BiT

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

25 Sk / 25 Kč

MESAČNÍK POUŽÍVATEĽOV DOMÁCICH POČÍTAČOV

5/93



INDIANA JONES A ZÁNIK ATLANTÍDY
NAMIESTO FILMU POČÍTAČOVÁ HRA

WAXWORKS
hra plná hrôzy alebo múzeum voskových figurín ožíva

MAPY KU HRÁM PRE PAMÄTNÍKOV:
NIGHT SHADE, ALIEN 8, KNIGHT LORE

KOMPLETNÉ NÁVODY KU HRÁM:
DIZZY 4, POWERMONGER, CAPTAIN BLOOD

3D CONSTRUCTION KIT 2.0™

PRODUKT VIRTUAL REALITY



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

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

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

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





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



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



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



Vytvor si autá, ľudí - či dokonca slonov! 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.

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



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 5/93

PRAVIDELNÉ RUBRIKY

04 Listáreň
05 Zo softwarových kuchýň
06 Prvá pomoc
07 Návod ku hre.....INDIANA JONES 1-3
10 Návod ku hre.....MAGICLAND DIZZY
11 Rebríčky najúspešnejších hier.....OD TOHTO ČÍSLA UŽ AJ NA IBM PC !
12 Návod ku hre.....POWERMONGER, WW1 DATA DISK
16 Návod ku hre.....LEISURE SUIT LARRY 3 (dokončenie)
17 Tipy a triky.....CHEAT MODUS PRE COMMODORE 64 (dokončenie)
20 Poster.....INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
23 Oprášené programy.....OPERATION WOLF
24 Návod ku hre.....CAPTAIN BLOOD (dokončenie)
28 Recenzia systémového programu.....SHEZ 8.0
29 Bleskové recenzie.....RAMPART, PUSHOVER, THE HUMANS, SPEAR OF DESTINY
30 Čo nás čaká (a neminie ?).....DUNE 2
31 Súťaž.....PRVÁ CENA: SEGA MASTER SYSTEM
34 Programujeme v strojovom kóde.....INŠTRUKCIE PRE PRÁCU S PERIFÉRIAMI

RECENZIE

14 MATCH OF THE DAY
15 CAPTAIN PLANET
18 RECKLESS RUFUS
26 INTERNATIONAL TENNIS
27 TURBO THE TORTOISE



MAGICLAND DIZZY



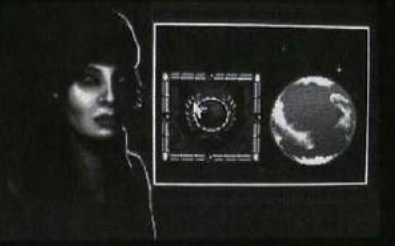
OPERATION WOLF

MEGA RECENZIE

08 INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
32 WAXWORKS



MATCH OF THE DAY



DUNE 2

MAPY HIER

19 NIGHT SHADE
22 ALIEN 8, KNIGHT LORE



INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Časopis pre používateľov domácich počítačov so zameraním prevažne na herný a systémový software. Vychádza ako mesačník, dvanásťkrát do roka. 20.číslo (5/93) ● **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.



Aké sú výhody harddisku?

Dá sa na Amige prerušiť hra s uchovaním pozície?

Je rozdiel medzi počítačmi C64 a C64 II?

Vážená redakcia BITu! Som majiteľom počítača AMIGA 500+ a rozhodujem sa pre kúpu harddisku. Zaujímalo by ma, kde a za akú cenu sa dá táto periféria kúpiť a jej hlavné výhody, prípadne či sa dá k Amige pripojiť harddisk z PC AT? S pozdravom

Juraj BIELIK, NOVÉ MESTO NAD VÁHOM

Harddisk je výborná vec a nápad kúpiť si ho plne schvaľujem. Jeho hlavná výhoda je veľká kapacita a krátka prístupová doba. To znamená, že na harddisk sa Ti vojde viac programov, ako na disketu a každý program sa 'natiahne' do počítača za mnohonásobne kratší čas. Kedysi hry pre Amigu neboli na harddisky prispôsobené, ale v súčasnosti skoro každá nová hra má v sebe zabudovanú možnosť inštalácie na harddisk. Pri kúpe harddisku treba sledovať práve spomínané dve hľadiská. Treba si kúpiť harddisk s čo najväčšou kapacitou a s čo najkratšou prístupovou dobou. Limitujúcim faktorom je tu však cena, na koľko bude stačiť peňaženka. Bohužiaľ, nemôžem poradiť, kde sa takýto harddisk dá kúpiť. Treba sledovať reklamy počítačových firiem, ktoré sa Amigou zaoberajú (zopár ich už existuje, najmä v Čechách). Ďalšou možnosťou je kúpa harddisku v zahraničí. Tu by asi bolo dobré nechať si poslať katalóg a cenník niektorej zahraničnej predajne a porovnať ceny s našimi. Inak harddisky sa konštrukčne líšia jednak typom zbernice, ako aj rozložením hláv, preto sa domnievam, že pripojenie harddisku z PC AT bude problém. Nikdy som však nad tým neuvažoval, preto neviem k tomu povedať nič bližšie.

Vážená redakce!
Mám počítač Amiga 500 a můj problém je následující. U dlouhých her, např adventure, bych chtěl hru přerušit a hrát třeba druhý den od toho místa, kde jsem skončil. Zajímalo by mně, jestli to jde a když ano, prosím Vás o radu, jak.

Zdeněk HODOUŠ, DOBROVICE

Ide to, ale treba si kúpiť kartridž AMIGA ACTION REPLAY, ktorý dokáže uchovať momentálny obsah pamäte na disk, neskôr ho nahrať a pokračovať. Má samozrejme oveľa viac veľmi dobrých funkcií.

Vážená redakcia !
Chcel by som sa vás opýtať, či existuje hra TURTLES 1 a 2 na Commodore 64. Chcem si totiž kúpiť C64, ale v našom meste majú len C64 II. Aký je medzi nimi rozdiel? Pôjdu hry z C64 aj na C64 II? S pozdravom

Ján KAČMÁR, PRIEVIDZA

Rozdiel medzi C64 a C64 II je iba vo vonkajšom designe, inak sú kompatibilné. TURTLES 1 a 2 na C64 samozrejme existujú.

Vážená redakce,
četl jsem o tom novém hracím automatu SEGA MASTER SYSTEM za 3750 Kčs. Chtěl bych Vás poprosit, jestli by ste mi nenapsali, kolik je přibližne her na Segu Master a za kolik by se dali u Vás zakoupit. Předem děkuji.

Pavel SIEBER, JABLONEC NAD NISOU

Celkovo na Segu Master existuje viac než 100 hier. Z toho firma ULTRASOFT predáva okolo 20 titulov. Ceny sa pohybujú v rozmedzí od 700 do 1100 Sk. Pre porovnanie v Rakúsku stoja tie isté hry okolo 1000 šilingov. Inak SEGA MASTER SYSTEM nie je najnovším typom tejto firmy. Nový je iba na našom trhu. Existuje aj modernejší 16-bitový SEGA MEGADRIVE, na ktorý sú však hry omnoho drahšie a málokomu dostupné.

Zdravím firmu ULTRASOFT a redakciu časopisu BIT!

Kúpil som si BIT 2/93 a pri listovaní časopisu som sa dostal až na stranu 37. Ohromila ma ponuka softwarových firiem z Veľkej Británie. Netušil som, že si budem môcť kúpiť originálne hry zahraničných firiem. Vlastním počítač Didaktik Gama a zaujímala by ma jedna vec. V kolekciách ponúkate hry, ktoré vo verzii Spectrum 48kB neexistujú (alebo áno). Tak napríklad v kolekcii THE DREAM TEAM ponúkate hry TERMINATOR 2, THE SIMPSONS, WWF WRESTLEMANIA, ktoré samotné vo verzii 48kB neponúkate, len vo verzii 128kB. Neviem, keď si kúpim túto kolekciu, či mi hry pôjdu na mojom Didaktiku, veď časopis BIT zdôrazňoval, že hry TERMINATOR 2 a WWF WRESTLEMANIA vo verzii 48kB neexistujú. Ďalej by ma zaujímalo, prečo firma ULTRASOFT zvýšila ceny originálnych programov z našej produkcie. S pozdravom

Marián ŽILINEC, HRUŠTÍN

Keď sme povedali, že TERMINATOR 2 a WWF WRESTLEMANIA neexistujú vo verzii pre Spectrum 48kB, tak to platí. Uvedená kolekcia preto nemôže fungovať na Didaktiku, pretože ten je kompatibilný iba so Spectrom 48kB. Zvýšenie cien hier od ULTRASOFTu bolo nutnosťou, pretože firma z nich už nemala pri starých cenách nijaký zisk. Ceny sa teda zvýšili z toho istého dôvodu, ako ceny mlieka, syrov, chleba a čo ja viem čoho. Napriek tomu však zostávajú hry od ULTRASOFTu oveľa lacnejšími, ako sú hry zo západnej produkcie.

Záverom chcem upozorniť všetkých tých, ktorí nám píšete do redakcie listy, posielate otázky a príspevky, že nie je v našich silách odpovedať úplne každému a posielať Vám odpovede domov. Preto Vás v tomto smere prosíme o pochopenie. Ak Vám nepríde odpoveď na Vašu otázku domov, nie je to prejav nezáujmu o čitateľa, ani neochota k spolupráci. Na mnohé otázky, najmä hardwarového charakteru, odpovedať ani nevieme. Veľmi často sa opakujú otázky typu 'prečo taká a taká tlačiareň nefunguje s tým a tým počítačom a tým a tým programom'. Bohužiaľ, často ide o tlačiarne, alebo zapisovače, ktoré sme v živote nevlastnili, preto nemôžeme v tejto oblasti nijako pomôcť.

Taktiež by som veľmi rád pozdravil majiteľa Amigy 500+, ktorý si hovorí –jm–. Milý priateľu, želám tebe aj Tvojej Amige dlhý život a veľa dobrých programov. Dúfam, že nám ešte svoje ďalšie postrehy do redakcie napíšeš, pretože ja a moji priatelia sme sa už dlho tak dobre nezabavili, ako nad Tvojím listom. Ešte raz Ťa veľmi prosím, aby si nám túto radosť neodoprel. Mimochodom, svoju adresu vôbec netajím, lenže kam Ti ju mám poslať, keď Ty si iba tajomný –jm–?

Samozrejme, zdravím nielen Amigistov, ale aj kolegov PC-čkárov, Ataristov ST-čkárov (chlapi, vážne mi nebudete písať svoje tipy do rebríčkov???), 8-bitových Ataristov, Commodoristov 64-károv a veľú rodinu majiteľov počítačov kompatibilných so ZX Spectrom. DOVIDENIA V ĎALŠOM ČÍSLE BITU!

-yves-

ULTRASOFT ROZŠIRUJE PONUKU AJ NA POČÍTAČ IBM PC!

SLEEPWALKER – NOVÝ HIT OD OCEANU

PSYGNOSIS PROGRAMUJE LETECKÝ SIMULÁTOR



❑ Firma ULTRASOFT sa po ZX Spectre ide venovať aj 16-bitovým počítačom. Prvé dva tituly na IBM PC sú už dokončené a budú vydané v najbližšom čase. Jeden z nich je hra SLÁVNE TVÁRE, ktorá je v podstate prepracovaním známej hry SPLITTING IMAGES zo ZX Spectra. Podstatou hry je skladanie tvárí známych politikov, hercov a spevákov. Na rozdiel od 8-bitovej verzie je tu však až 27 známych tvárí, medzi inými sú tam aj také aktuálne postavy, ako Saddám Husajn, Václav Havel, Vladimír Mečiar a Václav Klaus. Druhý program je z trocha inej oblasti. Poteší najmä bývalých majiteľov ZX Spectra, ktorí si už kúpili IBM PC. ZX SPECTRUM EMULÁTOR, ako sa program volá, umožní úplnú a dokonalú emuláciu tohto 8-bitového počítača. Naviac má veľmi atraktívne funkcie, ktoré by sme márne hľadali v iných emulátoroch. Je to napríklad prenos ľubovoľných súborov vo formáte Didaktik 40 tak do emulátoru, ako aj naspäť do D40. Tí ktorí nechcú prísť o svoju rozsiahlu zbierku obľúbených hier zo ZX Spectra, nemusia zúfať, pretože si môžu archív hier previesť celý na harddisk. Z harddisku sa hry nahrajú oveľa rýchlejšie a pohodlnejšie, ako z pásky.

❑ Firma ALTERNATIVE nedávno dokončila hru BULLY'S SPORTING DARTS. Ide o kombinovanú športovú hru, v ktorej je hádzanie šípok na terč, jazda na býkovi, futbal, tenis, golf, kriket a biliard. Samozrejme, nejde o kompletné prevedenia týchto športov, ale iba o určité výseky.

❑ Gremlin dokončili hru NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP, ktorá by sa mala dobre predávať vďaka Nigelovej popularite a majstrovskému titulu. Zaujímavosťou tejto hry je skutočnosť, že existuje aj vo verzii pre ZX Spectrum. Táto verzia však na rozdiel od iných nie je farebná.

❑ VIRGIN MASTERTRONIC prinášajú Spectristom novú logickú hru s názvom MINDTRAP.

❑ Jedna nová hra vznikla nedávno aj na SAM Coupé. Je to skladačka DYADIC.

❑ Najnovším hitom na Amige je SLEEPWALKER (Námesačný) od firmy OCEAN. Dej hry sa odohráva v neznámom mestečku KIPSVILLE. Námesačný chlapec sa volá LEE. Jeho mama nechala okno v detskej izbe na noc otvorené, aby mal čerstvý vzduch. V spánku LEE vstane a vylezie oknom von. Ide sa prechádzať do mesta. Na šuchot, ktorý tým spôsobí, sa zobudí jeho pes RALPH, ktorý zvykne spávať v LEEovej izbe. Keď pes videl, že LEE odchádza, vyskočil oknom za ním, aby naňho dával pozor. Hra má šesť levelov: Kipsville, zoologická záhrada, cintorín, montážna hala, továreň a návrat do Kipsville.

Hra nie je jednotvárna, pretože každý level má inú grafiku a iný dej. Animácia je podobná kresleným filmom.

❑ Do úlohy spasiteľov ľudstva stavia amigistov aj firma DEMONWARE. V ich novej hre EXODUS 3010 lietame na obrovskej vesmírnej lodi Starlight. V lodi je celé ľudstvo, pozostávajúce z 3 miliónov hybernovaných osôb a 46 pilotov, ktorí majú za úlohu riadiť loď tak, aby priviezli ľudstvo k novej domovine. Na lodi sa ešte nachádza zdroj energie (ktorý nie je nevyčerpateľný) a náhradný materiál (ktorý nie je neobmedzený). My tomu všetkému šéfujeme. Rozkazujeme, aké úlohy majú jednotlivý piloti a organizujeme boj proti rôznym živlom, ktoré počas letu stretneme. Ak sa niekomu podarí poškodiť nám loď Starlight, znamená to, že budeme potrebovať určitý materiál a energiu na opravu. Keďže nemáme možnosť plytvať, je výhodnejšie dávať veľký pozor, aby k poškodeniu nedošlo. EXODUS 3010 je veľmi zaujímavá akčnomanažérska hra. Trocha sa jej dá vyčítať, že v akčných sekvenciách sa loď ľahko otáča smermi vpravo a vľavo, ale ťažko otáča smermi hore a dolu. Hra chodí na dvoch diskových mechanikách. Ak máme aspoň 1.5 MB prídavnej pamäte, nie je treba vymieňať diskety. Najhoršou stránkou balenia je manuál, ktorý má iba 4 strany A4 a nedostatočne vysvetľuje význam jednotlivých funkcií. Neobsahuje ani žiadne ilustrácie.

❑ Najrýchlejší scrolling na Amige vôvec má nesporne TEARAWAY THOMAS, nová hra od firmy GLOBAL SOFTWARE. O grafike hry sa však nedá povedať že by bola čo i len priemerná, tobôž zaujímavá. Hra má iba 5 levelov, avšak vzhľadom na počet životov je takmer nemožné dohrať ju do konca.

❑ PSYGNOSIS sa na letecké simulátory nikdy nezameriavali, no rozhodli sa pôsobiť aj v tejto oblasti. Pracujú totiž na amigistickej verzii hry CAP (Combat Air Patrol), ktorej dej je umiestnený do napätej oblasti Perzského zálivu.

❑ Flair Software nedávno dokončili hru TROLLS vo verziách pre Amigu a IBM PC. Idea hry je zachraňovať malých trollov vo forme bábik spomedzi nepriateľov.

❑ U.S. GOLD už dokončili obe verzie (pre Amigu IBM PC) hry LEGEND OF VALOUR. Je to kríženec hry typu Dungeons&Dragons a grafickej adventúry. Do hry sa podarilo dostať výborné prostredie pôsobiace trojrozmerným dojmom.

❑ Firma READY SOFT uviedla na trh tretie pokračovanie hry DRAGONS LAIR.

❑ CORE DESIGN momentálne pracujú na hre DARKMERE. S akým výsledkom, to Vás ešte budeme informovať.

❑ TEAM 17 pripravujú bitkársku hru BODY BLOWS, ktorou chcú konkurovať hre STREET FIGHTER 2 od U.S. Goldu. Inšpiráciou pre vznik BODY BLOWS bola hra na konzole NEO GEO s názvom FATAL FURY. BODY BLOWS je oveľa rýchlejšia hra, ako STREET FIGHTER 2 a všetko nasvedčuje tomu, že aj lepšia.

❑ Nový titul firmy MIRAGE sa bude volať THE LEGEND OF RAGNAROK. Ide o konverziu strategickej stolnej hry podobnej šachu, ktorú v Anglicku volajú THE KING'S TABLE.

❑ Nedávno sa sformovala nová programátorská skupina, ktorá začala s tvorbou hier pre Amigu. Ich prvý titul sa bude volať DONG. Zatiaľ o hre vieme len toľko, že DONG je meno káčera.

❑ A ešte niečo z hardwarových kuchýň. Niektoré z nových počítačov Amiga 1200, vyrobených vo Veľkej Británii, majú zlý televízny modulátor. Chyba sa prejavuje tak, že napätie prebíja do vstupu televízora a môže ho poškodiť. V niektorých sa zhoršuje zvuk cez modulátor a v iných sa zasa mení farebný obraz na čiernobiely. Situáciu zapríčinila firma WANG, ktorá ako subdodávateľ firmy Commodore UK vyrobila modulátory pre Amigu 1200. Táto firma mala v minulom roku údajne veľké finančné problémy. Commodore UK tvrdí, že situácia je pod kontrolou. Do akej miery, to ukáže čas.

