ak si dobre počúval, prídeš k okrasnému kríku v tvare dinosaura. Daj Pollymu druhý keks a on ti poradí, ktorým smerom máš pokračovať. Keď sa dostaneš ku hŕbe kamenia, daj Pollymu tretí keks a on ti za to prezradí zvyšok cesty. Použi lopatu a začni kopať na značke X (BIG X) nakreslenej na zemi. Po chvíli kopania narazíš na betón. Zapáľ dynamit, a už horiaci (LIT DYNAMITE) ho vlož do diery v zemi (HOLE IN THE GROUND). Nastane obrovský výbuch a ty sa ocitneš vo vzniknutej jame na labilnom skalnom výčnelku. Na druhom - vedľa teba - je truhlica s pokladom. Priviaž páčidlo ku špagátu a takto vzniknutú kotvu (CROWBAR 'N ROPE) vyhoď na železá vyčnievajúce z betónu (TWISTED METAL RODS). Akonáhle sa však zhúpneš k truhlici, oba výčnelky sa zrútia a ty ostaneš vysieť s truhlicou v ruke. Za chvíľu je tu tvoja drahá Eleonor. Než ti však môže pomôcť, lano sa pretrhne a ty spadneš dolu do úplnej tmy. Zapni vypínač svetla (LIGHT SWITCH) a zbadáš LeChucka. Ten ti prezradí skvelú novinku - vraj je tvoj brat. Ako brat sa však zachová veľmi nepekne, vytiahne bábku VOODOO a začne do nej pichať špendlíkom. Bábka je našťastie odfláknutá a preto ťa miesto do inej dimenzie, ako sa vyhráža LeChuck, premiestni iba do inej miestnosti. Teraz ťa bude LeChuck stále prenasledovať a premiestňovať z miestnosti do miestnosti. Ty sa tým však nedaj vyviesť z miery a choď stále tvrdošijne za svojim cieľom. Nájdi miestnosť s označením prvej pomoci, vojdi dnu, otvor odpadkový kôš (TRASH CAN) a vyber z neho vec, ktorá v ňom leží (STUFF IN TRASH CAN). Teraz otvor zásuvku v stolíku (MEDICAL DRAWER) a vyber z nej injekčnú striekačku (HYPODERMIC SYRINGE). Zober tiež otcovu hlavu (DAD'S REMAINS). Ak sa ti podarí dostať do miestnosti, kde si padol, vyber z úlomkov truhlice poklad, teda vlastne lístok (TICKET). Nájdi miestnosť s automatom na grog a prehľadaj otvor na vracanie mincí (COIN RETURN). Vypadne z neho minca a chamtivý LeChuck, ktorý sa v tej chvíli objaví, sa pre ňu zohne. V tom momente mu musíš šikovne ukradnúť spodky. Nájdi tiež skladisko s množstvom dební. Tieto postupne otváraj a vyber z nich balónik (BALLOON), korenisté pivo (ROOT BEER) a jednu z bábok (DOLLS). Vojdi zasa do miestnosti s automatom na grog a zo zelenej bomby (HELIUM TANK) v rohu naplň postupne héliom balónik a obidve gumené rukavice (SURGICAL GLOVE), ktoré si našiel v koši. Počkaj znova na LeChucka a keď sa objaví, ponúkni mu vreckovku, ktorú ti dal Stano. LeChuck sa do nej vysmrká a vráti ti ju späť. Choď k výťahu, zmačkni privolávač (CALL BUTTON) a keď príde výťah, vojdi dnu do dverí (ELEVATOR DOOR). Priprav sa a v momente, keď sa LeChuck začne trepať dnu, potiahni páku (LEVER). Dvere výťahu sa zatvoria, ten sa pohne a odtrhne LeChuckovi kus brady, (CRISPY BEARD BITS), ktorý potom zdvihni zo zeme. Pozor! Vo výťahu je ťažké závažie a preto ťa vyvezie hore len vtedy, ak máš pri sebe balónik a dve rukavice naplnené héliom! Keď sa výťah zastaví, vyjdi von a zistíš, že si sa dostal na ostrov Melee. Sem za tebou LeChuck nepôjde a preto pokojne vlož do tašky od čarodejnice kus brady, otcovu lebku, spodky, použitú vreckovku (USED HANKY) a bábku (KEWPIE DOLL). Zvez sa zasa výťahom dolu a len čo sa objaví LeChuck, zapichni injekčnú striekačku do bábky a pozoruj, čo to s ním urobí. Chvíľu ho potráp a nakoniec odtrhni bábke nohu (I wonder what would happen if I tore the leg off this thing). LeChuck sa po tomto úkone zvalí na zem bez nohy a nie je schopný pohybu. Po chvíli ťa vyzve, aby si mu sňal masku. Po krátkom váhaní súhlas (Oh, all right I'm comming over). Zistíš, že pod maskou zombie LeChucka sa skrýva skutočne tvoj nepodarený škaredý brat Chuckie. Vráť teda nohu späť na jej miesto a zlý sen sa končí. Opäť si len obyčajný malý chlapec a práve spolu so svojimi rodičmi a opičím bratom Chuckiem, ktorý zasa kuje nejaké huncútstvo, opúšťate Lunapark... - **Iuis** -





KICK BOX VIGILANTE

Hru KICK BOX VIGILANTE naprogramoval v roku 1990 Jim PARR pre firmu ZEPPELIN. Keď sa povie slovo BOX, v našich krajinách si každý predstaví pästiarsky súboj dvoch silákov, ktorí majú boxerské rukavice. V Ázii je predstava o boxe trochu iná. Tam box pripomína skôr karate.

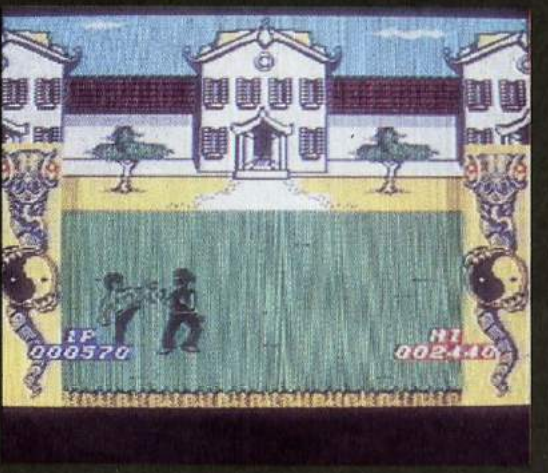
Prvá zmena oproti boxu v európskom, alebo americkom ponímaní je tá, že neplatí 'pásový limit', čiže údery pod pás sú nedovolené podpásovky. V ázijskom boxe môžeme zasadzovať údery tam, kde nám to vyhovuje. Takisto nie je pevne dané, že musíme používať iba päste. Tu môžeme aj kopať nohami.

Hra sa ovláda piatimi klávesmi.

UP - výskok
DOWN - drep
LEFT - krok vľavo
RIGHT - krok vpravo
UP + FIRE - kopnutie dohora
RIGHT + FIRE - kopnutie dolu



KICK BOX VIGILANTE je teda hra s pomerne jednoduchým ovládaním, ale môžem povedať, že zvíťaziť je tu dosť veľký problém. Ide o to, že nestačí iba rozdávať údery, ale treba sa aj šikovne vyhýbať úderom protivníka. Jedného protivníka musíme poraziť dvakrát za sebou, aby sme postúpili do ďalšieho kola, kde budeme mať iného protivníka a pozadie bude s inou grafikou. Pochopiteľne, každý ďalší protivník bude mať lepšiu zbraň a bude pre nás nebezpečnejší.



Grafika pozadia je veľmi dobrá. Neviem, čím to je, ale všetky hry, ktoré sa odohrávajú v ázijskom, alebo orientálnom prostredí, majú vždy nadpriemerne dobrú grafiku. Spomeňme si napríklad na Fist zo ZX Spectra, International Karate z Atari 800, Budokan z IBM PC, First Samurai z Amigy a ďalšie podobné hry. Všade bola grafika na vynikajúcej úrovni, ale pritom autori grafiky z Ázie nepochádzali a v mnohých prípadoch je otázne, či tam vôbec niekedy boli...

K animácii postáv môžem dodať iba toľko, že už som videl aj lepšie, aj horšie. Animácia z KICK BOX VIGILANTE sa najviac ponáša na hru Yie-ar Kung Fu od firmy Imagine, v ktorej však bola väčšia škála úderov.

So zvukovými efektami som veľmi spokojný, ale chýba mi tu úvodná hudba. Pravdu povediac, neviem pochopiť, ako je možné, že tak veľa programátorov na titulnú hudbu zabúda. Vari je to až taký veľký problém? Veď vytvoriť grafiku, postavy a animáciu je omnoho ťažšie. Možno je to tým, že iba málo programátorov v strojovom kóde dokáže súčasne programovať aj hudby a súčasne je im ľúto zaplatiť za komponovanie a programovanie takému človeku, ktorý by to zvládol. Každopádne si však myslím, že v dnešnej dobe by už každá hra úvodnú hudbu mala mať.

KICK BOX VIGILANTE nie je zlá hra, avšak na Fist a iné špičkové hry jednoducho nemá. Ale i tak sa s KICK BOXom dá dobre zabaviť a tým, ktorých podobné hry bavia, sa iste bude KICK BOX VIGILANTE páčiť.

- yves -



DIDAKTIK SPECTRUM



TENNIS CUP 2

LORICIEL

Po veľkom úspechu hry TENNIS CUP 1, ktorú mnohí považovali za doteraz najlepšie prevedenie tenisu na 16-bitových počítačoch, prichádza francúzska firma LORICIEL s jej novou verziou.

TENNIS CUP 2 je taký dobrý tenisový program, že si určite zasluhuje našu pozornosť. Po grafickej stránke síce nijako zvlášť nevyniká a ani titulná hudba za veľa nestojí, ale zato je veľmi dobre spracovaná animácia hráčov a spôsob ovládania, vďaka čomu má TENNIS CUP 2 výbornú hrateľnosť. Animácia postáv je na takej úrovni, že každý pohyb hráča na tenisovom dvorci vyzerá takmer ako skutočný. Okrem pohybu po dvorci, úderov raketou tu môžeme vidieť aj pokusy o dosiahnutie ďalekých lôpt spojené s 'beckerovským' hádzaním sa na zem. Veľmi zaujímavou novinkou je aj detektor peknych tenisových akcií. Ak urobia hráči peknú výmenu, obecenstvo im zatlieska. Ak však niekto pokazí ľahkú loptu, obecenstvo je gentlemansky ticho. Oproti pôvodnej verzii pribudlo ešte tzv. 'secondary view' zobrazenie, čo je vlastne schematické znázornenie dvorca z vtáčej perspektívy spolu s okamžitou polohou hráčov a loptičky.

