4/93

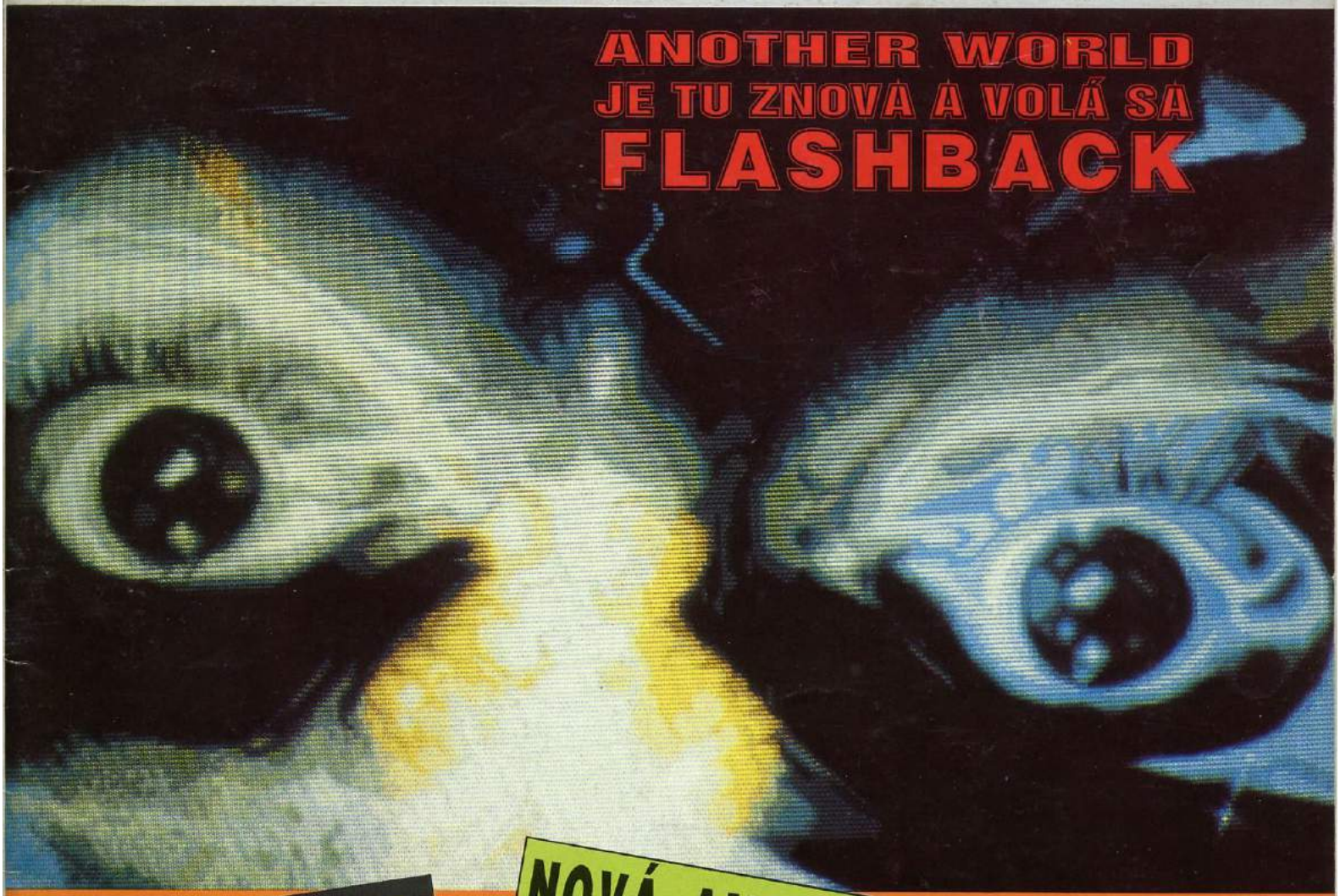
BiT

25 Sk
25 Kč

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



ANOTHER WORLD JE TU ZNOVA A VOLÁ SA FLASHBACK

KLIATBA NOCI
AKČNO-HORRÓROVÁ HRA

NOVÁ AMIGA 1200
NEUVERITEĽNÁ SILA 32-BITOVEJ TECHNIKY

NÁVODY KU HRÁM:
POTSWORTH, CAULDRON, ZORRO, CAPTAIN BLOOD, LEISURE SUIT LARRY 3

CHEAT MODUS PRE C 64
ALEBO AKO DOSIAHNUŤ NESMRTEĽNOSŤ

3D CONSTRUCTION KIT 2.0™

PRODUKT VIRTUAL REALITY

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.



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**



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



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.



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. 07/498461

OBSAH ČÍSLA 4/93

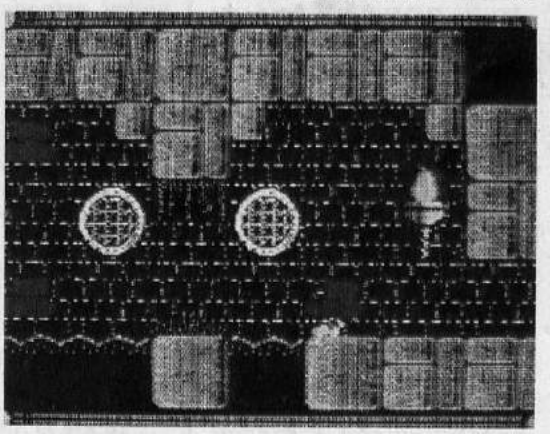
PRAVIDELNÉ RUBRIKY

04 Listáreň
05 Zo softwarových kuchýň
06 Prvá pomoc
07 Nové počítače ..... AMIGA 1200
10 Rozhovor s autorom ..... RUDOLF PRIEČINSKÝ
11 Rebríčky najúspešnejších hier
12 Návod ku hre ..... POTSWORTH (druhá časť), CAULDRON, ZORRO
16 Návod ku hre ..... LEISURE SUIT LARRY 3
17 Tipy a triky ..... CHEAT MODUS PRE COMMODORE 64
20 Poster ..... KLIATBA NOCI
23 Oprášené programy ..... XENON 2
24 Návod ku hre ..... CAPTAIN BLOOD (prvá časť)
28 Recenzia systémového programu ..... ARJ V2.30
30 Čo nás čaká (a neminie ?) ..... PEDRO 2
31 Súťaž ..... PRVÁ CENA: SEGA MASTER SYSTEM
34 Programujeme v strojovom kóde ..... INŠTRUKCIE PRE PRÁCU S PERIFÉRIAMI
35 Zázraky v Basicu ..... ZAUJÍMAVÉ EFEKTY PRE DIDAKTIK



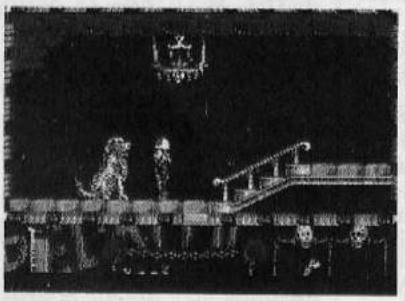
RECENZIE

14 GRELL & FALLA
15 SNARE
18 MURRAY MOUSE
26 3D STOCK CAR 2
27 TETROID



MEGA RECENZIE

08 FLASHBACK
32 KLIATBA NOCI



MAPY HIER

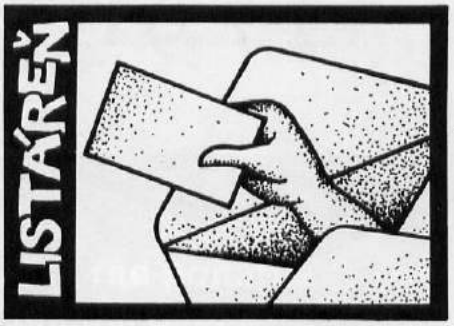
19 POTSWORTH (3)
22 POTSWORTH (4)



BIT

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

Vychádza ako mesačník, dvanásťkrát do roka. 19.číslo (4/93)
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.



AKO ANIMOVAŤ V BASICU?

NEPOSIELAJTE NÁM OBRÁZKY Z HIER!

KTORÝ 8-BITOVÝ POČÍTAČ JE NAJLEPŠÍ?

Vážená redakcia!

Mám počítač Didaktik M a už dlhšiu dobu programujem v BASICu. Vytvoril som už aj zopár hier, v ktorých som animoval najmä znaky UDG. Staré pozície znaku som vymazával pomocou medzery a preto mi znak pri pohybe premazával podklad, po ktorom sa pohybuje. Chcel by som vedieť, či sa dá v BASICu animovať znak UDG tak, aby nepremazával okolie. Dá sa to urobiť priamo v BASICu, alebo je potrebné použiť aj nejaký špeciálny program? Prosím poraďte mi.

Rasťo BOROŠ, PREŠOV

Treba vychádzať z toho, že sa dá všetko. Nikdy som to neskúšal, ale som presvedčený, že to ide aj v BASICu. Musíš si však uvedomiť, že vzhľadom na malú rýchlosť sa BASIC na takéto účely nepoužíva. Jedinou alternatívou je strojový kód, ale aj ten je často veľmi pomalý. No a čo sa týka premazávania okolia, presný postup Ti nepoviem, no fakt je, že premazávať sa bude vždy, bez ohľadu na to, či pracuješ v BASICu, alebo v niečom inom. Fígeľ je iba v tom, že to, čo sa premaže, treba bleskovo vrátiť naspäť. Pri animácii postavy v počítačových hrách túto činnosť nie je možné voľným okom postrehnúť.

Vážený ULTRASOFT!

Jsem vlastníkem ATARI 130 XE a Váš časopis se mi velice líbí. Pravidelně ho kupuji. Chtěl bych Vám do BITu poslat příspěvek s kompletním návodem ke hře SPY VS SPY 3. Návod jsem už spracoval, ale chtěl bych ho opatřit i fotografiemi, jak to děláte Vy. Ovšem je tady problém, protože nevím jak na to. Obracím se na Vás proto s prosbou, jak mám tyto obrázky udělat. Předem děkuji a přeji mnoho úspěchů.

Pavel KRAMNÝ, LUDGEŘOVICE

Nie je to žiadna veľká veda. Obrázky sa normálne fotografujú na farebný film, ale toto v žiadnom prípade od teba nežiadame. Na fotografovanie z monitora počítača treba odborníka, čo má drahý fotoaparát so stojanom a vie správne nastaviť clonu, osvit a vzdialenosť od obrazovky. Ak vieš fotografovať, možno by si to zvládol, ale dovolím si pochybovať, že vlastníš také drahé fotografické prístroje. Sú za tým aj iné problémy, napríklad ten, čo urobíš po vyfotografovaní troch obrázkov so zvyškom filmu, atď. Takže snahu oceňujeme a sme za ňu vďační, ale netreba situáciu príliš komplikovať. Posielaj nám iba texty so svojimi návodmi, prípadne aj s mapami a obrázky nechaj na nás.

Vážená redakce,

dočetl jsem se v časopise BIT, že ve hře CESTA BOJOVNÍKA mohu jít jen dvě obrazovky vlevo a jednu vpravo. Rád bych věděl, jestli je to pravda, protože mám o tuto hru zájem. Předem děkuji.

Petr KIR, FRÝDEK - MÍSTEK

To nie je pravda. V Ceste Bojovníka je toľko obrazoviek, že ťa z nich veľmi rýchlo prejde chuť na bitku. Treba viac čítať recenzie a návody, v ktorých je spravidla viac pravdy o hre, ako v otázkach pre Prvú pomoc.

Milá redakcia BITu,

máme doma počítač PP06. Chcel by som sa naučiť programovať v BASICu. V operačnom systéme máme súbor GWBASIC.EXE s verziou 3.23. Poraďte mi prosím, kde by som mohol zohnať príručku na programovanie tohto jazyka, alebo podobný program aj s príručkou.

Pavol FÁBRY, SLOVENSKÁ ĽUPČA

Operačný systém MS-DOS sa dodáva spolu s knižkami v angličtine. Jedna z tých knižiek je GW BASIC. Viem, prečo ju ty nemáš. Máš ukradnutý MS-DOS, tak by som Ti mohol teraz alibisticky poradiť, aby si si išiel ukradnúť aj knižku ku GW BASICu. No ja mám pochopenie, preto Ti poradím. Ja sám túto knižku nemám, ale pamätám sa, že na niektorých vysokých školách sa GW BASIC vyučoval. Samozrejme, že k tomu museli existovať aj príslušné skriptá, aby sa študenti mali z čoho učiť. Skús si zistiť autora skrípt, skús navštíviť knižnice pre vysokoškolákov (napr. Slovenská technická knižnica, Univerzitná knižnica), skús navštíviť predajne skrípt priamo na fakultách s technickým zameraním. Netvrdím, že to budú všetky uvedené inštitúcie mať, ale som si istý, že niektorá z nich určite. Poslednou možnosťou je urobiť si XEROXovú kópiu originálnej príručky. Je to však dosť drahé (pokiaľ mamička nerobí v rozmnožovni) a nie je to po slovensky. Existujú aj iné podobné programy, napríklad Turbo Basic od firmy Borland a môžeš si byť istý, že ak si ho kúpiš, dostaneš k nemu aj príručku. Ak ho len tak skopíruješ, budeš príručku k nemu zháňať možno ešte ťažšie, ako ku GW BASICu.

Vážená redakcia BITu,

mám pre Vás jednu otázočku. Chystám sa kúpiť 8-bitový počítač, aj keď viem, že to nie je perspektívne. Chcem si kúpiť taký počítač, ktorý by mal kvalitnú klávesnicu, dobré grafické možnosti, skrátka 8-bitový počítač najvhodnejší na hry. Uvažujem tiež o kúpe počítača, na ktorý v súčasnosti tvorí dostatok softwarových a hardwarových firiem. Takže ktorý počítač si mám kúpiť? Ktorý je najlepší? AMSTRAD CPC 464, SHARP MZ 800, COMMODORE 64, DIDAKTIK M, ATARI XL/XE? A ktorý počítač by ste mi nedoporučovali kupovať? Za odpoveď vopred ďakujem.

Michal POLIAK, ILAVA

Už veľmi dlho sa snažím ľuďom vysvetliť, že by 8-bitové počítače nemali kupovať. Pomer ceny k výkonu je u nich natoľko nepriaznivý, že tých niekoľko tisíc, o ktoré sú lacnejšie oproti 16-bitovým počítačom, rozhodne nestoja za to. Tu nie je pomer 1:2 tak, že 8+8=16. Tu je treba vidieť, že 64kB RAM (8-bit) je oveľa menej, než 640kB, alebo 1MB RAM (16-bit). Takisto je treba vidieť, že 7kB VideoRAM (8-bit) je oveľa menej, než 256kB alebo 512kB VideoRAM (16-bit). A to už sú celkom iné pomery, však? Tam už aj cena za počítač dostáva úplne iné rozmery. Som presvedčený o tom, že keby aj tí ľudia, ktorí nemajú peniaze, videli do tejto problematiky, určite by od kúpy 8-bitového počítača upustili. Dnes je totiž situácia taká, že už ani 16-bitové počítače nemajú perspektívu. Nuž ale keď to musí byť, z uvedených počítačov by som si vybral Commodore 64, ktorý je podľa mňa najlepšou momentálnou alternatívou. Je naň dostatok hier, má dobré zvuky a technologicky je najlepšie zvládnutý. Ako druhý v poradí je Didaktik M. Je lacný a je naň množstvo hier ešte so starého ZX Spectra. U nás je 'vďaka' Didaktiku Skalica najrozšírenejším domácim počítačom a vďaka ULTRASOFTu je tu záruka tvorby nových hier. Atari XE/XL má lepšiu technológiu, ako Didaktik M, ale výber hier má už v súčasnosti veľmi neuspokojivý. Hoci AMSTRAD CPC 464 je lepšou alternatívou, ako ATARI XE/XL a Didaktik M, u nás je málo rozšírený. Preto sú hry na tento počítač takmer nedostupné. SHARP MZ 800 by som si rozhodne nekúpil, pretože hry má prerobené väčšinou zo ZX Spectra a tiež je málo rozšírený. Rozhodnúť by si sa mal medzi dvomi alternatívami: Didaktik M a Commodore C64. Didaktik je lacnejší, má dostatok hier, ale nie je zďaleka tak kvalitný, ako Commodore 64. Ja by som skôr vsadil na zahraničnú produkciu. Ak Ti ale môžem radiť, nekupuj nový 8-bitový počítač. Daj prednosť kúpe na inzerát, lebo tak kúpiš prakticky to isté za oveľa nižšiu cenu. Je pravdepodobné, že takto získaš lacno aj disketovú jednotku, joystick a nejaké programy.

To je celá moja odpovedička na Tvoju otázočku.

- yves -

FOOTBALL MANAGER 3 EŠTE NEZNAMENÁ VÍŤAZSTVO

DRACULA A FRANKENSTEIN SA OPÄŤ VRACAJÚ

KICK OFF 3 NEBUDE!



❒ Firma ADDICTIVE konečne dokončila dlho očakávaný program FOOTBALL MANAGER 3. Čo myslíte, je to posledné slovo v kategórii 'Futbalové manažéry'? Nie! Posledné slovo v kategórii 'Futbalové manažéry' je 'manažéry'. Inak, napriek určitým pozitívnym vlastnostiam, je FOOTBALL MANAGER 3 programom, ktorý nevychádza z tieňa svojho predchodcu. Možno je to aj tým, že firma zverila programovanie príliš mladému programátorovi. FOOTBALL MANAGER 3 sa predáva na kazete tak, že z jednej strany je nahratá verzia pre ZX Spectrum a z druhej verzia pre AMSTRAD CPC 464. Cena bola stanovená na nekresťanských 11 libier.

❒ BEYOND BELIEF sa pokúsili vo svojej novej hre HANDS OF STONE uplatniť pozitívne momenty z najlepších doterajších bitkárskych hier. S obtiažnosťou to však značne prehnali, pretože hra je príííliš ťažžžká...

❒ Svoju svetlú chvíľku zrejme prežíva firma ZEPPELIN, pretože ich nová hra INTERNATIONAL TENNIS je pomerne dobrá a predáva sa iba za 4 libry.

❒ O nepodarenú napodobeninu Commanda sa pokúsila firma HI-TEC. Ich nedávno dokončená hra BLAZING THUNDER je však žalostne jednotvárna a mizernej kvality.

❒ CODE MASTERS sa pokúsili o napodobeninu Wrestlemanie. Ich produkt WRESTLING SUPERSTARS však trocha zaostáva za očakávaním. Z posledných noviniek Codies (ako ich familiárne volajú v Anglicku), je jednoznačne najkvalitnejšou a najkrajšou hrou ROBIN HOOD: THE LEGEND QUEST.

❒ NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX bol načasovaný presne na záver sezóny Formule 1, kedy majstrovský titul získal angličan Nigel Mansell. Verím, že firma GREMLIN tento fakt speňaží, ale vedzte, že LOTUS 2, VROOM a F1 GRAND PRIX sú oveľa lepšie programy ako tento.

❒ Firma ICE naprogramovala veľmi solídnu strieľačku, ponášajúcu sa na GREEN BERET. Volá sa FIRE FORCE a je v nej veľmi veľa rôznych levelov.

❒ Priaznivcom dvojrozmerných akčných hier vyšla v ústrety firma TEAM 17, ktorá nedávno dala do predaja hru ASSASIN. Má geniálnu grafiku a fantastickú hudbu.

❒ Najlepším titulom od firmy VIRGIN je momentálne adventúra KGB, ktorú všetkým odporúčam. Veď kde už dnes uvidíte pracovňu so súdruhom Leninom (ktorý je údajne večne živý) na stene? Aj obrázky z nádhernej, slnkom zaliatej Moskvy nie sú na zahodenie. V našich novinách sa zábery z tohto prekrásneho mesta už dlhší čas takmer neobjavujú. A keď sa aj objavia, je to vtedy, keď tam demonštrujú otrhaní a hladní občania. Ale to sem vlastne ani nepatrí, lebo v KGB uvidíte, ako sa má správne budovať komunizmus, beztriedna spoločnosť a materiálny blahobyt aj pre chudákov.

❒ Ďalším podareným nápadom firmy VIRGIN je hra MOTÖRHEAD. Áno, viem, že tento názov poznáte. Pretože MOTÖRHEAD je tá najtvrdšia a najbláznivejšia hevymetalová skupina všetkých čias. Zaiste už viete, že taký hnusný "ksicht", ako má ich spevák LEMMY, sa nevidí každý deň. Hra je veľmi lacná (stojí iba 16 libier), je v nej veľa motoriek, sekier, bitiek a všetkého, čo k tomu ich streštenému heavy metalu patrí.

❒ Páči sa Vám SENSIBLE SOCCER? Ak áno, potom Vás iste poteší informácia, že firma RENEGADE vydala reedíciu tejto hry s názvom SENSIBLE SOCCER 92/93. Sú tu všetky posledné zmeny pravidiel a nechýba ani aktualizácia mien hráčov pre túto sezónu.

❒ Dracula, Frankenstein, Mummy, Wolfman a mnoho ďalších 'monštier' nájdete v pripravovanej hre OFFICIAL UNIVERSAL MONSTERS. Pripravuje ju - no hádajte kto? Ak tvrdíte, že OCEAN, máte pravdu. Na túto trojrozmernú hru OCEAN zakúpil licencie od filmovej spoločnosti UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. Táto spoločnosť vlastní autorské práva na filmy a názvy postáv, ktoré v týchto filmoch boli. Bez zakúpenia autorských práv by sa žiadne z monštier do hry nesmelo dať. Pre zaujímavosť uvediem názvy filmov, z ktorých postavy pochádzajú. Sú to: THE BRIDE OF FRANKENSTEIN (1935), THE CREATURE FROM THE BLACK LAGOON (1982), DRACULA (1931), FRANKENSTEIN (1931), THE MUMMY (1932) a THE WOLF MAN (1941). Hra UNIVERSAL MONSTERS bude vo verziách pre Amigu a Atari ST.

❒ MILLENIUM zadalo svojim programátorom úlohu naprogramovať hru JAMES POND 3 - OPERATION STARFISH. Chris SORREL robí grafiku a strojový kód, zatiaľ čo Richard JOSEPH programuje hudbu a zvukové efekty. Zo série PONDov by malo ísť o najlepší výtvor, musím však zdôrazniť, že sú to hry určené tým najmenším hráčom.

❒ Ak hrávate HUMANS, máte sa na čo tešiť. Firma MIRAGE totiž pripravuje nový datadisk k tejto hre s názvom HUMANS - THE JURASSIC LEVELS.

❒ Prekvapujúca správa prišla z firmy ANCO. Dlho očakávaný futbalový program KICK OFF 3, ktorý programoval DINO DINI, firma ANCO nedostane. DINI sa dohodol s firmou VIRGIN, ktorá mu zaplatila za hru viac. Je tu však jeden problém. Firma ANCO financovala projekty KICK OFF 1 a KICK OFF 2. Má teda autorské práva na značku KICK OFF. Znamená to asi toľko, hra KIKC OFF 3 sa bude volať inak. VIRGIN navrhuje použiť názov GOAL. Takže ak sa stretnete s hrou GOAL, spomeňte si, že to je vlastne KICK OFF 3 so zmeneným názvom. Či sa niekedy dočkáme inej hry, ktorá názov KICK OFF 3 naozaj ponesie, to je zatiaľ vo hviezdach.

❒ Firma PSYGNOSIS výnimočne naprogramovala aj logickú hru a predstavte si, že s rajčinou v hlavnej úlohe. Alebo lepšie povedané s rajčinom, pretože je mužského rodu a volá sa Bill. Hra dostala názov BILL'S TOMATO GAME. Takže ak sa stanete paradajkou, dúfajte, že sa z vás stane málo slaný kečup!

- yves -



CIRKUS V HRE INSPECTOR GADGET

PODRAZ V PODRAZE 3

NÁVODY NA PYJAMARAMA A NAVY MOVES 2

OTÁZKY

4151: Vlastním počítač Commodore 64. Môj problém spočíva v hre KARATEKA. Keď v treťom leveli zostúpim zo schodíkov a zbijem tam nepriateľa, neviem sa dostať do druhej miestnosti. Keď sa blížim k prechodu (vyzerá ako diera bez dverí), neviem tade prejsť. Stále ma to odhadzuje. Každá správa je vítaná! Ďakujem.

Kristián JURIŠ, SENEC

4152: Mám hru UNIVERSAL HERO a počítač ATARI 130 XL. V tejto hre som podľa plánu uverejnenom v BITe došiel až k počítaču, kde som napísal heslo. No potom to už nejde ďalej. Neviem, čo mám stlačiť. Za odpovede vopred ďakujem.

Martin BLAŠKOVIČ, BRATISLAVA

4153: Vlastním počítač Commodore 64 a neviem si poradiť s niektorými hrami:

a) V INSPECTOR GADGET chodím stále dookola v nejakom cirkuse a neviem cieľ hry.

b) Nepoznám cieľ hry MANDROID.

c) Neviem hrať CITY HALL 007.

d) Neviem hrať JACK THE NIPPER 2.

Ďakujem za odpovede a zostávam s pozdravom.

Ivan KURILLA, BRATISLAVA

4154: Vlastním počítač ATARI 65 XE a hru NEVERENDING STORY. Bohužiaľ, neviem ju dohrať. Vždy nájdem koňa, kožu, kameň, jedlo, roh, ale neviem ich použiť. Ako mám postupovať?

Michal MASICA, KOŠICE

4155: Vlastním Didaktik Gama a hru LORDS OF CHAOS. Najde se někdo, kdo mi poradí, co mám dělat ve třetím dílu této hry?

a) Jak se dostanu ke zbraním v skleněných nedobytných krychlích?

b) Jak se dostanu z kouzelných plamenů, když vezmu diamant?

c) Kde je Ragaril a jak ho zabít (je-li to těžké)?

d) Jak se dostanu k PORTALu (východu)?

Za odpovědi předem moc děkuji.

Milan JAROŠ ml., VARNSDORF

4156: Mám Didaktik Gama a velký problém s kódem v logické hře PODRAZ 3 od Františka Fuky. Když se jako COLEMAN dovolám na ministerstvo vnitra USA, je na mně požadován kód, který je zakódován vždy v pěti dvojicích čísel - pokaždé v jiných. Předem děkuji za radu.

Tomáš JERMAN, PCHERY

4157: Mám Didaktik Gama. Rád bych věděl, jestli jde ve hře ELITE nějakým způsobem naložit náklad ze zničené lodi a jak lze zvětšit nákladový prostor lodi z 35 t na víc. Děkuji za radu.

Robert MAHNIG, PRAHA

4158: Vlastním počítač Commodore 64 a mám následující problémy:

a) Ve hře ROBOCOP 2 nevím, jak postoupit z druhého levelu do třetího.

b) Nevím, co je cílem ve hře ELVIRA 2.

c) Má někdo nekonečné životy u hry TURRICAN, nebo nějakou fintu, jak nahrát další level?