-yves-



Kompletné ovládanie pre F16 Combat Pilot

Kódy do KENNEDY APROACH

Cheat pre hru FRED

OTÁZKY

5159: Mám Atari 800XL a v hre nekonečný príbeh pri konci druhého levelu neviem nájsť Auryn.

Peter RYŠAVÝ, GBELY

5160: Mám počítač Didaktik Gama a neviem prejsť hru DIZZY 3, lebo má len 29 mincí a treba mať až 30. Aj v pláne je 29. Čo mám ďalej robiť? Vopred ďakujem.

Dušan MIRGA, PREŠOV

5161: Mám doma hru MAD MIX 2 a neviem sa dostať do druhého levelu. Pojem všetko a neviem, čo ďalej. Vopred ďakujem.

Marián SKARBA, ANTOL

5162: Vlastním počítač AMIGA a hru PRINCE OF PERSIA. Dostal som sa do 12.levelu a tam sa mi vždy postavil do cesty protivník, ktorý v štvrtom leveli záhadne vybehol zo zrkadla. V súboji ho síce porazím, ale môj princ potom okamžite stratí všetku energiu a zahynie. Existuje nejaký spôsob, ako sa mu vyhnúť? Za odpoveď vopred ďakujem.

Peter GAŠPAR, BRATISLAVA

5163: Mám počítač Didaktik a tyto problémy:
a) Ve hře SHADOW OF THE BEAST 1 dojdu ke studni, kde je nápis IN. Vlezu do studny a dole se nemohu pohnout doleva ani doprava. Vylezu ze studny a jdu k hradu. Vezmu světelnou pochodeň a vejdu do hradu. Zde se setkám s příšerou. Jak ji mám zničit? Co mám udělat ve studni?
b) Jaký je smysl hry MICKEY MOUSE?

Petr PALÁČEK, PRAHA

5164: Vlastním Didaktik M a v hre SEYMOUR AT THE MOVIES si neviem poradiť v tom, ako sa dostať do miestnosti pod dverami ovládanými počítačom bez toho, aby som sa zabil na ostňoch pod vchodom. Ďakujem.

Michal SLAMA, BANSKÁ BYSTRICA

5165: Vlastním počítač PC a neviem si poradiť s hrou SPACE QUEST 1. Dostal som sa s únikovou loďou na planétu, spolu so mnou aj veci Gadget, Xenon Army Knife, Dehydrated Water, Cartridge, Keycard, Survival Kit. Neviem otvoriť dvere na konci chodby, ani sa dostať zdola nahor. Za rady ďakujem.

Miroslav SZALAI, BRATISLAVA

5166: Mám Atari 800 XE a neviem, ako začať v hre LAZZY LARRY. Stojím pred barom a nemôžem sa pohnúť z miesta.

Peter OLEJKA, NÁMESTOVO

5167: Vlastním Didaktik GAMA a disketovú jednotku D40. Mám na diskete prerobenú jednu veľmi dobrú hru s názvom IRON LORD. Mám v nej však problém. Neviem, ako mám pred veliteľom križiakov dokázať svoju odvahu, aby sa potom ku mne križiaci pripojili. Žoldnierov a bylinkárov som už na svoju stranu získal.

Branislav GULÁŠ, ČÁPOR

ODPOVEDE

B114d: Kódy do hry KENNEDY APROACH sú takéto:

1	FAF
2	DAF
3	INS
4	MSL
5	VHF
6	TCA
7	AGL
8	SST
9	ILS
10	CDI
11	VFR
12	HSI
13	DCA
14	MCM
15	ASR
16	IAF

Juraj KOVÁRIK, BRATISLAVA

1124: Typ počítača je ATARI 800 XE.
a) V hre INSIDE opravuješ televízor. Pristaň na nejakú súčiastku a stlač FIRE. Ale pozor! Keď sa ti to nepodarí rýchlo vzlietni, lebo sa ti uberá z energie. Keď pristaneš, ukáže sa ti schéma, súčiastky a blikajúce polia označia chybu. Nahraď ich súčiastkami, ktoré máš k dispozícii naboku.
b) Dáta do POKELOADERu neviem ani ja, ale keď po nahratí FREDa napíšeš RICOLA, budeš nesmrteľný.

Michal VAVÁK, BRATISLAVA

1128: Ve hře DIZZY 1 se nedá použít magnet ve tvaru podkovy na nic. K úspěšnému dokončení hry není magnetu potřeba.

Jaroslav HALOUZKA, KUŘIM

1131: Ve hře LEMMINGS ve 25. levelu je taková hora nad zemí. Tam se musíte dostat, neboť domeček je ukrytý v té hoře. Dostanete se tam s kopáčem.

Jiří ERLEBACH, DOBRUŠKA

2136: Popis ovládania simulátora F16 COMBAT PILOT pre Didaktik M:
Q – pridanie plynu (2x– forsáž)
A – ubratie plynu W – prepínanie zbraní
B – brzdy (vo vzduchu aerodynamické, na zemi brzda podvozku)
M – voľba cieľov (R – návratové letiská, T – nepriateľské lietadlá, W – hlavné ciele vybrané v úvode hry)
N – prepínanie jednotlivých cieľov
H – zap. a vyp. HUD-u
D – prepínanie počítača (letisko, pozemné ciele,vzdušné ciele, stav lietadla)
P – pauza
Z – smerovka vľavo
X – smerovka vpravo
F – flares (infrafalošný cieľ)
C – chaff (radarový falošný cieľ)
T – správa pre letisko (musí byť navolený 'R' mód)
R – začatie fotografovania
L – zapnutie a vypnutie automatického pristávania (musí byť navolený R-mód, vysunutý podvozok, počítač prepnutý na letisko, zachytený 'ILS' mód)
U – zasunutie a vysunutie podvozku
CS+E – katapultáž
CS+J (alebo K) – odhodenie záťaže (rakety a palivo)

Po úspešnom splnení všetkých piatich misií a po úspešnom pristátí sa otvorí misia KAPITULÁCIA, kde bojujeme až do kapitulácie nepriateľa. Ak sa nám to podarí, postupujeme do ďalšej bojovej skupiny. Na záver ešte treba dodať, že hra obsahuje zvukové efekty aj pre zvukový interface Melodik.

Pavel PLEVA, KOŠICE





INDIANA JONES I – III

Vážená redakcia časopisu BIT!

Františka FUKU určite netreba čitateľom BITU predstavovať. Len nedávno boli v BITe uverejnené recenzie dvoch hier od tohoto pražského programátora. František Fuka zameral svoju tvorbu na hry textové, logické, ale aj akčné. K jeho najúspešnejším textovým hrám patrí určite trojdielna séria o **Indianovi Jonesovi**, doktorovi archeológie.

Indiana Jones I

Prvý diel naprogramoval F. Fuka v roku 1985. Tento diel mal byť určený začiatočníkom, ale zo všetkých dielov sa zdá byť najťažší. Dej hry nie je rovnaký ako dej filmu, ale hlavná myšlienka zostala rovnaká. Už na začiatku ťa privíta pekná hudba, hoci robená cez príkaz BEEP. Ale skús ty urobiť hudbu len tak z počutia!

Na začiatku hry sa ocitáš pred vstupom do jaskyne. Vidíš dopis, ktorý hneď preskúmaj (PR DO) z dopisu si vyčítal, že tvojou úlohou je získať zlatú masku slnečného boha a tak vstupuješ do jaskyne. Odtiaľ ideš na sever, nastúpiš do lokomotívy, stlačíš pedál, lokomotíva sa pohne a ty môžeš vystúpiť (V, S, NA, ST PE, VY). Si na severnom konci hlavnej štoly. Na zemi leží zápalka, ktorú zoberieš a vrátiš sa späť na začiatok (VE SI, NA, ST TE, VY). Vezmi kanister, choď na juh, vezmi vetvu, choď na východ, polož kanister, zapáľ vetvu a hneď ju aj polož (VE KA, J, VE VE, V, PO KA, ZAP VE, VY). Pod tebou sa ozve výbuch, ktorý zničí nepríjemné zvieratká. Teraz musíš zobrať debnu, vyniesť ju pred jaskyňu preskúmať ju a zobrať jej obsah (V, VE BE, Z, Z, Z, PO BE, PR BE, VE LA, VE MA). Teraz musíš ísť na východ upevniť lano a spustiť sa dolu (V, PRI LA, D, D,). Choď na východ, vezmi backpack a vráť sa až k rúre (V, V, VE BA, Z, Z, J). Otvor dvere, zíď dolu, zober pascu, ktorá sa tu nachádza a vyjdi hore. Dvere nechaj otvorené (OT DV, D, VE PA, N). Keď otočíš kohútik, z rúry vytečie voda, ale keďže sú dvere otvorené, voda stečie do otvoru. na lane, ktoré si si priviazal, sa vyšplháš hore až ku dverám a vstúpiš do nich (OTO KO, S, N, OT DV, J). Ďalej musíš ísť stále na juh až k duchovi, ktorého chytíš do pasce (J, J, ST TL). Práve stojíš pred bránou do chrámu skazy (správne by mal názov znieť chrám osudu, ale to je už iná vec...). Teraz je tvojou úlohou prejsť cez bludisko. Nezabudni však pritom zobrať filter do plynovej masky (J, Z, S, Z, VE FI, D, Z, S, J, V, V, N, S, J, J, J, V). Polož masku, filter aj backpack a choď na východ cez močiare (PO MA, PO FI, PO BA, V, V, V). Si na mieste, kde sedí veľká žaba. Treba ju nejako odlákať. Čo tak vypustiť ducha z pasce (OT PA, PO PA)? Žaba sa zľakla a na jej mieste sa zaligotal diamant. Vezmi ho a choď na východ. Tu ho vlož do oltára zober truhličku a diamant a choď na sever (VE DI, V, VLO, DI, VE TR, VE DI, S). V stene vidíš páku. Stláčaj ju dovtedy, kým sa brána neotvorí. Potom choď na východ a hore (ST PA, V, N). Polož truhličku, vezmi masku slnečného boha choď dolu, na západ, na sever, na západ a dolu (PO TR, VE MA, D, Z, S, Z, D). Tým, že si skočil do polystyrénovej debny si sa zachránil pred pádom. A tak si šťastne prešiel hru INDIANA JONES I.

INDIANA JONES II

Druhý diel naprogramoval F. Fuka v roku 1987. Ako určite aj sám zistil, prvý diel bol veľmi ťažký. Preto túto hru určil začiatočníkom. Už pri nahrávaní hry do počítača zistíme, že F. Fuka nie je nijaký amatér. Po nahratí do počítača nás zasa prekvapí prekrásna dvojkanálová hudba. Aj ovládanie je perfektné a pohodlné. Pohybujeme kurzorom po tzv. MENU DRIVEN a vyberáme si vlastné činnosti. našou úlohou v tomto diele je získať faraónov náhrdelník a odletieť z Káhiry.

Na začiatku zisťuješ, že si v malom dvojmetrovom lietadle, ktoré sa rúti k zemi. Hneď zober bič a preskúmaj sedadlá. Pod nimi nájdeš padák, ktorý zober a hneď aj z lietadla vyskakuj (VEZMI BIČ, PROZKOUMEJ SEDADLA, VEZMI PADÁK, DOLE). Vznášaš sa medzi oblakmi a tak si radšej otvor padák (POUŽIJ PADÁK). Pekne pristaneš na púšti a tak sa porozhliadneš po krajine. Choď na juh a hneď si v malej oáze uprostred púšte. Padák už môžeš odložiť a len tak preskúmaj kokosovú palmu. Pod ňou nájdeš nemeckú uniformu, ktorú by si nebolo na škodu obliecť. (J, POLOŽ PADÁK, PROZKOUMEJ PALMU, VEZMI UNIFORMU, POUŽIJ UNIFORMU). Teraz choď znova na juh. Ocitneš sa pred bránou do vojenského tábora. Keďže máš oblečenú nemeckú uniformu, vojak na stráži ti otvorí bránu. Vojdi do nemeckého tábora a preskúmaj nemecký automobil. Vezmi autobatériu a vojdi do malého stanu (J, J, PROZKOUMEJ AUTOMOBIL, VEZMI BATERII, Z). Je tam veľa neužitočného haraburdia. Hneď si vezmi lopatu a prenosnú rádiostanicu. Skúsiš ju napojiť na autobatériu a ona funguje! Z nej sa dozvieš cieľ nášho putovania. Rádiostanicu a batériu už môžeš odložiť a vydáš sa skúmať veliteľov stan (VEZMI LOPATU, VEZMI RADIOSTANICI, POUŽIJ RADIOSTANICI, POLOŽ RADOSTANICI, POLOŽ BATERII, V, V). V ňom nájdeš ťažkú okovanú truhlicu. Lenže tá je uzavretá masívnym zámkom. Rozmýšľaš, čo urobiť a pritom si si vopchal ruky do vrecák nemeckej uniformy. Ale čo to? V jednom z nich si objavil kľúčik. A dokonca pasuje do zámku truhlice! (PROZKOUMEJ UNIFORMU, VEZMI KLÍČ, POUŽIJ KLÍČ). V truhlici nájdeš zaujímavé veci. Najprv si prezri mapu. Zisťuješ, že oáza je na mape označená krížikom a nápisom HIER. Aha, tam asi bude treba kopať. Polož kľúč, vezmi slovník a diamant a choď k oáze (PROZKOUMEJ MAPU, POLOŽ KLÍČ, VEZMI SLOVNÍK, VEZMI DIAMANT, Z, S, S). V oáze začni kopať. Za krátku chvíľu si vykopal vchod do podzemia. Zíď dolu a choď na juh. Lopatu môžeš odložiť. V tejto miestnosti zbadáš diamant. Akosi naň nedočiahneš a tak použiješ bič (D, J, J, POLOŽ LOPATU, POUŽIJ BIČ, VEZMI DIAMANT). Zobral si diamant a môžeš ďalej blúdiť podzemím. Cestou natrafíš na ďalší diamant a preto odlož nemeckú uniformu (S, Z, Z, Z, V, POLOŽ UNIFORMU, VEZMI DIAMNT, Z, J, V, V, V, S, V). Stojíš v miestnosti s nápisom, ktorý si za pomoci slovníka preložíš. Zistíš, že diamanty si nezbieral zbytočne. Polož slovník a vezmi diamant. Teraz choď na východ a potom na sever (POUŽIJ SLOVNÍK, POLOŽ SLOVNÍK, VEZMI DIAMANT, V, S). V tejto miestnosti vezmi posledný diamant a vráť sa na juh do miestnosti s oltárom (POLOŽ BIČ, VEZMI DIAMANT, J). Ostáva ti len vložiť 5 diamantov do oltára, vziať faraónov náhrdelník a vyjsť von z podzemia (5 x POLOŽ DIAMANT, VEZMI NÁHRDELNÍK, N, Z, Z, N). Tu ťa už čaká lietadlo priateľov z Káhiry a ty šťastne odletíš domov.

INDIANA JONES III

Je z celej série najlepší. Hrá tu aj perfektná hudba, ktorú však počujú len majitelia ZX Spectra 128k. Písmená sú tlačené zvláštnym spôsobom vedľa seba, takže na jeden riadok sa zmestí viac písmen ako je možný počet stĺpcov ZX Spectra. A čo je najlepšie, hra komunikuje takým spôsobom, že si program zapamätá každé písmeno, ktoré si stlačil v priebehu programu (a samozrejme aj klávesu ENTER). Takýmto spôsobom si môžeš napísať celý návod bez toho, že by si čo len raz pozrel na obrazovku a čakal na výpis textov. A teraz už k samotnej hre.

Po prečítaní úvodných informácií sa ocitáš na chodbe svojho domu. Choď na toaletu a vytrhni z podlahy záchodovú misu. Pod misou nájdeš dynamit, ten vezmi a polož misu a dopis (Z, VEZM MISU, VEZM DYNA, POLO DOPI, POLO MISU). Choď do kúpelne, umy sa, vyjdi pred dom (V, V, VEZM MYDL, J, UMYJ SE, POLO MYDL, S, Z, S). Pred domom na teba čaká **Rodrigo** s taxíkom. Nasadni do taxíka a ten ťa odvezie na letisko, kde vystúpiš (DOVN, VEN).

Teraz musíš zobrať kontajner, preniesť ho k ohrade a preliezť na druhú stranu ohrady (V, VEZM POPE, Z, Z, POLO POPE, N). Polož dynamit a vráť sa cez colnú kontrolu pre kontajner. Vráť sa pre dynamit a nastúp do lietadla (POLO DYNA, V, J, J, Z, VEZM POPE, V, S, S, Z, VEZM DYNA, V, V, DOVN). Hneď, ako lietadlo pristane, musíš vystúpiť (VEN). Uvidíš, čo by sa stalo, keby si nevystúpil.

Choď dvakrát na východ, vezmi kosť a pokračuj na juh, až kým nedôjdeš ku kostolu. Zaboč na západ, polož kontajner a prelez cez ohradu (V, V, VEZM KOST, J, J, J, Z, POLO POPE, N). Pes, ktorý tam stráži, začne vetriť kosť, ktorú máš pri sebe a začne ju hľadať. Otvor dvierka, bež na juh, pokračuj na východ a potom znova na juh. Vojdi do mäsiarne a pes ukradne mäsiarovi špekáčky. Mäsiar sa za ním rozbehne a ty môžeš vziať v kľude varené koleno, ktoré tu visí (OTEV VRAT, J, V, J, DOVN, VEZM KOLE, POLO KOST).

Vyjdi z mäsiarne a choď na sever až k žobrákovi. Tomu daj koleno. Žobrák odíde a ty si môžeš obliecť jeho plášť, ktorý tam zabudol (VEN, S, S, S, POLO KOLE, VEZM PLAS, OBLE PLAS). Choď na juh, na východ a na sever. Tu otvor debnu, vezmi z nej nemeckú uniformu, vráť sa na juh a nastúp do nákladniaka (J, V, V, S, OTEV BEDN, VEZM STEJ, POLO PLAS, OBLE STEJ, J, DOVN). Po chvíli sa auto rozbehne a dovezie ťa do nemeckého vojenského tábora. Vyjdi von, choď na východ a vojdi do stanu, kde nájdeš svojho otca (CEKE, CEKE, VEN, V, DOVN). Otca rozviaž a vezmi si špagát, ktorým bol zviazaný. Spolu s otcom vyjdite zo stanu a choďte do kostola (ROZV OTCE, VEZM PROV, VEN, Z, J, J, J, J, J, DOVN). Prejdi na juh, zaboč na východ, polož dynamit a povedz otcovi, nech ho zapáli. Teraz rýchlo bež na západ a čakaj, až kým dynamit nevybuchne (J, V, POLO DYNA, REKN, ZAPAL DYNAMIT, CEKE, CEKE). Teraz prepni páku a vráť sa na východ. Priviaž špagát k lustru a zošplhaj sa do diery po dynamite. Dostal si sa do hrobky.