Hra má podrobné menu, ktoré umožňuje prispôsobiť si zápas, podmienky a prostredie podľa vlastnej chuti. Zápas môže byť dvoch typov: dvojhra, alebo štvorhra. Ak si zvolíme štvorhru, traja hráči sú ovládaní počítačom, teda aj náš partner. Priemerná rýchlosť pohybu loptičky sa dá nastaviť v troch stupňoch (Low, Medium, High). Na moje veľké prekvapenie sa mi najľahšie hralo na úrovni HIGH, aj keď táto úroveň by mala byť teoreticky najťažšia. Vysvetľujem si to tým, že pri rýchlejšom pohybe loptičky mal súper menej času na jej dobehnutie. Pochopiteľne, tenis sa nemusí hrať iba proti počítaču, ale dá sa hrať aj proti kamarátovi. Treba však zadať počet hráčov (1 alebo 2). Veľmi zaujímavou funkciou je tzv. 'Split Screen'. Ak zvolíme YES, máme obrazovku rozdelenú na dve polovice tak, že môžeme vidieť na kurt aj z pohľadu súpera. Toto zobrazenie je veľmi dobre riešené, ale má jednu zásadnú nevýhodu. Keď letí vysoká lopta, jednoducho ju nevidíme, pretože sa nezmestí na obrazovku. Trafiť ju však treba. Keď si mám vybrať, či si prajem vidieť pri zápase rozhodcov, zadám NO. Rozhodcovia sú statickí a neukazujú, kedy je OUT, preto ich považujem za zbytočných. Povrch dvorca si môže vybrať každý podľa svojho vkusu (antuka, tráva, betón, atď).

Veľmi dôležitou funkciou je definovanie vlastností hráča. Definovať sa dá sila každého základného úderu, ako je podanie, forehand, backhand, forhendový volej, backhandový volej a smeč. Silu všetkých úderov však nemôžeme dať na maximum. Keď niekde pridáme, inde musíme ubrať. Definovať môžeme aj nášho protihráča, alebo partnera vo štvorhre.

Normálne behá náš hráč automaticky tak, že my iba pohybujeme raketou. Ak si chceme hru sťažiť,



vypneme automatický pohyb hráča a ovládame ho sami. V tomto prípade musíme na víťazstvo vynaložiť mnohonásobne väčšie úsilie.

Ani TENNIS CUP 2 nie je napriek svojím nesporným kvalitám absolútne dokonalý program. Autori nedokázali' odstrániť odveký neduh podobných hier, za ktorý považujem úderovú nesymetrickosť. Keď umiestňujeme údery k ľavej čiare, väčšinou



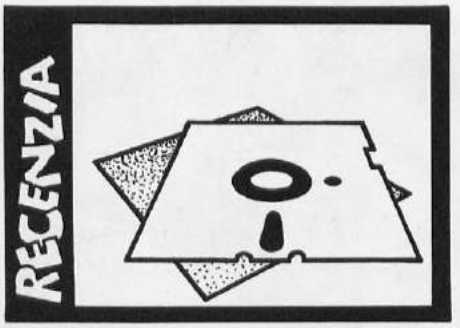
skončia vo vnútri ihriska, ale keď k pravej čiare, väčšinou skončia vonku, aj keď to na prvý pohľad vyzerá, že úder bol v poriadku. Vari je to až taký programátorský problém?

- yves -

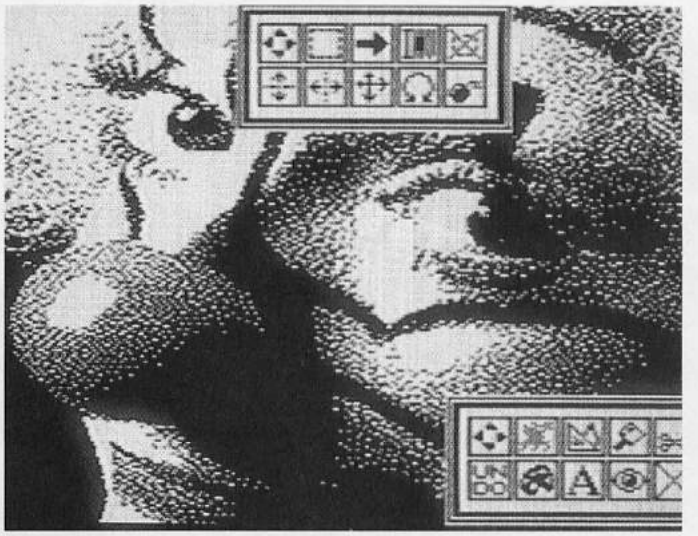


AMIGA
ATARI ST
PC AT 286-486





ULTRASOFT DTP MACHINE



Ak potrebujete pre Vaše ZX Spectrum (Didaktik) solídne programy pre spracovanie textu a obrázkov, mám pre vás výborný tip. Je to programový balík DTP MACHINE, ktorý sa skladá z troch častí: TEXT MACHINE, SCREEN MACHINE a DTP MACHINE UTILITY. Autormi sú známi bývalí spectristi (a dnešní PC-čkári) Miroslav FÍDLER z Prahy a Ondřej MIHULA z Brna.

TEXT MACHINE

Text Machine (TM) je graficky orientovaný textový editor s vysokým komfortom ovládania, ktorý umožňuje písať znaky s diakritikou, pracovať s rôznymi typmi písma, kombinovať text s obrázkami a semigrafikou, zobrazovať text metódou WYSIWYG a výsledný text tlačiť na ľubovoľnej 1,7, alebo 9-ihličkovej tlačiarni. Tlač je možné robiť aj na 24-ihličkovej tlačiarni v režime emulácie 9-ihličkovej tlačiarne. Autori pri vývoji TM dôsledne dbali na kvalitu prostredia editora, ktorý poskytuje užívateľovi pohodlné a prehľadné využívanie všetkých funkcií. V TM je toľko funkcií, že program umožňuje tvorbu takmer ľubovoľného typu textového súboru. Ako príklad použitia môžem uviesť osobné a služobné listy, faktúry a pri spolupráci s utilitami spracovanie reklamných letákov, odborných textov s ilustráciami, atď. Výsledná kvalita je pri tom na hranici možností počítačov ZX Spectrum a kompatibilných. Je skoro neuveriteľné, koľko sa autorom ešte podarilo "vytĺcť" zo Spectra.

TM spolupracuje s obrázkami z programu SCREEN MACHINE a s tzv. utilitami. Utility sú špeciálne pomocné programy, ktoré rozširujú funkcie hlavného editora. Oboje je popísané ďalej.

Z grafického hľadiska je možné používať štyri súbory znakov (fonty) s diakritickými znamienkami. Vo fonte môžu byť namiesto týchto znakov aj iné, napr. grécka abeceda, alebo semigrafika. TM pracuje s pevne stanovenou šírkou a výškou písmen, ktorá je 8x12 bodov. Je tiež možné vytvoriť aj väčšie písmená pomocou semigrafiky. Zo štyroch základných fontov normálnej veľkosti je možné vytvárať ďalšie typy písma sklonením, stučnením a inými kombináciami. Aby bolo možné písať písmená s diakritikou čo najjednoduchšie, sú k dispozícii dva klávesnicové režimy: normálny a grafický. V normálnom režime pracuje klávesnica podobne, ako v BASICu, zatiaľ čo v grafickom režime sú namiesto číslic umiestnené písmená s diakritikou podobne, ako je to u písacieho stroja. Keďže grafická dĺžka riadku je 512 bodov (dvojnásobok šírky obrazovky), TM má v sebe dva zobrazovacie režimy 32 a 64 znakov na riadok.

Ilustrácie do textu možno robiť pomocou semigrafiky do rozsahu 60x40 bodov v utilite SMGCA, alebo používať obrázky vytvorené programom SCREEN MACHINE. Z obrázkov vytvorených v SM je možné tlačiť buď celé obrázky, alebo iba ich polovice či štvrtiny. Obrázky sa do pamäte počítača nahrávajú z diskety pri tlači vždy v okamihu, keď sa začne tlačiť textový riadok, ktorý obsahuje obrázok. Táto metóda má veľa výhod. Predovšetkým je možné do textu umiestniť až 32 obrázkov, čo je pri priemernej kapacite editora 12 stránok textu približne 3 obrázky na stránku. Inak má TM rovnaké funkcie, ako v iných bežných textových editoroch.

SCREEN MACHINE

Screen Machine (SM) je program pre tvorbu screenov, čiže obrázkov. Obrázky vytvorené v SM je možné používať ako úvodné obrazovky našich programov, alebo na ilustrácie pre textový editor TM. V spojení s ďalšími programami môže byť SM využitý aj na tvorbu animácie. SM spolupracuje s tými istými tlačiarňami, ako TM.

Pri tvorbe obrázkov často treba mať k dispozícii rôzne typy písma. SM má tiež štyri fonty, ako TM. Písmo zo SM sa dá bez problémov prenášať do TM a tam ďalej upravovať, pretože je s TM plne kompatibilné. Pre ovládanie programu je použitá metóda grafického kurzora v tvare šípky, alebo krížika. Autori dosiahli aj u SM veľkú pohodlnosť a komfort ovládania. Pre väčšiu prehľadnosť a prístupnosť pri editácii k čo najväčšej časti editovaného obrázka bolo použité umiestnenie funkcií na pohyblivých paletách. SM má viac ako 60 funkcií a dá sa ovládať 6-timi klávesmi, ktoré môžeme ľubovoľne definovať. Celkovo patrí SM medzi najlepšie grafické editory pre počítače ZX Spectrum a kompatibilné.

DTP MACHINE UTILITY

Utility sú pomocné podprogramy, ktoré neobsahuje základná verzia TM, ale môžu byť v určitých prípadoch veľmi užitočné. SMGCA - je semigrafický konštruktér, ktorý slúži na editáciu znakových sád 8x12 bodov a na tvorbu a zápis semigrafických symbolov pre text. Ručné zostavovanie grafiky zo semigrafických znakov je veľmi pracné a zdĺhavé, ale utilita SMGCA túto činnosť výrazne zjednodušuje a automatizuje. K utilite SMGCA sa dodáva niekoľko sád veľkých písmen a ilustrácií.