Petr BERÁNEK, SVOJNICE

ODPOVEDE

6071: Návod na NAVY MOVES 2 - V této hře je zapotřebí nejdříve zjistit kódy důstojníků a potom pomocí počítače zničit atomovou ponorku. Kódy zjistíme tak, že odstraníme důstojníky a prohlédneme si jejich doklady (buďto si vezmeme lékárničku, nebo dáme vpravo a zmáčkneme FIRE - napíše se kód). Pomocí těchto kódů můžeme u jakéhokoliv zapnutého počítače zadat tyto hesla: STOP MOTORS (zastavit motory) a ENERMY (vynořit). Potom se musíte dostat do spodnější chodby, která vede pod reaktor (pořád vlevo až na konec chodby). V místnosti před reaktorem jsou však dveře (přepážka) a před ní zapnutý počítač. Zde zadejte OPEN DOOR (otevři dveře) a vejděte až na konec místnosti. Tam vložte dynamit pod reaktor a zbývají dvě minuty na útěk. Ještě jednou použijte ten samý počítač a zadejte heslo TRANSMID (zpráva) - OABER BYAMT (úkol splněn) a poté pospíchejte pořád nahoru, až se dostanete na palubu ponorky. Přeběhněte ji tam a zpátky a připlave pro Vás ponorka. A kdo se dostane až sem, ten si vychutná nejdřív explosi ponorky a poté závěrečný obrázek.

Michal OPATŘIL, RÁJEC - JESTŘEBÍ

9096: Sotva vezmeš Svatý Grál, ozve se cvaknutí a ze západu začne téci voda a přilézají hejna krys. Krysy zažene kočka (získáš ji v přístavu na rybu z popelnice - viz BIT 12/92, odpověď 8088). Pak hned musíš jít na západ. Tam spadneš do řeky, která Tě odnese k moři, kde Tě zachrání Rodrigo. Tím jsi hru vyhrál. S pozdravem

Pavel CIKNER, PRAHA 10

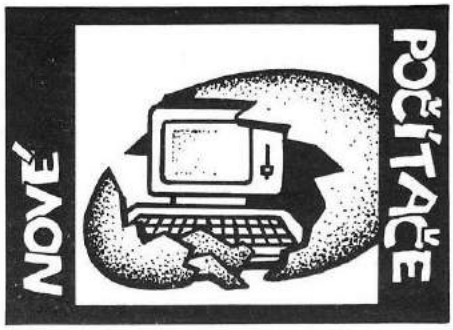
C123/1: PYJAMARAMA: Vezmi prázdné vědro a naplň ho v koupelně vodou. S plným džberem jdi do místnosti s klepítky a vyměň si ho za prázdný kanystr. Teď musíš kanystr naplnit. Vezmi si trojúhelníkový klíč, který leží u rakety. Vlez do výtahu a rozsviť lampu č. 1. Za prvními dveřmi vpravo je pumpa. naplň kanystr. Abys mohl odletět na Měsíc, musíš mít nabitý laser. Vezmi libru a v automatu ji rozměň na jednu penci. S penízkem vejdi na záchod. Zde vezmi kladívko a vyměň ho ve výtahu za hasící přístroj. Výtah vydrží jen čtyři vstupy a výstupy, proto musíš vždy přepnout šipku LIFT na ON. Jeď do prvního patra a vejdi do vzdálenějších dveří vpravo. Vylez na bedny ve skladišti a vyskoč oknem ven. Jdi pořád dál do další místnosti. Dej se vpravo přes oheň - hasící přístroj Tě ochrání. Spadneš a jdi rychle vlevo pro klíč. Hasící přístroj tu nech. Přejede Tě koule a přijdeš o jeden život. Dej se doleva. Klíč Ti otevře dveře, kde je laser. Nyní jdi do výtahu. Musíš mít u sebe laser a trojúhelníkový klíč. Jeď do 1.patra, projdi prvními dveřmi vpravo, jdi dál kolem pumpy, do další místnosti a rychle vyskoč na stůl s baterií, než spadne závaží. Laser bude ihned nabitý. Vyjdi dolním východem. Vezmi plný kanystr a laser. Leť na Měsíc. Alieni Ti již nebudou v cestě překážet. Laser nech na Měsíci a leť zpět na Zemi. Opět naplň kanystr. Vezmi si řidičák a vyměň ho za svazek klíčů. Se svazkem klíčů skoč na zábradlí v pokoji s pohyblivou podlahou. Sjedeš dolů a získáš helmu. Najdi průkazku do knihovny a vyměň ji za knihu. V knihovně projdi skrze levitující knihy. Vezmi nůžky. Skoč na šipku s nápisem HELP. V místnosti s balónkem se objeví bedna. Balónek Tě vynese vzhůru. Přeskákej na druhou stranu a seber klíč. V kuchyni si vezmi magnet. Vrať se na Měsíc a do magnetického zámku vlož magnet. Vezmi klíček a leť na Zem do místnosti se spáčem. Dotkni se klíčkem budíku...

David HREHA, TÝN NAD VLTAVOU

1127: Sekerou rozbiješ skleněnou kouli. V tekutině namočíš jehlu, kterou píchneš draka. Usekneš mu hlavy a dáš je psovi.

Jan KUČERA, LULEČ





AMIGA 1200

COMMODORE

Najväčšou novinkou konca roka 1992 u firmy Commodore je nový typ Amigy. Tento počítač dostal typové označenie AMIGA 1200. O pripravovanom novom type Amigy sa toho vopred veľa nevedelo. Keďže je už v predaji, môžeme Vám podať podrobnejšie informácie.

Starý procesor Motorola 68000, ktorý bol v Amigách 500, bol nahradený novým, rýchlejším typom 68020. Procesor 68020 už má 32-bitovú architektúru. Kapacita pamäte RAM sa zdvojnásobila na 2MB. Pamäte sú osadené 32-bitovými čipmi. Staré zákaznícke čipy (Paula, Agnus a Denise) boli nahradené čipmi, ktoré boli použité v Amige 4000 (Paula, Lisa a Alice). Na rozdiel od Amigy 600 má Amiga 1200 numerický keypad, aký bol v Amige 500. Výstup na prídavné zariadenia (expansion port) je zhodný s Amigou 600. Grafika je 24-bitová a paleta farieb je vďaka tomu až 16777216. Naraz môže byť z tejto palety zobrazených 256 farieb, čo je počet zhodný s VGA kartou na počítačoch IBM PC. Commodore tak vyrovnali náskok PC, avšak s vyše trojročným oneskorením. Najzaujímavejším hľadiskom je cena. V Británii stojí tento počítač 399 libier, teda iba o 100 libier viac, ako Amiga 600. Prvé kusy sa predali v Londýne 21. októbra 1992. Na predvianočný britský trh však bolo vyrobených iba 30 tisíc kusov.

A ako sú na tom tvorcovia programov pre Amigu 1200? Electronic Arts už majú hotovú 256-farebnú verziu grafického programu DeLuxe Paint 4-AGA. Gremlin a System 3 dokončili nové verzie svojich hitov ZOOL a PUTTY. Na nových hrách pre Amigu 1200 pracujú aj firmy Mindscape, Microprose, Ocean a Psygnosis.

Evidentne najväčším prínosom Amigy 1200 je nový hardware. Umožňuje dosiahnuť väčšie rýchlosti a lepšiu grafiku. Procesor 68020 má taktovaciu frekvenciu 14.19 MHz, čo je takmer dvakrát viac než 7.14 MHz u Amigy 500. Aj HAM mód má svoj nový a lepší ekvivalent. Dokáže naraz zobraziť až 262,144 farieb na obrazovke, zatiaľ čo na Amige 500 to bolo iba 4096.

Starou bolesťou všetkých počítačov Amiga bola vzájomná nekompatibilita jednotlivých typov. Spomeňme si na nedávne problémy s Amigou 500+, ktorá nebola úplne kompatibilná s Amigou 500. Neexistencia numerického keypadu na Amige 600 bola ďalším zdrojom problémov. O nekompatibilite uvedených typov s Amigami 2000, 3000 a 4000 ani nehovorím. Tie sú však málo rozšírené, tak to azda nie je až natoľko podstatné. Problémom s kompatibilitou sa nevyhla ani Amiga 1200. "Aká je kompatibilita s Amigou 500?", opýtali sme sa Kellyho Summera, hlavného manažéra firmy Commodore UK. "Pravdepodobne 60 percent", odvetil. "Je to spôsobené novým spôsobom adresovania pamäte a novými grafickými módmi". Veľmi nás zaujímalo, ako je na tom s kompatibilitou svojich hier najväčšia britská softwarová firma, OCEAN. Preto sme sa spojili aj s programovým manažérom OCEANu, Colinom Gordonom. Povedal nám toto: "Testovali sme všetky naše hry pre Amigu, ktoré sme vydali za posledný rok a pol. Nefungovali iba dve. Ak Vás to zaujíma, sú to EPIC a WWF WRESTLEMANIA". Colin verí, že u Wrestlemanie ide o jednoduchý problém, ktorý čoskoro vyriešia. Horšie to je s EPICom, pretože zatiaľ nevedia, prečo nefunguje.

Čo k tomu všetkému povedať? Amiga 1200 je vďaka svojej nízkej cene určená pre mládež. Je to stroj na počítačové hry, ako aj na systémové programy. Všetko je ešte iba v začiatkoch, preto je veľmi ťažké odhadnúť, či sa tento počítač výrazne presadí. Musíme si všimnúť, že ani Amiga 500+, ani 600 už nezopakovali úspech slávnej päťstovky, ktorej počet sa v Británii odhaduje na 1.3 až 1.4 milióna. Veľmi pozitívne treba hodnotiť technické zlepšenia Amigy 1200. Je tu rýchlejší blitter, počet hardwarových sprajtov sa zväčšil zo 16 na 64, je tu lepší scrolling a vyšši počet farieb. Zlepšil sa aj zvuk, ktorý je teraz plne 16-bitový. Takže si počkáme, ako sa bude Amiga 1200 predávať. Keď sa ich veľa predá, bude na ňu aj veľa programov. Potom to určite bude počítač zaujímavý aj pre náš trh.

- yves -

RECENZIA MEGA

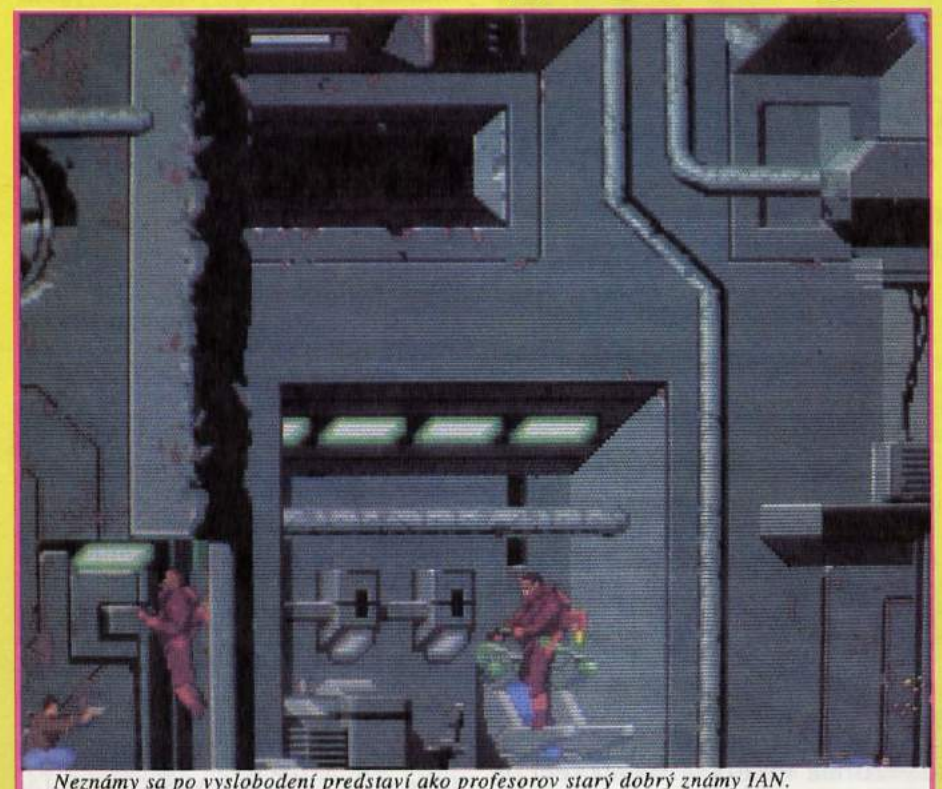


Prales cudzej planéty je plný mimozemšťanov a ich ochranných zariadení, preto treba byť nanajvýš obozretný.

FLASHBACK

DELPHINE SOFTWARE

Keď som v čísle 7/92 písal megarecenziu na program Another World a želal som si, aby sa táto skvelá hra dočkala pokračovania, nevedel som, že sa moje prianie tak rýchlo splní. Firme Delphine Software sa po veľkom úspechu, ktorý s Another Worldom zožala, zrejme na poli akčných hier zapáčilo, takže zhruba pol roka po uvedení tejto hry na trh prichádzajú s jej voľným pokračovaním s názvom FLASHBACK. Keby som mal túto hru charakterizovať jednou vetou, povedal by som, že to je remix toho najlepšieho z hier FUTURE WARS a ANOTHER WORLD. Niektoré zvukové efekty (metro, teleport) sú dokonca z prvej spomenutej hry priamo prevzaté. Hra je navyše okorenená priehrštím nových originálnych nápadov. Postavička hlavného hrdinu je trocha menšia, ale zato podstatne lepšie rozanimovaná. Myslím si, že jej animácia by dokonca zniesla porovnávanie s animáciou princa v hre PRINCE OF PERSIA, ktorá bola doteraz považovaná za najlepšie počítačové prevedenie pohybu postavy. V hre nechýba ani už osvedčený systém kódov, ktoré sa vypisujú vždy po prejdení určitej časti hry. To znamená, že keď hru (ktorá sa skutočne nedá prejsť za jeden večer) dohráte napríklad do polovice, stačí si zapísať príslušný kód a na druhý deň začínate až z levelu, v ktorom ste včera skončili. K tomotu systému kódov pribudli dve nové zlepšenia na čiastočné zníženie obtiažnosti, bez ktorých by sa hra



Neznámy sa po vyslobodení predstaví ako profesorov starý dobrý známy IAN.

určite vyhrať nedala. Prvé zlepšenie spočíva v stojanoch s nápisom SAVE. Pri týchto stojanoch je možné uložiť si rozohranú medzipozíciu v rámci jednotlivých levelov. Ale pozor! Pozícia sa neukladá na disk, ale iba do pamäte, takže počítač si pamätá pozíciu iba do jeho najbližšieho vypnutia. Napriek tomu však tieto stojany podstatne uľahčujú hru a zväčšujú šancu dostať sa na koniec najbližšieho levelu. Druhé zlepšenie spočíva v ďalších - "dobíjacích" stojanoch, ktoré nahrádzajú "dobíjacie" miestnosti z Another Worldu. V týchto stojanoch si na rozdiel od "dobíjacích miestností" neobnovujeme náplň pištole, ale zvyšujeme energiu ochranného štítu. Jeho počiatočná hodnota je 3 a maximálna po nabití v stojane je 4. Po každom zásahu nepriateľa táto hodnota klesá a keď dosiahne nulovú hodnotu, najbližší zásah nás určite skolí, pretože už "tne do živého". Pištoľ dobíjať netreba, jej zásobník je nevyčerpateľný. Je však zaujímavé, že sa autori od modernej laserovej pištole vrátili k "starej dobrej" mechanickej zbrani na klasické výbušné náboje. Pohyb s pištoľou a streľba z nej sú tiež precízne rozanimované a to až do takých detailov, že vidno nábojnice vyletujúce z uzáveru a dym vychádzajúci z miesta, kde sa zaborila guľka. Obidva druhy stojanov sú rozmiestnené po hracej ploche veľmi premyslene tak, aby uľahčovali postup vpred, ale iba natoľko, aby sa hra nestala príliš jednoduchou.



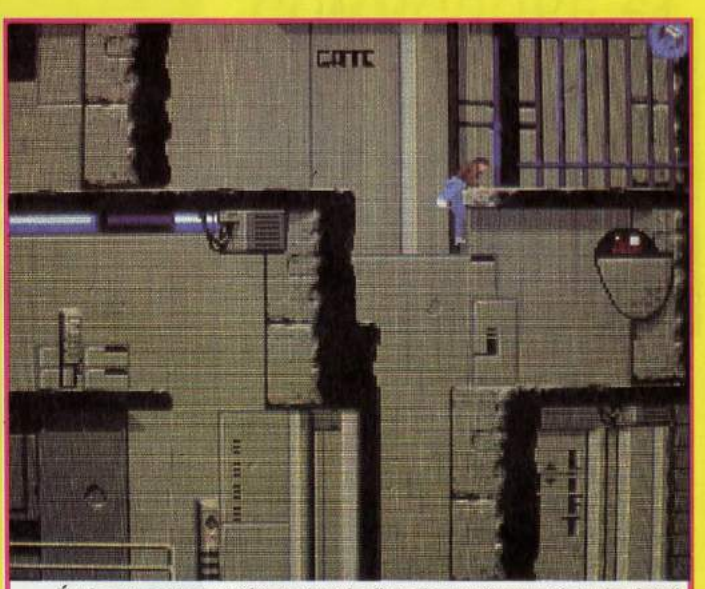
Celý príbeh začína nepríčetným útekom nášho hrdinu - mladého vedca zo zajatia mimozemšťanov. Ako sa doňho dostal, to si nepamätá, ale vie, že to nejako súvisí s výskumom, na ktorom pracuje. Vedec uteká zo všetkých síl, pretože vie, že beží závod so smrťou. Dvaja strážcovia, ktorých nepozornosť pred chvíľou využil, sa snažia napraviť svoju chybu a lúče z ich laserových pušiek roztavujú podlahu na miestach, kde ešte pred chvíľou stála profesorova noha. Profesor vbehne do prvých dverí, ktoré sa mu postavia



Veža smrti bude asi tvrdým orieškom aj pre tých najostrieľanejších hráčov.



Rodná planéta Zem je už tiež plná militantných mimozemšťanov.



Útek z väzenia je ťažký, najmä keď profesor ešte nemá svoju zbraň.

do cesty, zablokuje otvárací mechanizmus a rozhliadne sa po okolí. Šťastnou náhodou sa dostal práve do hangáru, v ktorom stojí aeromotorka. Vedec bez zaváhania na ňu vysadá a vyráža na plný plyn vpred do neznáma. Strážcovia medzitým rozrazia zatarasené dvere hangáru. Zatiaľ čo jeden vypáli po miznúcej motorke ešte niekoľko dávok, druhý už štartuje bojovú stíhačku. Ako správne predpokladajú, proti nej slabá aeromotorka nemá šancu. Po krátkej naháňačke profesora dobehnú a zostrelia. Pre istotu ešte svetlometom prekrižujú prales a keď zbadajú iba dymiace sa trosky lietajúceho stroja bez najmenších známok života, odlietajú spokojní preč. Náš hrdina však šťastnou náhodou pád prežil a v šere džungle cudzej planéty sa pomaly preberá z bezvedomia...

1. LEVEL - V PRALESE

Neďaleko od miesta svojho pádu profesor nájde holografickú kocku, na ktorej je záznam, ktorý mu trochu vysvetlí, ako sa ocitol v tejto zapeklitej situácii. Avšak to podstatné si ešte stále nevie vybaviť. Prales nie je taký pustý, ako sa zdá na prvý pohľad. Je to pravdepodobne predmestie nejakej väčšej aglomerácie. Keď sa profesorovi podarí postrieľať asi tucet mimozemšťanov a strážnych robotov, dostane sa k neznámemu zranenému pozemšťanovi. Ten mu za teleportovací prístroj, ktorý profesor cestou nájde, dá identifikačnú kartu, ktorá mu otvorí cestu ďalej. Po prekonaní ďalších pásiem strážených mimozemšťanmi, robotmi a dômyselnými technickými zariadeniami sa dostane až k okraju veľkej priepasti. Tu mu obchodník za okrúhlu sumičku v tuzemskej mene (CR=Credits=Kredity) predá antigravitačný prístroj, s ktorým už spokojne môže skočiť dole.

2. LEVEL - NEW WASHINGTON

Náš profesor s potešením zisťuje, že je na predmestí New Washingtonu, mesta, ktoré založili pozemšťania na jednej z planét, ktoré kolonizujú. Po pár krokoch narazí na dvoch mimozemšťanov, ktorí držia v zajatí neznámeho muža. Keď sa profesorovi podarí jeho väzniteľov zlikvidovať, tento sa mu predstaví ako starý priateľ IAN a vyrozpráva mu celý príbeh, ktorý profesorovi vráti vymazanú pamäť. IAN s profesorom totiž prišli na to, že medzi pozemšťanov sa postupne infiltrujú mimoriadne nebezpeční militantní mimozemšťania, ktorí chcú postupne vyhladiť ľudstvo. Keďže sú na prvý pohľad nerozoznanie od ľudí, profesor vynájde prístroj, ktorý ich odhaľuje. To sa mimozemšťanom samozrejme nepáči a preto profesora unesú. IAN ešte profesorovi poradí, že na to, aby sa dostal späť na Zem, potrebuje získať falošné papiere a vyhrať akúsi súťaž a na rozlúčku mu venuje osobnú ochrannú clonu. New Washington, ako neskôr profesor zistí, sa skladá zo štyroch veľkých štvrtí (EUROPA, ASIA, AMERICA, AFRICA), ktoré navzájom prepája metro (TITAN SUBWAY) s rovnakými názvami staníc. V štvrti Europa profesor na pracovnom úrade získa niekoľko dobre honorovaných, ale ťažkých úloh. Za poctivo zarobené peniaze si kúpi falošné doklady a konečne sa môže prihlásiť do súťaže DEATH TOWER.



Toto visiace čudo by mal byť pravdepodobne hlavný riadiaci mozog mimozemšťanov.

3. LEVEL - VEŽA SMRTI

Veža smrti je najobľúbenejšia a najväčšia televízna súťažná show na tejto planéte. Nejde v nej o nič menšie, ako o život súťažiaceho. Avšak výhra za to stojí - je ňou jednosmerná letenka na Zem, venovaná cestovnou kanceláriou TITAN TRAVEL. Podstata súťaže je na prvý pohľad (ale skutočne len na prvý) veľmi jednoduchá. Treba sa prestrieľať cez nespočítateľné množstvo kyborgov, robotov a všemožných aktívnych i pasívnych technických zariadení až na vrchol 8-poschodovej veže.

4. LEVEL - ZEM

Počas profesorovej neprítomnosti sa na Zemi veľa zmenilo. To zistí hneď, ako ukáže kontrole pri prílete svoje falošné papiere a prejde turniketom. Mimozemšťania a ich nástrahy sú už všade. Po chvíli sa podarí profesorovi nájsť stanovište aerotaxíkov, z ktorého sa jedným odvezie hlbšie do stredu mesta, kde vojde do veľkého podzemného komplexu. Tu sa mu náhodou pošťastí objaviť hlavný stan mimozemšťanov a cez vetraciu šachtu si vypočuť ich plán na zničenie ľudstva. Mriežka, na ktorej profesor stojí, sa však odtrhne pod jeho váhou a nešťastný vedec padne priamo do stredu sprisahania. O chvíľu už sedí v úhľadnej zamrežovanej cele a čaká na svoj osud.

5. LEVEL - ÚTEK Z VÄZENIA

Profesorovi sa opäť podarí využiť nepozornosť svojich väzniteľov (tí sú ale nepozorní, čo?) a utiecť. Keďže ho však pred tým, ako ho uväznili, aj odzbrojili, útek je tentokrát ťažší. Našťastie pištoľ leží neďaleko a len čo ju profesor nájde, s prenasledovateľmi sa už ľahko poráta. Po zabití ďalšieho mimozemšťana nájde dva nepostrádateľné predmety: teleportovací vysielač a prijímač, ktoré umožňujú okamžite sa premiestniť na veľkú vzdialenosť, či prekonať inak neprekonateľnú prekážku. Pomocou týchto vymožeností sa za chvíľu dostane až k veľkému teleportu, ktorý ho prenesie na umelú planétu mimozemšťanov.

6. LEVEL - PLANÉTA MIMOZEMŠŤANOV

Tento level je najťažší zo všetkých. Planéta je totiž plná mimozemšťanov, ktorí sa v prípade potreby menia na akési silové polia a pohybujú sa bez problémov hoci po stenách, alebo po strope. Po krátkom putovaní profesor stretne ďalšieho pozemšťana. Kým sa však s ním stačí porozprávať, tento padá na zem pod dažďom striel jedného z mimozemšťanov. Skôr ako úbožiak celkom vypustí dušu, odovzdá profesorovi ešte príručný atómovú bombu. Z denníka, ktorý profesor nájde neskôr, zistí, že tento odvážlivec objavil centrálny riadiaci mozog planéty mimozemšťanov a chystal sa ho vyhodiť do povetria.

7. LEVEL - ZNIČENIE CENTRÁLNEHO MOZGU

Keďže hrdinský neznámy svoje predsavzatie už nemohol splniť, zodpovedná úloha nájsť centrálny riadiaci mozog planéty, zničiť ho atómovou bombou a zachrániť tak ohrozené ľudstvo od agresie mimozemšťanov, ostala už len profesorovi (a vašim joystickom)...

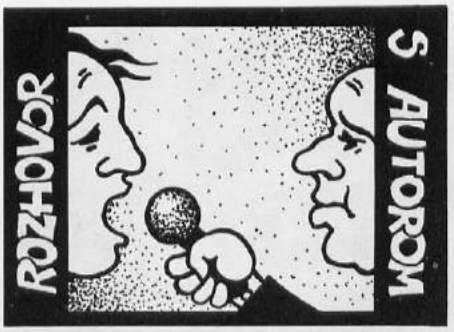
- luis -





AMIGA
ATARI ST
PC AT 286-486





SLAVOMÍR LÁBSKY

"Int 21" Interview with BUSY SOFT - part three

Ospravedlňujeme sa všetkým čitateľom za dvojnásobné uverejnenie druhej časti tohto rozhovoru, ktoré bolo spôsobené firmou zabezpečujúcou reprodukčné práce. Redakcia

(dokončenie z minulého čísla)

● **Spomínal si, že si si do Spektra namontoval stereovýstup. Venuješ sa aj hardwaru ?**

- Samozrejme. Urobil som si interface, na ktorom mám dva obvody 8255, ďalej externú akumulátorom zálohovanú pamäť 64 kB (v nej mám svoj vlastný diskový operačný systém s ROMkou, MRS a iné veci) adresovanú v štyroch 16 kB bankách namiesto pôvodnej ROMky a dosku radiča pre disk. Tú dosku som si dal urobiť na objednávku firme MDV h&s - nie že by som to sám nevedel, ale nemal som na to čas. Okrem toho som si pripojil Z80-DMA kontroler a kompletný budič zbernice. Už som spomínal, že krátko potom, ako som si kúpil Spektrum 128k, som si na ňom urobil ACB stereo výstup zvuku (tak isto to má aj MELODIK). Dávnejšie som si tiež postavil 8 bitový D/A prevodník. Najbližšie si plánujem napojiť akumulátorom zálohované hodiny reálneho času - také isté ako majú počítače PC/AT. Tiež sa chystám urobiť si jednočipový A/D prevodník. S kamarátom som uvažoval, či si máme ku Spektrám napojiť zvukový procesor zo Sama alebo C64 - po hardwarovej stránke to nie je žiadny problém - ale napokon sme od toho upustili - boli by sme asi jediní,ktorí by to mali.