Povedz otcovi, nech prečíta nápis na hrobke (PREP PAKU, V, PRIV PROV, D, REKN, PRECTI TO). Otec prečíta text:„ **Vchod sa otvorí tomu, kto zloží ...** (nejaké číslo).“ Napíš si číslo vylez hore, vyjdi z kostola a bež na západ (N, S, Z, VEN, Z). Preskúmaj kontajner a vezmi rybu. Tú daj mačke a tá ti sama skočí do náručia (PROZ POPE, VEZM RYBU, Z). Teraz vojdi do hory na severe (V, V, S, S, S, S, S, S, S). Si v jaskyni plnej pák, ktoré sú označené rímskymi číslicami. Musíš previesť číslo, ktoré si si napísal, na rímsku číslicu a stlačiť tie páky, ktoré ju vytvárajú. Potom stlač páku A. (napr. číslo 112 - rímskymi je to CXII). Stlač páku C, páku X, páku I, choď na sever, stlač páku I, choď na juh, stlač páku A). Ak si číslo napísal dobre, mala by sa otvoriť podlaha a ty by si mal spadnúť k Svätému Grálu. Vezmi si ho. V tej chvíli sa miestnosť začne napĺňať vodou a krysami. Vypusti mačku a uteč na západ (VEZM GRAL, Z).

Takto si skončil tretí a posledný diel **Indiana Jonesa.**

P. ŠVANDA

MEGA RECENZIA



Opustené archeologické vykopávky, ktoré neďaleko Alžíru prevádzali Nemci, sa v rozľahlej púšti hľadajú najlepšie z balóna.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

LUCAS ARTS



Tajomnú sošku, obsahujúcu guličku orichalca, nájde Indy na tom najnepravdepodobnejšom mieste – v kotolni archeologického múzea.

Tak a priaznivci firmy LUCAS ARTS sa konečne dočkali. Po úspešnej hre Monkey Island 2 je tu konečne tak dlho ohlasovaný INDIANA JONES A ZÁNIK ATLANTÍDY. Aby som bol presnejší, konečne sa dočkali vlastníci počítačov AMIGA, medzi ktorých patrím aj ja. Majitelia počítačov IBM PC a kompatibilných sa z tejto lahôdky tešia už zhruba pol roka. Poslednú dobu sa vôbec stáva akosi pravidlom, že konverzie hier na AMIGU zaostávajú za verziami na PC-čka. V žiadnom prípade však nemajú pravdu neprajníci, ktorí tvrdia, že s AMIGOU to ide dolu vodou. Už na sklonku minulého roku bolo predaných vyše 3 milióny týchto počítačov, z čoho len vo Veľkej Británii – kráľovstve herného software a domácich počítačov vôbec, to bolo 1,8 milióna kusov. V súčasnosti je AMIGA teda po IBM PC a kompatibilných druhý najrozšírenejší domáci počítač vôbec. O záujme softwarových firiem o tento počítač svedčí aj to, že množstvo naozaj preslávených hier sa ešte stále robí výhradne na tento typ. S posledných spomeniem aspoň Shadow of the Beast 3 a Zool – Ninja of the N'th Dimension. Oneskorenie verzií na AMIGU pravdepodobne súvisí s podstatne odlišným spracovávaním grafiky u AMIGY a IBM PC. Tento problém je však v súčasnosti už prekonaný u novej AMIGY 1200, ktorá má jeden zo svojich grafických módov zhodný so štandartným 256-farbovým grafickým módom IBM PC.

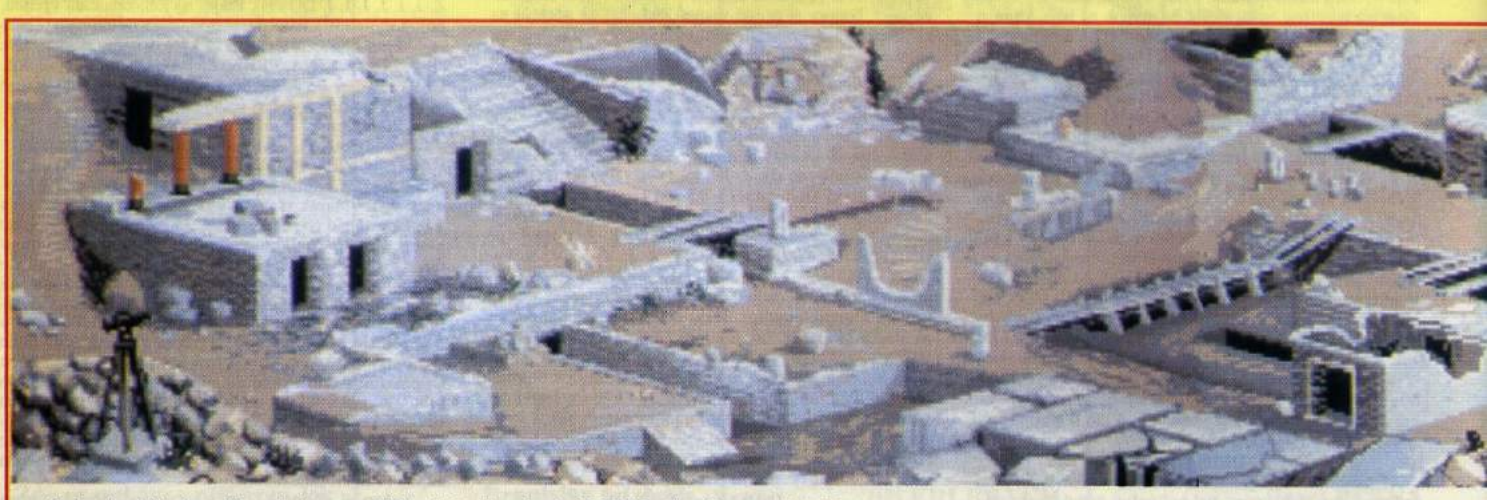
Ale vráťme sa k hre INDIANA JONES 4. Z hľadiska prevedenia hry a spôsobu ovládania sa nič podstatné nezmenilo. Programátori z Lucas Artsu použili svoj vylepšený „Scumm" systém, ktorý mal premiéru už v hre THE SECTRET OF MONKEY ISLAND 2. O tomto systéme som sa podrobnejšie zmienil v BITe 11/92 v megarecenzii tejto hry, preto sa tu už o ňom nebudem rozpisovať. Hudba je zhruba rovnakej kvality, ako v MONKEY ISLAND 2, grafika je snáď ešte o poznanie lepšia. Hra opäť prekypuje originálnymi nápadmi, logickými hádankami a absurdnými scénami, v ktorých nie je núdza ani o príslovečný anglický humor, ktorý sa v podaní tejto firmy stal takým známym.

Čo je však na hre skutočne najzaujímavejšie, je jej námet a okolnosti okolo jej vzniku. Úspešný seriál od známeho režiséra fantastických filmov Steve Spielberga o preslávenom profesorovi archeológie a dobrodruhovi (to druhé skôr) INDIANA JONESovi iste čitateľom predstavovať nemusím. Koniec-koncov všetky tri časti sa premietali i v našich kinách. O tom, aký vďačný námet pre tvorcov počítačových hier sú takéto filmové trháky som sa tiež zmieňoval. Je preto veľmi zaujímavé, že prvá časť tohoto voľného seriálu ostala tvorcami hier nepovšimnutá. Ale už film Indiana Jones 2 (and the Temple of Doom) si zobrala za námet svojej akčnej hry firma US Gold a podľa Indiana Jones 3 (and the Last Crusade) vznikla hra od firmy Lucasfilm Games, predchodkyne dnešnej firmy Lucas Arts. Na námet štvrtej časti vznikli od Lucas Arts dokonca hneď hry dve: akčná a adventure. Je tu však jeden maličký háčik a tým je skutočnosť, že film INDIANA JONES 4 nebol nikdy natočený! O okolnostiach vzniku hry kolujú dve odlišné verzie:

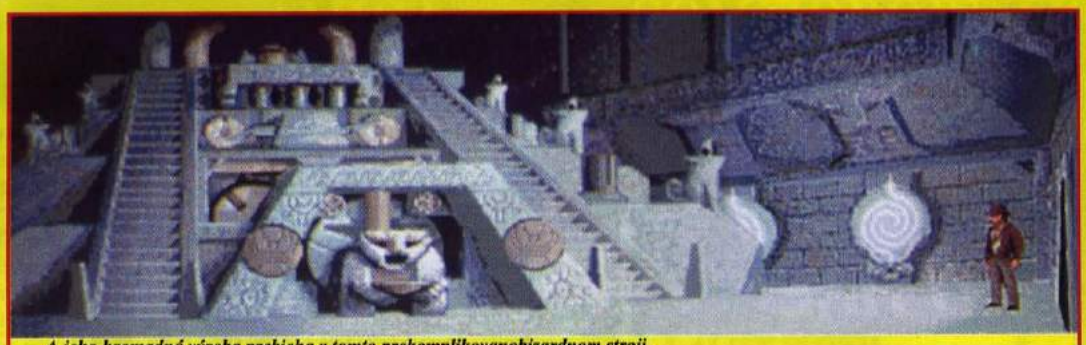
1. Steve Spielberg film Indiana Jones 4 skutočne pripravoval. Podľa osvedčenej metódy firma Lucas Arts v predstihu zakúpila práva na zhotovenie hry na tento námet spolu so scenárom filmu, ktorý už bol hotový. Podľa neho sa začala pripravovať hra tak, aby vyšla na trh zároveň s uvedením filmu do kín. Medzi tým sa však Steve Spielberg nepohodol s filmovou spoločnosťou, ktorá mala film nakrúcať ohľadne jeho honoráru a od zmluvy odstúpil. Firma Lucas Arts však medzitým v príprave hry značne pokročila a keďže z jej strany bolo po právnej stránke všetko v poriadku, rozhodla sa hru dokončiť.

2. Steve Spielberg sa nikdy žiadne štvrté pokračovanie Indiana Jonesa natočiť nechystal. Keďže si však len ťažko predstavíme vďačnejší námet na adventure hru, táto skutočnosť nedala spať firme Lucas Arts. Preto sa dohodla s vlastníkom autorských práv o tom, že vytvorí pokračovanie v počítačovej verzii. Tvorci tejto firmy vymysleli úplne nový scenár a podľa neho hru zhotovili, pričom sa spoliehali (a právom), že herní maniaci sa po počítačovom spracovaní vrhnú rovnako lačno ako po filme.

Ktorá z týchto verzií je pravdivá, to môžu definitívne vyjasniť iba jej tvorcovia z Lucas Artsu, prípadne sám Steve Spielberg. Ak by ste v tomto smere získali nejaké



Zrúcaniny bájneho paláca v Knóssose na Kréte ukrývajú v sebe druhý kľúč k Atlantíde - mesačný disk.



A jeho hromadná výroba prebieha v tomto prekomplikovanobizardnom stroji.



Surovina na výrobu orichalca, ktoré bolo hnacím motorom vyspelej civilizácie Atlantídy, sa získava z tohoto žriedla sopečnej lávy.

(seriózne a podložené) informácie, ktoré by do tejto záhady vniesli svetlo, pošlite nám ich, radi ich uverejníme. Nech je však pravdivá verzia prvá alebo druhá (prípadne nejaká tretia), podstatné je, že dobrodružstvá Indiana Jonesa neskončili a pokračujú aspoň na obrazovkách monitorov.

V štvrtom príbehu svojrázneho archeológa nejde o nič menšie ako o tajomstvo zániku bájnej ríše ATLANTÍDA. Príbeh začína tým, že Indiana Jonesovi sa podarilo v archívoch archeologického múzea v New Yorku objaviť veľmi zvláštnu sošku. Tá v sebe ukrývala guličku tajomného kovu ORICHALCUM. Tento kov sa odlišuje od všetkého čo súčasné ľudstvo pozná a akumuluje v sebe obrovskú energiu. ORICHALCUM v sebe pravdepodobne ukrýva tajomstvo vysokej technickej úrovne civilizácie, ktorá ho vytvorila, ale je súčasne zrejme aj kľúčom k zániku Atlantídy. Preto sa o neho Indiana Jones a jeho priateľ a kolega profesor MARCUS veľmi zaujímajú. Nie sú však jediní, koho obrovská energia v guličke priam magicky priťahuje. Tým druhým je šialený nacistický profesor DOKTOR ÜBERMANN, ktorý chce orichalcum použiť na výrobu novej ničivej zbrane, ktorá by Hitlerovi pomohla ovládnuť svet. Preto sa Nemcami vyslaný agent KLAUS KERNER votrie do priazne oboch archeológov, v príhodnej chvíli sošku i s jej obsahom ukradne a utečie oknom. Týmto sa snaha o objavenie Atlantídy stáva nielen vecou profesionálneho záujmu, ale i súťažou s Nemcami o osud ľudstva. Hneď na začiatku sa k Indiana Jonesovi pripojí jeho priateľka, expertka na parapsychologické vedy a Atlantídu SOPHIA HAPGOOD. S jej pomocou sa Indymu podarí na ISLANDE získať ďalšie cenné informácie od archeológa menom HEIMDALL. V TIKALE im nové údaje poskytne profesor Sternhardt, s ktorého pomocou nájdu aj prvý tajomný kamenný disk – jeden z troch kľúčov ku Atlantíde. Z profesora sa však tiež vykľuje vykotúľaný darebák, pretože utečie aj s diskom, chtiac si prisvojiť všetky zásluhy o objavenie Atlantídy. Táto sebeckosť sa mu však neskôr vypomstí. Ďalšie kroky našej dvojice smerujú na Azorské ostrovy, kde im staručký profesor za sošku z Islandu poskytne cenné informácie o Platónových „STRATENÝCH DIALÓGOCH", v ktorých sú informácie nevyhnutné pre ďalšie pátranie. Kvôli Platónovej knihe sa Indy a Sophia musia ešte raz vrátiť do archeologického múzea v New Yorku. Ďalší smer cesty vytýči profesor TROTTIER, ktorého treba vyhľadať v MONTE CARLU. Odtiaľto naši hrdinovia zamieria do Severnej Afriky, do ALŽÍRU. Neďaleko od neho nájdu opustené archeologické vykopávky, kde získajú ďalšie dôležité informácie a predmety a odtiaľ sa vydajú už rovno na KRÉTU, ktorá bola podľa Platóna najväčšou kolóniou Atlantídy. V známom labyrinte musia nájsť model Atlantídy a pomocou správnej kombinácie troch diskov, ktoré získali cestou, zistiť posledný údaj, ktorý im chýba na objavenie Atlantídy. Na mieste sú však už aj fašisti a Indymu so Sofiou pomôže len útek, pri ktorom sa dostanú do nemeckej ponorky. Tá ich napokon dopraví až do ich vytúženého cieľa – bájnej Atlantídy.

Hra Indiana Jones and the Fate of Atlantis, je asi tá najlepšia adventure, ktorá bola dosiaľ na počítačoch vytvorená. Výborný zážitok z hry umocňuje možnosť na niektorých miestach ovládať striedavo Indyho a Sofiu. Najdôležitejší je však nový prvok, ktorý programátori z Lucas Artsu dosiaľ nepoužili (aj keď dve obtiažnosti v hre Monkey Island 2 už boli asi predzvesťou tohoto trendu). Je to skutočnosť, že hra sa dá dohrať troma úplne odlišnými spôsobmi. Zároveň sú ale miesta nájdenia jednotlivých predmetov, ako i niektoré akcie veľmi variabilné, čo spôsobuje fakt, že hra sa (aj keď si vyberiete rovnaký spôsob) zakaždým hrá trochu inak. Keďže je hra pomerne komplikovaná, v najbližších číslach prinesieme jej kompletné riešenie.

-luis-

AMIGA
ATARI ST, STE
PC 286-486





NÁVOD KU HRE 4

DIZZY

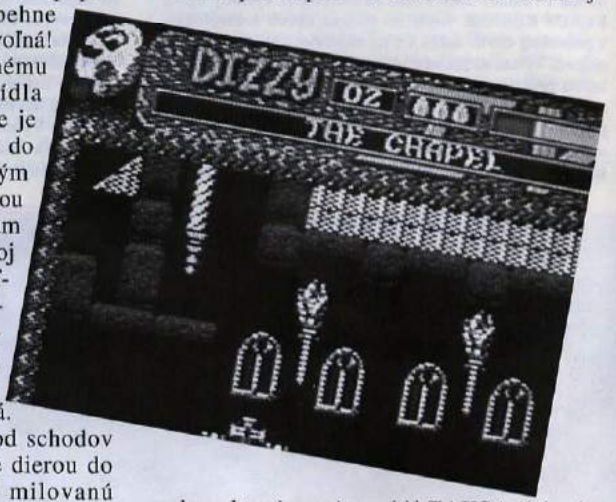


Zlý ZAKS uniesol Dizzymu rodinu (Denzil, Dozzy, Dora, Dylan, Daisy, Grand Dizzy) a tak mu neostáva nič iné, ako si navliecť boxerské rukavice a pustiť sa do dlhého boja. Hra sa začína pri akomsi kamennom plote. Keď sa vydá napravo, cestu mu zahradia duchovia, voľná cesta je teda vľavo...

Pod Tajomným monolitom nájde Dizzy kľúč a diamant. Diamanty sú podobné minciam v iných Dizzyovkách, lebo a) *pridávajú energiu*, b) *budú potrebné neskoršie*. O obrazovku ďalej stretnete Dylana, zakliateho do kríka, ktorý vám oznámi, že tejto krajine vládne zlý čarodejník ZAKS, ktorý nielen uniesol, ale i zaklial všetky vajíčka. Po tomto rozhovore sa Dizzy zháči pri dvoch prekážkach: *je to studňa, do ktorej mu neradím zatiaľ skákať a priekopa so žralokom.*

Na druhú stranu priekopy musí prebehnúť po žraločej plutve ...