SORT - slúži na abecedné zoradenie časti textu alebo celého textu. Preto možno používať TM aj ako jednoduchú databanku. Text je možné triediť podľa vyznačeného stĺpca, podľa znakov i podľa čísiel. Texty sa dajú triediť od A do Z, alebo od Z po A. Utility SORT sa dodávajú v dvoch prevedeniach: s českou diakritikou a so slovenskou diakritikou.

EXPANDER - rozťahuje text v editore TM na riadkovanie 2. Takto spracovaný, alebo vytlačený text je určený na neskoršiu korektúru alebo publikovanie.

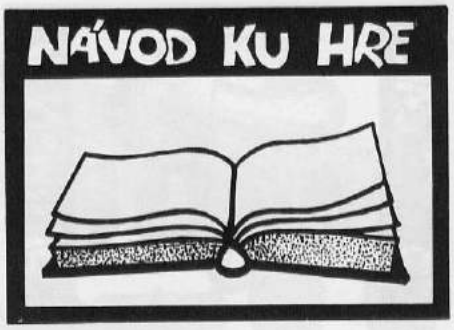
FRAMES - obsahuje dve funkcie. Jednak umožňuje pohodlné automatické orámčekovanie nadpisov a jednak umožňuje jednoduchú tvorbu tabuliek a čiarovej grafiky. K tejto utilite je dodávaný špeciálny font, ktorý obsahuje vlastné prvky čiarovej grafiky a rámčekov (celkovo 10 typov rámčekov a 4 typy čiar pre tabuľky)

SHADER - umožňuje úpravu farebných obrázkov pre čiernobielu tlač tak, aby sa farebný efekt úplne nestratil, ale zmenil sa na odtiene šedi. Tento efekt pracuje na princípe náhrady farebných plôch čiernymi bodmi s rôznou hustotou.

TCAT - pracuje s pripojeným magnetofónom a nahrádza diskovú funkciu CAT. Utilita umožňuje prezeranie názvov a základných informácií o súboroch, ktoré sú na kazete.

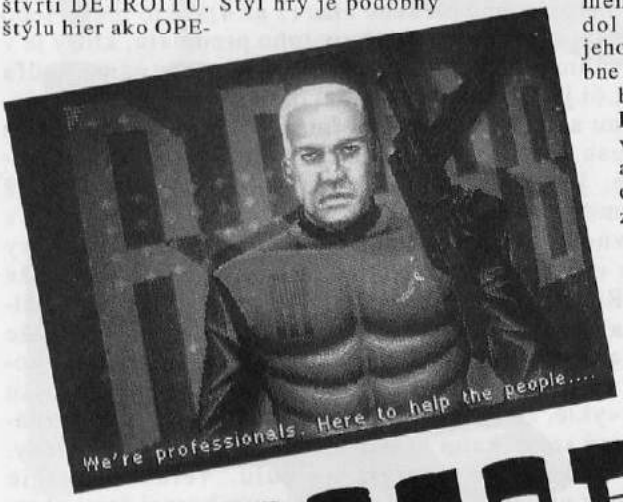
Máte kvalitný editor na písanie textu? Máte na čom vytvárať obrázky? Máte ZX Spectrum s tlačiarňou a problémy s tlačou diakritiky? Nemá váš textový editor driver na vašu tlačiareň? Dokážete tlačiť obrázky z hier? Dokážete tlačiť vlastné obrázky? Potrebujete vytvárať reklamné letáky, odborné texty, jednoduché databanky, alebo zoznamy? Všetky tieto problémy rieši programový balík DTP MACHINE, ktorý dodáva firma ULTRASOFT na troch disketách spolu s podrobným návodom ku každej funkcii! Kto má DTP MACHINE, má po starostiach.

- yves -



ROBOCOP III

OCEAN



Robocop III je nový titul od firmy OCEAN, ktorá je známa hrami s filmovými názvami. Teraz teda OCEAN kúpil licenciu na tretie pokračovanie tejto úspešnej hry. Hra bola uvedená na trh v roku 1992, film však zatiaľ u nás nie je známy. Ešte pred tým, než začnem o tejto hre niečo písať, musím upozorniť, že môj opis sa vzťahuje na verziu pre počítač SINCLAIR ZX SPECTRUM 128, pretože na iné počítače je táto hra úplne iná. Napríklad verzia pre AMIGU sa v ničom nepodobá verzii pre SPECTRUM. Tak teda začnime. Hra je rozdelená do piatich LEVELOV. V **prvom LEVELE** sa Robocop nachádza na malom námestí v gangsterskej štvrti DETROITU. Štýl hry je podobný štýlu hier ako OPERATION WOLF, teda vy ovládate zameriavací kurzor. Robocop však oproti OPERATION WOLFU stojí na mieste a iba sa otáča. Keď sa kurzor dostane na okraj obrazovky a vy naďalej držíte klávesu smerom k najbližšiemu okraju, obrazovka začne scrolovať a Robocop sa otočí. Úloha Robocopa sa dá prirovnať k úlohe kowboja, ktorý bojuje s gangstrami vystrkujúcimi sa z okien a útočiacimi pri behu. V okolí môžete pozorovať dve už značne poškodené budovy a veľký plot. Sled útokov nepriateľa prebieha v presne stanovenom postupe, to umožňuje vytvoriť k tejto hre manuál. Pre lepšie pochopenie situácie si musíme zhodne pomenovať základné objekty, ktoré sa tu nachádzajú. Týmito objektami sú dve budovy. Širšia budova s viacerými oknami sa nachádza vľavo a užšia budova so štyrmi oknami sa nachádza vpravo. Robocop má signalizačné zariadenie, ktoré mu ukazuje pomocou šípiek v dolnej časti obrazovky, na ktorej strane je nepriateľ . Ďalej dokáže identifikovať typ nepriateľa. Hra sa začína a vy musíte kurzorom namieriť a zasiahnuť letiacu krabicu s otáznikom. Potom ešte jednu a už sa začína útok nepriateľov. Prvý útok zahája gangstri z pravej budovy, takže sa tam rýchlo presuňte. Opatrne sa vystrkujú z okna a potom rýchlo zamieria a vystrelia na plechového strážcu zákona. Ten ich útok smozrejme vydrží, ale poškodí sa mu kúsok panciera, čo sa prejaví na energii. Vy radšej zlikvidujte tento útok hneď v zárodku. V okne sa zjaví chlapík, namierte na neho, kurzor sa automaticky zväčší a presne nastaví a vám už ostáva len stlačiť fire. Takto zničíte troch nepriateľov, ktorí sa postupne objavia v oknách domu. Pri objavení nepriateľa sa Vám v dolnom riadku vypíše správa o akého nepriateľa ide, v tomto prípade sa Vám tu objaví nápis ALERT WINDOWS a začne blikať smer, na ktorej strane sa nachádza. Potom nasleduje útok z ľavého domu. Opäť na Vás vypália a zaútočia traja gangstri. Po tomto útoku sa Vám v dolnom riadku objaví nápis CAUTION RIGHT. Robocop zaznamená ďalšieho protivníka, ktorým je bežec s výbušnými zmesami. Ten najskôr hľadá správne miesto útoku a potom na Vás zaútočí. Túto chvíľu treba využiť a rýchlo ho zneškodniť. Ak sa Vám to nepodarí, venujte sa rýchlo hodenej zmesi, ktorá sa dá tiež zostreliť. Po zostrelení zmesi rýchlo opäť zaútočte na bežiaceho nepriateľa. Po chvíli sa objaví nápis CAUTION LEFT, to znamená, že bežec sa teraz rozhodol zaútočiť z ľavej strany. Pri jeho likvidácii postupujte obdobne ako pri prvom bežcovi. Tretí bežec na Vás zaútočí zprava. Po tomto útoku preberú aktivitu opäť ostreľovači z okien a v ľavom dome sa postupne objaví päť útočníkov. Potom začne paľba z pravého domu, kde postupne zaútočia štyria nepriatelia. Nasleduje odmena, ďalšie dve krabice s otáznikmi, ktoré sa už pohybujú oveľa rýchlejšie. Za nimi sú pripravení štyria bežci, ktorí zaútočia v takomto slede: jeden z prava a traja postupne zľava. Po ich zničení na scénu nastúpia punkeri. Najprv jeden zaútočí zprava a hneď za ním jeden zľava. Punkeri do Vás pália kým ich nezničíte, tým sú aj nebezpeční. Nasleduje ďalší útok troch protivníkov z pravého domu. A poslednými opovážlivcami sú punkeri, ktorí útočia zprava, zľava a potom opäť zprava. Nakoniec sa ešte obrazovkou preženú dve krabice s otáznikmi.

Robocop sa teraz môže venovať trochu aj sebe a opraviť si poškodené časti pancierového tela. V krabiciach s otáznikmi sa náchádzali náhradné diely, ktoré si teraz Robocop môže vymeniť. Po dosiahnutí 100%-ného stavu sa automaticky spustí **druhý LEVEL**.

Robocop sa teda objaví v továrni na výrobu kyseliny, v ktorej naňho číhajú ďalšie nebezpečenstvá. Tu sa štýl hry zmení a perspektívny pohľad vystrieda pohľad zboku. Ako je to pri predošlých častiach, Robocop ozbrojený svojou pištoľou bojuje s gangstrami medzi sudmi naplnenými kyselinou. Tu sa tiež nachádzajú potrebné krabice s otáznikmi, ktoré obsahujú aj náhradné diely pre Robocopa aj nové zbrane, ktoré umožňujú strieľať rozptýlené strely. Ako prvý Vás privíta NINJA odetý v čiernom obleku s mečom v ruke. NINJA začne na Robocopa útočiť svojimi vysokými skokmi a nezabije ho ani niekoľko striel z pištole. Preto sa naňho radšej vykašlite a podbehnite ho rýchlo, kým letí vo výskoku. Ďalší strieľajúci nepriatelia sa už dajú zneškodniť zásahom jednou strelou. Po úspešných bojoch sa dostanete ku konštrukcii s vrtuľou, kde poskakuje ďalší NINJA. Tohto sa už oklamať nedá a Robocop sa s ním musí stretnúť v boji. Musí doňho trpezlivo páliť, až kým sa po úctyhodnej chvíli nezvalí na zem. Opäť si Robocop musí zregenerovať svoje sily pred ďalším bojom.