● **Spomínal si, že máš vlastný diskový systém. Čo dokáže a s čím je kompatibilný ?**

- Najprv odpoviem na tú druhú otázku. Keď som si ho navrhoval, chcel som aby bol kompatibilný s MS-DOSom. Lenže štruktúra adresára MS-DOSu má trochu inú filozofiu, ako by bolo treba na Spektrum. (Napríklad vôbec nemá začiatoč- nú adresu.) Všetky diskové systémy na Spektrum, ktoré poznám majú pevnú dĺžku adresára. Ale ja zo srdca nenávidím situáciu, keď mám na disku ešte 500 kB voľného miesta a plný adresár. Navyše žiadny systém na Spektrum nevie formátovať v móde HD (vraj Betadisk áno, ale ešte som to nevidel). A tak som si vymyslel vlastný formát disku (kompatibilný sám so sebou), ktorý má tieto vlastnosti: Na jednom disku môžem mať 64 podadresárov usporiadaných do ľubovoľného stromu, plne dynamické adresáre mi umožňujú v každom z nich mať ľubovoľný počet súborov (prakticky maximálne 65280), na jednu 3.5 HD disketu sa zmestí 1.8 MB dát - a to je už čistá formátovaná kapacita, vďaka 6 kB cache pamäti nahráva asi trikrát rýchlejšie ako D40 alebo D80. A pritom tento celý systém má asi 8 kB. Teraz to najdôležitejšie: okrem štandartných basicových príkazov a služieb v strojáku vie emulovať load-save rutiny v ROMke na adresách #562 a #4c6. Z toho vyplýva, že všetky programy, ktoré korektne volajú tieto rutinky do ROMky, mi automaticky fungujú aj s mojim diskom, a preto nemám žiadne problémy s prerábaním týchto programov na disk.

● **Neplánuješ si kúpiť SAM COUPE ?**

- No tak to už vôbec nie. Samozrejme má svoje prednosti (6 MHz, 512 kB, 6 kanálový zvuk) ale pripadá mi len ako trošku lepšie Spektrum. Podľa mňa s tou technológiou, čo mal výrobca k dispozícií mohol urobiť grafiku aspoň 640*512 bodov a celkový počet farieb mohol byť ako na normálnej VGA karte - 262 tisíc. Tiež mám isté výhrady ku zvuku. Prečo nie je princíp tvorenia zvuku ako na Amige ? Veď pamäti má na to dosť. Existujú tu programy, ktoré hrajú skoro ako Amiga, ale ich nevýhodou je, že zaberajú čas procesora. Tiež sa hovorí o tom, že software na Spektrum môžem použiť aj na Samovi. Lenže ja mám asi 60% softwaru pre 128k a to mi tam asi veru nepôjde...

● **A čo tak IBM PC ?**

- PC by som si aj kúpil, ale na také čo chcem nemám toľko peňazí. Myslím si však, že PC/AT s kartou Super VGA a skvelým Sound Blasterom je po grafickej stránke už veľmi vážnym konkurentom Amige a po zvukovej vďaka tomu Sound Blasteru dokonca lepšie. A keď by to bola 386, 25 MHz (alebo viac) tak potom je už ďaleko lepšie a výkonnejšie. Amiga je síce lacnejšia, ale ceny sa rýchlo menia a čo platilo dnes, nemusí platiť zajtra. Ale ja zatiaľ vystačím so Spektrom a mojim diskovým systémom. Akeby som si to PC aj náhodou v blízkej dobe kúpil, obávam sa, že ho budem využívať najskôr ako harddisk (alebo ako pomocný procesor) ku môjmu Spektru.

● **Aké máš plány do budúcosti ?**

- No, tých je viac než dosť. Po ďalšom MRS (65535 návestí) to bude nový operačný sytém pre môj disk (bude mať asi 10-krát rýchlejšie vyhľadávanie v adresári), potom nejaké malé užitočné programy (komprimátor obrazoviek, kopirák diskazeta pre D80 atď) a viac vám teraz nemôžem povedať. Bude to prekvapenie.

● **Od niektorých tvojich kamarátov som sa dozvedel, že si veriaci. Je to pravda ?**

- Áno, úplná pravda. Každý z nás je určitým spôsobom veriaci. Ateisti napríkad veria, že boh neexistuje. Ale ja som veriaci v tom pravom slova zmysle. Verím v naozajstného Boha, jeho syna Ježiša Krista ale i Svätého Ducha. Niektorí síce hovoria, že viera a veda sa navzájom vylučujú, ale ja som zistil, že to vôbec nie je pravda. Moja viera mi pomohla napríklad vtedy, keď som robil dáky program v strojáku a vôbec sa mi nedarilo - stále mi to mrzlo. Pomohla mi vydržať a úspešne dokončiť tento program.

● **Čo dodať na záver ?**

- Hádam len toľko, že prajem čitateľom veľa úspechov a nových poznatkov pri čítaní BITu a z tohto miesta by som chcel pozdraviť moje dva najobľúbenejšie časopisy FIFO a Znamenia doby.

zhováral sa: - yves -

AMIGA

1. LOTUS 3 *(Gremlin)*	*
2. MONKEY ISLAND 2 *(Lucas Arts)*	*
3. SIM CITY *(Infogrames)*	*
4. MEGA-LO-MANIA *(Electronic Arts)*	*
5. JIM POWER *(Loriciel)*	*
6. SHADOW THE BEAST 3 *(Psygnosis)*	*
7. BLACK CRYPT *(Raven)*	*
8. POWERMONGER *(Electronic Arts)*	*
9. SHADOW OF THE BEAST 1 *(Psygnosis)*	*
10. FIRST SAMURAI *(Vivid Image)*	↘



ATARI XE, XL

1. DRACONUS *(Cognito)*	*
2. FEUD *(Bulldog)*	*
3. SPELLBOUND *(Mastertronic)*	↗
4. SPY VS SPY 2 *(First Star)*	*
5. ROAD RACE *(Activision)*	*
6. ZYBEX *(Cognito)*	↘
7. INFILTRATOR *(Microprose)*	↘
8. KARATEKA *(Broderbund)*	↘
9. SEXMISJA *(Avalon)*	↘
10. ZYBEX 2 *(Cognito)*	↘



SPECTRUM

1. LEMMINGS *(Psygnosis)*	↗
2. R-TYPE *(Electric Dreams)*	↗
3. TURTLES 2 *(Mirrorsoft)*	↗
4. SIM CITY *(Infogrames)*	↗
5. MIDNIGHT RESISTANCE *(Ocean)*	↗
6. SHADOW OF THE BEAST 1 *(Gremlin)*	*
7. MYTH *(System 3)*	↘
8. DIZZY 5 *(Code Masters)*	*
9. TURTLES *(Mirrorsoft)*	*
10. SMASH TV *(Ocean)*	*

Popularitu jednotlivých hier v Čechách a na Slovensku 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

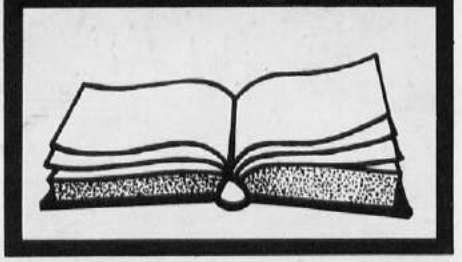
1. GRAND PRIX CIRCUIT *(Accolade)*	*
2. DOUBLE DRAGON 3 *(Storm)*	*
3. OPERATION NEPTUNE *(Infogrames)*	*
4. SIM CITY *(Infogrames)*	*
5. ELVIRA *(Accolade)*	
6. LAST NINJA 3 *(System 3)*	↗
7. HOSTAGES *(Infogrames)*	*
8. LAST NINJA 2 *(System 3)*	↘
9. GREY STORM *(Double Density)*	*
10. SHADOW OF THE BEAST *(Psygnosis)*	↘

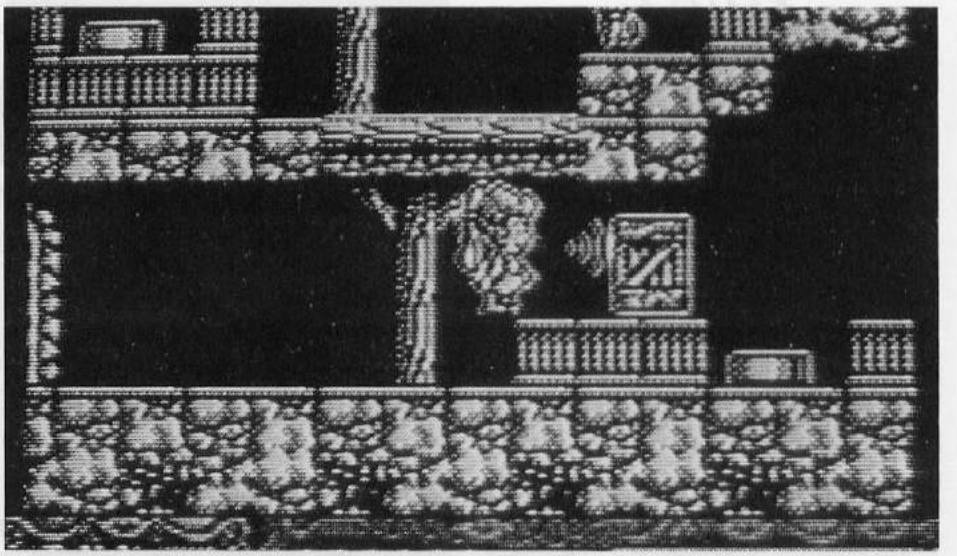


ATARI ST

1. PRINCE OF PERSIA *(Broderbund)*	*
2. GOLDEN AXE *(Virgin)*	*
3. SIM CITY *(Infogrames)*	*
4. LEMMINGS *(Psygnosis)*	↘
5. LOTUS ESP.TURBO CHALL. *(Gremlin)*	↗
6. ELVIRA *(Accolade)*	↘
7. TENNIS CUP *(Loriciel)*	↘
8. ITALY 90 *(Virgin)*	↘
9. TENNIS CUP *(Loriciel)*	↘
10. COLORADO *(Similris)*	↘

NÁVOD KU HRE





(dokončenie z minulého čísla)

Nájdete tu však aj veľa nových nápadov, medzi ktoré patrí aj tuba, z ktorej vystrekuje voda. Tento gejzír vynesie POTSYHO do neprístupných miest. Aj tu je hra dokonale prepracovaná, pretože najskôr letí pes rýchlo hore, pomaly zastaví v najvyššom bode a potom so zrýchlením padá dolu a pritom brzdí svojimi veľkými plachtiacimi ušami. Stretnete sa tu aj s vodnými plochami, nad ktorými premávajú výťahy, alebo sa z nich vystr-



kujú neidentifikovateľné tvory, po ktorých môžete rýchlo preskákať na druhý breh. Keď sa z nich POTSY zošmykne, skončí zle, pretože dotyk s tekutinou mu poriadne uberie z energie. Zámerne som túto látku nenazval tekutinou, pretože to asi voda nebude, keďže psy vedia plávať. Alebo, že by autori všetko chceli postaviť na hlavu? Okrem cukroviniek Vás ohrozujú aj kvapky, ryby a červíky, ktoré sa pohybujú vo vertikálnom smere. POTSY musí nájsť šesť vecí, ukrytých v bludisku a nájsť cestu von z cukrovej krajiny. Nechýba ani sladká odmena 5 000 bodov nakoniec.

LEVEL 4 (RAINBOW ZONE)

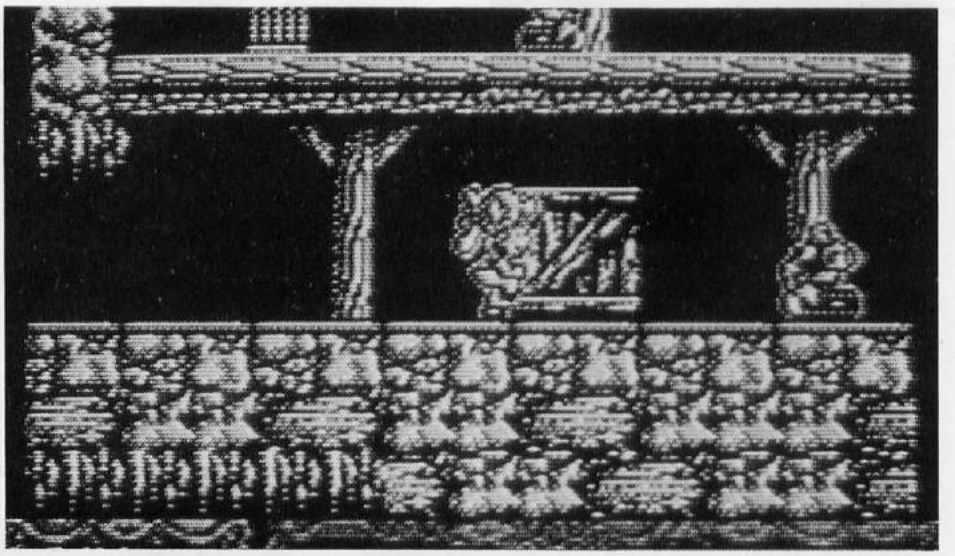
Malebná krajina je pôsobiskom štvrtého z piatich nerozlučných kamarátov. CARTER vie veľmi pekne maľovať. Všetky veci zobrazí až neuveriteľne realisticky tak, že sa na istý čas obraz stane realitou. Keďže plošiny, na ktorých sa môže CARTER pohybovať sú veľmi vysoko, nakreslí si malé plošinky, po ktorých môže vyskákať hore. Plošinky však po čase zmiznú. Útočia na Vás vtáky, dáždniky, žaby, lietajúce taniere a rôzne iné potvory, ktoré môžete zneškodniť len skokom na ne. Keď sa trochu porozhliadnete po bludisku, nájdete veľa nových vecí. Dúhové cesty, ktoré vedú z jedného hrnca do druhého, Vám umožnia dostať sa aj cez steny, ktoré pretínajú. Vo vzduchu visia obláčiky, na ktoré keď stúpite spadnú dolu na zem. Iné obláčiky slúžia ako výťahy. Trampolíny Vám urýchľujú cestu nahor. Po čase narazíte aj na elektrické pole, ktoré Vám bráni v postupe ďalej. Ako ho odstrániť, to bola aj pre mňa spočiatku záhada. Našiel som niekoľko riadiacich vypínačov, ktorými sa elektrina vypína, ale nikde som nenašiel nejaký predmet, ktorý by sa dal na ne hodiť. Po dlhej námahe som si všimol, že vypínače sú umiestnené na vyvýšeninách, čo v predošlých zónach nebolo zvykom. Skúsil som teda na vypínač nakresliť plošinku a vyšlo to! Bolo po probléme a ja som poľahky zdolal ostatné nástrahy. Úlohou CARTERA je pozbierať šesť častí obrazu a doniesť ich k plátnu, pri ktorom ste začínali. Časti obrazu sú akoby zavesené pod divnými držiakmi trčiacimi zo stropu. A zopár rád nakoniec k tejto zóne. Väčšina nepriateľov sa nedá zničiť, preto útočte veľmi opatrne. Zničiť sa dajú všetky chodiace potvory, lietajúce dáždniky, niekoľko vtákov. Naopak nezničiteľné sú lietajúce taniere a žaby.

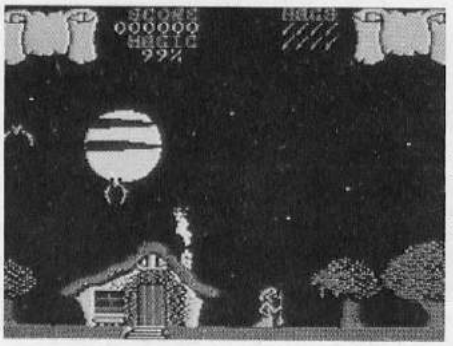
LEVEL 5 (CARNIVAL ZONE)

Poslednou článkom nerozlučnej partie je KEIKO. Malá KEIKO nikdy neopustí svoj skateboard, na ktorom premáva karnevalovou krajinou. Všetci sú tu v svojich karnevalových maskách a nikdy sa nedá presne určiť, čo nepriateľ predstavuje. Hneď prvý nepriateľ sa podobá na malé vajíčko DIZZY natreté na čierno. KEIKO ho však rýchlo zneškodní, pretože stlačením "FIRE" vypustí veľmi smradľavý plyn zo seba. Malý DIZZY potom radšej utečie. Po zničení dvoch takýchto protivníkov sa dostanete k ešte neznámej veci a tou je hviezda. Pri dotyku s ňou Vám začne narastať ukazovateľ pod energiou, ktorý doteraz neplnil žiadnu funkciu. To spôsobí, že KEIKO sa vznesie do vzduchu a môže lietať, ale len na malú chvíľu, kým ukazovateľ neklesne na pôvodnú hodnotu. V bludisku naďabíte na malé bábätká, ktoré však nie sú veľmi priateľské a občas do Vás hodia kus torty, takže sa to tu podobá na šľahačkovú vojnu. Bábätká však tiež nechodia peši, ale majú obuté korčule, na ktorých sa rýchlo pohybujú. Sem tam sa vystrčí klaunova hlava. Život Vám znepríjemnia aj kvetináče, z ktorých trčia zajačie uši a ktoré do Vás hádžu neznáme predmety. Vodu z tretej zóny tu zastupujú ostne trčiace zo zeme a elektrické podlahy, ktoré sú z celej hry najnebezpečnejšie. KEIKO má za úlohu opäť nájsť šesť vecí a to päť rakiet a jednu listinu. Toto všetko musí naraz odniesť k veľkému cirkusovému stanu na druhej strane bludiska. Ale to nie je zďaleka všetko, čo Vás v tejto zóne zaujme! Sú tu i veci, ktoré Vám doslova vyrazia dych! Pri každom karnevale nemôže predsa chýbať LUNAPARK. A tak aj do tejto krajiny zavítal. Privíta Vás najskôr autodrom, ktorý sa zapína hodením ťažkej debny - známej už z prvej zóny - na riadiaci vypínač. Na autodrome začne premávať rotujúce auto. Druhou časťou LUNAPARKU je tiež autodrom, preženiete sa cezeň na malom aute. Keď však z auta padnete, elektrická podlaha už urobí svoje. Nechýba tu ani ruské kolo, ktorým sa prepravíte ponad nabrúsené ostne. Hojdačkou sa prehupnete ponad ďalší zástup ostňov. A poslednou atrakciou je lanovka, ktorá má dve prestupné stanice. Pád z lanovky znamená istú smrť, pretože na dne neschodnej priepasti na Vás čakajú opäť ostne. Treba ešte pripomenúť, že všetky tieto súčasti LUNAPARKU sa musia zapnúť riadiacimi vypínačmi. Tento nápad už bol použitý napríklad v hre ROLLER COASTER, ale s tak dokonalým grafickým spracovaní som sa ešte nestretol. Po nájdení cirkusu na Vás čaká už len záverečný efekt v podobe spiaceho GRAND DOZERA.

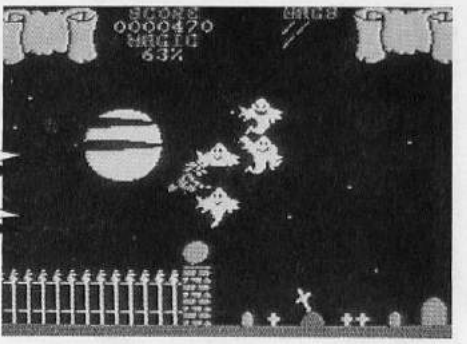
Jedinou chybou tejto hry je, že má monochromatickú grafiku, ale na druhej strane je dokonale naanimovaná. Neverím, že sa hra v najbližšom čase nedostane na popredné miesta našich rebríčkov. A teraz ešte pár slov k zvukovému spracovaniu. Majitelia AY-ky sú vo veľkej výhode, pretože spracovanie zvukov pre tento trojkanálový generátor je naozaj na vysokej úrovni. Tí čo tento integrovaný obvod nemajú zabudovaný vo svojom počítači, budú počuť len vlastné kroky, zobratie predmetu, a zničenie nepriateľa, zatiaľ čo tí čo ho vlastnia budú počuť let lietadla a netopiera, kroky nepriateľov, pády predmetov a iné vynikajúce zvukové efekty, ktoré im pomôžu v orientácii v nekonečných bludiskách.

Vojtek





CAULDRON



Kdesi žila v malé chaloupce na kuří nožce čarodejnice Orfidyna. Měla přítele Pumpkina, který bydlel v lesní hoře nedaleko chaloupky. Jednoho dne se oba pohádali, Pumpkin jí ze zlosti ukradl její nové koště a za nic na světě jí ho nechtěl vrátit. Orfidyna mu přísahala pomstu. Dlouho o tom přemýšlela, až jednou našla ve starých knihách recept na lektvar, který zbaví Pumpkina čarodějné moci. Tajemná formule zněla: Vezmi zlatého jelena, oči velké ropuchy, ocas ještěrky, kosti obra a křídla netopíra. Všechno hoď do velkého kotle, utři na prášek a vař celou noc na ohni z ďábelské sopky v době úplňku. Pamatuj, kosti musíš shromáždit v čarodějné truhle a oheň přinést v kahánku nalezeném uvnitř sopky.

Čarodějnice se dala do hledání. Létala na starém koštěti přes lesy, hory i moře. Cestou ji napadaly všelijaké stvůry a velcí ptáci, se kterými musela bojovat, přičemž strácela svou sílu. Záchranu našla v životodárných jídlech. Věděla, že složky lektvaru se dají najít jen pod zemí. Sbírala proto rozházené klíče k vratům do jeskyň a hrobek, přičemž přistávala opatrně jen na plochém terénu.

Na starém hřbitově plném duchů, uviděla velkou kryptu a vešla do ní. Bylo tam 28 místností. Našla tam kosti obra (které ale nemohla sebrat), netopýra a kahánek. Rychle spěchala do ďábelské sopky pro oheň. Tam ji čekalo překvapení. Na nejnižší poličce totiž našla čarodějnou truhlici. Potěšena vyšla druhým východem a vrátila se do krypty pro kosti obra. Do svého domu to měla blízko a tak tam zanesla získané poklady. Unavena a vyčerpána, ale tvrdohlavá, se vydala na další hledání.

Létala nad moři, až pronikla do nevelké jeskyně s pouhými 11 místnostmi. Zde našla ropuchu, jelení parohy i ještěrku, takže to už měla všechno. Na hranici svých sil se vrátila do chaloupky na kuří nožce. Všechny potřebné věci hodila do kotle, zapálila oheň a čekala na úplněk. Pak přišla vytoužená noc. Mumlajíc zaklínadla vařila lektvar a když byla hotova, vzala džbánek s tekutinou a šla k čarodějovi. Lstí ho přemluvila aby se napil. Pumpkin se po chvíli napil a zmizel. Čarodějnice uspokojená z provedené pomsty sebrala nové koště a letěla domů.

Od té doby už nikdo nerušil klid Orfidyny. Snad ještě žije ve své chaloupce na kuří nožce.

Příjemnou zábavu při hře vám přeje

R. Linhart

ZORRO

Začínáme u jakési studny. Naši milou si právě přivlastnil jakýsi zloduch. Ještě nám stačila zamávat a slíbit, že nám bude věrná! My jako správní hrdinové ji v tom nemůžeme nechat!

Seberte rychle kapesníček, který nám hodila a pak rychle do studny. Tam přeskákejte šutráky a seberte zlatou číši. To je jeden z předmětů, který potřebujete k ukončení hry!!!

Jestli se vám to povedlo, tak choďte zase spátky. Běžte najít klíč a hned nad vámi je v zamčené místnosti značkovač na krávy. Ten seberte a běžte označkovat býka. Musíte nejdříve značkovač nahřát. To uděláte na peci hned vedle býka. Položte ho na pec a zaskákejte si na měchu. Potom označkujte býka a on odejde. Vezměte podkovu. Teď běžte do místnosti, kde jste vzali značkovač, odemkněte si a vezměte zvon. Ten umístěte do kaple nad hrobem. Totéž udělejte i s druhým zvonem. A tu se ukáže, že hrob je vlastně tajný průchod dále! Nelezte tam ale, ještě musíte sebrat botku vaší milé, kterou stratila na jednom z domů. Jděte zase do místnosti, kde jste našli zvony a to ostatní. Tam je teď trubka. Běžte k tomu baráku, stoupněte na levou polovinu prkna a zatrubte. Z té barabizny vyběhne mušketýr, skočí na prkno a pomůže vám nahoru. Seberte tu botu a běžte do hrobu. To je obrovské bludiště, které má východ pokaždé jinde. Poradím vám ale! Sbírejte neustále balíky peněz (ty jsou asi na výbavu) a za chvíli jste u východu. Je označen blikající tabulí s předměty, které jste sbírali. Bez nich by jste východ nenašli!!!

Vylezte ven a uvidíte plné vězení černochů. Pusťte je ven a oni vám z vděčnosti pomohou přes zeď. Pozor, jak vás tady sejmou, už to znovu nenajdete!!! Přelezte zeď a dál uvidíte vaši milou (po chvíli). Ale pozor, vůbec se k ní nepřibližujte! Je to namyšlená fůrie, která vás bez kytice nechce ani vidět. Co teď? Jděte zase zpět do místnosti, kde jste našli trubku (už nemusíte bloudit), stačí jen vlézt do hrobu a s kyticí běžte spět.

Obdarujte ji kytkou a povězte jí, že máte mnoho peněz a ona se vám vrhne kolem krku. A zazvonil zvonec a pohádky je konec!!!

Tento návod je trochu zjednodušený, ale pak by to bylo až moc lehké! Hry jsou přece dělány pro zábavu, né?

J. Niesyt



Netradičnú hru GRELL&FALLA naprogramovala pre firmu CODE MASTERS osvedčená programátorská skupina BIG RED. Priznám sa, že som sám veľmi zvedavý, či sa našim hráčom bude táto zvláštna akčná adventúra páčiť.

ločné pre GRELLa aj FALLu, sú v strede. Je to celkové skóre a počet potvor, ktoré je treba v jednom leveli zničiť. Okrem toho majú obe postavy zobrazenú časť zoznamu predmetov, ktoré majú pri sebe spolu s počtom kusov, množstvo peňazí a veľkosť energie.

Dej hry GRELL&FALLA sa odohráva v záhrade. Každý level samozrejme obsahuje inú záhradu s inými živočíchmi. Súčasne je treba plniť dve úlohy. Sadiť tulipány v záhrade (to môže robiť iba záhradník GRELL) a zneškodniť predpísaný počet živočíchov (to môžu robiť obidvaja). Okrem toho treba dávať pozor, aby nám energia neklesla na nulu, pretože na začiatku je k dispozícii iba jeden život a treba sa snažiť zarobiť čo najviac peňazí, aby bolo za čo nakupovať.