Dvere si Dizzy otvorí kľúčom a nevšíma si odpadky pred dverami. Na prízemí nájde kľuku (*the Handle*) a princa, od ktorého sa dozvie, že tu všetci (*a hlavne Zaks*) už čakajú len naňho. Ďalej je tu padací most, ktorý sa spúšťa pákou vedľa. V záhrade za padacím mostom stretnete Dozzyho, ktorý spí omámený otráveným jablkom ležiacim opodiaľ. Jablko zoberte! O obrazovku vľavo zatiaľ pre vás cesta končí, lebo Troll vás ďalej nepustí. Vráťte sa teda na miesto, kde ste našli kľuku a po schodoch vyskáčte až hore. Vľavo nájdete zlatý kríž (*the Gold Gross*) a v hornej veži posilňujúcu tabletku (*Power pill*). Pod vežou je okno, ktorého poklop sa otvoril zároveň so spustením padacieho mosta. Zatiaľ z tohto okna radšej neskáčte a poďte sa pozrieť do izby vpravo. Je tam posteľ, na ktorej striešku sa dá vyskočiť. Skočte z nej doľava a nájdete sa na balkóniku so schodami nahor. Dostanete sa do najvyššej časti hradu, v ktorej vezmite hromozvod (*Lighting rod*). Vráťte sa do izby s posteľou a vezmite si do batoha PP, kľuku a posledné miesto si nechajte voľné. Teraz skočte v tejto izbe do okna. Po oblakoch preskáčte na strechu studne a z nej na ľavý múrik studne. Použite kľuku a vedro, ktoré ste ňou vytiahli zoberte so sebou. Choďte k duchom a pokojne prejdite po vodných rastlinách k žabe. Duchov sa nebojte, stratia sa, lebo máte PP. Žabu zoberte so sebou, je to Dora zakliata na žabu. Na ostrovčeku je dobrá čarodejnica a po rozhovore s ňou sa dozviete, že vám poradí, ak jej nájdete mačku. O dve izby vpravo nájdete fľašu s čarovnou vodou a horúci prameň, ktorého vodou si naplňte vedro a vezmite ho so sebou. Vráťte sa ku Trollovi a koze a vyložte vedro s horúcou vodou (*Bucket of hot water*). Princovi dajte žabu Doru, a princ ju vyslobodí z objatia zelenej krásy. PP už nepotrebujete, takže ju odložte na miesto, kde nebude zavadzať.Teraz poďte do izby s posteľou, z okna preskáčte zase na strechu studne, no skočte z nej na oblak vpravo a z neho do mestečka v stromoch. Stretnete sa tam s dobrosrdečnými opicami, ktoré do vás hádžu kokosové orechy. Zoberte palicu (*Big Stick*) a z horného poschodia skočte doprava na Tajomný monolit. Zoberte mačku (*Black Cat*) a znovu skočte doprava – nájdete sa na kamennom plote! Vezmite nôž (*Dagger*) a diamant. Z plota skočte dolu, nožom odseknite list z kríka, v ktorom je začarovaný Dylan. Presuňte sa k čarodejnici a dajte jej mačku. Poďakuje sa a prezradí vám, že uvarí elexír na odčarovanie Dylana z kríka, potrebuje však na to niečo otrávené (*otrávené jablko*), list z kríka a oheň na zapálenie pod kotlom (*horiacu fakľu, bude o nej reč neskôr*). List z kríka a otrávené jablko jej dáte už teraz. Vráťte sa na prvé poschodie hradu a zoberte do batoha zlatý kríž. Teraz rýchlo za Trollom! Odrežte kozu nožom a popožeňte ju palicou. Koza sa rozbehne a strčí Trolla do vody. Cesta je voľná! Mostom sa dostanete k vstupnému vchodu ľadového paláca – sídla samotného ZAKSA. Vo vchode je však chudák Denzil zamrazený do kocky ľadu. Dlho si však nad tým nelámte hlavu a oblejte ho horúcou vodou z prameňa. Denzil sa vám zavďačí tým, že vám podaruje svoj walkman. So zlatým krížom choďte do podzemia, no nevykladajte ho, pokiaľ vám nepoviem. Je tam totiž upír, ktorý čaká iba na to, že ho vyložíte. Ďalej je tu izba, ktorá je zdanlivo slepá. Zoberte však horiacu fakľu spod schodov a jeden balvan zmizne. Vojdite dierou do miestnosti, kde uvidíte svoju milovanú Daisy, no začarovanú do obrej veľkosti. Fľaša so zázračnou vodou ju vráti do normálnej veľkosti. Mimochodom, väčšina postáv má taký čudný zvyk, že keď túto postavu vyslobodíte, alebo s ňou manipulujete, zmizne. No teraz k veci. Odíďte z podzemia (*nezabudnite zobrať horiacu fakľu*), i s ľadového paláca (*nezabudnúť na walkman*). Teraz môžete vyložiť zlatý kríž, ktorý už nebudete potrebovať. Vráťte sa na prvé poschodie hradu, k oknu na ľavej strane (*okno s poklopom*). Vyskočte týmto oknom do ďalšieho mestečka v stromoch. I tu sa stretnete s už známymi opicami. Po chvíli hľadania dorazíte k lesnému spevákovi, ktorý ochotne zamení svoje zázračné píšťaly za váš walkman. Teraz sa poberte k dobrej čarodejnici na ostrove! Dáte jej i poslednú vec, potrebnú na uvarenie elixíru – horiacu fakľu. Vyzdvihnete si elexír a oslobodíte Dylana. Ostáva vám vyslobodiť už iba dvoch členov početnej vajíčkovej rodiny – Dozziho a Grand Dizzyho. S čarodejnými píšťalami môžete bez obáv skočiť do studne. Je tam akási príšera pripomínajúca klokana. Musíte ju odlákať hudbou čarodejných píšťal, aby padla do vody. Cesta je konečne voľná! V chodbe za prekonanou prekážkou zoberte lepidlo (*something sticks*) a v izbe za chodbou čarodejnú lampu (*an ancient lamp*). Lepidlo už z batoha nemôžete vybrať. Teraz sa postarajte o to, aby ste mali pri sebe tieto veci: čarodejnú lampu, hromozvod a prachovku, ktorú nájdete na oblaku nad strechou studne. Tieto tri veci odneste k Dozzymu. Cestou však pomocou lepidla vytiahnite meč zaseknutý do kameňa (*obrazovka vpravo pred spiacim Dozzym*). Kto má tento meč – Excalibur – ten sa stane kráľom. Hromozvod umiestnite k sedmispáčovi a pošúchajte starú lampu prachovkou. Z čarodejnej lampy vyletí Džin púšťajúci blesky. Blesk udrie do hromozvodu a tým sa Dozzy zobudí. Teraz poďte pohľadať Grand Dizzyho! Vráťte sa do ľavého paláca, no v predsieni skočte zo vstupných schodov doľava. Odtiaľ vyskáčte až na poschodie, odtiaľ znova doľava. Dostanete sa na šachovnicu na ktorej je Dáma. Ešte dobre, že máte Excalibur – ste silnejší. Je tu obrátený pohyb, na ktorý si možno časom zvyknete. O izbu ďalej vyslobodíte posledného, najstaršieho člena vajíčkového klubu – Grand Dizzyho. Zrazu vám ZAKS strašným hlasom oznámi.„ **Pokiaľ som živý z tejto krajiny neodídeš!"** Tento obraz vás určite veľmi poteší. S touto optimistickou myšlienkou sa pôjde Dizzy pozrieť i za prameň s horúcou vodou – nemá čo stratiť. Všimne si z vody vystupujúce oblaky a po nich preskáče na druhú stranu. V šachte ho čaká prekvapko – sám satan! Dá vám troj-



zubec, ktorým máte zabiť ZAKSA, lebo ho voľakedy oklamal. Vráťte sa teda i s trojzubcom do ľavého paláca a na poschodí poďte doprava. Ste v Zaksovej veži! Teraz iba prebodnete ZAKSOVO srdce a zoberiete prsteň, ktorý hodíte do lávy. Satan chce ešte 30 diamantov. Ak ich máte, dajte mu ich, ak nie zbierajte usilovne ďalej!

T. Forró

SPECTRUM

1. GOLDEN AXE (Virgin)	*
2. TURTLES 2 (Mirrorsoft)	↑
3. DIZZY 5 (Code Masters)	↑
4. FIGHTER BOMBER (Activision)	*
5. DIZZY 6 (Code Masters)	*
6. SHADOW OF THE BEAST 1 (Gremlin)	*
7. BATMAN THE MOVIE (Ocean)	*
8. SIM CITY (Infogrames)	↓
9. SWICHBLADE (Gremlin)	*
10. LASER SQUAD (Target Games)	*

AMIGA

1.SHADOW OF THE BEAST 3 (Psygnosis)	↑
2. STREET FIGHTER 2 (U.S.Gold)	*
3. LETHAL WEAPON (Ocean)	*
4. FIRST SAMURAI (Vivid Image)	↑
5. BLACK CRYPT (Raven Software)	↑
6. MONKEY ISLAND 2 (Lucas Arts)	↓
7. LOTUS E.T.CH. 3 (Gremlin)	↓
8. SIM CITY (Infogrames)	↓
9. POWERMONGER (Electronic Arts)	↓
10. SHADOW OF THE BEAST 1 (Psygnosis)	↓

COMMODORE 64

1. F14 TOMCAT (Players)	*
2. ELVIRA 2 (Flair Software)	*
3. LAST NINJA 2 (System 3)	↑
4. ALIEN STORM (U.S.Gold)	*
5. TURTLES 2 (Mirrorsoft)	*
6 RICK DANGEROUS 2 (Core Design)	*
7. COBRA (Dynamic Duo)	*
8. INDIANA JONES 4 (U.S.Gold)	*
9. DOUBLE DRAGON 3 (Storm)	↓
10. TURRICAN 2 (Rainbow Arts)	*

ATARI XL, XL

1. EIDOLON (Lucasfilm)	*
2. DRACONUS (Cognito)	↓
3. ACE OF ACES (Lucasfilm)	*
4. FEUD (Bulldog)	↓
5. KORONIS RIFT (Lucasfilm)	*
6. SPY VS SPY 1 (First Star Software)	*
7. SPELLBOUND (Mastertronic)	↓
8. ZYBEX 2 (Cognito)	↑
9. INFILTRATOR (Microprose)	↓
10. ROAD RACE (Activision)	↓

IBM PC

1. INDIANA JONES 4 (LucasArts)	*
2. EPIC (Ocean)	*
3. MONKEY ISLAND 2 (LucasArts)	*
4. ANOTHER WORLD (Delphine Software)	*
5. WING COMMANDER 2 (Origin)	*
6. ULTIMA UNDERWORLD 1 (Origin)	*
7. ELVIRA 2 (Accolade)	*
8. F1 GRAND PRIX (Microprose)	*
9. ROBOCOP 3 (Ocean)	*
10. HEART OF CHINA (Dynamix)	*

ATARI ST

1. GOLDEN AXE (Virgin)	↑
2. NORTH & SOUTH (Infogrames)	*
3. SIM CITY (Infogrames)	↑
4. LOTUS E.T.CH. 1 (Gremlin)	↑
5. PRINCE OF PERSIA (Broderbund)	↓
6. COLORADO (Similris)	↑
7. TENNIS CUP (Loriciel)	↑
8. ITALY '90 (Virgin)	↑
9. SHADOW OF THE BEAST 2 (Gremlin)	*
10. POWERMONGER (Electronic Arts)	*

Popularitu jednotliv[illegible]er v Čechách a na Slove[illegible] v rôznych typoch domáci[illegible] počítačov ukazujú naše rebríčky. Poradie hier môžete ovplyvniť aj Vy. Stačí, keď nám pošlete na korešpondenčnom lístku tri [illegible] hier, ktoré sa vám najviac páčia. Každý korešpondenčný lístok musí byť označený zreteľným nápisom REBRÍČKY pod [illegible] odosielateľa. Na zadnú [illegible] uveďte typ počítača [illegible] hier. Korešpondenčné lístky posielajte na [illegible] 810 05 Bratislava 15

cenníc, hra uvedená na prvom mieste dostane tri body, na druhom mieste dva body a na treťom mieste jeden. Na základe týchto bodov [illegible] nasledujúci mesiac nové poradie hier v rebríčkoch. Ak vlastníte viac typov počítačov, píšte nám do poradie iba na jeden



POWERMONGER

Po obrovskom úspechu Populous vydala firma Bullfrog na konci roku 1989 ďalšiu hru podobného typu – Powermonger. Powermonger si zachoval niektoré rysy Populous - pohľad šikmo zhora (ako z kopca) na krajinu, ikony po obvode „stola", podobnú grafiku a zvuky, ale princíp hry je úplne iný. Prenesieme sa do stredoveku, našou úlohou je ovládnuť územie rozdelené na mape do 13x13 – čiže 169 sektorov (svetov). Niektoré sa dajú získať za 5 minút, dobyť iné je niekoľkohodinová záležitosť. Konkurovať nám budú Harold II. (žltí ľudia), Jayne III. (modrí) a Jos XVIII.(červení). Naši ľudia majú biele uniformy. Pri dobýjaní nemusíme zostať sami, ale pomáhať nám môžu max. štyria ďalší kapitáni s vlastnými armádami. Svet je náš, keď je väčšina ľudí na našej strane. Dá sa to dosiahnuť buď vyvraždením všetkého obyvateľstva (zostane len naša armáda) alebo miernym dobýjaním dedín a miest bez likvidácie civilov (po ovládnutí dediny prejde jej obyvateľstvo na našu stranu). Výhod-nejší je samozrejme druhý spôsob. Dediny nás zásobujú vojakmi a jedlom – to je v celej hre najdôležitejšie. V prípade, že nám zásoby proviantu klesnú na nulu, dezertuje nám postupne celá armáda. V dedinách je možné vyrábať rôzne viac či menej užitočné predmety –hrnce, lode, pluhy, meče, kopije, luky, delá a katapulty.

Početné zastúpenie jednotlivých strán v sektore znázorňujú váhy v ľavej dolnej časti obrazovky. Ak pravé rameno klesne až dolu, svet je náš a môžeme ho opustiť (ikona diskety, položky GAME a potom RETIRE). Pozor, predčasné ukončenie hry má za následok našu smrť!

Výtvarné riešenie: Hra využíva kombináciu vektorovej a bitmapovej grafiky (väčšie objekty sú spracované vektorovo, ľudia, ovce a pod. sú bitoví). Vektorové objekty sa dajú vo veľkom rozsahu zoomovať – zväčšovať a zmenšovať, resp. približovať a oddaľovať pohľad na ne. Zoom – oceníme, keď sa budeme chcieť zorientovať v náhle vzniknutom chaose (napr. súčasný boj troch armád), alebo pri prezeraní celého sveta (je to výhodnejšie než posielať kapitána na výzvedy), naopak, zoom+ sa nám zíde napr. pri hľadaní zásobárne jedla po zabitom kapitánovi v lese medzi hromadami mŕtvol.



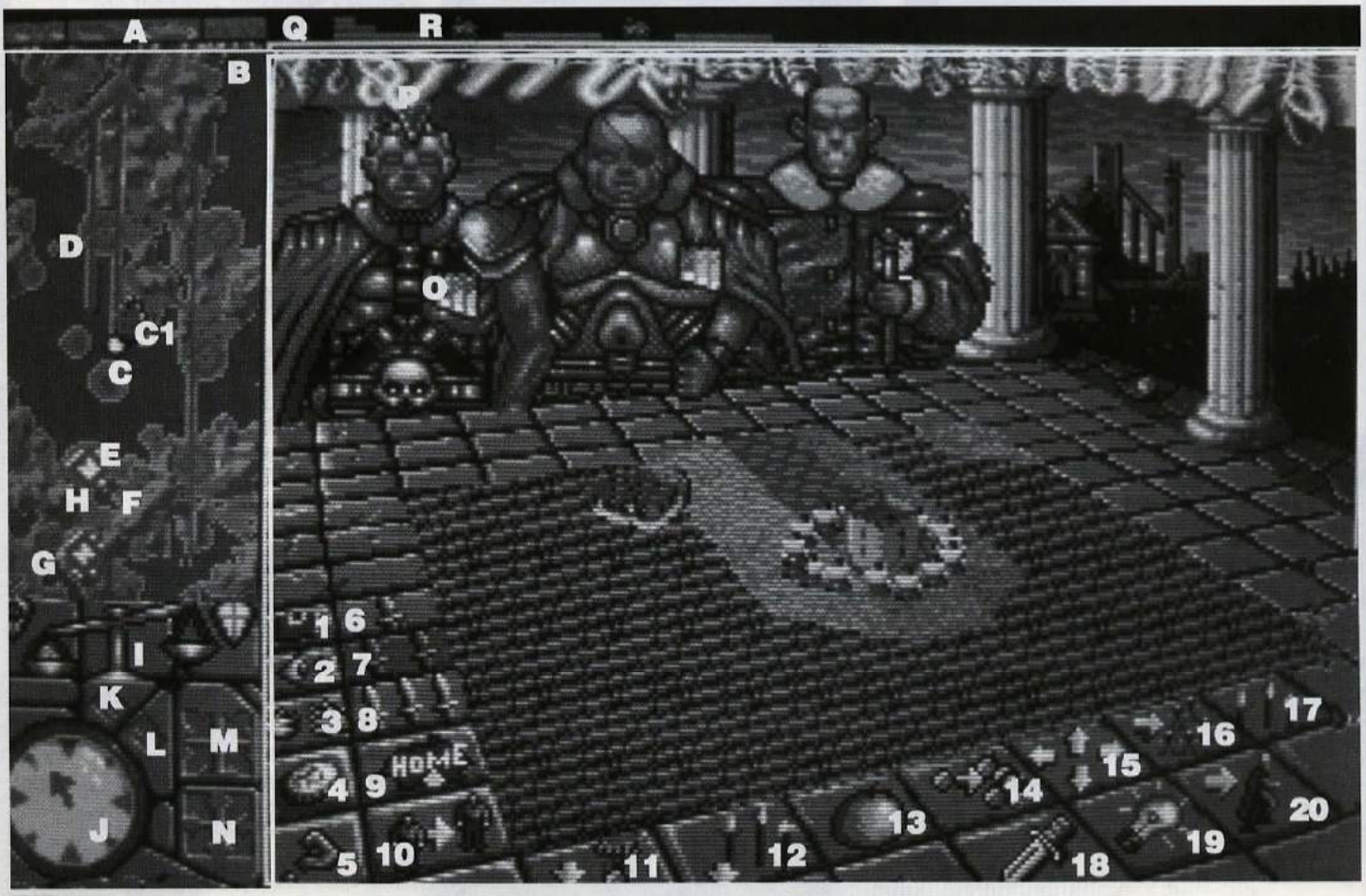
Všetky objekty sú spracované veľmi kvalitne, s veľkým počtom detailov. Krajina je pestrá, ani stopy po nejakej monotónnosti a je na ňu príjemný pohľad. Grafika je celkovo na veľmi vysokej úrovni.

Zvuky sú tiež celkom slušné (fučanie vetra, zvuky boja, pokrik vojakov, bľačanie oviec ...), ale nezaškodila by nejaká hudba napr. pri obrazoch víťazstva a porážky.