V **treťom LEVELI** si nasadíte raketové motory a môžete lietať. Aj gangstri sú však vyzbrojení týmito prístrojmi, teda Vám môžu plne konkurovať. Tu sa viacmenej jedná o klasickú strieľačku na dlhej ulici, takže ako si poradíte s presilou nepriateľov, už nechám na Vaše hráčske schopnosti. Po neľútostnom boji doletíte k tanku, ktorý do Vás začne strieľať. Treba naň útočiť v medzerách medzi jednotlivými strelami. Po množstve útokov predsa len podľahne. Nasleduje oprava.

LEVEL štyri je veľmi podobný predchádzajúcemu, zmení sa len smer postupu a to tak, že Robocop už nemá raketové motory. Opäť sa stretne so záplavou gangstrov, ktorých musí rýchlo zneškodňovať. Na konci Vašej púte Vás čaká vchod do riaditeľskej budovy, pred ktorým však hliadkuje dvojnohý robot s ploskou hlavou bez tela, ktorého už isto poznáte z predchádzajúcich častí tejto hry. Ten sa tak isto po niekoľkých ranách rozsype a Robocop sa môže venovať svojej oprave.



V riaditeľskej budove na Vás čaká ďalší robot, ktorý Vám dá zabrať. Za ním sa nachádza výťah do ďalšieho poschodia, ktorý Vás vyvezie do vyššieho poschodia. Tu na Vás zaútočí cvičený NINJA, ktorý je aspoň tak odolný ako jeho predchodca z druhého LEVELU. Po jeho skolení na Vás čaká pristavený výťah. Na ďalšom poschodí hliadkuje ďalší NINJA, ktorého zničíte pomocou techniky z nižšieho poschodia. Na najvyššie poschodie sa dostanete opäť pomocou výťahu. Tu už na Robocopa útočia dvaja NINJOVIA, ktorí sú veľmi nebezpeční, pretože Robocop sa musí s postrehom vyhýbať ich nebezpečným útokom. Po ich zničení ste úspešne ukončili hru.

F. Vojtek



Pedro na ostrove pirátov

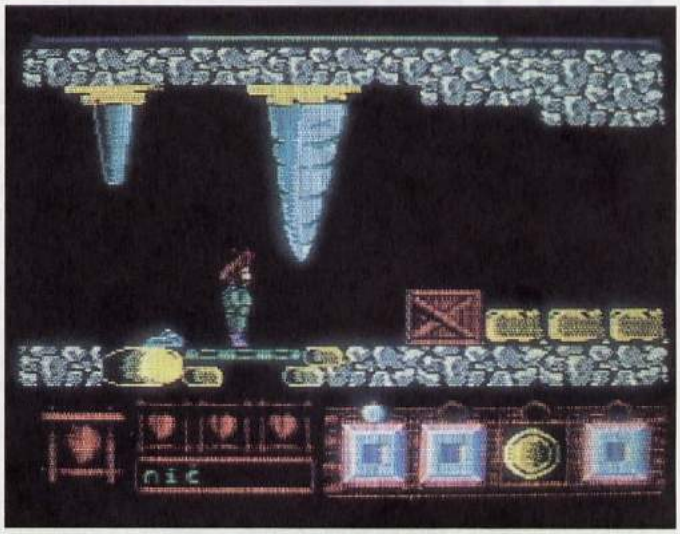
ULTRASOFT **GOLD STORM**

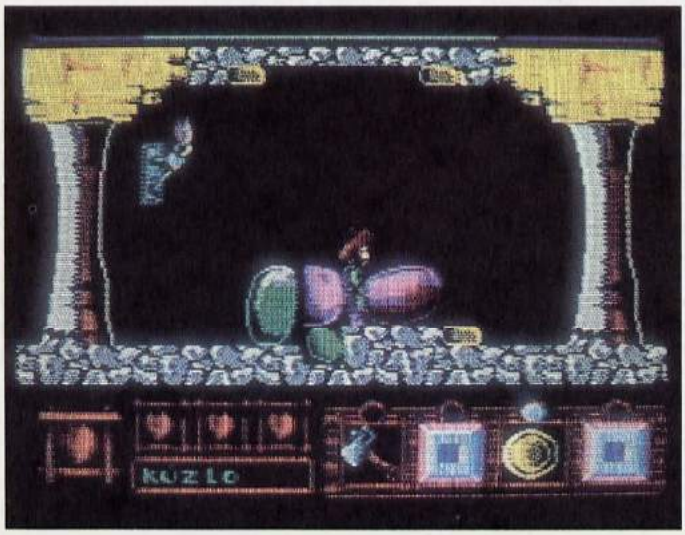
Firma ULTRASOFT pripravuje do predaja zaujímavú novú hru, ktorá sa volá PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV. Ide o akčnú adventúru, ktorá sa čiastočne ponáša na hry DIZZY a na NOTORIKa.



Autorom Pedra je firma GOLD STORM, ktorú tvoria dvaja bratia, Július a Andrej NAGY. Julo je autorom strojového kódu a Andy nakreslil grafiku. Je to prvá hra tejto autorskej dvojice a som presvedčený, že to bude úspešný debut. Takisto verím, že to nie je ani ich posledná hra a že o firme GOLD STORM ešte budeme počuť. Ak všetko pôjde podľa plánov, ich ďalšia hra bude opäť s Pedrom v hlavnej úlohe.

Bradatý Pedro, hlavná postava hry, dokáže chodiť vpravo, vľavo, skákať do výšky vpravo, skákať do výšky vľavo, zbierať predmety a položiť predmety. Ak sa určitý predmet položí na správne miesto, je to súčasne aj použitie predmetu s príslušným účinkom. Ak predmet použijeme, zmizne. Napr. ak použijeme kľúč, dvere s ním otvoríme, ale už ho viac nemáme k dispozícii. Pedro dokáže uniesť súčasne až štyri predmety. Každý predmet uložíme do niektorého zo štyroch okien v dolnej časti obrazovky, kde ho nielen vidíme, ako vyzerá, ale v dialógovom riadku vľavo môžeme prečítať aj jeho názov. Názov predmetu však vidíme iba jeden, aj keď predmetov máme pri sebe viac (1 až 4). Je to preto, lebo program zobrazuje iba názov toho predmetu, ktorý je v aktívnom okne. Aktívne okno zasa rozoznáme podľa toho, či je krúžok nad obrázkom vyplnený, alebo nie. Zmenu aktívneho okna robíme periodickým stláčaním klávesu, ktorý je na tento účel zadefinovaný. Pochopiteľne, keď stlačíme kláves definovaný ako 'polož predmet', položí sa ten predmet, ktorý sa nachádza v aktívnom okne (ak tam nejaký je). K ovládaniu hry mám ešte jednu poznámku. Dosť ma prekvapilo, že PEDRO nemôže vyskočiť kolmo hore, pretože ak stlačíme samotný kláves 'hore', nič sa nedeje. Pedro môže skákať iba vtedy, keď mu udáme smer, čiže napr. 'hore'+'vpravo' je skok do pravej strany, atď. Je to natoľko neobvyklé, že mi to trochu vadilo. Počet životov je znázornený srdiečkami vľavo dolu. O život prídeme vtedy, keď nám klesne energia na nulu. Veľkosť energie môžeme vidieť ako vodorovnú čiaru v hornej časti obrazovky. Stĺpec energie sa zobrazuje symetricky, teda 0 je v strede a úsečka sa zmenšuje z oboch strán.





Z grafického hľadiska je Pedro na ostrove pirátov veľmi vydarený. Animácia Pedra je perfektná a myslím, že v tuzemských hrách nemá zatiaľ konkurenciu. Hra má veľmi peknú a farebnú grafiku a nevyskytujú sa v nej nejaké významné atribútové defekty, ako to býva v podobných programoch. Zvukové efekty sú veľmi slušné a páči sa mi, že si hráč môže vybrať, či chce počas hry počuť hudbu, alebo zvukové efekty. Na rozdiel od hier Dizzy hráč nie je zaťažovaný nijakým čítaním textov a hlavná postava môže niesť až štyri predmety naraz, zatiaľ čo Dizzy uniesol iba dva. V porovnaní s NOTORIKom má Pedro krajšiu grafiku a podstatne vyššiu hrateľnosť.

- yves -

DIDAKTIK
SPECTRUM

PRÁZDNINOVÁ SÚŤAŽ ČASOPISU BIT !!!



ZA VYSVEDČENIE VIDEO HRA SEGA

A teraz to hlavné - ceny, o ktoré budete súťažiť:

1. cena: Videohra SEGA MASTER SYSTEM
zabudovaná hra HANG ON
Control Stick (špeciálny ovládač)
Light Phaser (svetelná pištoľ)

2. cena: Joystick Quick Shot Maverick 1

3. cena: Joystick Quick Shot Python 1

4.- 5. cena: Diskety DS DD podľa vášho výberu (buď 20ks 5.25", alebo 10ks 3.5")

6.- 10. cena: Celoročné predplatné časopisu BIT

11.- 20. cena: Kniha Počítačové hry od Františka Fuku

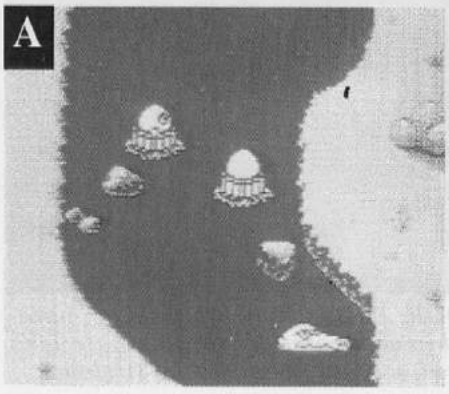
Keďže dve vianočné súťaže, ktoré už máme za sebou, si získali značnú popularitu, rozhodli sme sa v tomto trende pokračovať. Po skúsenostiach z predošlých súťaží a z ohlasov, ktoré nám prišli od Vás do redakcie, sme však usúdili, že rok je na súťaž predsa len príliš dlhá doba. Preto na tento rok pripadnú až dve súťaže, pričom prvé zlosovanie bude na začiatku prázdnin a druhé po Novom roku. Myslíme si, že túto zmenu uvítate a že prispeje k ešte väčšej účasti, ako po minulé roky.