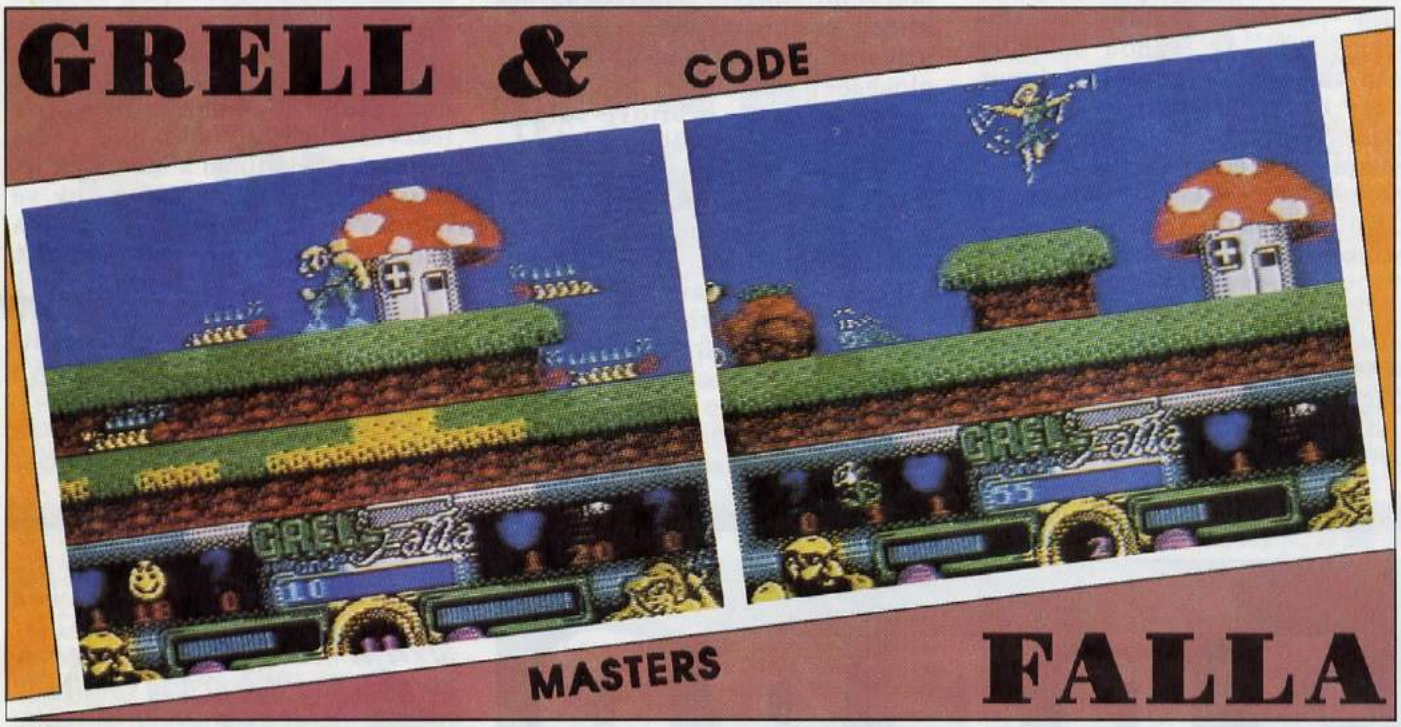
Na zneškodňovanie živočíchov používa každá postava iný typ zbrane. GRELL má na tento účel hviezdice a FALLA zasa iskry. Iskrami sa dá celkom ľahko triafať, pretože letia rovno, ale s hviezdicami je to horšie. Hviezdice síce letia vždy dve (jedna vpravo a jedna vľavo), ale obe padajú oblúkom na zem a preto je veľmi ťažké odhadnúť, kedy ich máme vypustiť. Hviezdice GRELLa vôbec neochránia pred živočíchmi, ktoré sa dostanú do jeho bezprostrednej blízkosti, takže je podľa môjho názoru v nevýhode.

Keď zneškodníme živočícha (v každom levele je to niečo iné: v prvom levele sú to červíci, v druhom levele žaby, atď.), zmení farbu, prestane nám pri dotyku odoberať energiu a vypustí farebný kotúč. Tento kotúč treba rýchlo zobrať, pretože inak sa stratí. V kotúči môže byť buď jeden peniaz, alebo doplnková energia.

Ak máme dosť peňazí, ideme do záhradníckeho obchodu (postavíme sa pred dvere a stlačíme FIRE). Tam môžeme buď niečo predať, alebo kúpiť. Čím je level vyšší, tým je ťažší, ale tým viac vecí v obchode majú. Napríklad kúzlo SWIM, ktoré naučí záhradníka plávať (voda mu potom neuberá energiu), môžeme kúpiť až v druhom levele.

O hre GRELL&FALLA by sa toho dalo písať ešte veľmi veľa. Nestáva sa často, aby sme v počítačovej hre sadili tulipány, ale ako vidíme, programátori majú rôzne zaujímavé nápady. V každom prípade je hrateľnosť dostatočná a je tu aj kvalitná pestrofarebná grafika.

- yves -



Namiesto jednej postavičky, tu máme hneď dve: Grella a Fallu. GRELL je malý, svalnatý, bradatý, plešatý a prihrbený záhradník. FALLA je jeho pomocníčka. Jej pohyby pripomínajú baletku a jej najväčšou prednosťou sú krídla, vďaka ktorým môže poletovať nad zemou ako vážka (keby som aj ja mal také, tiež by som si rád občas zalietal).

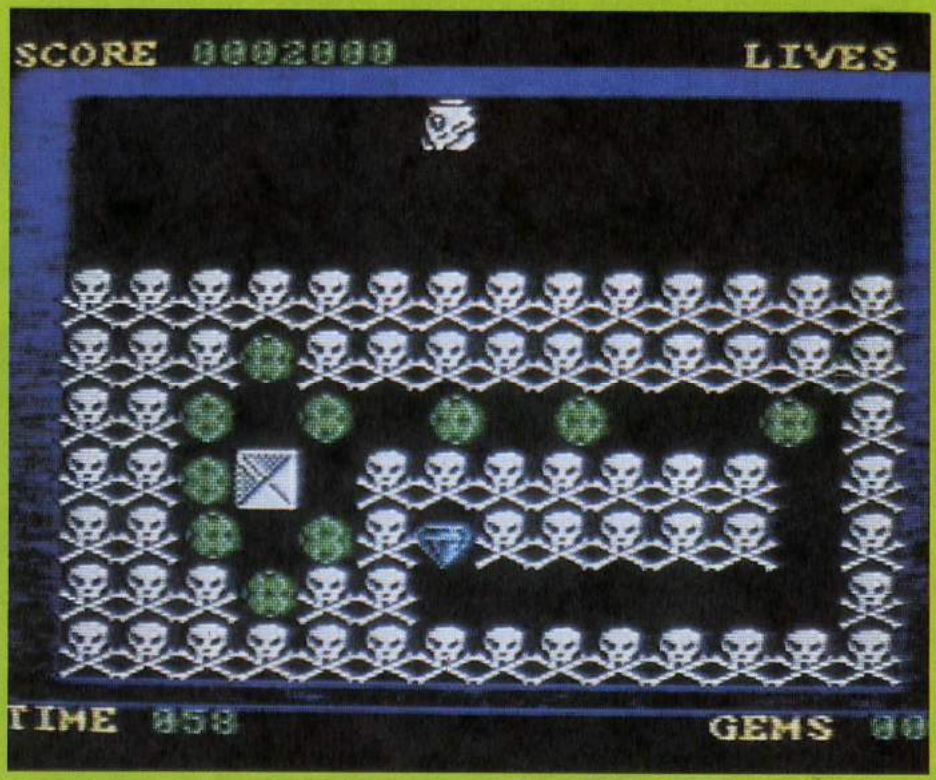
Naraz sa samozrejme dá ovládať iba jedna z nich. Ovládanie postavy je možné kedykoľvek zmeniť klávesom ENTER. Pohyby postavy ovládame pomocou štandardných Q,A,O,P a SPACE. Kombinácie A+O a A+P umožňujú listovanie v menu hore a dolu a tým aj výber predmetov. SPACE umožňuje použitie predmetov.



Ovládací panel vyzerá na prvý pohľad trochu zložito. Je rozdelený na dve polovice s tým, že údaje, ktoré sú spo-

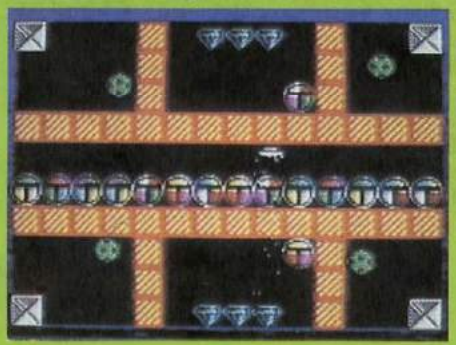
DIDAKTIK SPECTRUM





Kategória 'Puzzle' (logické hry) je obohatená o ďalšiu hru. Tentokrát je to SNARE (po našom Nástraha). E.S.D. je úplne neznáma firma, preto je namieste predstaviť ich. Strojový kód hry vypracoval Hamish RUST. Grafiku kreslili John DALZIEL a Graeme ROBERTSON. Hudbu skomponoval Andy BROWN. Zvukové efekty naprogramoval Martin Mckenzie.

Na prvý pohľad by sa mohlo zdať, že nejde o nič mimoriadne, ale pravda je opačná. SNARE je celkom príjemné prekvapenie. Princíp hry je veľmi jednoduchý. S panáčikom, ktorý má veľkosť jedného atribútu, musíme v stanovenom časovom limite pozbierať všetky drahokamy, ktoré sú v hracom poli. To má samozrejme svoj háčik. Drahokamy nie sú vždy prístupné a samozrejme sú tu obrovské lopty, ktoré sa stále pohybujú smerom k nám s jasným cieľom: zlikvidovať nás. Ak sa niektorá z lôpt dostane do našej blízkosti, máme veľmi malú šancu prežiť. Lopty musia byť buď za fyzickou zábranou, alebo ich musíme zničiť. A to je práve moment, ktorý robí zo SNARE veľmi zaujímavú hru. Loptu totiž nemôžeme



SNARE

E.S.D.

zničiť my, ale jedine výbuch. Na výbuch potrebujeme časovanú nálož. Ak teda ide lopta po nás, s dostatočným predstihom musíme zapáliť šnúru od rozbušky a pratať sa od bomby preč, aby nás nezasiahol výbuch. Súčasne musíme počítať s prenosovým efektom. Každý výbuch má určitý dosah. Ak sú v dosahu výbuchu aj ďalšie bomby, výbuch im zapáli šnúry. S určitým časovým oneskorením vybuchnú aj tieto bomby, ktoré samozrejme majú opäť svoj rozptyl. Takto sa celý cyklus opakuje dovtedy, kým nenastane taký výbuch, v dosahu ktorého sa už žiadna bomba nenachádza.

Hracia plocha je ohraničená modrým rámom. Za jeho okrajom sú štyri čísla: LIVES (počet životov), SCORE (skóre), TIME (čas) a GEMS (drahokamy). Najdôležitejšia hodnota je pre nás počet drahokamov, ktoré ešte máme pozbierať. Level sa skončí až vtedy, keď bude GEMS ukazovať nulu. Prečo to zdôrazňujem? Jednoducho preto, lebo nie všetky drahokamy sú na obrazovke viditeľné! Niektoré môžu byť schované napríklad za kameňom. Za kameňom môže byť ešte aj tehla, alebo teleport. Teleport je vynikajúca a veľmi užitočná vec, pretože nás môže preniesť aj tam, kam by sa inak dostať nedalo. V SNARE sa dá objaviť ešte veľké množstvo ďalších zaujímavých predmetov, napríklad prepínače na otváranie dverí, a podobne. Ak ušetríme nejaké sekundy z časového limitu, pripočíta sa nám ku skóre časový bonus ako prémia. Aby sme nemuseli hrať levely, ktoré už máme vyhraté, po každých piatich leveloch hra oznámi password (heslo), ktoré si môžeme opísať. Pri ďalšej hre nás password posunie do piateho, desiateho, pätnásteho, atď. levelu, podľa toho, ktorý sme zadali.

O logické hry u nás momentálne príliš veľký záujem nie je. Ja si tiež myslím, že pre ZX Spectrum je už takýchto hier extrémne veľké množstvo. No i tak sa mi SNARE páči.

- yves -

DIDAKTIK SPECTRUM





LEISURE SUIT LARRY 3

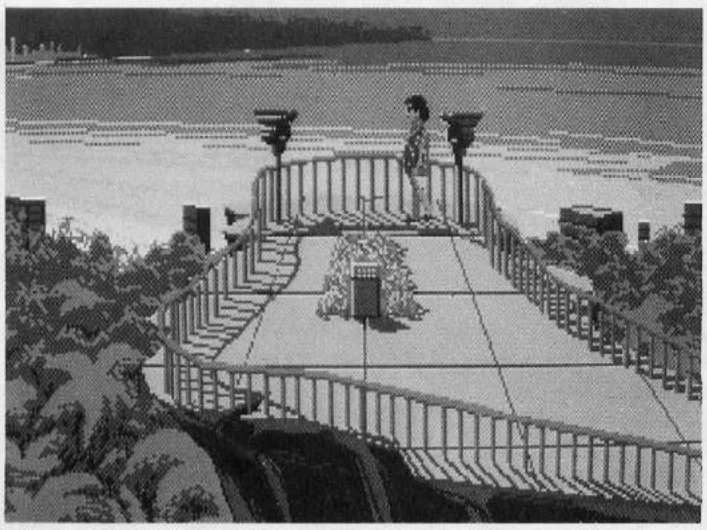
Na začiatku hry musíte zodpovedať päť otázok. Pokúste sa ich vyriešiť všetky, pretože len potom máte najlepšiu šancu hru dohrať.

Nachádzate sa na svahu sopky. Prejdite k trávniku s bronzovým náhrobkom. Príkazom "LOOK BRONZ PLAQUE" si ho môžete pezrieť. Z tejto pozície vyjdete "EXIT". Prejdite k ľavému ďalekohľadu a "USE BINOCULAR". Uvidíte vyzliekajúce sa dievča. Ak ste pri vstupnom teste zodpovedali všetkých päť otázok, môžete vidieť všetko. Teraz odíďte "E".

Na obrazovke je niekoľko východov: dva na západ, dva na východ. Dva na západ sú váš dom a park s TV. Dva na východ je určitý objekt a ďalší kúsok džungle. Tieto východy sú umiestnené v buši. Vidíte ruku ukazujúcu na západ. Prejdite chodník k vášmu domu. Ak si myslíte, že kalalau by vás rado videlo, zabudnite na to! Po tejto nepríjemnej udalosti choďte "E". Oblečte sa do svojho voľného obleku. A teraz ste pripravení čeliť svetu ako človek voľnosti. Táto stena má tiež niekoľko východov. Dva na západe: z jedného ste práve prišli a jeden vedie do mesta. Tri na východe: dolný vedie do kasína, stredný vedie do nočného klubu v Chip'n Dales a východ na vrchole pravého rohu, idúci hore do legálnej kancelárie podvodníkov (tento jeden nájdete trochu ťažšie, ale je tam). Choďte späť "W" a postavte sa medzi dva vrchy na pravej strane.

"GET WOOD"

Choďte "W" hore a postavte sa pred poštovú schránku pri



vašom dome.

"OPEN MAILBOX", "GET MAIL"

Teraz choďte "E" 3x hore k obrazovke s fontánou (kasíno). Nasledujte smerodajnú ruku do kancelárie NATIVE Inc. Vstúpte do kancelárie. Ste použití ako lopta, choďte "E" a "S" na pláž. Choďte ku dievčaťu ležiacemu "hore bez". Pozerajte, ako si kupuje suvenír od obchodníka. Ten chlapík robí zo seba frajera.

"LOOK GIRL"

Teraz "LOOK FACE", TALK TAWNI" 3x.

"GIVE CARD TO TAWNI"

Choďte "W" ku schodom kasína.

"SHARPEN KNIFE ON STEPS"

Choďte "E" za schody (vrch pravého rohu obrazovky). Prejdite vľavo k umývadlu pri búdkach WC.

"LOOK SINK", GET SOAP", DRINK WATER"

Prejdite ku kontajneru vpravo.

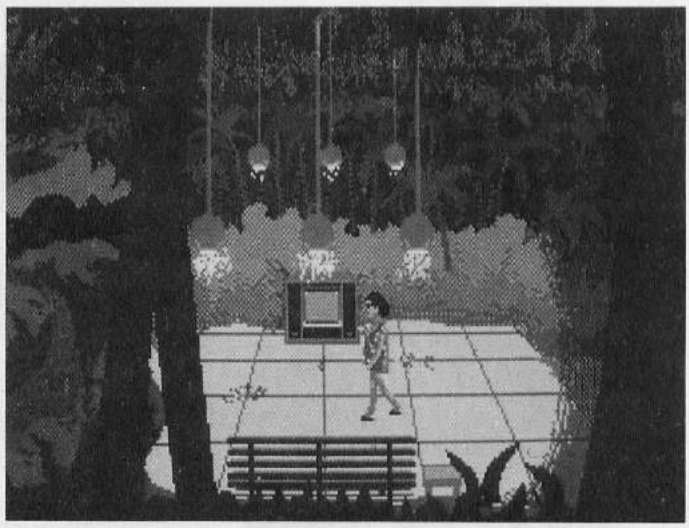
"SEARCH BIN"

Choďte "W" a vstúpte do kasína. Choďte "N" a potom "W". Keď idete popri zrkadlách "LOOK MIRROR".

Prejdite k mužovi "TALK MAN" a "ASK TICKET". Muž vám povie, že lístok je v krabici, ktorá prišla s vaším diskom.

"GIVE TICKET"

Teraz musíte odoslať číslo. Nájdete ho vo vašom ORIGINAL SOFTWARE balíku. Napíšte na obrazovku číslo, ktoré sa vás vedúci pýtal.



Muž vraví, že tam nie sú žiadne miesta pre vás. Ale všetko čo chce, sú peniaze. Nemáte ich odkiaľ vziať. Skúste u Tawni. Stále má dvadsať dolárov po tom, čo ste jej museli dať svoju kredit kartu. Odíďte z kasína a choďte "W" (vrch obrazovky). Choďte "E" (vrch obrazovky). Teraz ste v Chip'n Dales. Prejdite hore na trávu.

"CUT GRASE WITH KNIFE"

Prejdite späť ku kabínkam WC východne od kasína a vsúpte vľavo do ľavej kabínky WC.

"CUT WOOD", "LOOK WOOD", "WEAVE SKIRT", "WEAR SKIRT"

Vráťte sa k Tawni na pláž. Keď máte peniaze , choďte naspäť ku kabínkam WC a oblečte si znova svoj oblek. Teraz choďte opäť k vedúcemu a ukážte mu lístok. Dajte mu peniaze, ktoré ste práve dostali.Pozerajte predstavenie. Po predstavení čakajte, kým prinesú ovocnú tortu. Choďte k dievčaťu a "LOOK GIRL" 2x.

"GIVE LAND TO CHERRI"

Najprv choďte na pobrežie a "GET TOWEL".

"SPREAD TOWEL"

Keď ste pekne opálení, "STAND". Nestojte na slnku príliš dlho, viete, že je to nebezpečné. Teraz odíďte z pláže a choďte do kancelárie podvodníkov. Vstúpte do kancelárie a choďte k asistentovi "TALK ROGER".

"ASK DEED"

Prejdite k pohovke "SIT".

"ASK LAND"

"STAND" a opustite kanceláriu. Odíďte od podvodníkov a znova sa vráťte.

Prejdite k Rogerovi a "ASK DEED". Vráťte sa ku kasínu a "KNOCK" na dvere šatníka. To dievča vám úplne vyrazí dych.

Ak ste na javisku, "DANCE". Keď odídete z javiska vo svojom tanečnom kostýme, choďte "E" a "LOOK". Odíďte z kasína a "GET DIVORCE". Odíďte od podvodníkov späť k šatni kasína.

"OPEN DOOR",choďte k svojmu obleku a "WEAR SUIT". Opustite priestory šatne. Choďte "E" do baru.

"SIT" na stoličku pri Patti.

"LOOK PATTI", "TALK PATTI" 2X, "ASK DATE"

"GIVE DECREE TO PATTI"

"ASK DATE", "EXIT", "STAND"

Odíďte z baru a choďte do posilovne, centra zdravia. Choďte ku dverám vľavo a "USE CARD". Teraz musíte nájsť svoj trezor.

"TURN CARD"

S. Kraszková

(pokračovanie v budúcom čísle)



CHEAT MODUS PRE COMMODORE 64

Ak si nalistujete v anglicko - slovenskom slovníku slovo CHEAT, zistíte, že to znamená v slovenčine podvod. A práve človeku, ktorý už po n-týkrát stroskotal v tej istej hre, môže taký celkom malý podvodík zachrániť nervy.

CHEAT MODUS je v doslovnom preklade podvodný spôsob. Ak hráme hru normálne, strpčujú nám život rôzne potvory a životu nebezpečné predmety, ktoré nám berú energiu a životy, prípadne úloha, ktorú máme splniť je časovo limitovaná. Aby si (nám) autor hru uľahčil, naprogramuje niekedy do hry CHEAT MODUS. Stlačením autorom hry určených klávesov získame vytúžený pokoj pri hre v podobe nekonečnej energie, nekonečného času a podobne. CHEAT MODUS sa v hrách väčšinou aktivuje súčasným stlačením niekoľkých klávesov. A táto skutočnosť sa dá využiť pri zisťovaní, či má hra CHEAT MODUS a ak má, ktorými klávesami sa aktivuje.

Malý teoretický úvod

Ako vlastne počítač dokáže zistiť, ktorý kláves je stlačený? V princípe je to takto: klávesnicu môžeme usporiadať do štvorca 8 riadkov krát 8 stĺpcov. V mieste, kde sa križujú riadok a stĺpec umiestnime tlačítko. Počítač vyšle na prvý riadok a stĺpec signál, zatiaľ čo ostatné riadky sú bez signálu. Potom postupne skúša jednotlivé stĺpce, či je signál na nich. Signál tam nie je, ak je tlačidlo rozpojené (nevedie elektrický prúd). Ak tam signál je, tlačidlo bolo stlačené. V tom prípade zistí podľa zapnutého riadka a stĺpca, pomocou tabuľky v pamäti, ktorý kláves bol stlačený.

Technická realizácia: klávesnica je pripojená na dva registre integrovaného obvodu CIA (COMPLEX INTERFACE ADAPTER!. CIA je vstupno-výstupný obvod, ktorý zabezpečuje komunikáciu procesora 6510 s klávesnicou. Vždy jeden kontakt klávesu je zapojený na jeden z bitov registra $DC00 (bity registra $DC00 určujú riadok) a druhý kontakt klávesu na jeden z bitov registra $DC01 (bity registra $DC01 určujú stĺpec).

Vzťah registrov $DC00, $DC01 a klávesnice ukazuje tabuľka 1. Ako zistí počítač, že bol stlačený napríklad kláves SPACE? Počítač vysiela prostredníctvom CIA na riadok, v ktorom je SPACE signál, čiže na 7. bit registra $DC00 vyšle logickú úroveň 0. Ostatné riadky sú bez signálu - je na ne vysielaná logická úroveň 1. V registri $DC00 bude číslo 7F hexadecimálne. Kláves bol stlačený, ak sa v stĺpci, v ktorom je SPACE objavil signál. Čiže ak 4. bit registra $DC01 je nastavený na logickú úroveň 0, bol stlačený kláves SPACE. Ak okrem SPACE nestláčame žiadny iný kláves, ostatné bity registra $DC01 budú nastavené na logickú úroveň 1 a v registri $DC01 bude číslo EF.

Ak stlačíme okrem SPACE nejaký iný kláves z toho istého riadka kde je SPACE, nastaví sa zodpovedajúci bit takisto na 0. Napr. ak naraz stlačíme CTRL a SPACE nastavia sa na 0 bity 2 a 4, čiže v registri $DC01 bude hodnota EB hexadecimálne. Ak však stlačíme SPACE a kláves F7 naraz nastaví sa iba 4. bit na nulu, lebo sme nevysielali signál na riadok, v ktorom je kláves F7.

V 99% prípadov sa v programoch používa jeden z dvoch nasledujúcich spôsobov pre čítanie klávesnice:

1. spôsob
```
LDA#$XX
STA$DC00
LDA$DC01
AND#$YY
BEQ kláves bol stlačený (BNE nebol stlačený)
```

Tu program pokračuje po splnení podmienky pre skok

2. spôsob
```
LDA#$XX
STA$DC00
LDA$DC01
CMP#$ZZ
BEQ kláves bol stlačený (BNE nebol stlačený)
```

Pokračovanie programu po nesplnení podmienky pre skok

Hodnoty XX, YY, ZZ sú z tabuľky 2. Dvojica hodnôt XX-YY v prvom spôsobe, respektíve dvojica XX-ZZ v druhom spôsobe nám určuje kláves. Napríklad dvojica 7F-10 nám v prvom spôsobe určuje kláves SPACE. Potom program, ktorý počká, kým stlačíme SPACE a až potom pokračuje v ďalšej činnosti, môže vyzerať takto:

```
L1  LDA#$7F
    STA$DC00
    LDA$DC01
    AND#$10
    BNE L1 (SPACE nebolo
    stlačené - skoč na L1)
```

Pokračovanie programu po stlačení SPACE

Tabuľka 1

	bity	0	1	2	3	4	5	6	7
register $DC00 (8-bitový)	0	INS DEL	RETURN	◄CRSR►	F7	F1	F3	F5	▲CRSR▼
	1	3	W	A	4	Z	S	E	ľavý SHIFT
	2	5	R	D	6	C	F	T	X
	3	7	Y	G	8	B	H	U	V
	4	9	I	J	0	M	K	O	N
	5	+	P	L	-	.	:	@	,
	6	£	*	;	CLR HOME	pravý SHIFT	=	↑	/
	7	1	←	CTRL	2	SPACE	C=	Q	RUN STOP

Tabuľka 2

ZZ pre CMP		FE	FD	FB	F7	EF	DF	BF	7F
YY pre AND		01	02	04	08	10	20	40	80
register $DC00 hodnoty pre XX	FE	INS DEL	RETURN	◄CRSR►	F7	F1	F3	F5	▲CRSR▼
	FD	3	W	A	4	Z	S	E	ľavý SHIFT
	FB	5	R	D	6	C	F	T	X
	F7	7	Y	G	8	B	H	U	V
	EF	9	I	J	0	M	K	O	N
	DF	+	P	L	-	.	:	@	,
	BF	£	*	;	CLR HOME	pravý SHIFT	=	↑	/
	7F	1	←	CTRL	2	SPACE	C=	Q	RUN STOP

Všeobecný podtup pri hľadaní CHEATov:

Vieme už, ako sa testuje stlačenie ľubovoľného klávesu v počítači. Toto využijeme pri hľadaní CHEATov.