Hra je celá na jedinej diskete (je to pozoruhodné vzhľadom na jej rozsah). Po nahratí nás privíta animované demo. Powermonger je skutočne špičkové dielo špičkových programátorov, ktoré osloví nielen priaznivcov strategických hier.

K OBRÁZKU:

A – prepínače módu mapy
B – mapa sektoru
C – symbol Vašej polohy (postava)
C1 – Vaši ľudia (biele bodky)
D – kurzor mapy
E – mesto
F – malá dedina
G – veľká dedina
H – cesta
I – váhy: Ak pravé rameno klesne až dolu, vyhrali ste a môžete začať dobýjať ďalší svet.
J – kompas: Ak nabehnete šipkou (kurzorom) na jeho vnútorný okraj a stlačíte myš, posunie sa obraz na stole o malý kúsok v zvolenom smere.
K, L – pomocou týchto prepínačou otáčate svoj pohľad na krajinu
M, N – tlačidlá zoomu
O – kliknutím na vyznamenania na hrudi voj vodcu otvoríte okno s všetkými dôležitými informáciami o ňom a jeho armáde.
P – ukazovateľ momentálne ovládaného kapitána
Q – symbol práve vykonávanej činnosti
R – horná čiara - zásoba kapitánovho jedla, stredná – početný stav jeho armády a spodná – jeho fyzická sila
– informačné okno: Symbol vpravo na hornom ráme – zatvorenie okna, oko – výsek krajiny sa posunie tak, aby bol kapitán v jeho strede, obdĺžnik vedľa oka – aktualizácia údajov v okne. Okno sa môže posúvať





po obrazovke chytením za horný rám. Na obrazovke môžu byť maximálne 4 okná, potom ich musíte pozatvárať, čo môže robiť problémy (ak je pod nimi nejaký objekt). WWI už taképroblémy nepozná.

ÚVODNÉ MENU:

START NEW CONQUEST – hra od začiatku
CONTINUE CONQUEST – pokračovanie už rozohranej hry
PLAY RANDOM LAND – dobýjanie náhodne vymysleného sveta
LOAD DATA DISK – originál WWI sa nahráva pomocou tejto funkcie Verzia,ktorú som mal k dispozícii vôbec nevyžadovala disk Powermonger.

VEĽKÁ MAPA:

Chytením za pravý, alebo ľavý rám môžete mapu rolovať po obrazovke. Powermonger má 169 svetov, WWI asi o tretinu menej.

POPIS IKON

1 DISKETA: Položky GAME a FILLE. V menu FILE sú príkazy LOAD, SAVE a FORMAT. Jedna čistá disketa má kapacitu osem pozícií (A – H). Menu GAME: RETIRE - ukončenie hry, REPLAY MAP – dobýjanie sveta od začiatku, SELECT MAP – návrat k výberu sveta (veľká mapa), PAUSE – prestávka. WWI má menu GAME čiastočne zmenené.
2 OKO: Špionáž - treba ukázať miesto určenia. Nikdy na výzvedy nechoďte sám, posielajte niektorého z kapitánov.
3 DVE RUKY: Uzavretie mieru. Silný protivník sa na Vás samozrejme vykašle, spájať sa so slabým nemá zmysel. V živote som túto ikonu nepoužil (okrem experimentov pre tento návod).
4 MINCA: Obchod. Predmety, ktoré mužstvo nesie sa vymenia za veci v dedine. Výhody boli popísané v taktike, ale nie je to veľmi dôležitá funkcia a vo WWI dokonca úplne stráca zmysel (všade sú len pušky).
5 OTÁZNIK: Info. Po ukázaní na nejaký objekt na stole sa objaví okno so všetkými dôležitými informáciami o ňom.
6–8 1, 2 a 3 MEČE: Intenzita činnosti. Jeden meč znamená asi tretinovú, dva polovičnú a tri stopercentnú účinnosť (platí pre branie a odkladanie jedla atď). Pri útoku na dedinu ju na jeden meč dobyjete bez strát na jej obyvateľoch, na dva zabijete asi polovicu až dve tretiny ľudí a na tri v nej nezostane väčšinou nikto.
9 HOME: Ústup. Armáda preruší vykonávanú činnosť a ustúpi (ak môže) do domovského hradu.
10 DVAJA MUŽI: Prevelenie vojakov z jednej armády do druhej (samozrejme musíte mať aspoň jedného pobočníka). Podľa nastavenej účinnosti sa časť vojska sama pripojí k aktívnemu kapitánovi (označenému červeným trojuholníkom).
11 JABLKO S ŠÍPKOU: Odloženie jedla. Pozor, ak odložíte všetko, stratíte vojakov!
12 KOPIJE S ŠÍPKOU: Odloženie nákladu. Výpis neseného nákladu je v info – okne kapitána, položka Carrying.
13 JABLKO: Získanie jedla. Platí pre dediny a zásobárne, ovcu treba zabiť pomocou ikony BOJ.
14 JABLKÁ: Vytváranie zásobárne. Ukážte na stole miesto určenia, zvolený kapitán začne obchádzať Vaše dediny a nosiť tam jedlo. Je to dosť zbytočná ikona.
15 ŠÍPKY: Rozpustenie armády. Presvedčte sa, že dediny a hrady z ktorých Vaši vojaci pochádzajú, sú stále pod Vašou vládou. V opačnom prípade sa totiž stanú vašimi nepriateľmi.
16 ĽUDIA A ŠÍPKA: Nábor do armády. Ukážte na niektorú z Vašich dedín (príp. hradov). Počet zverbovaných ľudí závisí od sily rozhodnutia.
17 KOPIJA: Zobrať materiál. Môžete vyrabovať dedinu, ale vziať opustený čln, luk, kopiju alebo čokoľvek iné.
18 MEČ: Boj. Ukážte na nepriateľskú dedinu alebo armádu a bitka začne. Po vyhratom boji dajte vojakom na chvíľu pokoj, aby sa im zregenerovali sily.
19 ŽIAROVKA: Výroba. Zvoľte intenzitu a ukážte na niektorú z dedín. Detaily sú popísané v taktike.
20 MUŽ A ŠIPKA: Presun. Ukážte cieľ na mape alebo nejaký objekt na stole a Vaša armáda sa tam presunie.
WWI má niektoré ikony zmenené. Napríklad ozubené koleso miesto žiarovky atď., ale ich význam je úplne rovnaký.

PÁR TYPOV DO HRY

a) Základná taktika: Prezrite celý svet a odhadnite silu nepriateľských armád. Obsaďte nejbližšiu malú dedinu, naverbujte ľudí a prípadne vyrobte delo, katapult alebo luky. Podľa sily cudzích armád odsaďte dediny s potrebným počtom obyvateľov, zničte nepriateľa a dobyte zvyšné dediny. Ak patrí celý svet napr. Jayne III., po čase bude proti Vám stáť obrovská armáda, snažte sa preto zničiť jednotlivé jednotky skôr, ako sa stihnú spojiť. V prípade, že Vám zostala zbytočne veľká armáda a dochádza Vám jedlo, pokojne pošlite časť vojska domov.
b) Získavanie jedla: Najjednoduchšie je zabiť ovcu. Dosť jedla produkujú aj väčšie dediny a mestá, najviac ale zostane po zabití nepriateľského kapitána. Využitie ikony vytváranie zásobárne nemá veľký význam.
c)Výroba: Na jeden meč sa vzrábajú lode, hrnce a pluhy, na dve kopije, meče a luky a na tri katapulty a delá. Neplatí to ale vždy, jednotlivé dediny majú dosť rozdielny výrobný potenciál. Výroba na tri meče je zdĺhavá, dá sa tomu ale pomôcť. Nastavte zoom na maximum a rýchlo asi 10X za sebou zopakujte povel žiarovka a tri meče. Väčšinou sa po niekoľkých sekundách v dedine objaví katapult. Datadisk WWI má výrobu obmedzenú - je možné vyrábať len pušky (na jeden meč).
d) Obchod: Nemá veľký význam, ale umožňuje výhodne sa zbaviť zbytočností (hrncov, pluhov) a vymeniť ich za lode, luky, prípadne aj katapult, ak sú dedinčania dosť usilovný. S kúpenými zbraňami je potom hračkou dedinu dobiť, hrnce si vziať naspäť a zopakovať akciu niekde inde.
e) Zloženie armády a boj: Ideálne je mať katapult (alebo delo), 15 lukostrelcov asi 20 neozbrojených, príp. ozbrojených mečmi alebo kopijami. Ak je počet obyvateľov dediny len o málo menší než početný stav Vašej armády (napr. 18 a 20), zabite pár ľudí a jeden meč nastavte až keď zostane len 13 – 15 dedinčanov. Nepriateľské vojská treba zničiť do posledného muža. Lukostrelci, prípadne katapult výrazne zvýhodňujú Vašu armádu. 15 strelcov v pohode zlikviduje tridsaťčlennú neozbrojenú tlupu, katapult niekedy jedným výstrelom zabije aj desať nepriateľov. Je dobré mať aj vojakov bez ďalekonosných zbraní, pretože armáda zložená len zo strelcov môže mať problémy pri dobýjaní dediny, ktorej obyvatelia sú rozlezení po celom svete (strelci sa pri boji nehýbu). Víťazstvo alebo porážka závisí aj od početného stavu mužstva. Po boji je víťazná armáda väčšinou vyčerpaná a Vy ju môžete svojou síce menšou, ale odpočinutou armádou bez problémov doraziť. Vyžívajte aj to, že nie ste v sektore jediný vojvoda a že nepriateľské vojská sa často vyzabíjajú medzi sebou. Je výhodné dobýjať aj prázdne dediny. Porazené vojsko sa totiž vracia do miesta svojho bydliska a v prípade, že dedina patrí Vám, prejdú ľudia bez boja na Vašu stranu. Ak sú v svete 2–3 silné armády a Vaša je slabá, obsadzujte prázdne dediny, snažte sa niečo vyrobiť a čakajte, kým sa nepriatelia nezničia medzi sebou.
f) Využitie kapitánov: Vaše rozkazy im doručujú poštové holuby a to nejaký čas trvá, takže reagujú dosť oneskorene. Okrem toho je jedna početne silná armáda výhodnejšia ako niekoľko slabších - po smrti kapitána totiž všetci jeho vojaci prestávajú bojovať a ustupujú do miesta bydliska. Ani špionáž nie je príliš užitočná, pretože špeha môžete vyslať len do cudzej dediny, nie je schopný infiltrovať nepriateľskú armádu. Využitie ďalších kapitánov je teda dosť problematické. Vo WWI majú kapitáni podstatne väčší význam vzhľadom na to, že armády nemajú k dispozícii lode, takže na získanie časti sveta, od ktorého ste oddelený morom, potrebujete pobočníka s vlastným vojskom od začiatku hry umiestneného v izolovanom úseku. Kapitáni na rozkaz reagujú okamžite, preto je ich ovládanie pružnejšie (vzhľadom na Powermonger).



WORLD WAR I

WWI – pôvodne datadisk nahrávaný do Powermongera, nová verzia je už použiteľná samostatne. Má o niečo menšiu mapu a neobsahuje žiadne demo. (Niečo sa zhoršilo, niečo bolo vylepšené.
Výhody (vzhľadom na Powermonger): menej dohrávok, odpadajú problémy so zatváraním okien na obrazovke, do menu GAME pribudla veľmi užitočná položka WORLD INFO (všetky potrebné informácie o svete), nutnosť čiastočne zmeniť taktiku.
Zápory: ochudobnená možnosť výroby (dajú sa vyrábať len pušky), o niečo slabšia grafika, príšerný obrázok víťazstva, trochu horšia atmosféra hry (to posledné je čisto subjektívny dojem).
Grafika, zvuky a texty sú čiastočne prepracované, v princípe je ale hra takmer zhodná s Powermongerom. WWI rozhodne neprináša nič nové, to ale od datadisku ani nikto nikdy nečakal.

-e-

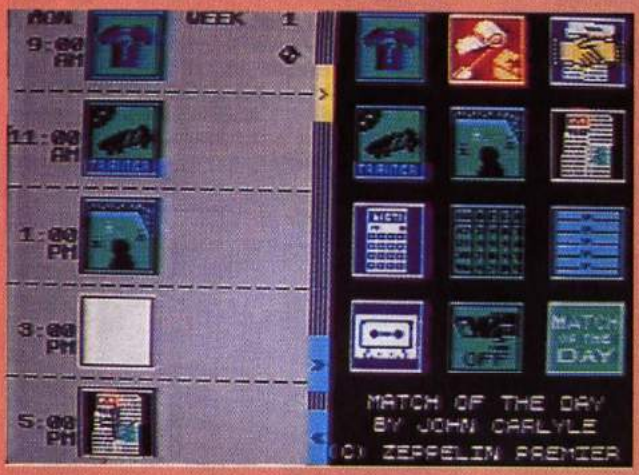


MATCH OF THE DAY

ZEPPELIN

Tento manažérsky program je zatiaľ posledný futbalový manažér, ktorý bol vytvorený pre ZX Spectrum. Autorom strojového kódu a grafiky je John Carlyle. Hra MATCH OF THE DAY prišla na trh na jeseň minulého roka.

Keďže na ZX Spectre už bolo urobených desiatky manažérov (či už futbalových, alebo iných), bolo sa z čoho poučiť, bolo na čom stavať, bolo z čoho ukradnúť koncepciu a samozrejme bol a je priestor na vlastné originálne nápady. MATCH OF THE DAY síce určité originálne myšlienky obsahuje, ale je ich veľmi málo. Keď tento program porovnáme napríklad s manažérmi firmy D&H GAMES, vyjde z toho veľmi zle.



MATCH OF THE DAY je plný rôznych portrétov, ktoré sú kreslené iba tak, bez predlohy. Výsledok je taký, aký je. Veľmi by som sa čudoval, keby si niekto po prezretí týchto otrasných obrázkov išiel hru kúpiť. Netvrdím, že každý obrázok musí byť digitalizovaný podľa skutočnej predlohy, pri hrubozrnnej grafike ZX Spectra to ani veľmi nejde, ale aj kreslené obrázky sa dajú urobiť dobre. Určite by bolo bývalo lepšie, keby portréty neboli v hre vôbec.

Originálnou myšlienkou je spôsob ovládania hry. Na obrazovke sa pohybuje kurzor, ktorým na pravej strane hry vyberieme niektorú z ikon. Ikona sa akoby 'prilepí' na kurzor a dá sa preniesť na pravú stranu, kde je denný rozvrh. Spočiatku sa mi tento spôsob ovládania veľmi páčil, avšak pri dlhšom hraní nie je vôbec pohodlný. V manažérskom programe je vždy veľmi veľa manipulácií (tréning, zostavy, kúpa a predaj), ako aj časté prezeranie rôznych hodnôt a tabuliek (stav pokladne, poplatky, príjmy a výdavky, tabuľka ligy, zoznamy zápasov, atď.). Výsledkom je, že v MATCH OF THE DAY nerobíme takmer nič iné, iba prenášame ikony sprava doľava. A naviac musíme ešte posúvať čas na rozvrhu z položky na položku. To by azda ešte nebolo najhoršie, ale rozvrhový systém počíta aj s časom, čo je ďalšie prepínanie naviac. Som presvedčený, že pre akýkoľvek manažérsky program úplne stačí manipulácia s dňami a týždňami, prípadne rokmi.



Vďaka opísanému spôsobu hry ide všetko zdĺhavo a rozvláčne, čo veru nie je pre manažér dobrá vlastnosť.

Možnosti MATCH OF THE DAY sú približne rovnaké, ako je to u iných podobných programov. Hráči sa dajú kupovať a predávať, treba ich trénovať a evidujú sa ich parametre (schopnosť chytať v bráne, útočiť, brániť a chopnosť hrať strednopoliara). Z hráčov, ktorí sú k dispozícii, zostavíme jedenástku, náhradníkov a vyčleníme tých, ktorí sú voľní a teda aj na predaj. Kedykoľvek sa môžeme pozrieť na stav pokladne, rozpis zápasov a tabuľku divízie. Pre svoje mužstvo môžeme najať trénera, kondičného trénera a zveda. Zved môže chodiť pozerať na iné zápasy, alebo dávať pozor na to, akí hráči sú na predaj. Každý z týchto zamestnancov má iné kvality. Čím sú vyššie, tým väčší honorár im musíme platiť. Podobne je to aj s honorármi a trhovými cenami hráčov.

Aj keď MATCH OF THE DAY obsahuje niektoré nové prvky, neznamená v oblasti futbalových manažérov nič prevratného. Ani grafika, ani hrateľnosť, ani absencia akéhokoľvek zvuku nikoho nenadchnú.

-yves-

ZX SPECTRUM DIDAKTIK





CAPTAIN PLANET



Keď v roku 1990 točila firma TBS Productions Inc. film CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS, zaiste ešte netušila, že na motívy ich filmu vznikne počítačová hra vo verziách pre všetky domáce počítače. Toto rozhodnutie padlo vo firme MINDSCAPE o rok neskôr. Firme sa zapáčil ekologický námet, ktorý začal byť v poslednom čase populárny aj v oblasti počítačových hier.

Dej hry sa začína v budúcnosti v čase, keď je planéta Zem ohrozená nadmernou koncentráciou exhalátov v ovzduší, začínajú hynúť zvieratá a všetko nasvedčuje tomu, že čoskoro príde rad aj na ľudí. Zem môže zachrániť iba niekto s nadľudskými schopnosťami. Na túto úlohu sa podujme CAPTAIN PLANET, ktorý mi svojimi schopnosťami veľmi pripomína starého dobrého SUPERMANa. Supermanovské vlastnosti sú prenesené aj do hry.

CAPTAIN PLANET je dvojrozmerná akčná hra. Má síce v sebe novú ekologickú myšlienku, ale pri hre sa to prejavilo menej, než som očakával. Zmena proti iným hrám je iba v tom, že CAPTAIN PLANET musí zbierať a likvidovať iné predmety, ako to býva zvykom. Streľby si však užije dosť a dosť, pretože okrem rôznych potvor musí bojovať aj s tými, ktorí zlú ekologickú situáciu na zemi spôsobili a ktorým daný stav vyhovuje. A napriek supermanovským vlastnostiam je Captain Planet dosť zraniteľná postava, pretože inak by sa hra dala vyhrať na prvýkrát a vôbec by to nebolo zaujímavé.