Zmenili sme aj spôsob súťaže. Doteraz sme vyžadovali dobrú znalosť hier zo ZX Spectra a Amigy, čím boli majitelia ostatných počítačov čiastočne v nevýhode. V novej súťaži budeme klásť dôraz skôr na Váš postreh a zároveň preveríme, či čítate náš časopis dosť pozorne. Všetky obrázky budú totiž z recenzií hier, ktoré boli v BITe publikované v minulosti. Tým súčasne dosiahneme, aby boli zvýhodnení najmä naši pravidelní čitatelia. Pravidlá sú veľmi jednoduché. V každom čísle uverejníme 3 fotografie, pričom dve budú z jednej a tej istej známej hry, zatiaľ čo tretia z nejakej inej, tématicky podobnej hry. Vašou úlohou bude určiť, ktorá fotografia je nesprávna.

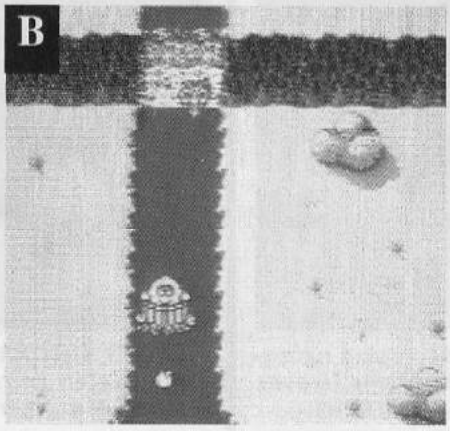
Súťažná úloha číslo 3 je:
Uhádnite, ktorý obrázok nepatrí do hry DIZZY - DOWN THE RAPIDS.

Aby sa nepoškodil článok na druhej strane, odteraz nájdete súťažný kupón na strane 38 dolu. Súťaž bude prebiehať pol roka a v júnovom čísle zverejníme zlosovací lístok, určený pre vyznačenie odpovedí a nalepenie kupónov. Do zlosovania zaradíme iba tých, ktorí včas pošlú zlosovací lístok so všetkými súťažnými kupónmi a samo- zrejme aj so správnymi odpoveďami.

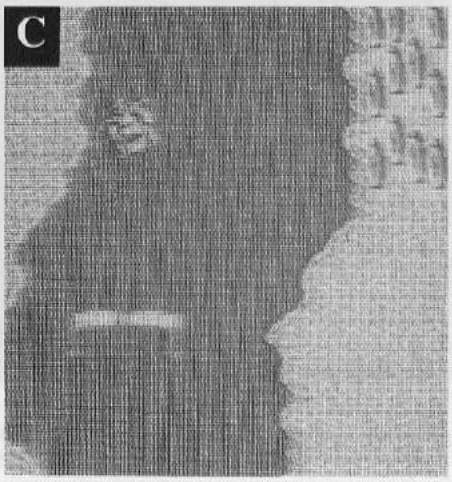
A



B



C



RECENZIA MEGA

SHADOW OF THE BEAST III

PSYGNOSIS



Tento starec nám na začiatku každej púte prezradí, aký predmet máme získať.

Uplynulo už vyše roka od chvíle, keď sme uverejnili recenziu na jednu z najznámejších hier firmy Psygnosis - Shadow of the Beast 2. Už vtedy sa čakalo, že po takom úspechu, aký táto hra zožala, bude pravdepodobne nasledovať ďalšia časť. Napovedal tomu i všeobecný trend, ktorý vládne nielen vo svete hier, že totiž tri pokračovania jedného titulu sú ešte únosné a jednoznačne sa budú dobre predávať. Pri väčšom množstve pokračovaní sa námet už príliš obohrá a stráca na atraktívnosti. Teda táto slávnostná chvíľa nastala a na stránky BITu dopadol TIEŇ BEŠTIE 3. Pri tejto príležitosti som si uvedomil, že sme Vám ešte stále dlžní recenziu, či návod na prvú časť tejto pravdepodobne najúspešnejšej trilógie od firmy Psygnosis, ktorá zatiaľ jediná bola prerobená aj pre Spectrum. Sľubujem, že tento náš dlh splatíme v niektorom z najbližších čísiel BITu, už len preto, aby sme tento krásny seriál logicky uzavreli.

No ale vráťme sa späť k Shadow of the Beast 3. Grafikou a animáciou hra jednoznačne nezaostáva za prvými dvomi časťami. Je tu aj známe panoramatické pozadie, vytvorené množstvom horizontálnych rovín posúvajúcich sa rozdielnou rýchlosťou, ktoré je tak typické pre Beast 1-2. Hudba sa mi zdá dokonca o niečo lepšia než v Beast 2, mení sa častejšie a v niektorých sekvenciách je doslova strhujúca. To čo je pre tieto hry ďalej typické je množstvo rôznych páčiek, rumpálov, kladiek, žeriavov a iných možných aj nemožných technických zariadení. Tie samozrejme nechýbajú ani v Beast 3, ba dokonca sa mi zdá, že v tejto časti sa ich nakopilo zrejme najviac. Navyše pribudlo niekoľko pomerne zložitých logických hádaniek a chytákov. Beast 3 sa na rozdiel od predchádzajúcich častí skladá zo štyroch od seba nezávislých častí, ktoré sa vyberajú v úvodnom (mimochodom veľmi vtipne riešenom) menu. Každá z týchto častí sa hrá samostatne, pričom však program usmerňuje obmedzením výberu ich poradie tak, aby zodpovedalo pointe hry. Tá je v podstate jednoduchá až primitívna. Treba postupne získať štyri magické predmety: LEBKU DRAKA, ZÁZRAČNÚ TEKUTINU, OSTNATÚ GUĽU a DIAMANT. Každý z týchto predmetov leží v inej časti krajiny. Okrem toho musí náš hrdina zbierať cestou zlaté tehly. Pre tento účel je vybavený plecniakom, ktorý má na chrbte. Mimochodom, tento nápad sa mi zdá dosť stupídny. Neviem síce presne, koľko jedna zlatá tehla váži, ale jedno viem isto. V plecniaku by ich náš hrdina odniesol maximálne niekoľko kusov a aj keby mal fyziognómiu ako Schwarzenegger, po niekoľkých desiatkach metrov by fučal ako parná lokomotíva. Predmetov, ktoré sa dajú zbierať, je predsa obrovské množstvo (napr. mince ako v Beast 2), ale keď už autorom išlo špeciálne o zlaté tehly, mali aspoň hrdinu vybaviť niečím účelnejším ako je plecniak, napríklad hydraulickým vysokozdvižným vozíkom. Toto je však asi jediná vec, ktorá by sa dala hre vytknúť a našťastie nie je natoľko podstatná, aby mohla podstatne ovplyvniť celkovú dobrú hrateľnosť. Okrem plecniaku je hlavný hrdina vybavený tentokrát kompletným oblečením vrátane klobúka (na rozdiel od Beast 2, kde bol nahý). Ostnatú guľu na reťazi tentokrát vymenil za dve kovové hviezdice, ktoré sa po vrhnutí vracajú podobne ako bumerang. Okrem nich neskôr môže používať aj drevené kladivo (ktoré slúži tiež ako nástroj pre presúvanie predmetov), granáty (!!!) a vrhač ohnivých plameňov. Týmto som vyčerpal všeobecný opis prevedenia hry, takže si môžeme priblížiť jednotlivé časti.

FOREST OF ZEAKROS

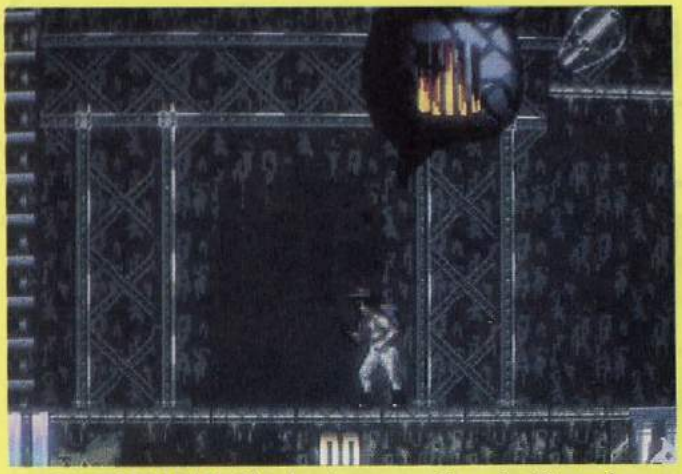
Ako už napovedá anglický názov, začíname v hustom lese. Po niekoľkých krokoch narazíme na akési podivné plody stromov, ktoré do nás vrhajú svoj obsah. Pomocou hviezdice si s nimi hravo poradíme a môžeme pokračovať ďalej doprava, kde narazíme na kolmú skalnú stenu. Tu stačí prehodiť páčku a automatická plošina nás bezpečne vyvezie hore. Keď zlikvidujeme zopár prvých dotieravých domorodcov, dosta-



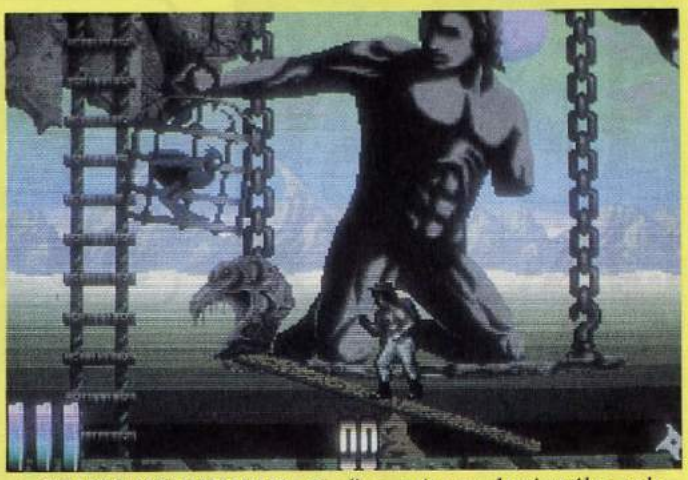
FOREST OF ZEAKROS: Červený drak vyzerá nebezpečne, no je vcelku neškodný. Ak sa mu dokážeme šikovne vyhýbať, po chvíli padne pod náporom našich striel.



FORT DOURMOOR: Pomocou tohoto skvelého baranidla nielen že rozbijeme bránu do pevnosti, ale jeho prístrešok nás zároveň ochráni pre ohnivými strelami.