Postup:

1. Nahráme hru do počítača príkazom LOAD a spustíme príkazom RUN. Potom tlačidlom RESET resetneme počítač.

2. Teraz treba do počítača dostať MONITOR strojového kódu. Pre majiteľov C128 a majiteľov FINAL CARTRIDGE III je to bez problémov - majú MONITOR hneď k dispozícii. Ostatní musia príkazom LOAD monitor nahrať do počítača, čo však spôsobí zmazanie istej časti hry. Ak sa test na CHEAT robí vo vymazanej oblasti pamäte, CHEAT nenájdeme. Odporúčam použiť monitor umiestnený od adresy $C00 (=49152 decimálne).

3. Ak sme v MONITORE, príkazom .H (HUNT=hľadaj) hľadáme v pamäti výskyt inštrukcie STA$DC00 takto:

```
.H 0800 A000 8D 00 DC
```

Potom postupne príkazom .D (disassembluj) prezeráme program v strojovom kóde na nájdených adresách a podľa tabuľky 2 určíme stlačenie akého klávesu sa na danom mieste očakáva. Veľmi často sa stretneme s testovaním klávesov SPACE, F1 - F7, q, p, run/stop, ktoré sa používajú v hrách na výber variantov.

4. Ak ste nič nenašli pri hľadaní 8D 00 DC, hľadajte použitie adresy $DC00, čiže:

```
.H 0800 A000 00 DC
```

Opäť príkazom .D disassemblujte nájdené adresy zmenšené o 1, aby ste videli aká inštrukcia pracuje s adresou $DC00. Zaujímajú nás inštrukcie, ktoré niečo dávajú na adresu $DC00. Napríklad STX$DC00, STY$DC00, STA$DC00, X a podobne.

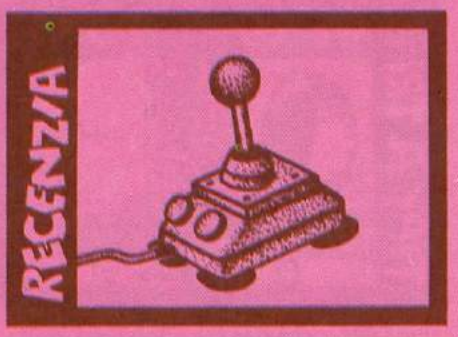
5. Ak ste ani teraz nič nenašli, prehľadajte príkazom .H pamäť RAM v oblasti $A000-$D000, ale predtým prepnite na adrese $0001 pamäť BASIC ROM na RAM (v MONITORe FC III to urobíte príkazom .06)

6. CHEAT MODUS (ak v hre je) býva na miestach, kde sa za sebou viackrát očakáva a testuje stlačenie klávesov. Teda tam, kde sa testuje postupnosť kávesov. Ak takéto miesto nájdete, pomocou tabuľky 2 rozšifrujte stlačenie ktorých klávesov sa tam očakáva a zapíšte si ich.

7. Znova nahrajte hru a skúste zistené klávesy, o ktorých si myslíte, že by mohli byť kódovým slovom pre aktiváciu CHEATu, súčasne stlačiť v úvodnej obrazovke, alebo v samotnej hre. Potom testujte hru a sledujte, či sa vaša snaha prejavila na životoch, energii atď. Ak áno, hra má CHEAT a vy zachránené nervy.

S. Chlebec

(pokračovanie v budúcom čísle)



MURRAY MOUSE SUPERCOP

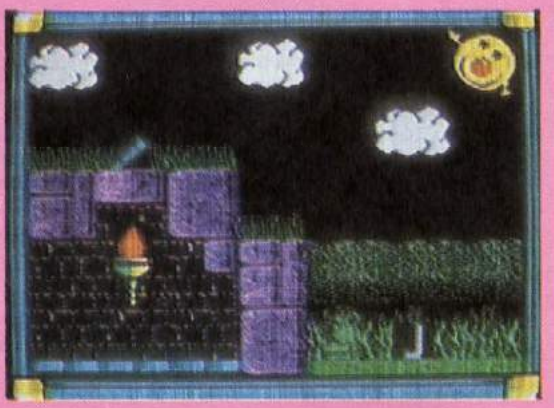
CODE MASTERS





Bol raz jeden myšiak, ktorý sa volal MURRAY. Ako všetky myši, najradšej na svete mal syry. Priam ich zbožňoval a preto sa aj usadil v starom kanáli, kde ich mal veľa nanosených. Ale jedného dňa sa stala katastrofa. Myšiakov starý kanál obsadili mačky. "Och, tie odporne vyzerajúce mačky, ako sa mi len hnusia!", hovorí si v duchu Murray a do boja sa mu príliš nechce. Čo mu však iného zostáva? Túžba po syre je obrovská a kanál tiež nemieni nechať hnusným a škaredým mačkám. Murray sa nakoniec rozhodol. Ide do toho. A ako to všetko dopadne? To závisí už od Vás, hráčov...

MURRAY MOUSE SUPERCOP naprogramoval v roku 1992 pre firmu CODE MASTERS anglický programátor Lorainz TWINS. Veľmi rád by som vedel, či ide o príbuzného Olivera Twinsa (autora hier Dizzy), alebo iba o zhodu mien. Každopádne má MURRAY MOUSE s hrami DIZZY veľmi veľa spoločných vlastností. MURRAY MOUSE je tiež akčná adventúra, plná zaujímavej grafiky. Je v nej veľa nástrah, ktoré mačky na myšiaka nastražili. Okrem toho je tu množstvo predmetov, ktoré treba zobrať a vhodne použiť. MURRAY MOUSE pravdepodobne nebude až taký trhák, ako je DIZZY, pretože hrací systém a grafiku nemá až tak dokonale spracované. Avšak jedna vec je predsa v MURRAY MOUSE lepšia. Ide o systém akéhosi napovedania v kritických situáciách. V určitých miestach hry sa automaticky objaví nápis, ktorý naznačí ďalšie riešenie, upozorní na na niečo skryté, atď. Tým sa autorovi podarilo dosiahnuť, že hráč presne vie, čo práve robí a čo je cieľom hry. Keď som v úvode pri voľbe ovládania videl bežiace titulky, hneď mi bolo jasné, že autor si dal záležať na maximálnej informovanosti. Z titulkov sa totiž dá zistiť, čo je cieľom hry, aké treba dodržiavať zásady a nechýba ani niekoľko dôležitých tipov, ktoré sa každému zídu. Bez tejto pomoci by bola hra niekoľkonásobne ťažšia. Tu by som rád apeloval na našich programátorov, aby si z MURRAY MOUSE vzali ponaučenie. Veď aký to má zmysel, keď hráč nevie, ako má postupovať a často nad nejakou skrytou vecou musí rozmýšľať celé týždne? S hrami by mala byť dobrá zábava, a nie trápenie.



Hrateľnosť je v MURRAY MOUSE prekvapujúco dobrá. Napovedací systém je natoľko rafinovaný, že nad určitými vecami treba rozmýšľať, ale po krátkej úvahe sa na všetko dá prísť. Ovládanie je podobné ako v DIZZY, azda len s tým rozdielom, že myšiak MURRAY unesie naraz tri predmety.

Aj keď grafika nie je až na Dizzyho úrovni, treba povedať že je i tak proti iným hrám veľmi dobrá a pestrofarebná.

Ak patríte k tým hráčom, ktorí obľubujú Dizzyho, je pre Vás MURRAY MOUSE SUPERCOP ako stvorený, i keď nepopieram, že Dizzy je o niečo lepší v grafike a nápaditosti príbehu.

- yves -

DIDAKTIK SPECTRUM

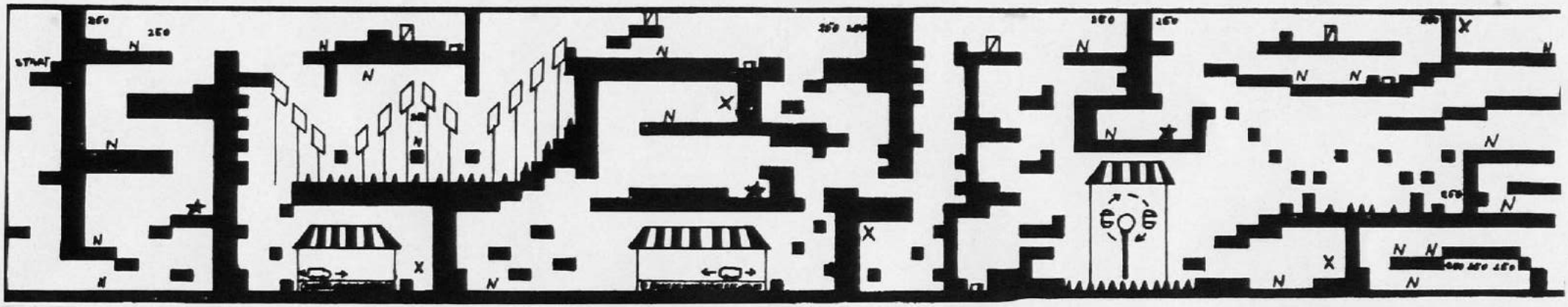


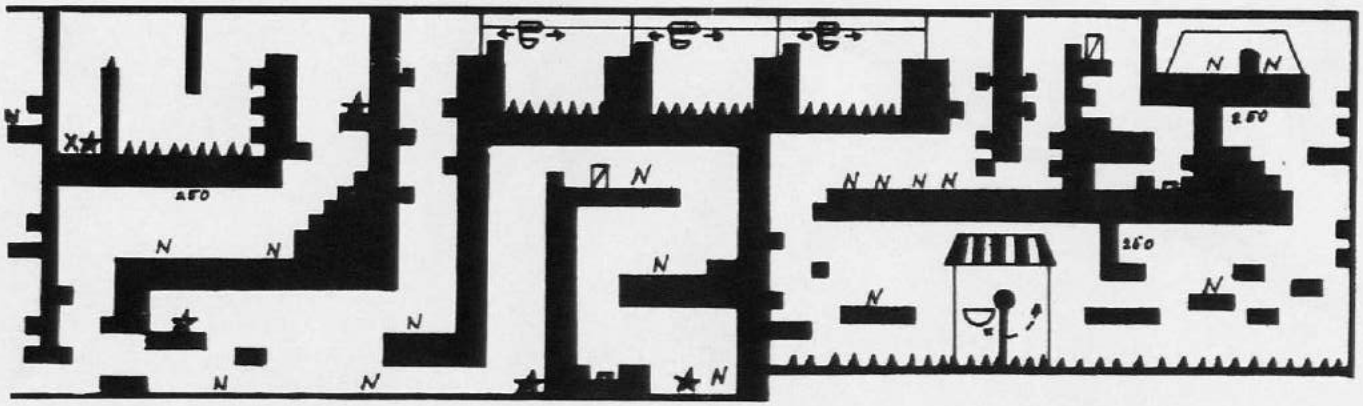
POTSWORTH (3)

KELDARA NOCTE


3iT
poster

POTSWORTH (4)





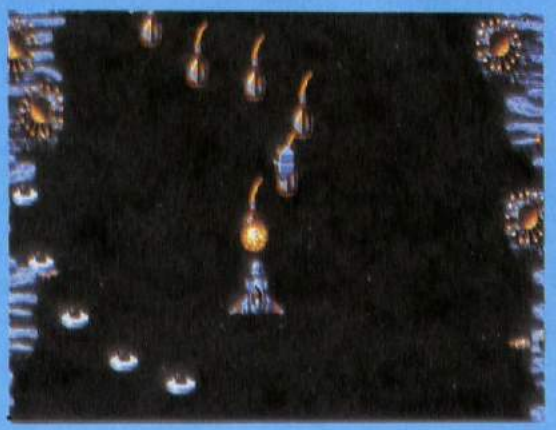






Programátori z firmy BITMAP BROTHERS robia už tradične veľmi pekné hry. Najviac sa však preslávili hrou XENON 2 MEGABLAST, ktorá bola uvedená na trh pred štyrmi rokmi. Táto fenomenálna strieľačka patrí dodnes medzi najlepšie programy svojho druhu v histórii 16-bitových počítačových hier.

Autormi strojového kódu sú ľudia z programátorskej skupiny The Assembly Line, grafiku kreslil Mark Coleman a hudbu so špeciálnymi efektami robil David Whittaker.



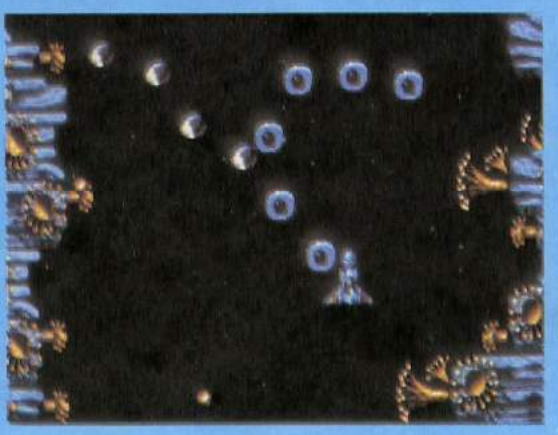
Idea hry je veľmi jednoduchá. Máme raketku, ktorá sa musí prestrieľať cez 5 levelov. Po každom leveli s ňou vojdeme do vesmírneho obchodu, kde si za vystrieľané skóre môžeme nakúpiť špeciálne zbrane, energiu, atď. Ak máme niečo navyše, môžeme to tu predať a kúpiť si niečo lepšie. Mimochodom, nezľaknite sa obchodníka. Je to nebezpečne vyzerajúci vesmírny muž, s ktorým sa však po anglicky dá dohovoriť.

Najviac na hre zaujme grafika. Nádherne nakreslené predmety v ligotavých farbách, ohromne veľká rýchlosť scrollingu a rotácií predmetov. Po okrajoch obrazovky môžeme vidieť rôzne organizmy, ktoré sa hýbu ako živé. Do detailov je vypracovaná aj naša raketa. K jej kráse prispieva okrem striebristého lesku aj oheň, ktorý šľahá z predných a zadných motorov.



Autorom zvukových efektov je David Whittaker, ktorého dobre poznáme ešte zo ZX Spectra. My, čo už Spectrum nemáme, budeme ešte dlho spomínať na jeho hudby z hier Glider Rider, Amaurote, Xenon, Platoon, Loopz, Trantor, Zub a mnoho ďalších. Titulná hudba v XENON 2 tentoraz nie je Davidovou kompozíciou, ale ide o konverziu pesničky skupiny BOMB THE BASS. Bohužiaľ, na IBM PC je hudba a efekty iba na PC Speaker. V tom čase ešte zvukové karty neboli až tak rozšírené, preto XENON 2 nepodporuje ani AdLib, ani Sound Blaster, ani Roland. Je to jediná nevýhoda tejto hry. S podporou zvukových kariet by XENON 2 bol bombou aj dnes.

Veľmi vysoko si tiež cením hrateľnosť. Naša raketka nemusí ísť iba dopredu, ale môže ísť aj dozadu. Keď sa dostane na úroveň spodného okraja obrazovky, scrolling sa zastaví a hráč má čas obzerať si okolie. K dobrej hrateľnosti prispieva aj množstvo rýchlo lietajúcich predmetov, ktoré do nás občas aj vystrelia. My musíme likvidovať nielen lietajúce predmety, ale aj živé organizmy, ktoré rastú na stenách. Súčasne si musíme dávať dobrý pozor na všetky strany, pretože, predmety na nás robia nálety nielen zhora, ale aj z bokov a zospodu.



Ak máte doma 16-bitový počítač a ešte ste XENON 2 nehrali, rozhodne si túto príležitosť nenechajte ujsť. Nepoznám lepšie odreagovanie a ukľudnenie nervov, ako streľbu v XENON 2.

- yves -

AMIGA
ATARI ST
PC AT 286-486





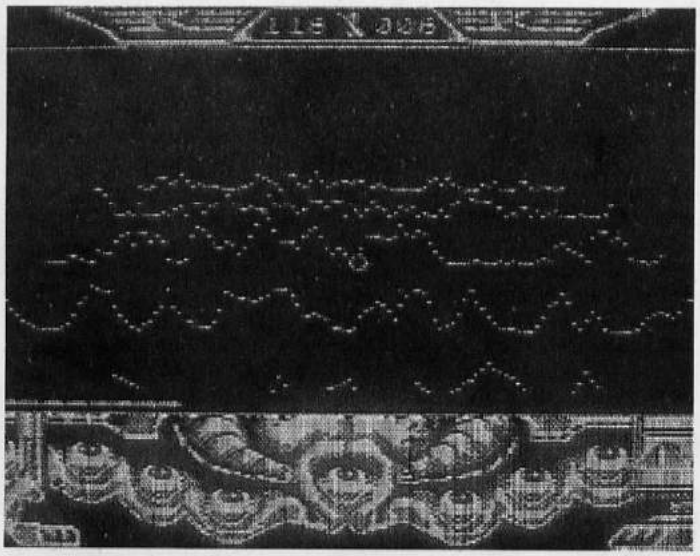


CAPTAIN BLOOD

Kapitán Blood sa dostal do zajatia vesmíru, ktorý si sám vymyslel. Nachádza sa v galaxii, ktorú tvorí presne 32 768 planét. Niektoré z nich sú obývané rôznymi typmi bytostí, z nich každá má svoje charakteristické vlastnosti. Kdesi v tejto galaxii menom Hydra sa ukrýva aj päť genetických klonov kapitána Blooda, jeho dvojníkov. A tu sa začína náš príbeh. Telo kapitána Blooda z nedostatku vitálneho fluida začína pomaly degenerovať. Zachrániť ho môže jedine nájdenie všetkých piatich dvojníkov a ich dezintegrácia v dezintegrátore na palube kozmickej lode. Asimilácia každého dvojníka uvoľní jeho vitálne fluidum a predĺži Bloodovi zdravie. Asimilácia všetkých 5 dvojníkov poskytne dostatočné množstvo fluida, aby sa Blood nemusel obávať degenerácie. Nájsť tých päť dvojníkov v neprebernom množstve planét je ale úloha preťažká. Ak začneš náhodne blúdiť po jednotlivých planétach, je isté, že si stratený. Pomoc pri plnení úlohy ti môžu poskytnúť iba obyvatelia jednotlivých planét. Niektorí z nich sú veľmi priateľskí a úprimní, iní zase falošní, niektorí mimoriadne inteligentní, niektorí zasa mimoriadne hlúpi, sú mierumilovní i bojachtiví, usadlí i skúsení cestovatelia. Tvojou úlohou je pri komunikácii s nimi použiť vlastnú stratégiu, aby si vyťažil čo najviac užitočných informácií. Niektorým sľúb pomoc, niektorým pohroz zničením, iní by zasa radi cestovali v tvojej rakete, niektorí sa chcú iba porozprávať, a iní zasa odmietnu komunikovať vôbec. Hru treba hrať s ceruzkou a papierom a zapisovať si dôležité informácie, ktoré získaš v rozhovore s obyvateľmi, najmä súradnice obývaných planét. Radíme ti zapísať si tieto informácie okamžite, pretože ich domorodci nemusia zopakovať. Lietaj iba na obývané planéty a udržuj si prehľad, pretože ak raz zablúdiš, s pravdepodobnosťou takmer rovnou istote sa pre teba hra skončí neúspešne.

Prvá planéta, pri ktorej hra začína, je vždy obývaná.

Upozornenie: tento návod je určený konkrétne pre Atari ST/STE. Verzie pre iné počítače sa môžu v drobných detailoch líšiť, no princíp hry je rovnaký.



Keď hra začne, uvidíš interiér kozmickej lode a pohľad na najbližšiu planétu. Ruka, ktorú vidíš na obrazovke, je tvoja - môžeš ňou pohybovať pomocou myši po obrazovke. Pretože ti chýba vitálne fluidum, tvoje telo bude postupne degenerovať. Ak tento proces začne, bude sa ruka na obrazovke chvieť a triasť a ovládanie bude stále ťažšie a ťažšie. Na palube vidíš aj plynúť čas v hodinách, minútach a sekundách. Od začiatku hry máš približne dve a pol hodiny reálneho času na nájdenie a dezintegráciu prvého dvojníka, potom sa pohyby ruky stanú neovládateľnými. Po dezintegrácii získaš ďalšie dve hodiny na nájdenie druhého dvojníka, potom tretieho atď. Prvá planéta, ktorá sa počas hry objaví, je vždy obývaná. Ďalšie kroky už závisia od teba, od tvojej šikovnosti.

Poznámka: *program tvorí celú galaxiu náhodne vždy na začiatku novej hry, takže súradnice obývaných planét a druh ich obyvateľov je v každej hre iný.*

PLANET VISION SCREEN
Pohľad na planétu

Táto scéna je prvou scénou, ktorá sa objaví po začatí hry. Planéta, ktorú vidíš na obrazovke pred sebou je najbližšou planétou k tvojej súčasnej polohe. Pri tejto scéne máš niekoľko možností: Geo-foto prehľad, zničenie planéty a pristávanie pomocou OORXX. Tieto možnosti sú popísané ďalej.

Riadiaci panel

Riadiaci panel pred tebou obsahuje rôzne tlačidlá, ale z nich sú zakaždým aktívne iba niektoré. Šesť tlačítok je umiestnených zľava doprava najprv šikmo dole (tri tlačidlá) a potom šikmo hore (ďalšie tri). Uprostred nad nimi sa nachádza centrálne tlačidlo. Výber jednotlivých možností (pokiaľ nebude uvedené inak) sa robí tak, že pomocou myši privedieš ruku k zvolenému tlačidlu a stlačíš ĽAVÉ tlačidlo myši. Pre lepší prehľad očíslujeme šikmo umiestnené tlačidlá zľava doprava číslami 1-6 a centrálne tlačidlo číslom 7.

Geo-foto pohľad (tlačidlo 6)

Táto voľba umožňuje získať bližší pohľad na povrch najbližšej planéty. Uvidíš farebné zábery povrchu. Blikajúce červené kosoštvorce označujú prítomnosť riadených striel. Stlačením tlačidlá ešte raz získaš bližší pohľad na menšiu časť povrchu. Na návrat k obrazu Pohľad na planétu stlač tlačidlo číslo 2.

Zničenie planéty (tlačidlo 5)

Obrovské zásoby energie tvojej kozmickej lode ti dávajú možnosť zničenia ľubovoľnej planéty. Môžeš tak urobiť z ľubovoľného dôvodu, ale pozor, aby si nezničil planétu s obyvateľmi, ktorí jediní by ti mohli poskytnúť informácie, vedúce k nájdeniu tvojich dvojníkov. Po stlačení tlačidlá uvidíš scénu rozpadu a úplného zničenia planéty.

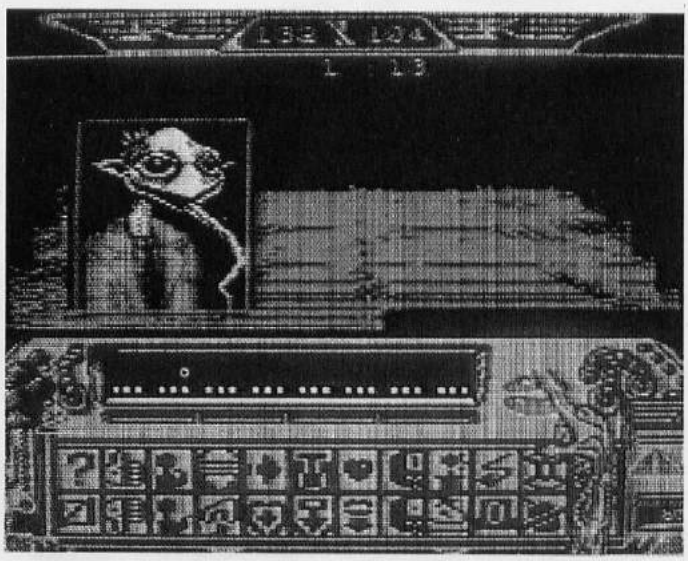
Poznámka: *na zničenie planéty bez pozerania sa na scénu rozpadu planéty stlač pri ruke na tlačidlu 5 najprv PRAVÉ a potom ĽAVÉ tlačidlo na myši.*

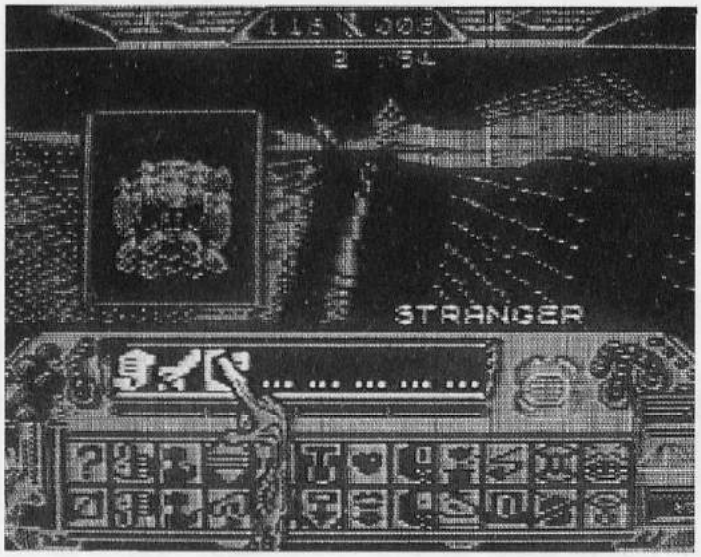
Pristávanie pomocou OORXX (tlačidlo 4)

Na aktiváciu letu a pristávania pomocou OORXX stlač toto tlačidlo (označené červenou šípkou smerujúcou dole). Tvoja kozmická loď je príliš veľká a nedokázala by pristáť na malej planéte. Pre let a pristávanie pozri ďalšiu časť návodu.

LIETANIE NA OORXX

OORXX sú tvory špeciálne stvorené na takéto poslanie. Jeden z týchto tvorov je viditeľný na obrazovke pri pohľade na interiér lode vpravo hore, čakajúci na tvoje príkazy. Po zvolení pristávania pomocou OORXX (tlačidlo 4) uvidíš približujúci sa povrch planéty očami letiacej OORXX. Usmerňovať ju môžeš pohybmi myši doprava alebo doľava, hore či dole. Červené znaky na obrazovke indikujú výšku OORXX nad povrchom. Vodorovná prerušovaná čiara na spodku obrazovky indikuje rýchlosť letu. Na brzdenie tlač ľavé tlačidlo myši, na zvyšovanie rýchlosti pravé tlačidlo.





Miesto pristátia

Každá planéta má určené miesto na pristátie, ktoré sa nachádza na konci dlhého, mnohokrát zakriveného údolia. Počas letu nad planétou sa v strede na vrchu obrazovky objaví indikátor nasmerovania. Správny smer označuje blikajúci kosoštvorec, pri vybočení zo smeru sa na jeho mieste objaví blikajúca šípka, ktorá ti ukazuje, akým smerom máš odbočiť. Keď preletíš nad horami a dostaneš sa do údolia, nemusíš dlhšie sledovať tento indikátor. Údolie ťa po mnohých zákrutách dovedie presne k pristávaciemu miestu, a OORXX automaticky pristane. Hory, nad ktorými prelietavaš, sú znázornené iba schematicky obrysmi ich chrbtov. V ľubovoľnom okamihu môžeš požiadať o úplný pohľad stlačením klávesy SPACE. Nedoporučujeme však túto možnosť voliť pri lete údolím, pretože OORXX to bude považovať za signál, že sa dostal na miesto pristátia, a let preruší. (V takom prípade sa musíš dostať znova do scény interiéru kozmickej lode a vyslať na pristátie ďalšie OORXX). Po pristátí OORXX na pristávacom mieste sa okamžite (ak je planéta obývaná) objaví domorodec a začne rozprávať. Na použitie univerzálnej obrázkovej komunikácie pozri ďalšiu časť návodu.