Keďže Captain Planet prichádza na Zem z vesmíru, vidíme ho v úvode hry, ako letí medzi hviezdami. Našou úlohou je vyhýbať sa hviezdam a zbierať časové bonusy. Čím viac ich nazbierame, tým viac času získame pre akčnú časť hry. V akčnej časti ľahko zistíme, ktoré predmety treba zbierať a do čoho máme strieľať. Zbierame napríklad žlté balóniky s jedovatým plynom a prémiové bonusy (napríklad malá zemeguľa pridáva život a blesk po aktivácii zničí všetky potvory na obrazovke). Dotýkať sa musíme aj radarov, pretože tým ich zničíme. Odpaľovacie rampy, z ktorých sa v pravidelných intervaloch odpaľujú rakety, sa zničiť nedajú, preto je lepšie sa im vyhnúť. Strieľame do všetkého, čo sa hýbe. Potvory streľba zničí a vtákov to oslobodí od vrstvy akéhosi svinstva, s ktorým sa im ťažko lieta (zdá sa mi to mierne nelogické, ale čo sa dá robiť). Predmety, ktoré máme zbierať, resp. ktorých sa treba dotknúť, rozoznáme podľa toho, že pri dotyku s nimi nám narastie skóre a zaznie zvukový efekt.

Autormi verzie pre ZX Spectrum sú starí známi DAVE PERRY a NICK BRUTY, autori hier TRANTOR, SAVAGE 1,2,3, DAN DARE 1,2,3, TIN TIN ON THE MOON, EXTREME, TURTLES, SMASH TV a mnohých ďalších. Bohužiaľ, tvorbe hier pre ZX Spectrum sa už venujú iba zriedka a je to cítiť aj na kvalite ich tvorby. Ani kvôli CAPTAIN PLANET nemienili príliš strácať čas, preto použili už hotové subrutiny zo svojich starších hier a zmenili iba grafiku a scenár. Napríklad úvodná časť s hviezdami je takmer zhodná s úvodom hry TIN TIN ON THE MOON a akčná



časť pripomína druhý level v EXTREME. Napriek tomu výsledok v súčasnej slabej konkurencii nie je zlý. Zostala tradičná vysoká farebnosť a veľmi dobré zvukové efekty.

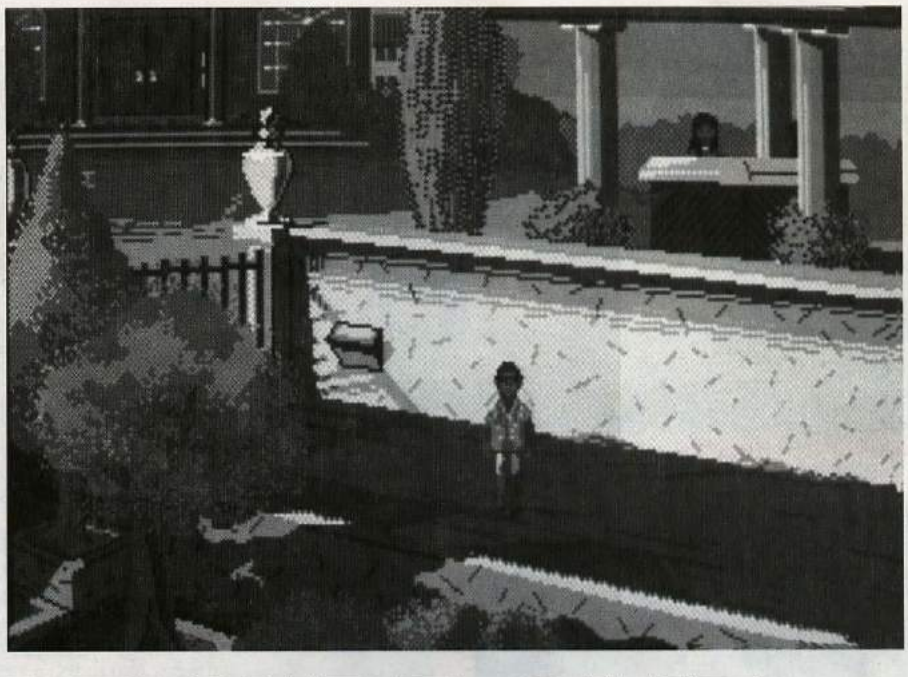
Myslím si, že CAPTAIN PLANET veľmi poteší majiteľov 8-bitových počítačov, zatiaľ čo na 16-bitových táto hra nebude asi nikoho zaujímať. Preto berte hodnotenie ako ocenenie 8-bitovej verzie CAPTAIN PLANET.



ZX SPECTRUM
DIDAKTIK
COMMODORE 64
ATARI ST
AMIGA







LEISURE SUIT

(dokončenie z minulého čísla)

Suzi vám napísala svoj kód na druhú stranu karty. Váš trezor je ďalej, na ľavej strane, presne pod vrcholom obrazovky.

Napíšte „LOOK LOCKER NUMBER" a prejdite popri trezoroch, kým nenájdete svoj. Na to aby ste otvorili trezor, potrebujete odoslať tri kombinácie. Stačí vám vylepšiť tri miesta Suzinej karty. Môžete ich nájsť dnes večer vo svojom sprievodcovi. Tieto tri miesta sú rozdielne zakaždým, keď hráte túto hru.

„OPEN LOCKER" a uveďte tri kombinácie.

„WEAR SWEATS", „CLOSE LOCKER"

Musíte zavrieť trezor, lebo všetok váš majetok ukradnú. Teraz prejdite dverami vpravo. Odíďte z telocvične a vráťte sa k svojmu tezoru.

„OPEN LOCKER" a uveďte tri kombinácie.

„WEAR TOWEL" , „CLOSE LOCKER"

Prejdite dverami vľavo. Prejdite na vrch obrazovky a „TURN FAUCET ON". Postavte sa pod vodu a „USE SOAP".

Prejdite na vrchol obrazovky a „TURN FAUCET OFF". Odíďte zo sprchy a „USE TOWEL". Choďte k svojmu trezoru a otvorte ho.

„GET SPRAY", „WEAR SUIT", „CLOSE LOCKER"

Odíďte z miestnosti s trezormi. Prejdite ku dverám na vrchu obrazovky a „USE CARD". Prejdite na javisko a „LOOK GIRL", „TALK GIRL" 3x. „ASK VIDEO", „HELP VIDEO". Potom, čo vám preukázala vďačnosť, odíďte z centra zdravia a choďte do Chip'n Dales. Na kopci vľavo je otvor. Vstúpte a tam prejdite ku kvetom na pravej strane jaskyne.

„GET FLOWERS", „MAKE LEI"

Teraz sa vráťte k Patti do baru „SIT", „LOOK PATTI", „ASK DATE", GIVE LEI„, „ASK DATE". Teraz chce nejaké víno. Odíďte z baru a choďte do Chip'n Dales. Choďte „E". Teraz ste pri komediálnej búde. Vstúpte tam, choďte ku stolu s kreslom a „SIT", „GET WINE".

Teraz čakajte, kým sa Paul neotočí na kačici. Veľmi nudné, ale vy špeciálne dostanete 100 bodov. Opustite chatrč a vráťte sa späť do kasína. Vstúpte do kasína a choďte „E". Prejdite k výťahu. „PRESS BUTTON", „PRESS NINE". Choďte k posteli „UNDRESS". Teraz ste v dlhom predstavení, tak čakajte a tešte sa, kým môžete.

Teraz hráte rolu vášnivej Patti. Choďte k fľaši vína na stole a „GET BOTTLE". Prejdite za prezliekaciu stenu.

„WEAR BRA", „WEAR PANTIES", „WEAR PANTIHOSE", „WEAR DRESS"

Teraz odíďte z izby a choďte k pianu v bare. Keď vstúpite do baru „LOOK BOARD", „GET MARKER".

Choďte k pianu a „GET JAR". Odíďte z baru a „LOOK MIRROR". Choďte k umývadlu vľavo od kabínky WC, „FILL BOTTLE"

Choďte do Chip'n Dales. Prejdite k mužovi, ktorý stojí pred dverami „TALK MAN", „GIVE MONEY". Ak chcete vedúcemu podniku ukázať , čo je to mať sa fajn, neplaťte mu, ale len napíšte „GIV HEAD", alebo „SUCK DICK" (žiadne body, len zábava). Keď Dale hodí na teba spodky, napíš „THROW PANTIES AT DALE". Keď Dale skončí „STAND" a čakajte, kým prejde obecenstvom. Prejdite k nemu a „TALK DALE". Choďte znova ku kreslu a „SIT", „LOOK DALE", „ASK LARRY" a „TALK DALE". Dale vám robil veľké narážky. Pozrite sa do svojej knihy a premiestnite prvé písmeno každého slova začínajúceho na N, E, S, W. Teraz máte správnu cestu džunglou. Správna trať je: N, N, E, E, N, W, N, E, N, N, N, W, W, S, W, W, N, N, W, N (zapamätajte si, že cesta džunglou nie je vždy priama).

„EXIT" a odíďte z Chip'n Dales. Choďte „E" a vstúpte do džungle (vrchný pravý roh). Z tohto obrázka začnite nasledovať smer daný nahor. Keď sa začnete plaziť po všetkých štyroch, napíšte „DRINK WATER". Ak to urobíte, choďte k prameňu a „DRINK WATER". Teraz choďte „N" a choďte ku kopcu blízko útesu.

„REMOVE PANTIHOSE", TIE PANTIHOSE TO ROCK„.

Choďte na spodok obrazovky a "PICK LEAVE„, „MAKE ROPE". Teraz sa šplhajte na strom vľavo a „GET COCONUTS".

„CLIMB DOWN" Prejdite k okraju útesu.

„THROW ROPE", „TIE ROPE TO TREE", „MAKE BELT", „CLIMB ROPE"

Teraz prejdite na severozápadný chodník.

„REMOVE BRA", „PUT COCONUTS IN BRA"

Choďte „N". Budete napadnutí domorodou sviňou. Potrebujete zručnosť, ale keď vás sviňa napadne, napíšte „THROW BRA AT PIG". Choďte „N" a vstúpte do vody. Je tam poleno. Choďte k nemu a „PUSH LOG", „RIDE LOG". Mysleli ste si, že scéna so sviňou bude ťažká? Až teraz ste v akcii.

Ó NIE! UZAVRETÉ PORADIE!

Najlepší spôsob zvládnuť to, je preskočiť túto scénu. Nahrajte si túto pozíciu.

Pokúste sa stáť v strede rieky. Dôverujte nám, môže sa to podariť. Teraz ste unesení skupinou amazoniek a hodení do klietky. Ale nie ste sami. Pozri, kto je tu s vami: Larry. Teraz utečte.

„USE MARKER"

Choďte „N", „E" do lietadla. Použite šíp ako kľúč na naštartovanie stroja. Musíte byť hore nohami kvôli „UNPLUG MACHINE". Choďte „E".

POZERAJTE SA A TEŠTE SA PREDSTAVENIU.

S. Kraszková

LARRY 3



CHEAT MODUS PRE COMMODORE 64

TIPY A TRIKY

(dokončenie z minulého čísla)

Teraz tento všeobecný postup vysvetlím na niekoľkých príkladoch. Hra CLYSTRON je príkladom CHEATu, keď sa písmená kódového slova zadávajú postupne (klávesy treba stláčať po jednom). Hra NEBULUS je príkladom hry, v ktorej je čítanie klávesnice vyriešené pomocou podprogramu a preto nájdenie CHEATu je časovo trochu náročnejšie.

Hry POT-PANIC, ZAMZARA, THE GREAT GIANNA SISTERS, OUT OF THIS WORLD sú príkladom poslednej a najčastejšie používanej metódy pre odčítanie kódového slova CHEATu. Táto metóda je aj najjednoduchšia a najľahšie ju zistíme, ak je v hre použitá. Treba naraz stlačiť klávesy zodpovedajúce písmenám kódového slova. V programe je čítanie písmen riešené v „reťazci": ak je stlačené prvé písmeno, ide sa na kontrolu ďalšieho, ak nie, ide sa preč. Ak je stlačené druhé písmeno, ide sa na tretie, ak nie, ide sa preč a tak ďalej.

CLYSTRON (DOUBLE DENSITY 1989)
V MONITORe hľadáme STA$DC00:
.H 0800 A000 8D 00 DC

Túto inštrukciu nájdeme na adresách $0A13, $0A26, $0A3C. Ak si tieto adresy prezrieme príkazom: .D adresa, zistíme, že pre nás zaujímavý program je okolo adresy $0A26:

LDA$2c6e,x
STA$DC00
LDA$DC01
CMP$2C7B,X
BNE$0A36

Vidíme, že táto časť programu sa podobá 2. spôsobu čítania klávesnice. Teraz musíme zistiť hodnoty XX-ZZ a potom z tabuľky 2 k nim zodpovedajúce klávesy. Hodnoty XX sú uložené od adresy $2C6E a hodnoty ZZ od adresy $2C7B:

2C6E F7 EF FB FB EF FB F7 EF FB FD F7 EF FB (tabuľka pre XX)
2C7B EF FD BF DF BF FD EF FD BF FB DF FD BF (tabuľka pre ZZ)

Z tab. 2: F7-EF je kláves B, EF-FD je kláves I atď. Sú to teda klávesy BITFORBITAHIT

Toto sa pokúsime písmeno za písmenom naťukať napríklad v úvodnej obrazovke hry. Ak stlačíme FIRE spustíme potom hru a zistíme, že ukazovateľ energie nemení svoju pôvodnú hodnotu a my sa môžeme bez nebezpečenstva poprechádzať po krajine s našim hranatým „kuriatkom".

NEBULUS (HEWSON 1987)
V MONITORe hľadáme STA$DC00:
.H A000 C000 8D 00 DC (predtým prepneme BASIC ROM na RAM)

Toto nájdeme na adresách $AB82 a $ABAD. Zaujímavý je pre nás tento podprogram (disassemblujeme príkazom .D):

LDA$AC1A,X
STA$DC00
LDA$DC01
EOR#$FF
AND$AC12,Y
RTS

Na adresách $AC1A a $AC12 sú tieto tabuľky:

AC1A FE FD FB F7 EF DF BF 7F (tabuľka pre XX)
AC12 01 02 04 08 10 20 40 80 (tabuľka pre YY)

Zistíme odkiaľ je vyvolaný podprogram, čiže hľadáme inštrukciu JSR$ABAA - nenájdeme nič! Preto hľadáme inštrukciu JMP$ABAA:

.HA000 C000 4C AA AB

nájdeme adresu $A921, ak disassemblujeme program v okolí adresy $A921 vidíme, že je tu skoková tabuľka, pomocou ktorej sa skáče na rôzne podprogramy. Ďalej hľadáme, z ktorého miesta sa skáče na adresu $A921:

.H 0800 C000 20 21 A9

Príkaz .H MONITORa nám nájde 19 takých miest (všetky v oblasti pamäte $8000-$9000). Postupne týchto 19 adries disassemblujeme a všímame si aké hodnoty sa vkladajú do registrov X a Y pred volaním podprogramu $A921. Na základe hodnôt X a Y môžeme totiž z adries $AC1A a $AC12 zistiť hodnoty XX a YY takto:

- hodnota XX je na adrese $AC1A + register X
- hodnota YY je na adrese $AC12 + register Y

Na adrese $8193 sa začína „reťaz" testovaní:

8193LDX#$07:LDY#$01:JSR$A921:BEQ$81B3
LDX#$04:LDY#$02:JSR$A921:BEQ$81B3
LDX#$06:LDY#$06:JSR$A921:BEQ$81B3

Na tomto mieste sa testuje súčasné stlačenie troch klávesov:

šípky vľavo, klávesu J a šípy hore.

Od adresy $8209 sa podobným spôsobom testuje, či nie je stlačená 1, 2, 3,.....,8.

V tejto hre treba počas hry stlačiť naraz klávesy šípka vľavo, J, šípka hore a získate nekonečné životy a čas sa zastaví (nekonečný čas). Okrem toho jednoduchým stlačením klávesu 1 až 8 sa môžete v ľubovoľnom okamihu premiestniť do iného LEVELu.

POT-PANIC (KINGSOFT 1991, autor SIMON STELLING)
V MONITORe hľadáme STA$DC00:
.H 0800 A000 8D 00 DC

Nájde 9 adries (všetky v oblasti $8000-$9000), ktoré postupne disassemblujeme. Zaujímavý program je na adrese $808E:

808E LDA#$FD
STA$DC00
LDA#$20
AND$DC01
BNE$80AE
LDA#$EF
STA#$DC00
LDA#$D2
AND$DC01
BNE$80AE

Dvojica FD-20 je písmeno S (pozri tabuľku 2).

Dvojicu EF-D2 sme v tabuľke 2 nenašli. Vidíme, že do registra $DC00 sa dáva hodnota XX=EF, čiže sa očakáva stlačenie klávesu, alebo klávesov 9, I, J, 0, M, K, O, N. O tom, ktoré z týchto klávesov musíme stlačiť, hovorí hodnota YY=D2. Binárne je YY=11010010. Očakáva sa stlačenie klávesov zo stĺpcov, pre ktoré je bit nastavený na jednotku: 11010010=NO_M__I_ čiže klávesov N, O, M, I. Čiže kódové slovo CHEATu je SIMON. 5 písmen slova SIMON súčasne stlačíme v úvodnej obrazovke hry. V ľavom dolnom rohu sa rozsvieti nápis CHEAT BY SES a bliká.

Hra má podobný systém ako TETRIS: zhora padajú hrnce (POT=hrniec) rôzneho tvaru. Treba ich ukladať na seba. Ak ich máme 5 odpíšu sa a uvoľnia priestor pre iné. Môžu hrať aj dvaja hráči. CHEAT spočíva v tom, že keď sa nám nakopí veľa hrncov stlačením klávesu (F1 pre hráča vľavo, F3 pre hráča vpravo) môžeme aktivovať CLEAN-funkciu, ktorá nám umožní z hry odpísať hrnce toho typu, ktoré nám robia najviac problémov.

ZAMZARA (HEWSON 1988)

Ak budeme hľadať výskyt inštrukcie STA$DC00, dostaneme sa k takémuto programu na adrese $1E86:

1E86 LDA#$7F:STA$DC00:LDA$DC01:AND#$20:BNE$1EC5
LDA#$BF:STA$DC00:LDA$DC01:AND#$10:BNE$1EC5
LDA#$FD:STA$DC00:LDA$DC01:AND#$80:BNE$1EC5
LDA#$FE:STA$DC00:LDA$DC01:AND#$02:BNE$1EC5

Konfrontáciou programu s tabuľkou 2 zistíme, že v hre treba stlačiť COMMODORE-kláves, ľavý SHIFT, pravý SHIFT a RETURN:

máme nekonečnú energiu a nekonečnú muníciu,

THE GREAT GIANNA SISTERS (TIME WARP 1987)

Znova hľadáme inštrukciu STA$DC00 na adrese $21C7 a nájdeme:

21C7 LDA#$E9
STA$DC00
LDA$DC01
CMP#$69
BEQ$21EB

Hodnota E9=11101001 binárne, hodnota 69=01101001 binárne. Aktivované sú riadky klávesnice, ktoré sú zapojené na bity 1, 2 a 4 registra $DC00 (na tieto riadky je vyslaná nula). Odozva sa očakáva v stĺpcoch, ktoré sú zapojené na bity 1, 2, 4 a 7 registra $DC01. Ak vám v hre dochádza čas, alebo máte problém prekonať nejakú prekážku, stlačte súčasne klávesy I, J, M, N alebo R, D, C, X alebo W, A, Z, ľavý SHIFT a dostanete sa do nasledujúceho LEVELu.