NOSTHOMAK: Zhodením ostnatého závažia treba zapchať otvor v podlahe a potom treba zapáliť oheň v peci, to je jasné... Čo však ďalej ?!?



CAVES OF BIDHUR: Keď sa nám podarí vtáka oslobodiť zo zajatia, bude nás z vďačnosti nosiť až do smrti... Alebo len do konca tohoto levelu ?

neme sa k rumpálu. Pomocou neho môžeme vyrovnať dve plošiny zavesené na reťaziach do jednej roviny a prejsť na druhú stranu. Tu objavíme ďalšiu priepasť, v ktorej sa zvisle pohybujú štyri plošiny, na ktorých sú zamaskované delá. Na poslednej z nich nájdeme kľúč, pomocou ktorého môžeme otvoriť celu, v ktorej sú ďalšie zlaté tehly. Ďalej vpravo je osada domorodcov, za ktorou je zvislá šachta. Cez ňu sa môžeme vyviezť pomocou tryskovej plošiny, cestou však nesmieme zabudnúť vziať zo sebou veľký balvan visiaci v stene. Ten nám pomôže prevážiť výkyvnú plošinu na vrchole skaly a dostať sa tak cez ďalšiu priepasť. Na konci skaly sa s nami odlomí časť skalného previsu a spadneme priamo do jamy levovej (ehmm, drakovej). No a teraz už len stačí červeného dráčika zlikvidovať a ako trofej si odniesť jeho obrovskú lebku (ako? no... no predsa v plecniaku!).

FORT DOURMOOR

Najskôr treba opraviť pokazené baranidlo a preraziť pomocou neho bránu do pevnosti. Ďalej vpravo môžeme vypustiť spod poklopu osy, treba ich však zlikvidovať skôr, ako sa im podarí to isté urobiť nám. Keď rozbijeme držiak, podopierajúci padacie dvere, môžeme sa celkom pohodlne zošmyknúť do podzemných priestorov. Stôl, ktorý nájdeme v miestnosti vpravo, pretlačíme do prvej miestnosti a stúpneme si naň. Teraz už stačí iba prepnúť spodnú páčku. Do miestnosti natečie voda a stôl nás vynesie až k hornej páčke. Prepnime ju, voda sa z miestnosti vypustí a my môžeme pokračovať ďalej cez dvere, ktoré sa vpravo otvoria. Vylezme po rebríku hore a objavíme svalovca, ktorý do nás hádže sudy. Zlikvidujeme ho a debnu, ktorú tu nájdeme zhodíme dolu. Tá sa rozbije na množstvo dosák, po ktorých pohodlne preskáčeme na druhú stranu vodnej nádrže. V susednej miestnosti na nás striehne potvora obsluhujúca akýsi žeriav s kliešťami na konci. Popod tieto kliešte musíme veľmi šikovne prebehnúť a potvoru zlikvidovať skôr, ako nás do nich chytí. Ak sa nám to podarí, ostatné je už maličkosť. Vylezieme po rebríku hore, kde zabijeme bezhlavého kolohnáta a privlastníme si jeho zbraň - ostnatú guľu. Potom sa vrátime o poschodie nižšie, pomocou žeriavu zhodíme sud do otvoru vpravo a skočíme za ním. V sude doplávame bezpečne až na breh mora a máme vyhraté.

NOSTHOMAK

Začíname pri vraku lietadla. Zlikvidujeme jeden nie príliš nebezpečný vrhač plameňov, vybehneme po niekoľkých schodoch hore a hneď zasa zbehneme dlhým schodiskom do knižnice. Tu si zoberieme drevené kladivo, pričom sa musíme obratne vyhýbať poletujúcim netopierom. Pomocou kladiva rozhúpeme ozrutné kyvadlo a na ňom sa vyhupneme na vyvýšenú plošinu. Tu nájdeme prvú logickú hádanku. Je to rozhádzaný obrazec, ktorý musíme poskladať. Tým získame schému vzájomnej znášanlivosti piatich dravých rýb. Ďalej nájdeme zariadenie, pomocou ktorého musíme popremiestňovať ryby v troch nádržiach tak, aby sa navzájom požrali a ostala len jedna konkrétna ryba, ktorá nie je človeku nebezpečná. Ak sa budeme riadiť podľa schémy, malo by sa nám to bez problémov podariť a potom sa už môžeme bez obáv prebrodiť cez nádrže. Keď prejdeme ďalej doprava, objavíme jaskyňu, v ktorej sa nachádza akási vysoká pec, v ktorej je možné zapáliť oheň. Ďalej vpravo objavíme diamant, ktorý hľadáme. Ten je však zaliaty do ľadového bloku. Za silovou clonou vpravo stojí ďalší navlas rovnaký. Ako ich však získať, na to už musíte prísť sami.

CAVES OF BIDHUR

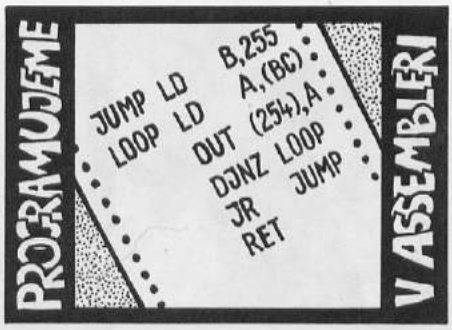
Zlikvidujeme dva roboty - kamikadze, ktoré do nás z malého môstika obetavo hádžu svoje vlastné hlavy a prejdeme ďalej. Po pružných vetvách vcelku ľahko vyskáčeme až na vrchol skaliska. Na najvyššej vetve sa musíme ešte vysporiadať so skalným orlom a jeho tromi mladými a potom už môžeme zísť po rebríku dolu do údolia. Tu objavíme obrovského vtáka uväzneného v klietke, ktorá je zavesená na bizardnej jednorukej soche. Vtáka vyslobodíme pomocou katapultu vyrobeného z lavičky a ako muníciu použijeme hlavu obludy pľuvajúcu na nás zo skaly oheň a síru. Vďačný operenec nás za tento udatný čin odvezie na svojom chrbte kam len budeme chcieť. Preleťme teda na druhú stranu, kde obor drží obrovskú oceľovú konštrukciu. Na nej musíme poprehadzovať klapky tak, aby sa tri gule zo zásobníka, ktorý potom uvoľníme, dostali do prvého poschodia jaskyne vpravo a štyri do druhého. Potom zleťme do tretieho poschodia jaskyne (rátané z povrchu zemského) pre drevené kladivo, ktoré nám (aj keď neradi) po chvíli iste dajú jazdci na okrídlených drakoch. Teraz môžeme vyletieť do prvého poschodia a pomocou železných gúľ a kladiva sa snažiť presunúť kamenný kváder úplne doprava. Ak sa nám to podarí, kváder nám poslúži ako schodík, po ktorom vystúpime až k samotnej oblude obludnej, ktorá na nás v tomto kúte jaskyne čaká a isto iste si pre seba sebecky ukrýva posledný magický predmet - nádobku so zázračnou tekutinou...

- luis -

AMIGA

ATARI ST





INŠTRUKCIE PRE VÝMENU OBSAHU REGISTROV

INŠTRUKCIE PRE VÝMENU OBSAHU REGISTROV

Pri práci v strojovom kóde sa nám často stáva, že potrebujeme vymeniť navzájom obsah dvoch registrových párov. To znamená, že chceme, aby sa obsah prvého registra dostal do druhého registra a obsah druhého registra zasa do prvého. Tento úkon môžeme vykonať aj nepriamou metódou, pomocou inštrukcie LD. Pri tom postupujeme tak, že si obsahy oboch registrov najskôr uložíme do zásobníka, alebo do voľnej pamäte a potom ich opäť načítame do registrov, ale v opačnom poradí. Tento postup je však značne zdĺhavý a zaberá naviac veľa pamäte. Našťastie mikroprocesor Z80 pozná 6 inštrukcií, ktoré umožňujú priamo vymieňať obsah registrových párov, alebo obsah registrového páru s obsahom zásobníka. Prvé tri inštrukcie vymieňajú navzájom obsah registrových párov.

EX DE,HL	EB
EX AF,AF'	08
EXX	D6

Príkaz EX DE,HL vymení navzájom obsah registrových párov DE a HL. Príkaz EX AF,AF' vymení navzájom obsah registrového páru AF (akumulátora a indikátorového registra) a obsah náhradného registrového páru AF'. Príkaz EXX nemá žiadny parameter. Po jeho vykonaní sa navzájom vymení obsah registrových párov BC,DE,HL a náhradných registrových párov BC',DE',HL'.

Ani jedna z týchto inštrukcií nemení obsah stavových indikátorov.

INŠTRUKCIE PRE VÝMENU OBSAHU REGISTROV S OBSAHOM ZÁSOBNÍKA

Tri zvyšné inštrukcie vymieňajú navzájom obsah registrových párov a posledné dva byty v zásobníku.

EX (SP),HL	E3
EX (SP),IX	DD E3
EX (SP),IY	FD E3

Ani tieto inštrukcie nemajú vplyv na nastavenie stavových indikátorov.

ZVLÁŠTNE INŠTRUKCIE PRE AKUMULÁTOR

NEG ED 44

Inštrukcia NEG vykoná negáciu akumulátora (odčítanie obsahu akumulátora od nuly, alebo zmenu znamienka).

Príklad: Obsah akumulátora je 00000001
Vykonáme inštrukciu NEG
Obsah akumulátora je 11111111

Nastavenie indikátorov:

S	- 1, ak je výsledok záporný
Z	- 1, ak je výsledok nulový
H	- 1, ak je prenos medzi 3. a 4. bitom
P/V	- 1, ak bol obsah akumulátora pred operáciou 80H
N	- 1
C	- 1, ak bol obsah akumulátora pred operáciou rôzny od nuly

CPL 2F

Príkaz CPL vykoná komplement akumulátora (invertuje akumulátor), čo znamená, že tento príkaz mení každý obsadený bit na neobsadený a naopak.

Príklad: Obsah akumulátora je 10101010
Vykonáme inštrukciu CPL
Obsah akumulátora je 01010101

Nastavenie indikátorov: nezmenené

DAA 27

Inštrukcia DAA prevádza obsah akumulátora do dekadického tvaru. Aktuálny byt rozdelí tak, že bity 3 - 0 predstavujú jednotkové postavenie a bity 7 - 4 desiatkové postavenie. Každý takýto 'nibl' môže mať hodnotu od 0 (0000 bin) do 9 (1001 bin).