Vyhýbanie sa riadeným strelám

Niektoré planéty (aj neobývané) sú chránené proti votrelcom systémom riadených striel. Ich radarový systém okamžite zaregistruje približujúcu sa OORXX a zamieri strely na ňu. OORXX vyšle varovný signál, ktorý sa prejaví ako pípanie. Zamierenie striel uvidíš na obrazovke ako z oboch strán obrazovky sa približujúce prerušované čiary zakončené šípkou do stredu. Na vyhýbanie sa riadeným strelám musíš letieť čo najbližšie k povrchu a vyhľadávať dráhu medzi vrchmi, ale bez toho, aby si narazil. Ak sa ti podarí s OORXX naraziť, povie ti nevyberavo svojou rodnou rečou, čo si myslí o takej navigácii. Hoci sú OORXX mimoriadne odolné, niekoľkokrát opakovaný náraz ich zničí. Iný spôsob letu je let vo vysokej výške plnou rýchlosťou, pričom musíš pozorne sledovať približujúce sa šípky. Keď sa šípky dostatočne priblížia, prudko zabrzdi a klesni medzi vrchy. Tam počkaj, kým riadené strely odletia a šípky sa stratia z obrazovky, potom znova naber výšku a rýchlosť pre ďalšiu etapu. Pri lete údolím je možné nižšou rýchlosťou letieť tesne nad povrchom, systém riadených striel ťa v tom prípade nedokáže zamerať. Keď sa šípky, indikujúce prítomnosť riadených striel, pretnú v polovici obrazovky, bude OORXX zničená a obraz bude vrátený späť do interiéru kozmickej lode. Budeš mať možnosť začať let druhou OORXX (na palube ich máš neobmedzený počet),ale stratíš cenné minúty svojho života.

UPCOM pre komunikáciu s domorodcami

UPCOM (Universal Protocol of Communication) je obrázková reč, ktorú poznajú všetci obyvatelia galaxie Hydra. Po pristátí sa na obrazovke automaticky objavia obrázky systému UPCOM, ak je planéta obývaná.

Rozhovor - výsluch domorodca

Keď domorodec začne rozprávať, na ľavej strane obrazovky sa začnú objavovať komunikačné obrázky. Na získanie ich anglického prekladu ukáž rukou na jednotlivý obrázok - na pravej strane obrazovky sa objaví anglický preklad (pre slovenský preklad anglických výrazov pozri záver návodu). Ak sa znak úst v strede obrazovky ešte stále pohybuje, znamená to, že domorodec chce ešte niečo povedať. Najprv si prelož prvú časť správy, potom ukáž rukou na znak úst a stlač ľavé tlačidlo myši na získanie ďalšej časti odkazu.

Rozhovor - odovzdanie odkazu

Na odpoveď domorodcovi alebo vlastnú otázku môžeš použiť ľubovoľný zo zvýraznených obrázkov v spodnej časti obrazovky. Pretože je zásoba obrázkovej reči pomerne bohatá a všetky symboly sa naraz na obrazovku nevojdú, môžeš v slovníku listovať pohybom ruky pod obrázkami a tlačením tlačidla myši, alebo pomaly ukázaním na tri červené čiarky na oboch stranách obrazovky. Na výber obrázku príslušného významu jednoducho naň ukáž rukou (súčasne uvidíš jeho anglický preklad) a stlač tlačidlo. Naraz môžeš vybrať až osem obrázkov. V prípade omylu môžeš znak vymazať pomocou šípky ukazujúcej doľava na pravej strane obrazovky. Niekedy sa stane, že domorodec preruší konverzáciu a zmizne z obrazovky. To sa môže stať z rôznych dôvodov, ktoré najlepšie poznajú oni sami, možno sa ťa boja, možno sa im nepáčiš. Môžeš sa pokúsiť obnoviť komunikáciu pomocou reaktivácie OORXX (pozri ďalšiu časť návodu).

Teleportovanie

Ak domorodec súhlasí s teleportovaním na tvoju kozmickú loď, aktivuje sa tlačidlo teleportu na ľavej strane obrazovky, označené modrým štvorcom a šípkou smerujúcou dovnútra štvorca. Stlačením tohto tlačidlá teleportuješ domorodca do tzv. frigitória, v ktorom sú vytvorené podmienky rovnaké ako na jeho domácej planéte. Počas prítomnosti domorodca vo frigitóriu s ním nemôžeš komunikovať. Naraz môže byť vo frigitóriu iba jeden tvor, pokus o teleportovanie ďalšieho spôsobí dezintegráciu predchádzajúceho. Tvora vo frigitóriu môžeš dezintegrovať (zničiť) tlačidlom umiestneným rovno pod ním. Takým spôsobom musíš dezintegrovať všetkých svojich dvojníkov, aby si získal dostatok vitálneho fluida pre zastavenie svojej degenerácie. Tvora vo frigitóriu môžeš vysadiť na inú (neobývanú) planétu opätovným použitím tlačidla teleportu. V tom prípade sa znova okamžite aktivuje komunikačný modul UPCOM.

Návrat do interiéru lode

Po skončení rozhovoru sa vrátiš s obrazom do interiéru lode stlačením tlačidlá v tvare trojuholníka na obrazovke vpravo dole.

INTERIÉR KOZMICKEJ LODE

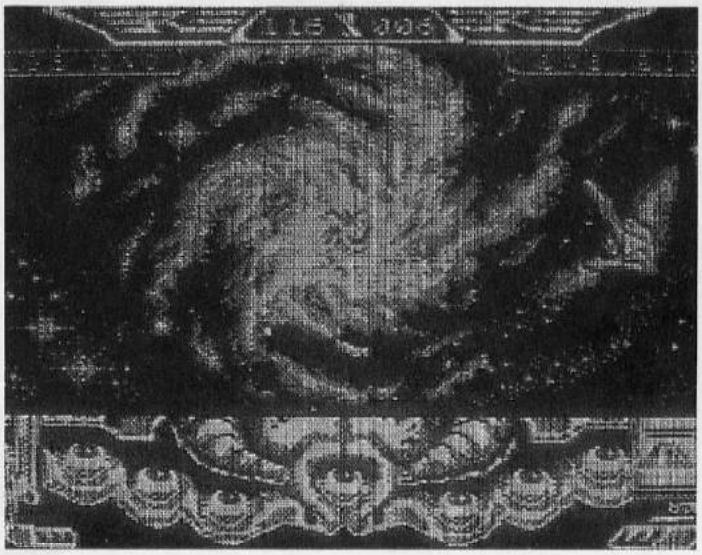
Na návrat do interiéru kozmickej lode stlač trojuholníkové tlačidlo vpravo dole. Z obrazu "Pohľad na planétu" alebo "Mapa galaxie" stlač ľubovoľné neaktívne tlačidlo. Znova uvidíš riadiaci panel, frigitórium a ten tvor vpravo je jeden z tvojich verných OORXX.

Význam ostatných tlačidiel

Tlačidlo 1 sa používa na záznam neukončených hier a na ich opätovné nahratie do pamäte (nepoužívaj na tento účel ani jeden z programových diskov, ak chceš túto možnosť použiť, priprav si vopred formátovaný disk a po začatí hry ho vlož do diskovej jednotky A). Presné inštrukcie nájdeš v nasledujúcej časti. Tlačidlo 2 slúži na prechod do obrazu "Pohľad na planétu" - z tohto obrazu sa do interiéru vrátiš stlačením ľubovoľného neaktívneho tlačidlá. Na pohľad na "Mapu galaxie" stlač tlačidlo 3, z tohto obrazu sa vrátiš späť stlačením ľubovoľného neaktívneho tlačidla.

Frigitórium

Ak máš na palube teleportovaného domorodca alebo svojho dvojníka, uvidíš ho vo frigitóriu, ale nemôžeš s ním komunikovať. Na dezintegráciu tvora vo frigitóriu stlač tlačidlo priamo pod frigitóriom. Jeho dezintegráciou sa uvoľní jeho vitálne fluidum, ale iba vitálne fluidum tvojich dvojníkov ti pomôže zastaviť proces tvojej degenerácie.



Reaktivácia OORXX

Ak si už pristál na niektorej planéte svojim OORXX, máš možnosť po ďalšom príchode na túto planétu OORXX reaktivovať. V prípade, že na planéte už je OORXX, sa pri pohľade na interiér lode objaví pod obrázkom OORXX na palube otáznik. Ukáž rukou na otáznik a stlač ľavé tlačidlo myši na reaktiváciu OORXX a nadviazanie rozhovoru s obyvateľmi (ak sú na planéte). Samozrejme, máš možnosť znova letieť na planétu ďalším OORXX, bude ťa to však stáť cenné minúty.

(pokračovanie v budúcom čísle)

- floppy -



3D STOCK CARS 2

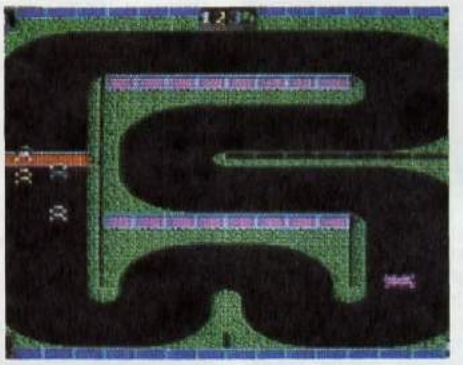
CHALLENGE SOFTWARE

Opäť tu máme jeden nový automobilový program, tentoraz pod názvom 3D STOCK CARS 2. A čo sa za ním skrýva?

Označenie 3D sa zvykne dávať tým hrám, ktoré majú trojrozmerné zobrazenie priestoru. 3D STOCK CAR 2 obsahuje dvojrozmerné zobrazenie trate, na ktorom jazdia trojrozmerne zobrazené autá. Krajina je teda zobrazovaná z vtáčej perspektívy, zatiaľ čo predmety na nej akoby ležia, čím vzniká čiastočný trojrozmerný efekt. Pre tento spôsob zobrazenia, ktorý sa inak v počítačových hrách veľmi často používa, sme s kamarátom vymysleli veľmi priliehavé označenie dva a pol D. Predsa len je odvahou považovať takýto spôsob zobrazenia za trojrozmerný, ale "kšeft je kšeft" a v obchode je príťažlivejšia hra s označením 3D...

CHALLENGE SOFTWARE produkuje iba veľmi lacné hry a povedzme si na rovinu, že cena je v podstate aj odrazom kvality. Od tejto firmy skutočne nemôžeme očakávať žiaden zázrak.

Priznám sa, že keď som 3D STOCK CARS 2 videl po prvýkrát, bol som zhrozený pod-



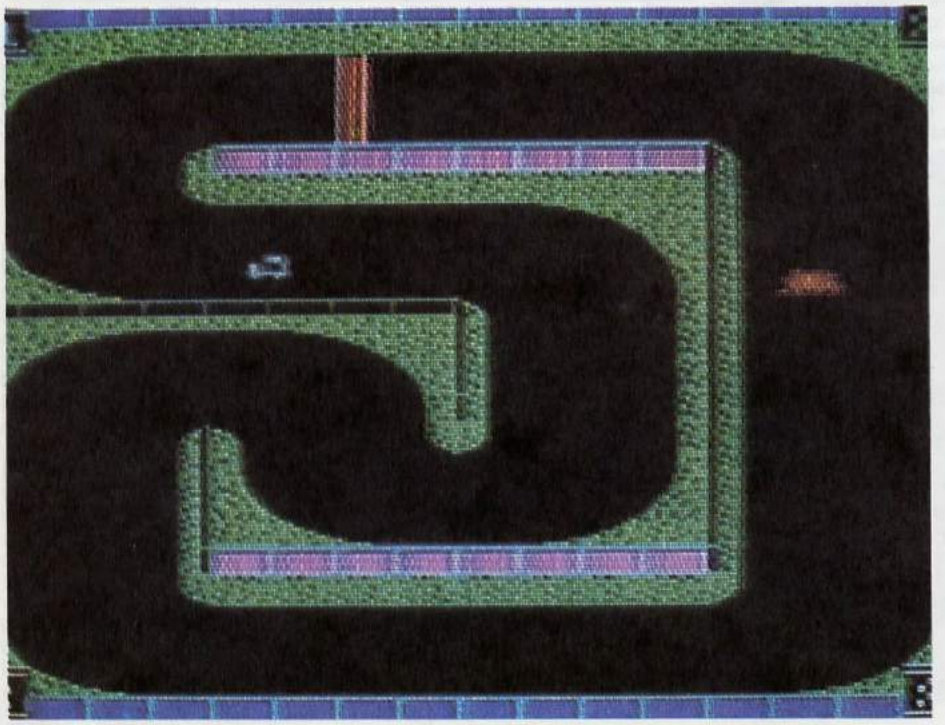
priemernou grafikou a celkovým prevedením. Musím však uznať, že táto hra niečo do seba predsa len má. Jazdné vlastnosti auta prekvapujúco odpovedajú realite viac, ako to v podobných hrách býva zvykom. V prvom rade sa mi veľmi páči, ako autori vyriešili otáčanie. Autom sa dá otáčať iba vtedy, keď je v pohybe, teda celkom tak, ako je to v skutočnosti. Drvivá väčšina podobných hier, ktoré som doteraz videl (Ironman, Supercars, Paris-Dakar...) umožňovali otáčanie aj vtedy, keď vozidlo stálo, čo je úplne iracionálne. Tým samozrejme, nechcem povedať, že spomínané hry sú celkovo horšie, ako táto, skôr naopak. Ale otáčanie na mieste mi vždy vadilo a programátorom som zazlieval, že to nedotiahli do konca. Veď to nie je až taký veľký problém. Ostatné vlastnosti, ako sú šmyky v zákrutách pri vyšších rýchlostiach, zrážky s druhými autami a pod. sú viacmenej zhodné s inými hrami. Celkovo je na tom z hľadiska simulácie jazdy auta 3D STOCK CAR 2 skutočne dobre.

Medzi pozitívne vlastnosti treba zaradiť aj ďalšie, napríklad množstvo rôznych tratí, pekne riešené kvalifikácie, preteky a bodovací systém. Cením si aj to, že hru môžu hrať jeden až štyria hráči súčasne. Ovládacie klávesy sa síce nedajú predefinovať, ale sú zvolené tak, aby si hráči na klávesnici nezavadzali.

Zvukové efekty sú iba priemerné a grafika je katastrofálna. Keby si niekto dal v tomto smere viac záležať, mohla by z toho byť dobrá hra, ale stalo sa. Už to nikto nezmení.

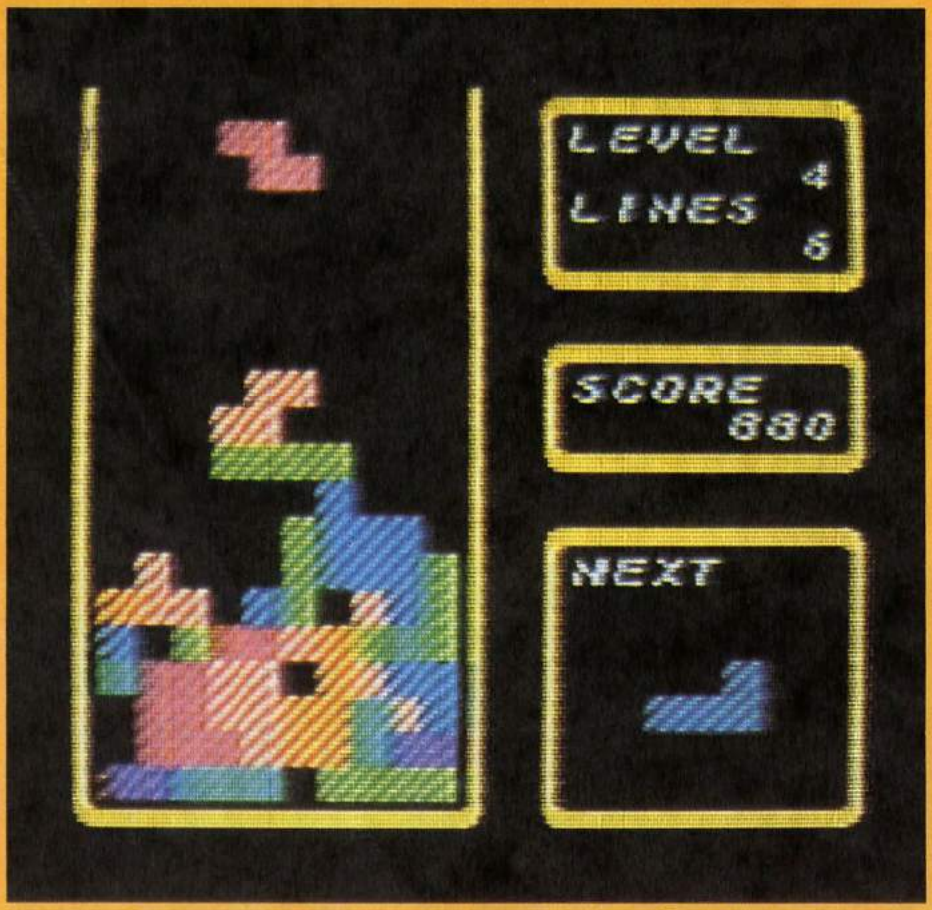
A na záver jeden tip. Ak držíme plynový pedál stále stlačený, auto pôjde iba na jednotku, teda pomaly. Ak chceme preradiť na vyšší rýchlostný stupeň, treba plyn periodicky stláčať. Brzda funguje aj ako spiatočka.

- yves -



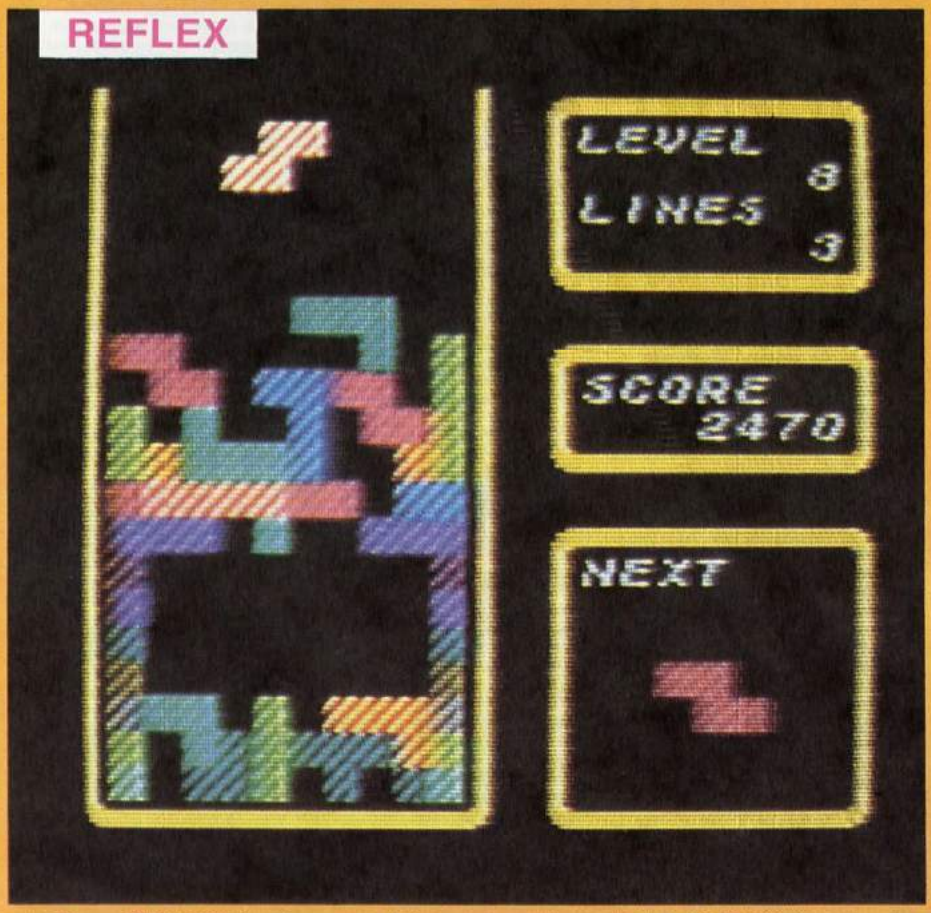
DIDAKTIK SPECTRUM





TETROID

REFLEX



Firma REFLEX je vlastne angličan PAUL MARKHAM. V roku 1991 naprogramoval hru TETROID, o ktorú žiadna softwarová firma neprejavila záujem. Nečudo, veď rôznych variácií Tetrisu už vzniklo desiatky (ak nie stovky). Čo teda urobiť s hotovou hrou, ktorá je inak dobrá? PAUL ju nakoniec predal časopisu YOUR SINCLAIR, ktorý ju vydal ako súčasť časopisu pred pol rokom.

Priznám sa, že existenciou nového Tetrisu som ani ja nebol nijako zvlášť nadšený. Hneď na prvý pohľad je vidieť, že autor čerpal námet z českého programu TETRIS 2. Štýl grafiky s výmimkou padajúcich útvarov je podozrivo podobný na hru Františka Fuku. "Odkukaný" je aj nápad s hotovými útvarmi, ktoré treba rušiť. Bohužiaľ, TETROID nie je pre dvoch.

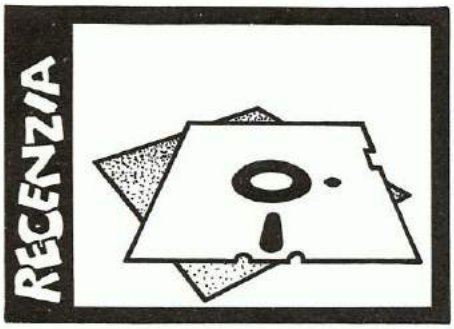
Nestáva sa často, aby anglický programátor kopíroval nejaký český program. Väčšinou to býva naopak. Je to veľmi potešiteľná skutočnosť, pretože je vidieť, že aj Česi dokážu naprogramovať dobré veci a keď sa to podarí, aj vyspelý svet sa môže od nich učiť. A tým nemyslím iba na počítačové hry.

Inak musím povedať, že TETROID je naprogramovaný veľmi precízne a má výbornú hrateľnosť. Dokonca keby som si mal vybrať medzi pôvodným TETRI-Som od MIRRORSOFTu z roku 1987 a týmto amatérskym TETROIDom, vyberiem si TETROID. Hrateľnosť je rozhodne najväčšia prednosť tejto hry. Vytknúť sa jej dá azda iba jedna vec. Keď sa zvýši rýchlosť padania útvarov, zvýši sa aj rýchlosť ich rotácie (samozrejme, útvary rotujú iba vtedy, ak je stlačené tlačidlo pre rotáciu). Vo vyšších leveloch tlačidlo reaguje na rotáciu natoľko citlivo, že je dosť veľký problém dostať útvar do správnej polohy. Takže keby som do toho mohol autorovi hovoriť, odporúčal by som mu rýchlosť rotácie mierne znížiť (pomalá rotácia tiež nie je ideálna, pretože spôsobuje časové straty pri malej výške padania). S grafikou je to už oveľa horšie, ako s hrateľnosťou. Pri tetrisovských hrách sa nedajú robiť nijaké zázraky, to uznávam, ale predsa sa tento aspekt dal riešiť nejako lepšie. Priestor na obrazovke je veľmi zle využitý a nie sú tu nijaké obrázky. V tomto smere bol oveľa lepší napríklad WELLTRIS od firmy Spectrum Holobyte, v ktorom voľnú plochu na obrazovke vypĺňal statický obrázok, ktorý sa po čase zmenil na iný. Paul Markham ukázal, že je veľmi šikovný programátor, ale nemá žiadne nápady. Všetko, čo v hre TETROID má, už vymyslel niekto pred ním. Som si istý, že TETROID sa vám bude páčiť - najmä tým, ktorí ešte podobné hry nikdy nehrali. Ak už vlastníte TETRIS 2, alebo iný Tetris, nemá pre Vás TETROID nijaký väčší význam. Ja samozrejme nemôžem určovať programátorom, aké hry majú programovať, ale tetrisovských hier je už toľko, že nemá význam robiť nové. Viac by som si cenil niečo originálne, čo tu ešte nebolo.

- yves -

DIDAKTIK SPECTRUM







PAKOVACÍ PROGRAM ARJ V2.30

ROBERT K. JUNG, U.S.A.

Najvýkonnejším pakovacím programom na počítačoch kompatibilných s IBM PC je v súčasnosti ARJ. Pakovanie (kompresia, komprimácia) je zahusťovanie dát s cieľom zmenšiť celkovú dĺžku, ktorú archivovaný program zaberá na pamäťovom médiu. Prečo archivovaný? Preto, lebo spakované programy nemôžeme bežne používať. Ak chceme spakovaný program zasa použiť, treba ho rozpakovať, čím ho zrešťaurujeme do pôvodného stavu.

Vzhľadom na to, že rozpakovanie je oveľa jednoduchšie, než pakovanie, vysvetlíme si najprv tento proces. Súbor, ktorý je spakovaný programom ARJ, má tvar:

názov.arj

Ak sa tento súbor nezmestil na 1 disketu, potom je nahratý na viacerých disketách na pokračovanie (po anglicky volume), pričom poradie diskiet sa dá zistiť podľa prípony:

názov.arj	**(1.časť)**
názov.a01	**(2.časť)**
názov.a02	**(3.časť)**
názov.a03	**(4.časť)**
.....	.....
názov.axx	**(xx.časť)**

Program ARJ je najvýhodnejšie skopírovať na harddisk niekam, kde máme nastavenú cestu, napríklad do DOSu. Môžeme ho však dať aj do samostatného adresára, napríklad PACKS. V tom prípade však zmeníme AUTOEXEC.BAT tak, že do príkazu PATH pripíšeme cestu do novovytvoreného adresára, napríklad C:\PACKS; Dáme však pozor, aby sme príkaz PATH mali v AUTOEXECu iba jeden krát! Ak budú dva, bude fungovať iba ten druhý. Po zmene AUTOEXECu resetujeme počítač!

Potom môžeme pristúpiť k rozpakovávaniu. Za názvom ARJ nasleduje príkaz (angl. command) a niekoľko prepínačov (angl. switch). Prepínače sa začínajú pomlčkou:

ARJ command -switch1 -switch2....

Miesto pomlčky je možné používať znak '/' (lomeno). Všetky príkazy a prepínače sa môžeme dozvedieť vtedy, keď zadáme ARJ bez parametra (zobrazia sa základné príkazy), alebo s parametrom ARJ -? (zobrazia sa všetky príkazy).

Ak chceme rozpakovať program z diskety (alebo diskiet) na harddisk, postupujeme nasledovne. Napríklad z diskety 'A' chceme rozpakovať program s názvom abcde.arj na harddisk 'D' do vopred vytvoreného adresára s názvom XYZ. Potom zadáme nasledovné:

A:\ARJ X abcde.arj D:\XYZ

Program ARJ nám potom rozpakuje súbor abcde.arj do cieľového adresára XYZ.