OUT OF THIS WORLD (DAZ-SOFT 1987)

V tejto hre treba počas hry držať FIRE, potom stlačiť naraz klávesy D, S a potom P. Vypíše YOU A LITTLE CHEAT a doplní životy. Vždy, keď to urobíte, znova vám pridá životy.

S. Chlebec

543 POKE DO HER
V JEDNÉ KNIZE DLE ABECEDY

SPECTRUM DIDAKTIK

aneb nesmrtelnost ve hrách

cena 69,- Kč

FANTASTICKÁ POMŮCKA PRO HRÁČE HER JE NYNÍ K DISPOZICI VÁM !!!

Po zaplacení částky 83 Kč (69+poštovné) složenkou C, Vám knihu obratem zašleme.

COMPUTER EXPERTS

COMPUTER EXPERTS, E.BENEŠE 15,
568 02 SVITAVY, ČR, TEL./FAX (0461)236 00

Hledáme autory kvalitních her pro Spectrum,PC a autory poč.literatury.NAPIŠTE NÁM!

RECENZIA

ALTERNATIVE

RECKLESS RUFUS



O Rufusovi, hlavnej postave hry, sa toho príliš veľa povedať nedá. Je to malá tučná príšerka s krátkymi nohami. Rufus je tak tučný, že nedokáže ani normálne chodiť. Ak sa má niekam pohnúť, najradšej sa kotúľa. Rufus sa môže pohybovať po obrazovke v priestore hracej plochy a strieľať. Pohyb a streľbu je možné viesť iba štyrmi smermi. Rufus sa musí pohybovať iba po tých miestach, ktoré sú pre neho bezpečné. Pravdu povediac, takých miest veľa nie je. Dokonca aj tie miesta, ktoré na prvý pohľad vyzerajú bezpečne, môžu viesť do istej záhuby. Mám dojem, že so zákernosťou to autori trochu prehnali.

RECKLESS RUFUS (Bezstarostný Rúfus) je hrou, ktorá obohatí Spectristom zbierku logických hier.

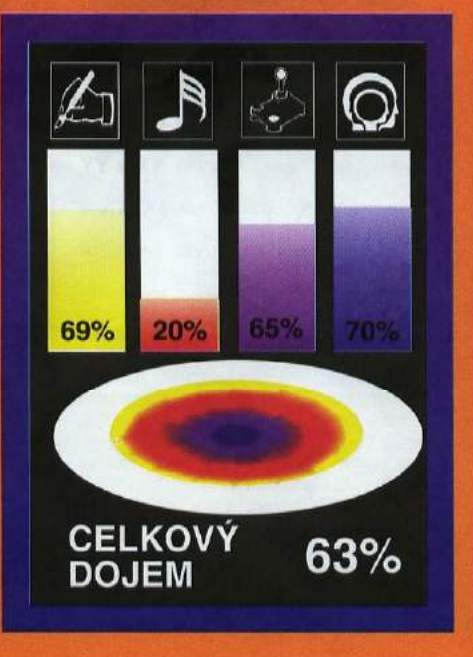
Cieľom hry je prejsť všetky levely, alebo aspoň dosiahnuť čo najvyššie skóre. Hra je rozdelená na levely (scenáre). V každom leveli sa nachádza niekoľko drahokamov, ktoré má Rufus zozbierať. Zbieranie sa vykoná automaticky, problém je iba v tom, ako Rufusa dostať, resp. dokotúľať na políčka, na ktorých drahokamy ležia. Niektoré (spravidla biele) políčka sú pre Rufusa bezpečné, ale tie väčšinou nevedú priamo k drahokamom. Cestu k nim si musí Rufus vybudovať sám. Robí sa to tak, že sa využijú stavebné prvky, ktoré ležia na kope. Tie sa rozložia tak, aby sa Chodník pre Rufusa zväčšoval. Napríklad máme biely štvorček, na ktorom je číslo tri. Z toho vidíme, že tu ležia tri štvorčeky (stavebné prvky pre chodník) nad sebou. Z tejto pozície sa teda môžeme presunúť maximálne o tri políčka. Keď sa pohneme o jedno políčko, uvidíme číslo dva a chodník sa o jedno políčko zväčší. Ak pôjde Rufus naspäť tou istou cestou, ako na políčko s číslom prišiel, číslo sa nezmení, pretože týmto sa chodník nestavia.

Hlavné riziko je teda v tom, že sa nám minú stavebné prvky a chodník nebude možné ďalej stavať. V takej situácii sa už level vyhrať nedá. Na Rufusa však čakajú aj ďalšie veľké riziká. Po hracej ploche sa veľmi rýchlo pohybujú rôzne predmety, ktorých sa Rufus vo vlastnom záujme nesmie dotknúť (ak mu je život milý). Tieto predmety sa dajú odstreliť, avšak množstvo streliva je pre každý level veľmi obmedzené. Počet nábojov je desať a po odstrelení sa na obrazovke objavia zasa iné, ďalšie predmety. Z toho vyplýva jednoznačná stratégia – strieľať iba v najnevyhnutnejších prípadoch, najlepšie zblízka. Každá strela by mala byť 'ranou istoty'.

RECKLESS RUFUS má celkom zaujímavú a pestrofarebnú grafiku. Treba však úprimne povedať, že v tomto ohľade na logických hrách v podstate niet veľmi čo pokaziť. Hrateľnosť hry sa nevymyká priemeru, ale uznávam, že nie je najhoršia. Výhrady mám iba k obtiažnosti hry, pretože zákernosti, ktorými RECKLESS RUFUS doslova hýri, nie sú príliš logické, ale skôr skryté. Od hráča to vyžaduje dokonalé oboznámenie sa s každým scenárom, pretože na prvýkrát sa žiadny nedá vyhrať.

-yves-

ZX SPECTRUM DIDAKTIK

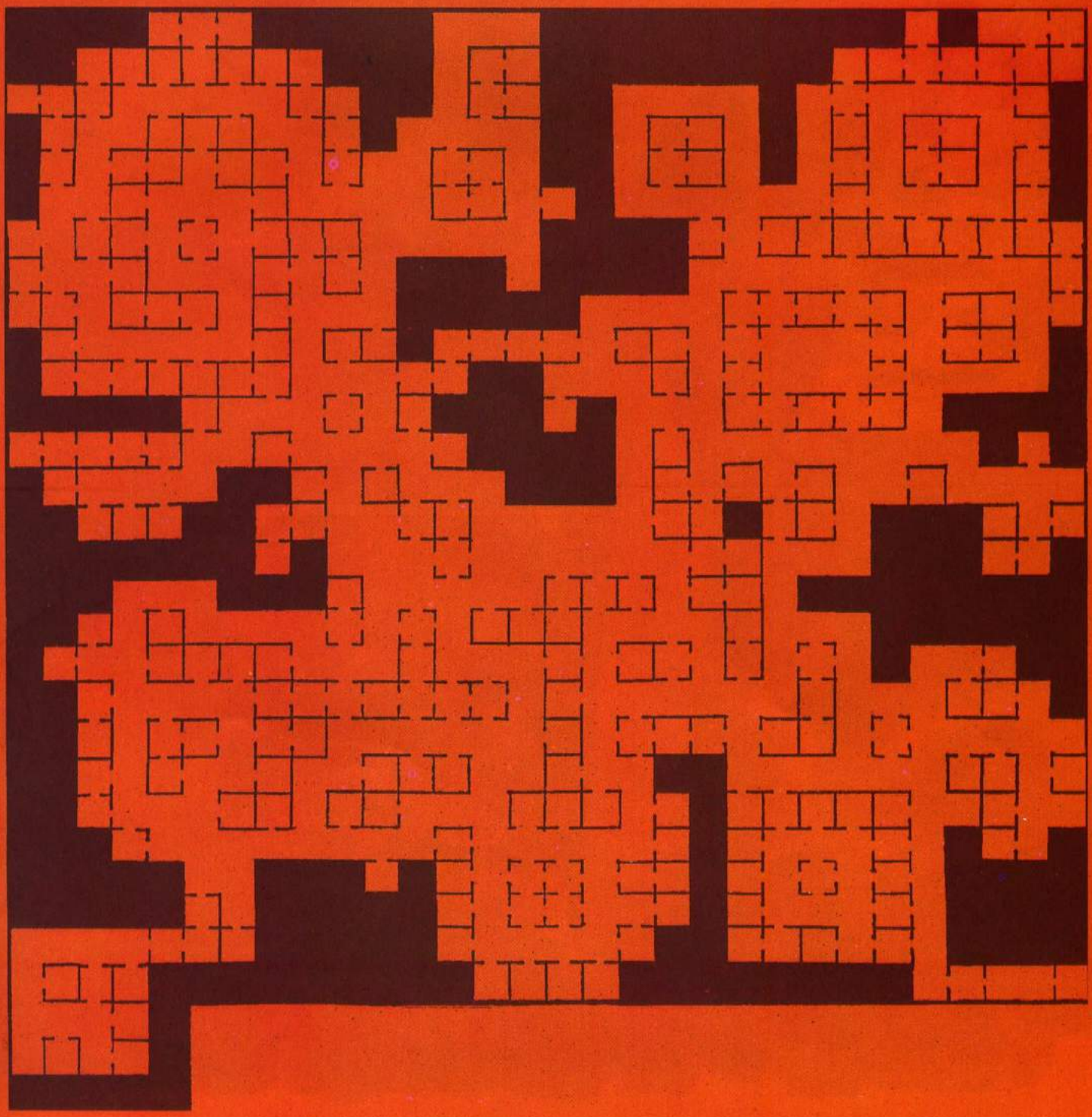




NIGHT SHADE

Čtyři příšery, potulující se po městě a předměty, které je třeba na ně použít:

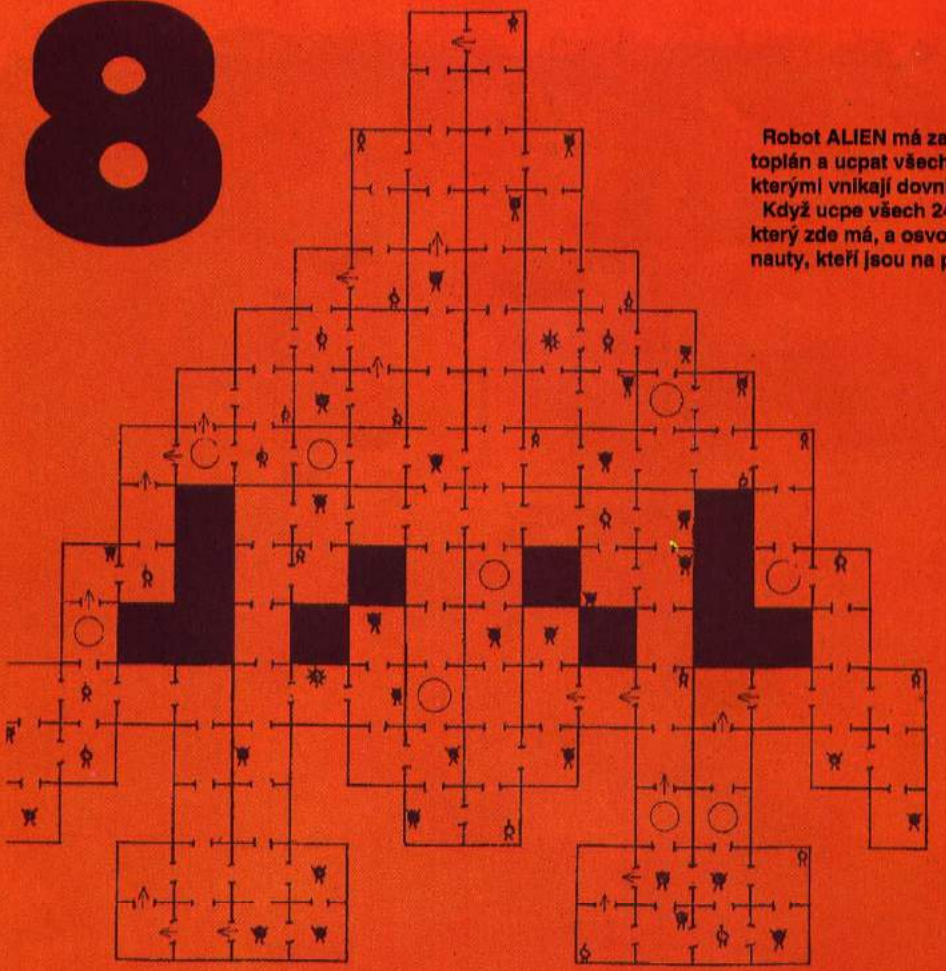
KOSTLIVEC	**– PALIČKA NA MASO**
SMRT S KOSOU	**– PŘESÝPACÍ HODINY**
ŠÍLENÝ MNICH	**– KŘÍŽ**
DUCH	**– KNIHA**




INDIANA JONES
and the
FATE OF ATLANTIS
Forray


BiT POSTER

ALIEN 8



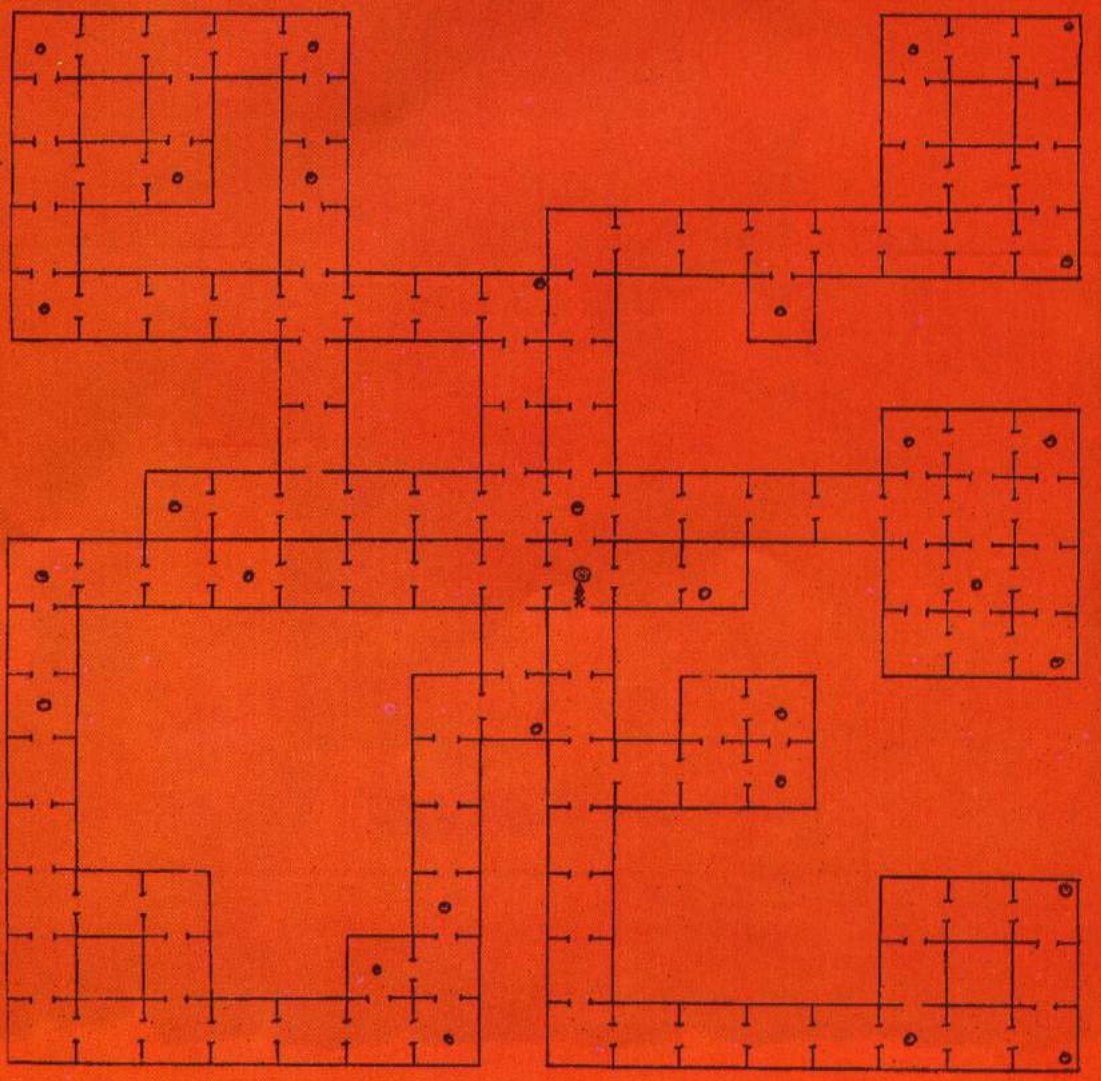
Robot ALIEN má za úkol osvobodit raketoplán a ucpat všechny díry ("rakety"), kterými vnikají dovnitř příšery.
Když ucpe všech 24 "raket",splnil úkol, který zde má, a osvobodil všechny kosmonauty, kteří jsou na palubě raketoplánu.

- stupeň dolů
- volná místnost

- "předmět"
- "raketa"
- "život"

Potřeba zapnit 24 "raket"

KNIGHT LORE



SABREMAN je uvězněn na hradě obývaném nejrůznějšími strašidly a příšerami (navíc je pod účinkem zlého kouzla - každou noc se mění na vlka).

Od tohoto kouzla ho může vysvobodit jedině kouzelník, který sídlí uprostřed hradu.

SABREMAN mu však musí nosit předměty potřebné na uvaření lektvaru, který má vypít, a tím zlomit moc kouzla (pozor- vždy musí navštěvovat kouzelníka jako člověk).

Jaký chce kouzelník předmět, ukáže vždy obláček nad jeho kotlem, který neustále obchází dokola.

Když donese kouzelníkovi do kotle všech 14 předmětů, které kouzelník vždy chce, je svobodný.