Príklad: Obsah akumulátora je 00100111
Vykonáme inštrukciu DAA
Obsah akumulátora je 00111001



Nastavenie indikátorov:

S	- 1, ak je znamienkový bit akumulátora 1
Z	- 1, ak je obsah akumulátora 0
H	- nedefinovaný
P/V	- 1, ak akumulátor obsahuje po operácii kladnú paritu
N	- nezmenený
C	- podľa predchádzajúcej operácie a obsahu akumulátora

- luis -

INCHEBA a.s.

POZÝVA VEREJNOSŤ DO BRATISLAVSKÉHO PKO KDE SA V DŇOCH 9. - 12.3.1993 USKUTOČNIA VÝSTAVY

interTECH

Medzinárodná strojárenská kontraktačná výstava

- Strojárska výrobná technika
- Materiály a nástroje
- Stroje, zariadenia a technologické linky
- Súčiastky - komponenty
- Špeciálna technika a konverzia zbrojárskej výroby

TELE COMPUTER

Medzinárodná výstava telekomunikačnej a computerovej techniky

- Komplexné aplikácie
- Duševný majetok
- Konzultačná, poradenská služba
- Telekomunikácia
- Kancelárska technika
- Výpočtová technika

INCHEBA a.s., Viedenská cesta 7, 852 51 BRATISLAVA, Tel: 07/801111, Fax: 07/847982

PONUKA PROGRAMOV Z PRODUKCIE FIRMY ULTRASOFT PRE POČÍTAČE

ZX SPECTRUM DELTA DIDAKTIK GAMA DIDAKTIK M

!!!!!!!!!!!!

MANTRIK ANGLICKY (slov./čes.) 119 Kčs
Výuka anglického jazyka prevratnou metódou. Program sa skladá z dvoch častí obsahujúcich vyše 1200 najpoužívanejších slov a výrazov.

MANTRIK NEMECKY (slov./čes.) 119 Kčs
Výuka nemeckého jazyka prevratnou metódou. Program sa skladá z dvoch častí obsahujúcich vyše 1200 najpoužívanejších slov a výrazov.

MANTRIK EDITOR-PROFESOR 119 Kčs
Tvorba vlastných výukových súborov Mantrik, v ľubovolnom jazyku používajúcom latinku. V cene je zarátaný podrobný tlačený manuál.

ZX-7 * 149 Kčs
Tvorba až 8-kanálovej polyfonickej hudby ! Program sa môže stať výborným spoločníkom a pomôcť pri výuke hry na klávesové nástroje.

DATALOG 2 TURBO 199 Kčs
Jedna z najlepších databánk na ZX Spectrum. Profesionálna obsluha cez ponukové menu. V cene je zarátaný podrobný tlačený manuál.

M.R.S. 199 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 (slov/čes) 119 Kčs
Program nadväzuje na známu sériu výukových programov, je však určený hlavne pre deti. Okrem textu vyučované výrazy aj zobrazuje !

SOUNDTRACKER 279 Kčs
Vysoko profesionálny program pre tvorbu trojkanálovej hudby na čipe AY-3-8912. Nenahraditeľný doplnok k zvukovému interface MELODIK.

TUITION 249 Kčs
Prepracovaný systém na výuku programovacieho jazyka BASIC. Obsahuje množstvo výukových lekcií a názorných praktických príkladov.

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 2 119 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 119 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 119 Kčs
Akčná hra s peknou plnofarebnou grafikou. Pomôžte nájsť punkerovi Fredovi sudy s vínom, ktoré pred ním schovala jeho neprajná žena.

JAMES BOND OCTOPUSSY 119 Kčs
Plnografická hra s prvkami hier adventure. Neohrozený agent 007 sa snaží odhaliť gang nebezpečných pašerákov vzácnych predmetov.

CRUX 92 119 Kčs
Logicko-akčná plnografická hra s námetom z oblasti SCI-FI. Kozmonaut musí potlačiť veľkú vzburu robotov na kozmickej základni.

PRVÁ AKCIA 149 Kčs
Akčná plnografická hra so zaujímavým námetom. Mladý policajt stojí pred zložitou úlohou: zneškodniť 10 teroristov, vylupujúcich banku.

PHANTOM F4 149 Kčs
Akčná plnografická hra s peknou grafikou. Špeciálne vycvičený člen protiteroristického komanda bojuje proti presile nepriateľov.

PHANTOM F4 II. 149 Kčs
Úspešné pokračovanie predošlej hry. Po oslobodení rukojemníčky sa musí náš hrdina prebojovať z nepriateľmi obsadeného ostrova.

MEGAMIX 1 AXONS, GALACTIC GUNNERS 119 Kčs
Prvý komplet dvoch hier s rovnakým námetom. Dve klasické SCI-FI vesmírne strielačky na jednej kazete za cenu jedného programu !

SHERWOOD 199 Kčs
Strategicko-akčná hra čerpajúca z legendy o zbojníkovi menom ROBIN HOOD. Hra predstavuje vrchol programátorského umenia na Didaktiku.

PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV 179 Kčs
Prvá časť z pripravovanej série veselých príhod svetobežníka mexičana PEDRA. Skvelou grafikou a prevedením pripomína sériu hier DIZZY.

PICK OUT 2 149 Kčs
Netradične spracované počítačové PEXESO s tromi sadami kariet. Hru môžu hrať dvaja hráči proti sebe, alebo jeden hráč proti počítaču.

ŠACH - MAT 149 Kčs
Prvý šachový program na Didaktik z domácej produkcie. Pri meraní síl s počítačom si môžete navoliť až 10 stupňov obtiažnosti hry.

KLIATBA NOCI 199 Kčs
Akčná hra s prvkami romantiky a horroru. Že o zábavu budete mať postarané, zaručuje názov firmy, ktorá ju vytvorila: MICROTECH SYSTEMS.

KOMANDO 2 199 Kčs
Akčná bojová hra s priestorovou grafikou. Úlohou vojaka je prebojovať sa cez 8 rádioaktívne zamorených území k pripravenej helikoptére.

program nie je k dispozícii na kazete

* program nie je k dispozícii na diskete

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

Objednávky posielajte na adresu: **ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15**

ULTRASOFT autorizovaný distribútor firiem OCEAN Ltd, DOMARK Ltd a GREMLIN Ltd uvádza na český a slovenský trh:

PONUKU NAJLEPŠÍCH PROGRAMOV NAJZNÁMEJŠÍCH SOFTWAROVÝCH FIRIEM Z VEĽKEJ BRITÁNIE

TITUL	SPECTRUM/DIDAKTIK KAZETA	SPECTRUM 128K KAZETA	C64 KAZETA	C64 DISK	AMIGA	ATARI ST	IBM PC
OCEAN SOFTWARE LIMITED							
A-Train	-	-	-	-	-	-	1489
Addams Family	-	399	399	599	969	969	-
Battle Command	-	-	-	599	969	-	1119
Cool World	-	-	399	599	969	969	1119
Darkman	-	399	399	599	929	929	-
Elf	-	-	-	-	929	929	1119
Epic	-	-	-	-	1119	1119	1299
España the Games '92	-	-	-	-	1119	1119	1299
F29 Retaliator	-	-	-	-	969	969	1299
Hook	-	-	399	599	969	969	1299
Hudson Hawk	-	399	-	-	-	-	-
Lethal Weapon	-	-	399	599	969	969	1119
Midnight Resistance	-	-	369	559	-	-	-
Parasol Stars	-	-	-	-	969	1119	-
Pushover	-	-	-	-	969	969	1119
Puzznic	399	-	-	-	-	-	1119
Rainbow Islands	-	369	369	559	-	-	-
Robocop 2	-	399	-	-	-	-	-
Robocop 3	-	-	-	-	969	969	1119
Robosport	-	-	-	-	1119	-	-
Sim Ant	-	-	-	-	1299	-	1299
Sim Earth	-	-	-	-	1299	-	1529
Simpsons	-	399	399	599	969	969	1119
Smash TV	399	-	399	599	969	969	-
Space Gun	-	399	399	599	-	-	-
Terminator 2	-	399	399	599	-	-	1119
Wild Wheels	-	-	-	-	-	-	1119
Wizkid	-	-	-	-	969	969	1119
WWF Wrestlemania	-	489	489	599	969	969	1119
WWF European Rampage	-	-	399	599	969	969	1119
2 Hot 2 Handle *(Kolekcia 4 hier za super cenu!)* Golden Axe, Total Recall, Shadow Warrior, Super off Road Racing	-	599	599	749	1119	1119	-
The Dream Team *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* Terminator 2, The Simsons, WWF Wrestlemania	-	559	559	749	969	929	1119
Game Set & Match 2 *(Kolekcia 10 hier za super cenu!)* N.Faldos Golf, I.Bothams Cricket, S.Davie's Snooker, Matchday 2, Supersprint, Basketmaker, Winter Olympiad, Superbowl, Track & Field, Champion Sprint,	489	-	489	669	-	-	-
Hollywood Collection *(Kolekcia 4 hier za super cenu!)* Robocop, Indiana Jones and Last Crusade, Batman the Movie, Ghostbusters 2	699	-	699	799	1199	1199	-
Ninja Collection *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* Shadow Warrior, Double Dragon, Dragon Ninja	399	-	399	599	799	799	-
Power Up *(Kolekcia 5 hier za super cenu!)* Altered Beast, Turrican, Chase HQ, X-Out, Rainbow Islands	599	-	599	749	1159	1159	-
Rainbow Collection *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* New Zealand Story, Rainbow Islands, Bubble Bobble	-	-	399	599	749	749	-
Sports Collection *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* Pro Tennis Tour, Run the Gauntlet, World Cup Soccer (Italia '90)	-	399	399	599	799	799	-
Superfighter *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* Final Fight, Pitfighter, WWF Wrestlemania	-	559	559	749	969	969	-
DOMARK SOFTWARE LIMITED							
3D Construction Kit 2.0	-	-	-	-	1659	1659	1659
AV 8B Harrier Assault	-	-	-	-	1329	1329	1329
Championship Manager	-	-	-	-	829	829	999
Columbus	-	-	-	-	-	-	999
Deluxe Trivial Pursuit	-	-	-	-	-	-	999
European Football Champ	-	-	-	-	859	859	-
Head to Head	-	-	-	-	1159	-	1329
International Rugby Challenge	-	-	-	-	859	859	929
Pitfighter	399	-	399	499	829	829	999
Prince of Persia	-	-	-	-	829	829	829
Rampart	-	-	369	499	859	859	-
Shadowlands	-	-	-	-	999	999	999
Super Space Invaders	-	399	399	499	829	829	999
Trivial Pursuit	-	-	-	-	659	659	-
PC Games Collection *(Kolekcia 5 hier za super cenu!)* Castle Master, Hard Drivin'2, Trivial Pursuit, MIG-29 Fulcrum, Escape from the Planet of the Robot Monsters	-	-	-	-	-	-	1329
GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED							
3D Tennis	249	249	249	369	499	499	-
Boxing Manager	249	249	249	369	499	499	-
BSS Jane Seymour	-	-	-	-	619	619	-
Cloud Kingdoms	-	-	-	-	499	499	-
Combo Racer	-	-	-	-	499	499	-
Daemonsgate - Dorovans Key	-	-	-	-	1499	1499	1659
Footballer of the Year 2	249	249	249	369	499	499	-
Horror Zombies	-	-	-	-	499	499	-
Impossamole	249	249	249	369	499	499	-
Jahangir Khan Squash	249	249	249	369	499	499	-
James Pond	-	-	-	-	499	499	-
Kid Gloves	-	-	-	-	499	499	-
Lotus 3 - The Ultimate Challenge	-	-	-	-	1079	1079	-
Lotus Esprit Turbo Challenge	249	249	249	369	619	619	-
Manchester United	249	249	249	369	619	619	749
Manix	-	-	-	-	499	499	-
Mindbender	-	-	-	-	499	499	619
Moonshine Racers	-	-	-	-	499	499	-
Narco Police	249	249	249	369	499	499	619
Nigel Mansell's World Champ.	459	459	459	689	1249	1249	1449
Premier Manager	-	-	-	-	1079	1079	1249
Resolution 101	-	-	-	-	499	499	-
Shadow of the Beast	249	249	-	-	-	-	-
Shoot'em up Construction Kit	-	-	299	369	619	619	-
Space Crusade	-	-	-	-	-	-	1249
Supercars	249	249	249	369	499	499	-
Supercars 2	-	-	-	-	619	619	-
Switchblade	249	249	249	-	-	-	-
Switchblade 2	-	-	-	-	619	619	-
Team Suzuki	-	-	-	-	499	499	-
Thunderstrike	-	-	-	-	499	499	619
Toyota Celica GT4 Rally	249	249	-	-	499	499	-
Ultimate Golf	-	-	299	369	619	619	749
Venus the Flytrap	-	-	-	-	499	499	-
Voodoo Nightmare	-	-	-	-	499	499	-
Zool - Ninja of the Nth Dimension	-	-	-	-	1079	-	-
Chart Attack *(Kolekcia 5 hier za super cenu!)* Lotus E.T.Challenge, Impossamole, Shadow of the Beast, Supercars, Ghouls & Ghosts	699	699	-	-	-	-	-