Predstavme si však, že súbor abcde je tak dlhý, že zaberá tri diskety. Potom máme okrem prvej časti ešte dve pokračovania. Súbory sa v tomto prípade budú volať abcde.arj, abcde.a01 a abcde.a02. Ak to celé chceme rozbaliť na jeden krát, zadáme za príkaz X ešte aj prepínač volume (-v):

A:\ARJ X -V abcde.arj D:\XYZ

Keď sa rozpakuje prvá časť, program nás vyzve vložiť druhú disketu a neskôr aj tretiu oznámením

OK to process next volume/diskette:

Po vložení diskety zadáme Y a ENTER pre pokračovanie rozpakovávania. Na odpoveď Y budeme vyzvaní aj vtedy, keď nami rozpakovávaný program bude obsahovať podadresáre, ktoré treba vytvoriť. Otázka bude:

Create this subdirectory?

Zasa treba odpovedať Y a ENTER.

Súbor však nie je nutné rozpakovávať iba z diskiet. Je možné ho prekopírovať na harddisk (najlepšie do toho adresára, kde sa má rozpakovať) a rozpakovať ho môžeme kratším príkazom, napr.:

D:\XYZ\ARJ X abcde.arj

V takomto prípade nemusíme zadávať cieľový disk a adresár, pretože je explicitne daný. Treba však mať dosť miesta na harddisku. Ak ho nemáme, musíme súbor rozpakovať z diskiet.

Súbor sa dá otestovať, či v ňom nie sú chyby, spôsobené vadným sektorom diskety, alebo inou predchádzajúcou deštrukciou:

A:\ARJ T abcde.arj

Ak na všetky skutočné súbory, spakované v súbore abcde.arj bude program vypisovať správu CRC OK, znamená to, že všetko je v poriadku. Uvedné testovanie sa vykoná na diskete 'A'. Je však výhodnejšie z hľadiska rýchlosti robiť tieto testy na harddisku.

Tým istým programom ARJ sa dajú súbory aj spakovať. Pakovanie nie je až taký mechanický proces, ako je rozpakovanie. Pakovanie sa dá rôzne ovplyvňovať s cieľom dosiahnuť najvýkonnejšiu komprimáciu. Na to však potrebujeme určité vedomosti. Príklad na pakovanie bude úplne opačný, teda z adresára XYZ na harddisku 'D' spakujeme všetky súbory na harddisk 'C' do hlavného adresára (ROOTu):

C:\ARJ A abcde.arj D:\XYZ

Všimnime si, že nastavení musíme byť na harddisku C, kam sa vytvorí nový zapakovaný súbor abcde.arj.

V uvedenom príklade v adresári XYZ na 'D' pôvodné súbory zostanú. Ak chceme, aby tam po ich zapakovaní na 'C' už neboli, zadáme príkaz M (MOVE) takto:

C:\ARJ M abcde.arj D:\XYZ

Program ARJ má viacero módov komprimácie. Všeobecne platí, že čím má zapakovaný program menšiu dĺžku, tým viac miesta na diskete ušetríme, ale tým dlhšie pakovanie aj rozpakovanie trvá. Keďže diskety sú relatívne drahé, spravidla sme nútení aj za cenu časových strát spojených s pakovaním voliť mód najvýkonnejšej komprimácie. Ak chceme mať mód najvýkonnejšej komprimácie trvale nastavený, zadáme do AUTOEXECu tento riadok:

SET ARJ_SW=-i1 -jm-m1 -jh12000 -t1g -a -e1 -jy

Čo spôsobí táto environmentálna premenná? Mód maximálnej komprimácie je daný dvomi prepínačmi -jm -m1. Ak by sa nám tento mód zdal príliš pomalý, môžeme zadať prepínače -jm -m2. Okrem týchto dvoch módov maximálnej komprimácie existuje ešte 5 ďalších módov, ktoré sa udávajú iba jedným prepínačom. Sú to: m0, m1 ,m2 ,m3 a m4. Mód -m0 nekomprimuje vôbec. Používa sa na archiváciu množstva súborov vo forme jedného. S jedným súborom sa určite pracuje lepšie, ako so 100 alebo 500 súbormi (ktorých súčet dĺžok je rovný dĺžke súboru xxx.arj spakovaného módom -m0). Mód -m4 je veľmi rýchly, ale málo výkonný. Mód -m1 je z uvedených najpomalší, ale aj najvýkonnejší (ale je menej výkonný ako mód -jm -m1). Módy -m2 a -m3 sú niečo medzi -m1 a -m4, pričom každý má iný pomer výkonnosti a času komprimácie.

ARJ používa výkonnú stromovú komprimáciu, ktorá má názov Huffmanova. Podľa typu pakovaných súborov môžeme podľa potreby nastavovať veľkosť Huffmanovho bufferu, čo je vlastne počet vetiev stromu. Robí sa to prepínačom -jhčíslo, pričom číslo môže byť z intervalu od 2048 do 65535. Ak prepínač neuvedieme, je hodnota bufferu rovná 16384. Tu sa už nedá presne radiť, akú hodnotu treba zadať. Niekedy je výhodné dávať maximálne hodnoty, niekedy minimálne niekedy stredné, atď. Optimálna hodnota Huffmanovho bufferu sa dá nastaviť iba experimentálne. Vzhľadom na časovú náročnosť je experiment nutný iba vtedy, keď nám záleží na každom bajte (napríklad keď je pakovaný súbor o 5kB dlhší, než je veľkosť diskety, je veľmi pravdepodobné, že po zmene Huffmanovho bufferu a opätovnom pakovaní sa nový pakovaný súbor už na disketu zmestí).

ARJ rozoznáva dva typy súborov: textové a binárne. Textové súbory musia obsahovať iba ASCII znaky (teda nie naše mäkčeňové). Na čo je táto vedomosť dobrá? Ak pakujeme text ako text, spakujeme ho oveľa lepšie, ako keď ten istý text pakujeme ako binárny súbor. Preto je výhodné používať prepínač -t1g. Znamená to, že pakované súbory budú obsahovať text aj grafiku. V prípade, že súbor bude textový, ARJ to rozozná a zapakuje ho ako text. Ak nezadáme tento prepínač, ARJ štandardne pracuje s parametrom -t0, čo znamená, že všetky súbory budú pakované ako binárne (-t1 zasa znamená, že všetky súbory sú textové).

Výpis informácií na obrazovku odporúčam skrátiť prepínačom -i1. Priebežný stav pakovania, nebude percentuálny, ale sa zmení na stĺpcový diagram. Prepínač -jv zasa zabezpečí oveľa podrobnejší výpis informácií o pakovanom súbore.

Aby bolo zaručené, že sa budú pakovať všetky typy súborov, teda aj systémové a skryté, je vhodné mať aj prepínač -a (all files). Predídeme tým nežeľaným sklamaniam.

Za normálnych okolností sa uchováva do pakovaného súboru aj názov directory, v ktorom sa pakovaný program nachádzal. Subdirectory samozrejme uchovávať treba, ale Base directory (prvý adresár) spravidla nie. Jeho elimináciu zabezpečíme prepínačom -e1. Ak zadáme -e, eliminujeme úplne všetky directory smerom hore i dolu.

Ak pakujeme súbory, v ktorých sú aj podadresáre (a v nich ďalšie súbory), potom musíme pridať prepínač -r (recurse subdirectories):

C:\ARJ A -R abcde.arj D:\XYZ

A ako treba pracovať s programami, ktoré sú aj po zapakovaní dlhšie, ako jedna disketa? Zapakujeme ich na pokračovanie (tzv. volume). Tu nám dáva ARJ veľa možností na výber. Ak vieme veľkosť volume, zadáme ju číselne prepínačom -včíslo. Napríklad pri pakovaní na 1.2MB diskety -v1213952.

Keďže sa väčšinou jedná o štandardné veľkosti diskiet, môžeme ich zadávať v skrátenom tvare: -v360, -v720 -v1200, -v1440, čo je jednoduchšie ako celá numerická hodnota. ARJ však dokáže aj automaticky zisťovať voľnú dĺžku diskety (na diskete už môže niečo byť) príkazom -va. Ak zadáme -vya, po každom volume zaznie zvukový signál. Často potrebujeme zistiť, čo vlastne na diskete už máme, či z nej nie je treba niečo vymazať, či ju netreba formátovať, atď. Na to slúži prepínač -vvas (prípadne -vas, atď...). Vtedy pred začatím komprimácie odchádzame do DOSu a môžeme použiť FORMAT, DIR, CHKDSK, DEL, a pod... podľa potreby. Po sekvencii DOSovských príkazov napíšeme EXIT a pakovanie pokračuje ďalej.

A tu je príklad na pakovanie súboru, ktorý je dlhší ako 1 disketa. V príklade je použitá 3.5" disketa s kapacitou 1.44MB.

B:\ARJ A -V1440 abcde.arj D:\XYZ

Po naplnení diskety treba vložiť ďalšiu čistú disketu a kladne odpovedať na otázky 'OK to process next ...'

Ak pakujeme aj podadresáre, potom pridáme prepínač -r:

B:\ARJ A -R -V1440 abcde.arj D:\XYZ

Ak nevieme, čo máme na disketách, radšej zadáme:

B:\ARJ A -R -VVAS abcde.arj D:\XYZ

Tieto príklady sú funkčné, ale neefektívne. Je to preto, lebo disketa je príliš pomalá na to, aby na nej mal byť pracovný priestor pre pakovanie. Oveľa lepšie je tento pracovný priestor umiestniť na harddisk alebo ramdisk. Ramdisk je najvýhodnejší, ale na mnohých počítačoch ešte nie je toľko prídavnej pamäte, aby sa tam zmestila celá disketa.

Syntax je -wdrive:. Ak chceme, aby pracovný priestor bol na harddisku 'D', potom zadáme:

B:\ARJ A -R -V1440 -WD: abcde.arj D:\XYZ

Na záver uvediem ešte niekoľko praktických príkladov. Veľmi potrebujeme k už zapakovanému programu pridať ešte ďalší súbor. Jeho meno (alebo viac mien) uvedieme na konci riadku takto:

C:\RRR\ARJ A abcde.arj D:\XYZ\zzz.dat

Týmto sa k súboru c:\rrr\abcde.arj pripakuje súbor d:\xyz\zzz.dat. Ak nezadáme miesto zzz.dat nič, štandardne je nastavený wildcard *.*, čo znamená 'všetky súbory'. Podobne postupujeme aj vtedy, keď nechceme rozpakovať všetky súbory, ale iba niektoré. Prepínač -q je tu výhodný, pretože potom nám ARJ kladie pri každom súbore osobitnú otázku, či si ho želáme rozpakovať.

Ak potrebujeme zistiť, aké súbory sú zapakované v archívnom súbore, zadáme:

ARJ L abcde.arj

Na obrazovke sa vzápätí objaví zoznam súborov s informáciami o kompresii a dĺžkach.

Niekedy sa ocitneme v situácii, že dávame zapakovaný program niekomu, kto nemá ARJ, alebo s ním nevie robiť. Vtedy je vhodné vytvoriť tzv. samorozpakovávací súbor (self-extracting archive), ktorý má príponu EXE (nie ARJ!) a po spustení sa sám rozpakuje do toho istého directory, v ktorom sa nachádza. Robí sa to prepínačom -je. Aj jestvujúce ARJ sa dajú ľahko prerobiť na samorozpakovávacie:

ARJ Y -je abcde.arj

Príkaz Y je kópia existujúceho archívneho súboru s novými parametrami. Dá sa samozrejme využiť aj v spojení s inými prepínačmi.

Ak kopírujeme originálne diskety, často sa stáva, že majú label (názov), ktorý treba uchovať spolu s obsahom, pretože inak by inštalácia neprebehla. Na to slúži pri zapakovávaní prepínač -$drive (v prípade, že je to z mechaniky A:, potom zadáme -$A:) a pri rozpakovávaní -$. Pri rozpakovávaní už nie je nutné exaktné uvádzanie mechaniky.

Domnievam sa, že tento článok obsahuje nevyhnutný základ, ktorý by mal každý PC-čkár perfektne ovládať. Inak si nedokáže ARJ prispôsobiť svojim potrebám. Rozhodne tento článok nepovažujte za návod - k tomu má veľmi ďaleko. ARJ má ešte mnohonásobne viac príkazov a prepínačov, než som uviedol. Ide o prácu s dátumom, časom, kódovaním súborov, spájaním archívov, atď. Tieto funkcie však väčšina z Vás nebude nikdy potrebovať...

- yves -

Dataputer

Novinka roku 1993

nabízí pro užívatele mikropočítačů

ZX Spectrum, Delta, Didaktik Gama, Didaktik M

nejlevnější vstupenku do světa profesionálních počítačů představovanou nejnovější verzí osvědčeného řadiče disketových jednotek:

Novinka roku 1993

ZX DISKFACE QUICK

Nová verze řadiče ZX DISKFACE QUICK vybaví váš počítač všemi potřebnými rozhraními, jakož i dostatečnou pamětí, čímž se z vašeho počítače stane konečně zařízení profesionální úrovně a zcela se při své práci oprostíte od používání magnetofonu.
Naše novinka umožňuje především jednoduchou a elegantní práci s disketovou jednotkou a převedení vašich programů z kazety na disketu.

Vyznačuje se těmito parametry:

- možnost připojení až čtyř disketových jednotek 5.25" nebo 3.5"
- kapacita až 720 kB na jednu disketu, tedy celkem může být k dispozici 3MB údajů
- vysoká možnost vyhledávání programů na disketě a přenosu do paměti počítače
- možnost nahrání programu jediným stiskem tlačítka
- kompatibilita s disketovou jednotkou D40, D80
- standardní vybavení třemi operačními systémy:

DPDOS 4
- *určen ke zpracování programů doposud uložených na kazetě*
- *široká škála mocných příkazů zajišťujících všechny potřebné operace*
- *možnost ovládání z Basicu i ze strojového kódu (bohaté služby)*
- *kompatibilita s příkazy Basicu pro ZX MICRODRIVE a DISCIPLE*

MDOS
- *operační systém, kterým je vybavena disketová jednotka D40, D80, čímž je zajištěna možnost využívat celou škálu programů určených pro tuto disketovou* jednotku

CP/M2.2
- *uznávaný standard ve světě profesionálních osmibitových počítačů*
- *umožňuje uživateli přístup k bohatému programovému vybavení, jehož vyšší verze jsou provozovány na PC (DBase, Wordstar, TurboPascal)*

- příjemná uživatelská nadstavba ve stylu Norton Commander či PC Tools na PC
- zajištěn přenos textových souborů mezi operačními systémy MSDOS, CP/M, MDOS DPDOS
- důsledná podpora českého a slovenského prostředí v naprosté většině aplikací
- veškeré programové vybavení je uloženo v paměti EPROM o kapacitě 64 kB
- obsahuje zálohovatelnou paměť SRAM o kapacitě až 256 kB
- vybavení množstvím standardních potřebných rozhraní

CENTRONICS
- vnitřní paralelní rozhraní pro připojení:
  - *tiskárny*
  - *druhého počítače ZX Spectrum s možností vzájemného přístupu na disketové jednotky*
  - *počítače PC s možností využití jeho diskového systému*

MELODIK
- *vybavení tříkanálovým zvukovým rozhraním se stereofonním výstupem kompatibilním se zvukovým výstupem ZX Spectrum 128K a interface MELODIK*

KEMPSTON
- *vstup pro připojení KEMPSTON ovladače*

RS 232
- *seriové rozhraní RS 232*

Dále nabízíme disketové jednotky 5.25" nebo 3.5", značkové diskety, bohaté programové vybavení na disketách pro DPDOS, MDOS i CP/M (systémové programy, editory, databáze, překladače, hudební programy, hry).
Provádíme rozšíření paměti počítače na kapacitu 80 kB nejen pro potřeby CP/M.

Ceny (dle konfigurace, typu, provedení):

- ZX DISKFACE QUICK od	**2.190,-**
- disketové jednotky od	**1.490,-**
- programové vybavení od	**290,-**

Dealerům poskytujeme výhodné slevy

Informace, objednávky:
- písemně: DATAPUTER, PS 6, 620 00 Brno 20 - Tuřany
- telefon / fax: (05) 571187
- osobně: DATAPUTER, Dukelská 100
- úřední hodiny: Po, Čt: 15.30 - 18.30 hod. St: 9.00 - 13.00 hod.

Pro dealery poskytujeme výhodné slevy!



PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU

ULTRASOFT - GOLDSTORM

Keď som v minulom čísle BITu robil recenziu hry PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV, ešte som netušil, že tak skoro uvidím druhú časť. Na stole mám nedokončenú verziu hry PEDRO 2, ktorá dostala názov PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU. Ide o verziu, ktorú treba herne otestovať a ktorá ešte neobsahuje hudbu. To mi však neprekáža v tom, aby som čitateľom nemohol podať prvé informácie.

PEDRO 2 je hra, ktorá sa veľmi ponáša na prvú časť. Je to akčná adventúra so solídnymi parametrami. Azda ešte pripomeniem, že autormi Pedra sú Július a Andrej Nagy, ktorí spolu tvoria firmu Gold Storm. Táto programátorská dvojica pracuje teraz pre firmu Ultrasoft. PEDRO 2 je súčasne ich druhá hra, ktorá sa bude oficiálne predávať v obchodoch. Autorom zvukových efektov bude firma KVM. Keďže zvuky zatiaľ v hre nie sú, nemôžem ich ani pochváliť, ani skritizovať. Prvý diel Pedra však mal zvuky naprogramované na vysokej úrovni, preto sa dá očakávať, že aj PEDRO 2 bude na tom zvukovo dobre.

Grafika v PEDRO 2 sa azda ešte trochu viac ponáša na DIZZY, ako prvý diel. Obrazy na stenách, horiace fakle, postavy a zvieratá, ktorým je treba niečo dať, aby nás pustili, to všetko už fanúšikovia Dizzyoviek poznajú. Tým však nechcem povedať, že PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU je nejaký plagiát Dizzyho. Ide o úplne originálnu hru, ktorá má inú ideu, iné ovládanie a iné celkové prevedenie. V Pedrovi 1, ani v Pedrovi 2 nie sú žiadne texty, zatiaľ čo v Dizzym je textov habadej. Neexistencia týchto textov má svoje výhody aj nevýhody. Medzi výhody patrí skutočnosť, že hráč nemusí nič čítať. Výhodné je to aj pre distribútora, pretože hra bez textov sa dá bez úprav predávať aj v inom štáte. Keby v hre texty boli, museli by byť buď po anglicky, alebo preložené do reči príslušného národa.



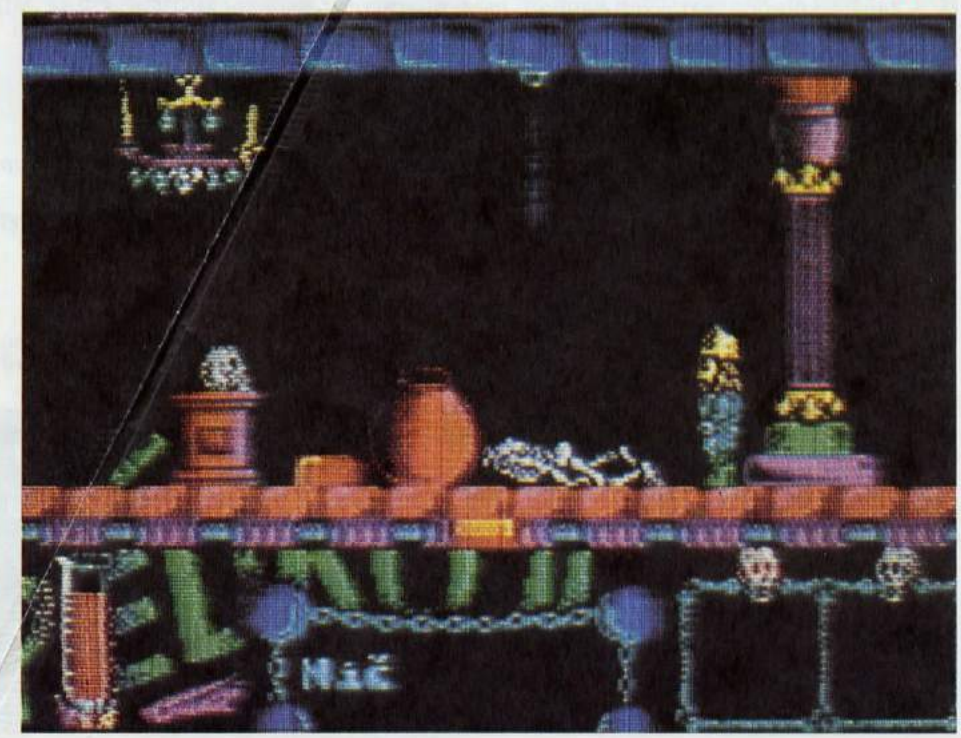
Spôsob ovládania Pedra, hlavného hrdinu, ako aj jeho pohybové možnosti, zostávajú identické s prvým dielom. Rozdiel je však v počte predmetov, ktoré Pedro unesie. V Pedrovi 2 unesie náš hrdina iba dva predmety súčasne, zatiaľ čo v prvom dieli odniesol aj štyri. Znížením počtu nosených predmetov sa samozrejme zvyšuje obtiažnosť hry, pretože teraz si už musíme dobre rozmyslieť, čo budeme vláčiť so sebou. Ovládací panel vyzerá úplne inak, ako panel v prvom dieli.



Vľavo je skúmavka s krvou ktorej množstvo symbolizuje veľkosť Pedrovej energie. Vpravo sú 2 okná na zobrazenie predmetov, ktoré máme pri sebe. V strede vidíme názov predmetu, ktorý držíme v ruke. Naviac sa mi páčia lebky, ktoré sú nad okienkami. Ak je okno aktívne, lebka má červené, ohnivé oči. Je to pekný a originálny efekt.

Treba povedať, že aj keď PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU nedosahuje kvality Dizzyho, veľmi sa mu približuje. Dúfam, že aj Vám, priatelia akčných adventúr, ktorí si Pedro 2 kúpite, sa bude táto hra páčiť. Prajem Vám veľa príjemných chvíľ s Pedrom 2 a dovidenia pri Pedrovi 3!

- yves -



VYHODNOTENIE VEĽKEJ VIANOČNEJ SÚŤAŽE ZA ROK 1992

Keď si prečítate titulok nad týmto textom, určite si poviete: "Aká tam vianočná súťaž, veď už je apríl!". V tomto isto máte pravdu. Treba si však uvedomiť, že výrobná doba časopisu od začiatku redakčných prác až po samotnú tlač trvá celé tri mesiace. A keď sa zamyslíte nad tým, že uzávierka súťaže bola až 31.januára, zistíte, že sme vyhodnotenie uverejnili v krkolomnom, ak nie šibeničnom termíne. Čo je však hlavné, je skutočnosť, že výhercovia sa z cien zaslúžene tešia už takmer dva mesiace.

Poďme však k veci. Minuloročnej súťaže sa zúčastnilo 877 čitateľov, čo je proti roku 1991 (443) takmer dvojnásobok. Tento prírastok nás veľmi teší a veríme, že stúpajúci trend bude ďalej pokračovať. Čo je však zarážajúce je fakt, že len 121 (v roku 1991 to bolo 169) z vás odpovedalo na všetky otázky správne. Pritom otázky boli pomerne ľahké a vždy aspoň jedna z možností bola už na prvý pohľad vyložený nezmysel. Zvyšných 756 čitateľov odpovedalo na jednu alebo viac otázok nesprávne. Pre tých, ktorí si dali viac záležať a zodpovedali všetky otázky správne, z toho vyplynula nemalá výhoda. Ľahko sa dá spočítať, že pri 50-tich cenách, ktoré boli pre výhercov určené, sa skoro každému druhému ušla nejaká tá výhra. A to je už dosť slušná šanca, nie? Nuž, komu sa nelení...

Pre Vašu kontrolu uvádzame prehľad správnych odpovedí. V BITe 6/92 nám tlačiarenský škriatok vymenil obrázky, takže sa ani na jednu z týchto otázok nedalo odpovedať správne. Preto sme všetky odpovede z tohoto čísla rátali ako dobré (označené "x"). Takže správne odpovede boli tieto:

1b, 2c, 3b, 4b, 5a, 6b, 7c, 8a, 9b, 10a, 11b, 12b, 13c, 14a, 15a, 16x, 17x, 18x, 19a, 20b, 21a, 22b, 23a, 24c, 25b, 26b, 27c, 28a, 29a, 30a, 31c, 32c, 33c, 34a, 35b, 36c.



Šťastní výhercovia prvých troch cien obťažkaní novučičkými počítačmi.

No a teraz môžeme bez okolkov prejsť k vyhláseniu víťazov.

1. CENU
POČÍTAČ AMIGA 600
(keďže AMIGA 500+ sa medzitým už prestala vyrábať) si z redakcie časopisu BIT odniesol až do ďalekej cudziny *Tomáš **Havelka**, Dvorská 94, Blansko, Česko.*

2. CENU
POČÍTAČ COMMODORE 64
prevzal *Radovan **Diko**, Husitská 1231/5, Bánovce nad Bebravou.*

3. CENU
POČÍTAČ DIDAKTIK M
získal *Matúš **Flamík**, č.288, Unín.*

Zvyšné ceny sme výhercom poslali poštou:

4.- 5.CENA (JOYSTICK PRO 9000) - *T.**Fodor**, Prievidza; R.**Tonka**, Nitra.*

6.- 10.CENA (JOYSTICK QUICK SHOT 2 PLUS) - *J.**Stolařík**, Zborovice; R.**Bielka**, Zázrivá; M.**Pagáč**, Križovany; P.**Bako**, Prešov; M.**Bencúr**, Dolný Kubín.*

11.- 20.CENA (ROČNÉ PREDPLATNÉ ČASOPISU BIT) - *Z.**Kubík**, Hradec Králové; J.**Kysa**, Brno; M.**Jirgl**, Boskovice; O.**Keprt**, Česká Třebová; M.**Palkovič**, Banská Bystrica; M.**Zajac**, Banská Bystrica; M.**Lázníček**, Hradec Králové; A.Kotrík, Prievidza; M.**Heneš**, Brno; R.**Masár**, Bratislava.*

21.- 30.CENA (KNIHA POČÍTAČOVÉ HRY) - *M.Marianek, Prievidza; R.**Tomášek**, Lysice; F.**Máté**, Lipovník; P.**Štěpánek**, Jihlava; V.**Novák**, Přerov; R.**Janík**, Prievidza; P.**Šovčík**, Hliník nad Hronom; P.**Nagy**, Bratislava; M.**Smeriga**, Trnava; I.**Švec**, Púchov.*

31.- 40.CENA (ORIGINÁLNA HRA PRE ZX SPECTRUM) - *J.**Vavruš**, Nemšová; R.**Uhrák**, Bratislava; Z.**Vomlel**, Přelouč; I.**Kračún**, Banská Bystrica; Z.**Bezák**, Handlová; D.**Kovářík**, Ratíškovice; D.**Lorenz**, Šternberk; V.**Zahradník**, Česká Třebová; P.**Groh**, Lázně Bělohrad; S.**Satvár**, Prešov.*

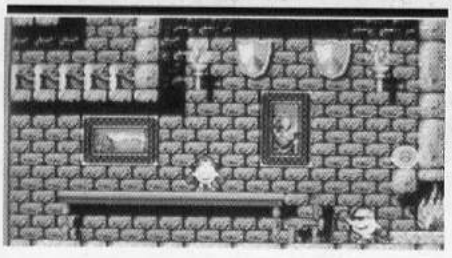
41.- 50.CENA (ODBORNÁ PUBLIKÁCIA) - *R.**Kršek**, Gajary; Ľ.**Lučkanič**, Humenné; P.**Chmelár**, Dolná Streda; J.**Halouzka**, Kuřim; P.**Gono**, Hlohovec; J.**Tarnovský**, Bratislava; J.**Tomášik**, Prievidza; R.**Križan**, Banská Bystrica; **M.Havelko**, Sezimovo Ústí; M.**Fabeš**, Slavonice.*

Výhercom samozrejme čo najsrdečnejšie blahoželáme a ostatným radíme zapojiť sa do ďalšej súťaže, ktorá je už v plnom prúde.

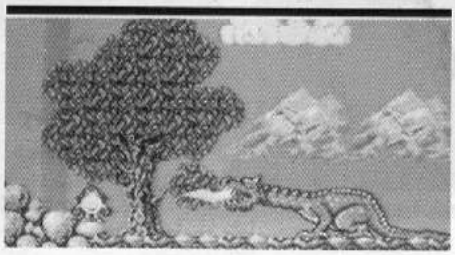
Aby sa nepoškodil článok na druhej strane, nájdete súťažný kupón na strane 38 dolu. Súťaž bude prebiehať pol roka a v júnovom čísle zverejníme zlosovací lístok, určený pre vyznačenie odpovedí a nalepenie kupónov. Do zlosovania zaradíme iba tých, ktorí včas pošlú zlosovací lístok so všetkými súťažnými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

Súťažná úloha číslo 4 je:
Uhádnite, ktorý obrázok nepatrí do hry FANTASY WORLD DIZZY.

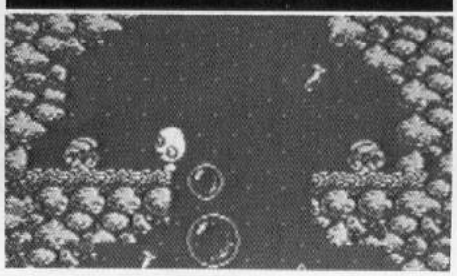
A



B



C



RECENZIA MEGA



KLIATBA NOCI

ULTRASOFT - MICROTECH SYSTEMS

O tom, že firma MICROTECH SYSTEMS pripravuje akčno-romantickú hru s názvom KLIATBA NOCI, sme Vás už informovali. Konečne sme sa dočkali finálnej verzie, ktorú teraz môžem predstaviť (Tým samozrejme nechcem povedať, že by to Radymu Marušovi trvalo dlho. Všetci dobre vieme, že Microtech Systems dodáva kvalitné hry v rekordnom čase a že dokáže naprogramovať až štyri hry za rok, čo u nás nemá obdobu).

Určite bude každého zaujímať, ako to s KLIATBOU NOCI vyzerá, keď je to akčno-romantická hra? Veď kto to kedy počul, aby počítačová hra bola aj romantická? Nuž KLIATBA NOCI, ako uvidíte, taká naozaj je.

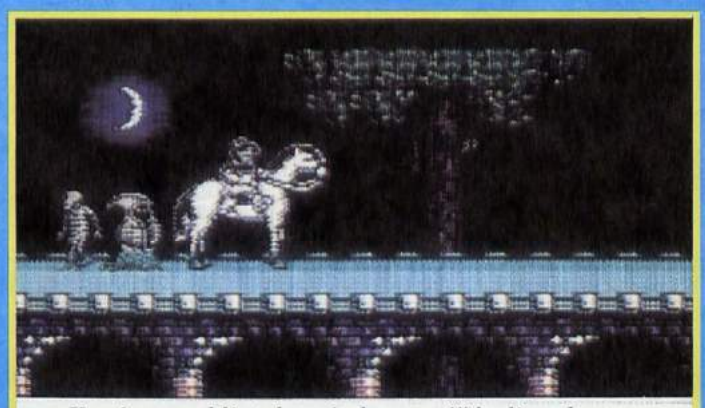
Začať by sa malo úvodným príbehom, ktorý predchádza deju hry: Ako hovorí legenda, roku pána 1510 vyčíňali v jednom zo slovanských kráľovstiev traja zločinci. Prvý z nich bol nazývaný MAX - krivá hlava. Bol povestný tým, že v lesoch prepadával nevinných pocestných, oberal ich o peniaze a šaty, ba poniektorých aj skántril. Druhý mal prezývku Čierny Arpád. V minulosti bol rytierom, no počas sa zriekol rytierskych ideálov a vstúpil do služieb diabla. Stal sa čiernym rytierom prepadávajúcim všetko, čo sa prepadnúť dalo. Tretí korheľ mal mnoho prezývok, no najznámejšia bola Pekelný Zmok. Tento falošný kňaz zneužíval právo "prvej noci" a vraždil tých, ktorí mu chceli odporovať. Kráľovi Michalovi sa časom podarilo všetkých vyvrheľov zlapať. Sedeli a čakali na uznesenie ľudového súdu. Bolo jasné:

Max krivohlavec
- odsúdený na trest smrti obesením

Čierny Arpád
- odsúdený na trest smrti sťatím

Pekelný Zmok
- odsúdený na trest smrti upálením

Asi mesiac po poprave sa z miest, kde boli uložené pozostatky zločincov, začali šíriť čudné výkriky a hlavne hnusný zápach. Neskôr zmizli aj niektorí zo sluhov. Našli sa neznáme kostry. Zmizla dokonca aj princezná, no neskôr sa objavila. Bola však akási čudná - nerozprávala, nespievala, nejedla ani nepila. Dvornému matematikovi sa podarilo vypočítať, že počet zmiznutých sluhov sa rovná počtu nájdených kostier. Na dvore nastala panika a všetci ohrození sa snažili rýchlo vypadnúť odtiaľ preč. Na hrade zostal nakoniec iba kráľ a jeho dcéra. Jedného dňa však zostala na tróne sedieť jedna veľká kostra. Hrad bol opustený. Vlastne nie! V jednej z komnát, na



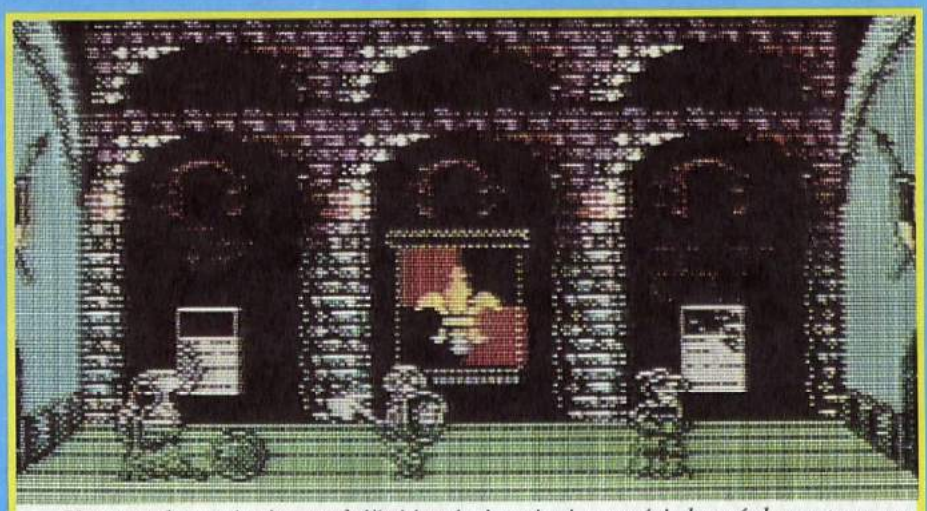
K múrom zakliateho zámku sa náš hrdina dostane na bielom tátošovi.



Do zámku sa dá vniknúť cez padací most, ktorý je našťastie spustený. V pozadí môžeme vidieť siluetu vysokej veže, v ktorej je pravdepodobne uväznená princezná.

veľkej posteli, ležala ona - princezná. Legenda tvrdí, že ju pred smrťou chráni panenská čistota, čo však myslí pod týmto pojmom, nie je jednoznačné... K normálnemu životu ju môže vrátiť jedine vzácny elixír. Jeho autor, dvorný alchymista, ho nazval "elixír agónie lásky". Návod na jeho prípravu je uvedený v spisoch, ktoré pohltil hrad. Všetky nečisté sily treba z hradu vyhnať. Kostlivci, rytieri a bezhlaví kňazi sa dajú odpraviť, pôvodca je však mocný. Ale mocnejší je predsa len ten, kto prekoná sám seba a nepoddá sa nepriateľovi. Toho, kto porazí všetko rozprávkové zlo a prebudí spiacu krásu, čaká rozprávkový život!!!

KLIATBA NOCI obsahuje prvky dvojrozmernej akčnej hry a súčasne



V napredovaní nám prekážajú mŕtvi rytieri a mnísi, ktorých postavy sa odrážajú v zrkadlách zavesených na stene.



V kráľovskej sieni s trónom uprostred stretávame ďalšieho obyvateľa strašidelného hradu - chodiacu kostru.

aj hry typu adventure. V hre je množstvo predmetov, ktoré sa dajú zobrať a použiť. Priebeh hry je komentovaný textami, ktoré veľmi dobre podfarbujú dej. Cieľom hry je zneškodnenie troch zločincov (kostlivcov), ktorí sú umiestnení v rôznych častiach zámku a vo vyrobení vzácneho elixíru v alchymistickej dielni. Tento elixír potom treba odniesť princezne do spálne.

Strojový kód a animáciu robil Rady Maruša. Grafiku zasa Dušan Balara, ktorému by som sa na tomto mieste chcel ospravedlniť, že som jeho meno neuviedol správne. V článku KOMANDO 2 malo správne byť 'autorom grafiky je Dušan Balara'. Ja som si ho pomýlil s jeho bratom Ladislavom. Autorom hudby pre čip AY je tentokrát firma K.V.M. Grafika bola urobená na počítači IBM PC so Super VGA kartou a cez emulátor pretransformovaná do ZX Spectra. Hudba pôvodne pochádza z počítača Amiga.

Tak ako v každej hre od MICROTECH SYSTEMS a spol., aj kliatba noci v sebe obsahuje veľa nových myšlienok a nápadov. Mne sa najviac páčia zrkadlá v zámku. Keď ide okolo nich nejaká postava, v zrkadle krásne vidíme jej odraz. Takéto veci veru na ZX Spectre nevidíme každý deň!. Samozrejme, grafika firmy D.S.A. GRAPHICS je tradične kvalitná a pestrofarebná. Na rozdiel od ostatných tuzemských hier je tu aj veľmi vydarená animácia postáv. Nie je predsa nič horšie, ako keď má hlavná postava neprirodzený krok a pohyby. Som veľmi rád, že toto nie je prípad KLIATBY (a ani predchádzajúcich hier od Microtech systems a spol.).

A ešte niekoľko zaujímavostí k hudbe pre čip AY. Okrem toho, že je naozaj kvalitná, je tu ešte jedna technická zaujímavosť. Keďže v pamäti nezostalo žiadne miesto, bolo potrebné oddeliť verziu 48kB a 128kB. Tieto verzie sa líšia len mies-



V rozsiahlom systéme hradných chodieb a komnát treba nájsť na stenu prikované zombioidné kostry zločincov odsúdených na smrť a zabiť ich zázračným šípom.



tom použitia hudby:

ZX Spectrum 48kB + interface Melodik - hudba len v úvodnom menu

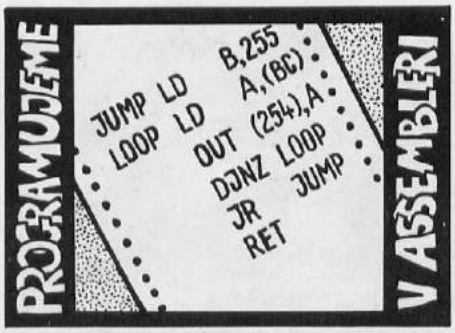
ZX Spectrum 128kB - hudba len počas hry

Oddelenie verzií je elegantne vyriešené a urobí sa automaticky. Smolu majú iba majitelia počítačov ZX Spectrum a kompatibilných, ktorí nemajú interface Melodik. Tí hudbu počuť nebudú.

KLIATBA NOCI je doteraz najrozsiahlejšia a najvydarenejšia hra Radyho Marušu. Jediné, čo mi na nej trochu vadí, je fakt, že je pre mňa príliš ťažká. **- yves -**

DIDAKTIK SPECTRUM





SKUPINA INŠTRUKCIÍ PRE PRÁCU S PERIFÉRNYMI ZARIADENIAMI

Nasledujúca skupina inštrukcií umožňuje pracovať s periférnymi zariadeniami. Obsahuje aj inštrukcie blokového prenosu dát k periférnym zariadeniam a z nich späť do počítača.

INŠTRUKCIA VSTUPU

IN I, II

Inštrukcia IN vykonáva prenos jedného bytu dát z periférneho zariadenia, daného operandom II, do registra daného operandom I.

Možné kombinácie operandov

II								
	I	A	B	C	D	E	H	L
(n)			x					
(c)		x	x	x	x	x	x	x

Poznámka: *(n) znamená, že V/V prenos sa týka adresy periférneho zariadenia n.*

(c) znamená, že V/V prenos sa týka adresy periférneho zariadenia, ktorého adresa je uložená v registri C.

Táto symbolika platí pre všetky V/V (vstupno/výstupné) inštrukcie.

Nastavenie indikátorov:

S - 1, ak je hodnota vstupujúcich dát záporná
Z - 1, ak je hodnota vstupujúcich dát nulová
H - 0
P/V - 1, v prípade kladnej parity
N - 0
C - nezmenený

BLOKOVÝ VSTUP S INKREMENTÁCIOU BEZ OPAKOVANIA

INI

Inštrukcia INI vykoná prenos z periférneho zariadenia s adresou, ktorá je uložená v registri C, na pamäťovú lokáciu, ktorej adresa je uložená v registrovom páre HL. Ďalej vykoná dekrementáciu registra B a inkrementáciu registrového páru HL.

Nastavenie indikátorov:

S - nedefinovaný
Z - 1, ak B-1=0
H - nedefinovaný
P/V - nedefinovaný
N - 1
C - nezmenený

BLOKOVÝ VSTUP S INKREMENTÁCIOU A S OPAKOVANÍM

INIR

Inštrukcia INIR vykoná prenos z periférneho zariadenia s adresou, ktorá je uložená v registri C, na pamäťovú lokáciu, ktorej adresa je uložená v registrovom páre HL. Ďalej vykoná dekrementáciu registra B a inkrementáciu registrového páru HL. Túto činnosť vykonáva tak dlho, pokiaľ B<>0. Ak obsah registra B dosiahne nulovú hodnotu, mikroprocesor pokračuje nasledujúcou inštrukciou.

Nastavenie indikátorov:

S - nedefinovaný
Z - 1
H - nedefinovaný
P/V - nedefinovaný
N - 1
C - nezmenený

BLOKOVÝ VSTUP S DEKREMENTÁCIOU BEZ OPAKOVANIA

IND

Inštrukcia IND vykoná prenos z periférneho zariadenia s adresou, ktorá je uložená v registri C, na pamäťovú lokáciu, ktorej adresa je uložená v registrovom páre HL. Ďalej vykoná dekrementáciu registra B a dekrementáciu registrového páru HL.

Nastavenie indikátorov:

S - nedefinovaný
Z - 1, ak B-1=0
H - nedefinovaný
P/V - nedefinovaný
N - 1
C - nezmenený

BLOKOVÝ VSTUP S DEKREMENTÁCIOU A S OPAKOVANÍM

INDR

Inštrukcia INDR vykoná prenos z periférneho zariadenia s adresou, ktorá je uložená v registri C, na pamäťovú lokáciu, ktorej adresa je uložená v registrovom páre HL. Ďalej vykoná dekrementáciu registra B a dekrementáciu registrového páru HL. Túto činnosť vykonáva tak dlho, pokiaľ B<>0. Ak obsah registra B dosiahne nulovú hodnotu, mikroprocesor pokračuje nasledujúcou inštrukciou.

Nastavenie indikátorov:

S - nedefinovaný
Z - 1
H - nedefinovaný
P/V - nedefinovaný
N - 1
C - nezmenený

- luis -

Tieto dva zaujímavé programy nám poslal Robert Pešír z Mosta. Prvý z nich umožňuje na počítači Didaktik dosiahnuť viac farebných kombinácií ako dovoľujú klasické BASIC príkazy. Druhý demonštruje zaujímavý efekt s funkciou DRAW.




```
  1 GO SUB 130
  5 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: CLS
 10 PRINT AT 3,9; INK 0; "A"; INK 1; "A"; INK 2;
    "A"; INK 3; "A"; INK 4; "A";
    INK 5; "A"; INK 6; "A"; BRIGHT 1; " "
 15 REM Písmeno "A" v radku 10 je v rezimu
    GRAPHICS ( znak UDG)
 20 PRINT AT 4,9; INK 0; "0 1 2 3 4 5 6 7"
 30 INPUT " Zadej cislo barvy (A) :";a
 31 IF a>7 THEN GO TO 30
 35 INPUT "Zadej cislo barvy (B) :"; b
 36 IF b>7 THEN GO TO 35
 40 INPUT "Bude vysledek svetly (A/N) :"; c$
 50 IF c$="a" OR c$="A" THEN LET c=1
 50 IF c$="n" OR c$="N" THEN LET c=0
 60 CLS
 70 PRINT AT 4,9; PAPER a; "  "
 72 PRINT AT 4,13; PAPER 7; INK 0;"+"
 74 PRINT AT 4,15; PAPER B; "  "
 80 PRINT AT 4,19; PAPER 7; INK 0;"="
 85 PRINT AT 5,10; a; AT 5,16;b
 90 FOR v=4 TO 21: FOR t=21 TO 31: PRINT AT V,
    T; PAPERB; INK A; BRIGHT C; GRAPHICS "B"
    : NEXT t: NEXT v
100 PRINT #1; "KONEC (A/N)"
110 IF INKEY$="a" OR INKEY$="A" THEN NEW
120 IF INKEY$="n" OR INKEY$="N" GO TO 5
125 GO TO 110
130 RESTORE 170: FOR z=USR "a" TO USR "a"+7
140 READ x
150 POKE z,x
160 NEXT z: RETURN
170 DATA BIN 01010101
180 DATA BIN 10101010
190 DATA BIN 01010101
200 DATA BIN 10101010
210 DATA BIN 01010101
220 DATA BIN 10101010
230 DATA BIN 01010101
240 DATA BIN 10101010
9000 SAVE "barvy" LINE 1
```

PŘÍKLADY:

Barva(A)	Barva(B)	Světlost	Výsledek
4	2	n	hnedá
1	1	n	zákl.odstín modré
4	7	a	4. odst.zákl.zelené!
2	6	n	sv.oranžová
2	3	n	

Program umožňuje míchání :
a...8zákl. odst. + 8 sv. zákl. odst.
b...124 nových odst. (svět. + tmav.)
c... od zákl. odst. vytvořit další 3!

```
 9 PLOT 63,15: DRAW 121,0: DRAW 0,9:
   DRAW -121,0: DRAW 0,-9
10 PRINT AT 19,9;"Didaktik Gama"
20 OVER 1
30 FOR x=72 TO 180: PRINT AT 19,8; INK 7;" ";
   AT 19,22; PAPER 7;" "
40 PLOT x,16: DRAW 0,7: PLOT x-5,16: DRAW 0,7
50 IF INKEY$<>" " THEN GO TO 80
60 NEXT x
70 GO TO 20
```

(Pozor na řádce 50 jsou prázdné úvozovky!)

DOMARK

ŠPECIÁLNA PONUKA NAJZNÁMEJŠÍCH PROGRAMOV A KOLEKCIÍ FIRMY DOMARK PRE POČÍTAČE ZX SPECTRUM A DIDAKTIK

PONUKA PLATÍ LEN DO VYPREDANIA OBMEDZENÝCH ZÁSOB

3D CONSTRUCTON KIT *499.00 Sk*
Najúspešnejší systémový program firmy Domark všetkých čias. Môžeš si vytvoriť svoj vlastný VIRTUAL REALITY svet, k čomu ti dopomôže podrobný manuál v angličtine a demonštračná VHS videokazeta, ktorá je už započítaná v celkovej cene.

JAMES BOND COLLECTION *399.00 Sk*
Obsahuje tri najúspešnejšie programy v hlavnej úlohe so slávnym agentom 007 - Jamesom Bondom. Kolekcia zahrňuje hry: THE SPY WHO LOVED ME * LICENCE TO KILL * LIVE AND LET DIE

SUPERHEROES *399.00 Sk*
Je výberom toho najlepšieho, čo bolo kedy na počítač ZX SPECTRUM vytvorené. Štyri známe hry, ktoré kolekcia obsahuje, majú spoločnú nielen prekrásnu grafiku, ale i fakt, že boli zhotovené podľa známej filmovej predlohy: LAST NINJA 2 * INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE * STRIDER 2 * THE SPY WHO LOVED ME. Hra Last Ninja 2 je kompatibilná len s počítačmi ZX Spectrum 48K/128K.

WINNING TEAM *399.00 Sk*
Hrdinovia piatich výborných hier čakajú len na Vás a to za neuveriteľnú cenu necelých 80 korún za jeden originálny anglický program: KLAX * A.P.B. * ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS * CYBERBALL * VINDICATORS. Hra Cyberball je kompatibilná len s počítačom ZX Spectrum 128K.

PITFIGHTER *199.00 Sk*
Brutálny súboj vo voľnom štýle, kde neexistujú žiadne pravidlá ani nedovolené údery. Jedinou pohnútkou sú obrovské výhry pre víťaza. Hra je spracovaná zdigitalizovaním skutočných zápasníkov.

BADLANDS *99.00 Sk*
Bláznivá naháňačka obrnených vozidiel vyzbrojených raketami. Možnosť voľby hry jedného hráča proti počítaču, alebo dvoch hráčov súčasne proti sebe.

RBI 2 BASEBALL *99.00 Sk*
Anglický a americký národný šport sa môže ocitnúť aj na monitore Vášho počítača a to v jeho druhom vylepšenom voľnom pokračovaní.

Programy sú k dispozícii iba na počítače Spectrum a Didaktik !

Všetky programy si môžete objednať pomocou objednávky na strane 38.

PONUKA PROGRAMOV Z PRODUKCIE FIRMY ULTRASOFT PRE POČÍTAČE

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

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

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

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

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

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

M.R.S. 199 Sk
Najznámejší assembler a disassembler u nás. Program potrebný pre tvorbu v strojovom kóde. V cene je zarátaný podrobný tlačený manuál.

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

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

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

DTP MACHINE PROFESIONAL PACK # 739 Sk
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 Sk
Program nadväzuje na známu sériu výukových programov, je však určený hlavne pre deti. Okrem textu vyučované výrazy aj zobrazuje !

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

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

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

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

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

TETRIS 2 119 Sk
Podstatne vylepšená verzia svetoznámej hry. Obsahuje možnosť súčasnej hry dvoch hráčov a množstvo nových prvkov, vylepšujúcich hru.

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

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

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

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

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

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

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

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

CESTA BOJOVNÍKA 119 Sk
Akčná bojová hra, prvá tohto druhu u nás. Boj s nebezpečnými príšerami štýlom KARATE a orientácia v značne rozsiahlom bludisku.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

KOMANDO 2 199 Sk
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	-	-	1119
Cool World	-	-	399	599	969	969	1119
Darkman	-	399	-	-	-	929	-
Elf	-	-	-	-	-	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	-	-	-	559	-	-	-
Parasol Stars	-	-	-	-	969	1119	-
Pushover	-	-	-	-	969	969	1119
Puzznic	-	-	-	-	-	-	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	-	-	-	-	969	-
Space Gun	-	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!)*	-	599	599	749	1119	1119	-
Golden Axe, Total Recall, Shadow Warrior, Super off Road Racing							
The Dream Team *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)*	-	559	559	749	969	929	1119
Terminator 2, The Simsons, WWF Wrestlemania							
Game Set & Match 2 *(Kolekcia 10 hier za super cenu!)*	489	-	-	669	-	-	-
N.Faldos Golf, I.Bothams Cricket, S.Davie's Snooker, Matchday 2, Supersprint, Basketmaker, Winter Olympiad, Superbowl, Track & Field, Champion Sprint,							
Hollywood Collection *(Kolekcia 4 hier za super cenu!)*	699	-	699	799	1199	1199	-
Robocop, Indiana Jones and Last Crusade, Batman the Movie, Ghostbusters 2							
Ninja Collection *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)*	399	-	399	599	799	799	-
Shadow Warrior, Double Dragon, Dragon Ninja							
Power Up *(Kolekcia 5 hier za super cenu!)*	599	-	599	749	1159	1159	-
Altered Beast, Turrican, Chase HQ, X-Out, Rainbow Islands							
Rainbow Collection *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)*	-	-	399	599	749	749	-
New Zealand Story, Rainbow Islands, Bubble Bobble							
Sports Collection *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)*	-	399	399	599	799	799	-
Pro Tennis Tour, Run the Gauntlet, World Cup Soccer (Italia '90)							
Superfighter *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)*	-	559	559	749	969	969	-
Final Fight, Pitfighter, WWF Wrestlemania							
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	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!)*	-	-	-	-	-	-	1329
Castle Master, Hard Drivin'2, Trivial Pursuit, MIG-29 Fulcrum, Escape from the Planet of the Robot Monsters							
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!)*	699	699	-	-	-	-	-
Lotus E.T.Challenge, Impossamole, Shadow of the Beast, Supercars, Ghouls & Ghosts							

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

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 Sk
_ ks ZX Spectrum - bádateľ	á 55 Sk
_ ks ZX Spectrum bez hraníc (viac ako 100 programov a podprogramov)	á 65 Sk
_ ks Podrobný pohľad do vášho počítača ZX Spectrum	á 85 Sk
_ ks 40 najlepších rutín strojového kódu pre ZX Spectrum	á 90 Sk
_ ks Počítačové hry (Historie a současnost)	á 90 Sk
_ ks Cheat & Poke (finty do 750 hier)	á 95 Sk

....
Priezvisko Meno Ulica PSČ Miesto bydliska

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

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

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

Zároveň si objednávam tieto staršie čísla (á 29 Sk do čísla 9/92, á 25 Sk od čísla 10/92) na doplnenie ročníka:*

☐**12/91** ☐**4/92** ☐**5/92** ☐**6/92** ☐**7/92** ☐**8/92** ☐**9/92** ☐**10/92** ☐**11/92** ☐**12/92** ☐**1/93** ☐**2/93** ☐**3/93** ***(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
APRÍL
1993

NAJSILNEJŠIA TROJICA V JEDNOM BALÍKU

ADDICTED to Fun

NINJA COLLECTION

SHADOW Warriors

DOUBLE DRAGON

DRAGONNINJA







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

Hot 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