Všetky programy z ponuky dodávame v originálnej anglickej verzii. Objednávkový lístok nájdete na strane 38.
Veľkoodberateľom poskytujeme výhodné množstevné zľavy. Bližšie informácie získate na adrese: ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15

ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PROGRAMY Z PRODUKCIE FIRMY ULTRASOFT:

_ ks MANTRIK ANGLICKY	á 119 Kčs	_ ks STAR DRAGON	á 89 Kčs
_ ks MANTRIK- NEMECKY	á 119 Kčs	_ ks ATOMIX	á 89 Kčs
_ ks MANTRIK EDITOR-PROFESOR	á 119 Kčs	_ ks DOUBLE DASH	á 89 Kčs
_ ks ZX-7	á 149 Kčs	_ ks JET-STORY	á 89 Kčs
_ ks DATALOG 2 TURBO	á 199 Kčs	_ ks HEXAGONIA	á 89 Kčs
_ ks M.R.S.	á 199 Kčs	_ ks CESTA BOJOVNÍKA	á 119 Kčs
_ ks TEXT MACHINE	á 289 Kčs	_ ks SKLADAČKA	á 89 Kčs
_ ks SCREEN MACHINE	á 289 Kčs	_ ks NOTORIK	á 119 Kčs
_ ks DTP MACHINE UTILITY	á 259 Kčs	_ ks JAMES BOND OCTOPUSSY	á 119 Kčs
_ ks DTP MACHINE PROFESIONAL PACK	á 739 Kčs	_ ks CRUX 92	á 119 Kčs
_ ks BABY MANTRIK ANGLICKY	á 119 Kčs	_ ks PRVÁ AKCIA	á 149 Kčs
_ ks SOUNDTRACKER	á 279 Kčs	_ ks PHANTOM F4	á 149 Kčs
_ ks TUITION	á 249 Kčs	_ ks PHANTOM F4 II.	á 149 Kčs
_ ks F.I.R.E.	á 89 Kčs	_ ks MEGAMIX I AXONS, G. GUNNERS	á 119 Kčs
_ ks BUKAPAO	á 89 Kčs	_ ks SHERWOOD	á 199 Kčs
_ ks CHROBÁK TRUHLÍK	á 89 Kčs	_ ks PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV	á 179 Kčs
_ ks TETRIS 2	á 119 Kčs	_ ks PICK OUT 2	á 149 Kčs
_ ks LOGIC	á 89 Kčs	_ ks ŠACH - MAT	á 149 Kčs
_ ks RYCHLÉ ŠÍPY 1	á 89 Kčs	_ ks KLIATBA NOCI	á 199 Kčs
_ ks RYCHLÉ ŠÍPY 2	á 89 Kčs	_ ks KOMANDO 2	á 199 Kčs

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

....
Priezvisko Meno Ulica PSČ Miesto bydliska

☐☐☐☐☐/☐☐☐☐ .... 1993 .....
Rodné číslo Dátum Vlastnoručný podpis

ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO ORIGINÁLNE PROGRAMY Z PONUKY NA STRANE 37 (napíšte ktoré):

KS	TITUL	FORMÁT	KS	TITUL	FORMÁT

Programy ponúkame v týchto formátoch (správnu možnosť zapíšte do kolonky "formát"):

SPECTRUM 48K (DIDAKTIK)/KAZETA, SPECTRUM 128K/KAZETA, C64/KAZETA, C64/DISK, AMIGA, ATARI ST, IBM PC/3.5, IBM PC/5.25

....
Priezvisko Meno Ulica PSČ Miesto bydliska

☐☐☐☐☐/☐☐☐☐ .... 1993 .....
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
_ ks Cheat & Poke (finty do 750 hier)	á 95 Kčs

....
Priezvisko Meno Ulica PSČ Miesto bydliska

☐☐☐☐☐/☐☐☐☐ .... 1993 .....
Rodné číslo Dátum Vlastnoručný podpis

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

polročné predplatné (6 čísiel) magazínu BIT za cenu 150 Kčs.
ročné predplatné (12 čísiel) magazínu BIT za cenu 288 Kčs.

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

☐**12/91** ☐**4/92** ☐**5/92** ☐**6/92** ☐**7/92** ☐**8/92** ☐**9/92** ☐**10/92** ☐**11/92** ☐**12/92** ***(Označte krížikom ktoré)***

....
Priezvisko Meno Ulica PSČ Miesto bydliska

☐☐☐☐☐/☐☐☐☐ .... 1993 .....
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, P.O.Box 74, 810 05 BRATISLAVA 15***

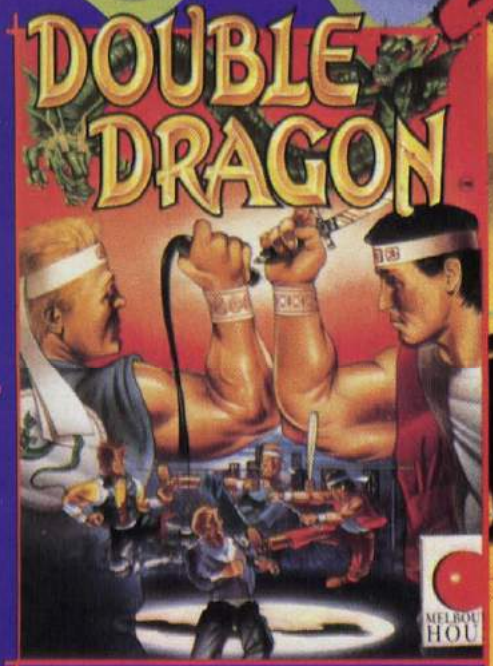
BIT
MAREC
1993

NAJSILNEJŠIA TROJICA V JEDNOM BALÍKU

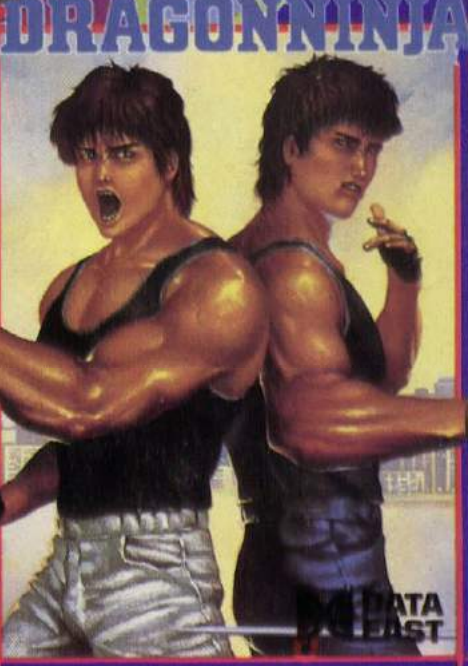
ADDICTED to fun

NINJA COLLECTION

SHADOW Warriors













ocean

DIDAKTIK
SPECTRUM 48K
COMMODORE 64
AMIGA & ATARI ST

ULTRASOFT

AUTORIZOVANÝ DISTRIBÚTOR: ULTRASOFT spol.s r.o., P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15, TEL. 07/498461

2-HOT 2-HANDLE

ŠPECIÁLNY BALÍK ŠTYROCH ZNÁMYCH AKČNÝCH HIER S NÁZVOM

Riot 2-Hot 2-Handle



ocean



ocean

SPECTRUM 128K
COMMODORE 64
AMIGA & ATARI ST

ULTRASOFT

AUTORIZOVANÝ DISTRIBÚTOR: ULTRASOFT spol.s r.o., P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15, TEL. 07/498461