OPERATION WOLF

OCEAN





Hra OPERATION WOLF vznikla medzi rokmi 1988-89 na vo verziách pre skoro všetky typy domácich počítačov. Nedá sa povedať, že by svojou kvalitou nejak zvlášť obohatila softwarový trh, ale spôsob ovládania bol na svoju dobu prevratnou novinkou.

OPERATION WOLF bol pôvodne japonský hrací automat od firmy TAITO. Keďže o vojnové akčné hry bol vždy veľký záujem, niet divu, že o WOLFa prejavili záujem aj producenti počítačových hier. A v čom bola táto hra originálna? Pred hráčom na obrazovke je pohyblivý kurzor v tvare krížika, ktorým sa dá pohybovať. Tento kurzor predstavuje mušku samopalu. Kam ukazuje krížik, tam po stlačení FIRE vystrelíme. Na počítačoch s myšou nebol s týmto ovládaním nijaký problém, ale ZX Spectrum, u ktorého s myšou pôvodne nerátali, dáva k dispozícii iba ovládanie klávesnicou, alebo joystickom. Preto sa konštruktéri rozhodli vyvinúť svetelnú pištoľ, ktorou stačilo ukazovať na miesto, kam chceme vystreliť. Táto pištoľ dostala názov GUNSTICK. Bolo na ňu vyvinutých ešte asi 10 ďalších hier, ale potom ich produkcia prestala. Dlhodobo sa gunsticky neujali, pretože ich využitie je predsa len oveľa menšie, ako u joystickov. Tento nápad síce na ZX Spectre zanikol, ale neskôr ho oprášili výrobcovia hracích konzol. Napríklad LIGHT PHASER, ktorý sa predáva ku konzole SEGA MASTER SYSTEM, je konštrukčne veľmi podobný gunsticku. Tieto svetelné pištole majú iba jednu nevýhodu. Program musí byť na ne prispôsobený a znamená to ďalšie náklady naviac (kúpa programu + kúpa pištole).

Keď sa niekedy neskôr uvádzalo, že niektorá hra, alebo level hry, je v štýle Operation Wolf, automaticky z toho vyplývalo, že ide o hru s pohyblivým kurzorom. Hry s pohyblivým kurzorom bývajú buď so statickým pozadím (napr. niektoré levely v Alien Storm), alebo s pozadím pomaly scrollovaným (napr. Operation Wolf). Pomalý scrolling umožňuje dať hre peknú grafiku a plynulú animáciu, čo sa v OPERATION WOLF podarilo.

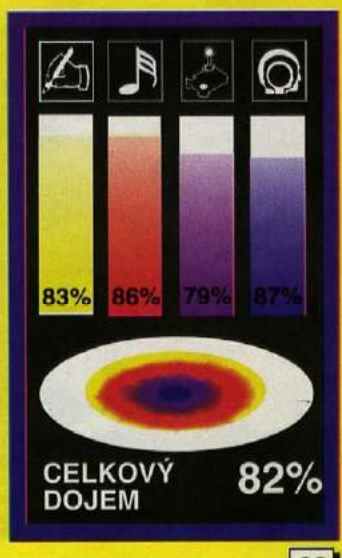
Naše možnosti sú tu asi takéto: strieľanie zo samopalu, hádzanie granátov, oslobodzovanie zajatcov. Proti nám vedie paľbu množstvo šikovne sa pohybujúcich vojakov. Strieľať však nesmieme do všetkých postáv. Nesmieme zastreliť zajatcov, ošetrovateľky a ostatné civilné osoby. Týka sa to aj vozidiel, v ktorých jazdia civilisti. Okrem vojakov so samopalmi je hra spestrená parašutistami a vojakmi, ktorí hádžu granáty. Ďalej tu máme bojové vozidlá pechoty a vrtuľníky, ktoré tiež vedú intenzívnu paľbu. Vo verziách hry pre 16-bitové počítače môžeme vidieť aj také zaujímavosti, ako sú pobehujúce sliepky a svine. Keď do nich vystrelíme, začnú poskakovať.

Dva roky po vzniku hry OPERATION WOLF vytvorila firma OCEAN podobnú hru s názvom OPERATION THUNDERBOLT. Mala tiež veľmi dobrú grafiku, ale hrateľnosť a zaujímavosť hry tu bola o voľačo horšia, ako v OPERATION WOLF.

-yves-



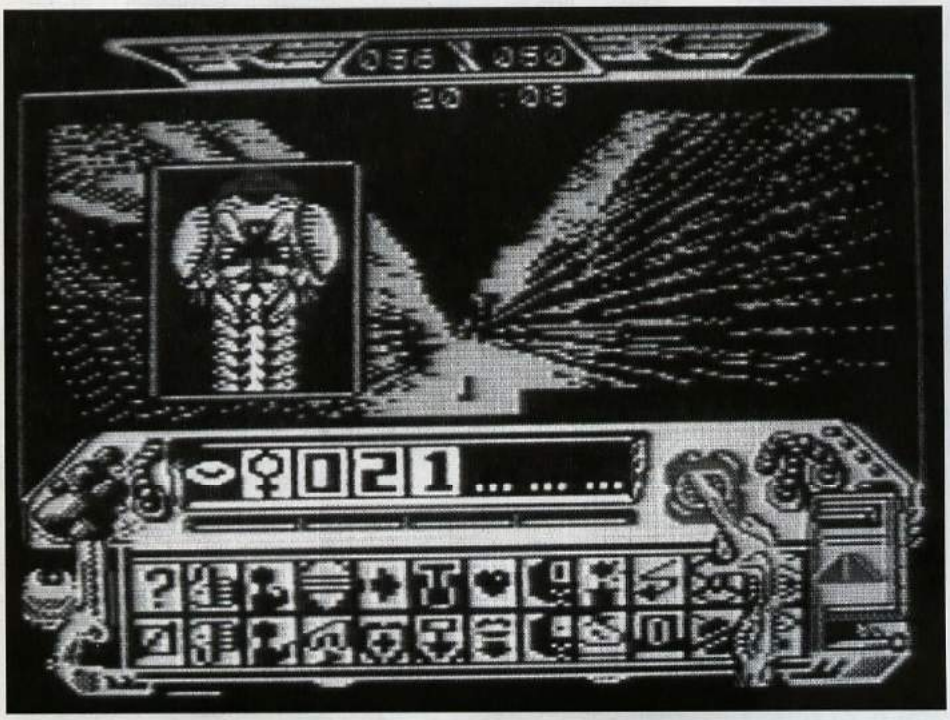




NÁVOD KU HRE

CAPTAIN BLOOD

(dokončenie z minulého čísla)



MAPA GALAXIE

Na vyvolanie obrazu Mapa galaxie stlač tlačidlo č.3 v obraze interiéru kozmickej lode. Priesečník červenej vertikálnej a horizontálnej čiary na mape ukazuje tvoju súčasnú polohu. V každom priesečníku sa nachádza jedna planéta galaxie, čo dáva spolu 32768 možností.

Súradnice

Polohu každej planéty reprezentujú súradnice X,Y. Zvislá čiara označuje súradnicu X, vodorovná súradnicu Y. Súradnice planéty, v blízkosti ktorej sa nachádzaš, sú vypísané na vrchu obrazovky.

Výber planéty

Na výber planéty podľa súradníc najprv ukáž rukou na zvislú čiaru (súradnica X), potom stlač a drž ľavé tlačidlo myši. Ak budeš pohybovať rukou doprava alebo doľava, bude čiara sledovať tento pohyb a v okienku na pravej strane sa bude meniť súradnica X. Po nastavení požadovanej hodnoty uvoľni tlačidlo myši a zopakuj postup pre vodorovnú čiaru (tentoraz pohybuj rukou smerom hore alebo dole). Inou možnosťou nastavenia súradníc je použitie šípiek na ovládanie kurzora z klávesnice. Keď sa však začne proces tvojej degenerácie, ruka na obrazovke sa začne chvieť, nebude viac možné klávesnicu použiť. Po zadaní nových súradníc X,Y si pripravený na cestu k novej planéte.

Cestovanie hyperpriestorom

Na cestu k planéte, zvolenej pomocou Mapy galaxie, aktivuj použitie hyperpriestoru stlačením centrálneho tlačidla č.7, označeného červenou šípkou smerom hore. Keď sa skončí sekvencia letu hyperpriestorom, dostaneš sa do obrazu Pohľad na planétu. Ak nechceš sledovať cestu hyperpriestorom, máš možnosť túto sekvenciu vynechat. K tomu po ukázaní rukou na centrálne tlačidlo stlač najprv PRAVÉ a potom ĽAVÉ tlačidlo na myši.

ZÁZNAM A NAHRÁVANIE HRY

Máš možnosť zaznamenať neukončenú hru na formátovaný disk, vložený do diskovej jednotky A. Hru môžeš zaznamenať kedykoľvek po piatich minútach hry. Záznam hry vykonáš z obrazu interiéru kozmickej lode stlačením tlačidla 1 (vytvorený súbor na disku bude mať názov BLOOD.CPT). Ak sa z nejakého dôvodu záznam hry nepodaril (najčastejšie preto, že je disk v pozícii brániacej zápisu), bude obrázok disku pri tlačidlu 1 blikať. Prekontroluj disk a záznam opakuj. Zakaždým, keď vykonáš záznam na disk, súčasne vymažeš predchádzajúci. Takýmto spôsobom, nakoľko nemôžeš hru prerušiť, si môžeš zaznamenávať svoje pokroky, aby si nemusel celú hru opakovať. Nahrávanie zaznamenanej hry do pamäte je možné iba počas prvých piatich minút novej hry! Na nahrávanie vlož najprv svoj disk so záznamom do diskovej jednotky A a potom stlač tlačidlo č.1 (rovnaké, ako pri zázname). Pozor, či bude toto tlačidlo použité na záznam alebo nahrávanie, závisí od času. Znova opakujem, prvých päť minút je na nahrávanie zaznamenanej situácie,neskoršie stlačenie tlačidlá spôsobí nový záznam so súčasným vymazaním predchádzajúceho. Ak teda chceš nahrať do pamäte záznam neskôr ako počas prvých piatich minút, musíš znova nahrať celú hru.

ODMENA NA ZÁVER

Ak sa ti podarí nájsť a dezintegrovať všetkých päť dvojníkov, získaš dostatok vitálneho fluida a nemusíš sa viac obávať degenerácie. Nájdenie posledného dvojníka bude asi najťažšie, ale zato budeš odmenený informáciou o súradniciach planéty, na ktorej žije prekrásna Ondoyante, Torka. Zdá sa, že hľadá nejakú spoločnosť...

Preklad anglických názvov obrázkovej reči

?	– otáznik na konci opytovacej vety
Not	– zápor (pred slovesom)
Yes	– súhlas
No	– nesúhlas, zápor
Me	– ja, mňa, mne a pod.
You	– ty, teba, tebe a pod.
Howdy	– pozdrav
Bye	– pozdrav na rozlúčku
Go	– ísť
Want	– chcieť
Teleport	– teleportovanie
Give	– dať
Like	– mať rád, obľubovať
Say	– povedať, hovoriť
Know	– poznať, vedieť
Unknown	– nepoznať, neznámy, cudzí
Play	– hrať sa
Search	– hľadať, pátrať
Race	– preteky, náhliť sa, cestovať
Vote	– voliť
Help	– pomoc, pomôcť
Disarm	– odzbrojiť, odzbrojenie
Laugh	– smiech (aj ako citoslovce Hahaha)
Sob	– vzlykať, žialiť (aj ako citoslovce)
Fear	– strach, obava, báť sa
Destroy	– zničiť, zahubiť
Free	– slobodný, oslobodiť
Kill	– zabiť, zahubiť, zničiť
Prison	– väzenie, uväzniť
Prisoner	– zajatec
Trap	– pasca
Danger	– nebezpečenstvo
Forbidden	– zakázané, neprístupné
Radioactivity	– rádioaktivita, rádioaktivny
Impossible	– nemožno, nemožné

Bounty	– dar, odmena, štedrosť
Information	– informácia, informovať
Nonsense	– nezmysel, žart, hovoriť nezmysly
Time	– čas
Urgent	– dôležitý, súrny
Idea	– nápad, myšlienka
Missile	– riadené strely
Code	– kód
Friend	– priateľ, priateľstvo
Enemy	– nepriateľ
Spirit	– duch, myseľ, veľká osobnosť
Brain	– mozog
Warrior	– bojovník, vojak, vojny chtivý
President	– prezident
Scientist	– vedec, výskumník
Genetic	– genetik, genetický
Sex	– pohlavie
Reproduction	– rozmnožovanie, reprodukcia
Male	– samec, muž
Female	– samica, žena
Identity	– identita (meno, príslušnosť)
Pop	– ľud, národ
People	– rasa, príslušnosť
Different	– Rôzny, nerovnaký
Small	– malý
Great	– veľký
Strong	– silný, mocný
Bad	– zlý
Brave	– statočný, chrabrý
Good	– dobrý (aj v zmysle pekný, hodnotný)
Crazy	– bláznivý, šialený
Poor	– úbohý, biedny
Insult	– úder rukou (ako citoslovce)
Curse	– kliatba, nadávka (ako citoslovce)
Peace	– mier
Dead	– smrť, mŕtvy
OORXX	– OORXX (viď návod)

Tromp až Torka – názvy planét, rás a mien domorodcov (príloha 2)

Ship	– loď (kozmická)
Contact	– stretnutie, stretnúť sa, vyhľadať
Home	– domov, domovská
Planet	– planéta
Trauma	– smútok

Entrax až Bow–Bow – názvy mien a planét domorodcov

Hour	– hodiny, čas (v hodinách a minútach)
Coordinate	– súradnice

Použitie obrázkov do viet: na povedanie vety „Ja som kapitán Blood, hľadám informáciu o svojich dvojníkoch" použi ikony:ME BLOOD ME SEARCH INFORMATION DUPLICATE ME.

Ďalšie typické vety sú napríklad:
YOU GIVE INFORMATION ME HELP YOU – Ak mi dáš informáciu, pomôžem ti
YOU NOT HELP ME ME DESTROY PLANET – Ak mi nepomôžeš, zničím planétu
YOU SAY COORDINATE .... (nazov planety alebo rasy) ME TELEPORT YOU – Ak mi povieš súradnice planéty ..... teleportujem ťa.

Výber a použitie obrázkovej reči bude tvoriť základ tvojej stratégie počas hľadania dvojníkov. Môžeš použiť len zvýraznené obrázky, pretože nie všetci domorodci poznajú význam všetkých obrázkov (niektorí sú dokonca na tak nízkej inteligenčnej úrovni, že poznajú iba dve–tri slová, a s tými budeš zbytočne strácať čas rozhovorom).

Hlavné rasy domorodcov a ich charakteristiky:

Antenna: Jednoduché stvorenie, chová sa priateľsky. Možno niekedy až príliš priateľsky.

Buggol: V zásade demokratická bytosť. Všetci sú stúpencami Yatangy, jedinej politickej strany v galaxii. Všetci buggoli môžu zastávať funkciu prezidenta. Pretože funkčné obdobie prezidenta nie je presne definované, môže sa ďalší buggol stať prezidentom akonáhle získa väčšinu. To je dôvod, prečo sa prezident mení veľmi často – niekedy každých päť minút. V súčasnosti buggol, ktorý je na rade stať sa prezidentom planéty Rosko, nemôže byť zvolený z nedostatku voličov. Potrebuje ďalšie dva hlasy, aby sa stal prezidentom. Túto funkciu zastáva teraz Yukas, ktorý dokonca na planéte Rosko ani nebýva. Na planéte Rosko je teraz politický nepokoj.

Croolis–Ulv: bojachtivý tvor, smrteľný nepriateľ Croolis–War

Croolis-War: iný bojachtivý tvor, samozrejme smrteľný nepriateľ všetkých Croolis-Ulv.

Duplicates (dvojníci kapitána Blooda). Je ich päť očíslovaných číslami od 1 do 5.

Izwal: mierumilovné a šľachetné stvorenie, ktoré vyzerá skoro ako človek. Správa sa veľmi kultúrne, všetci sú vysoko vzdelaní.

Kingpak: zvláštne stvorenie, ktoré fajčí srsť Trompov. Miluje preteky, nie je veľmi inteligentný.

Migrax: ako už meno napovedá, sú to cestovatelia, ktorých láka neznáme. Vysoko inteligentní, poznajú správy o celej galaxii. Vedia sa výborne jednať, ale môžu byť aj prefíkaní a úskoční.

Ondoyante: stvorenie podobné snu, ktoré pochádza pôvodne z planéty Ondoya. Zjavujú sa ako krásne ženy tým, ktorí sa im páčia, a ako príšery tým, kto sa im nepáči. Tak každý vie, čo od nich môže očakávať.

Robhead: v ďalekej minulosti na galaxiu Hydra zaútočili biotické roboty a vládli tu celé tisícročia. Po úspešnom povstaní obyvateľstva boli takmer všetky roboty zničené. Niektorým sa podarilo udržať pri živote aspoň niektoré funkcie – títo sú Robhead – hlavy robotov, s niekoľkými zónami pamäte stále pracujúcimi. Sú úplne neškodné, iba ležia. Nie sú schopné ani ďalšej reprodukcie.

Sinox: inteligentné a pracovité stvory, vedia vytvoriť technologicky najlepšie diela z celej galaxie. O ich zvykoch a povahe je toho málo známe.

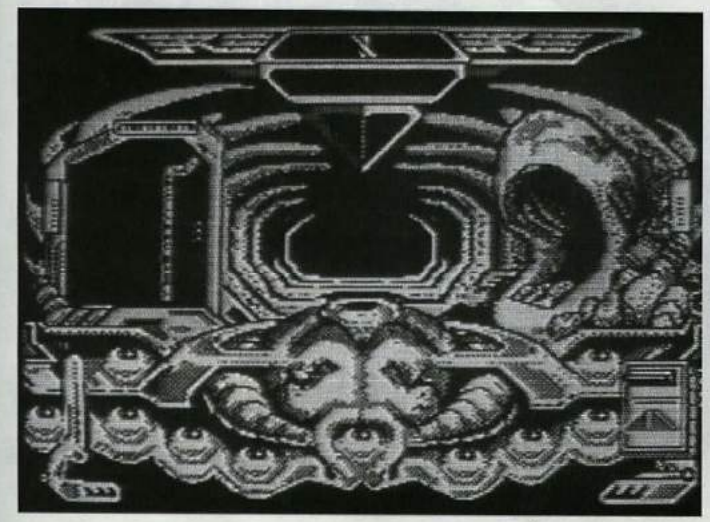
Tricephal: po genetickej stránke zaujímavé svorenie, každé z nich má tri androidy, z ktorých každý hovorí za seba. Z toho dôvodu sa nedá jednoznačne definovať ich povaha.

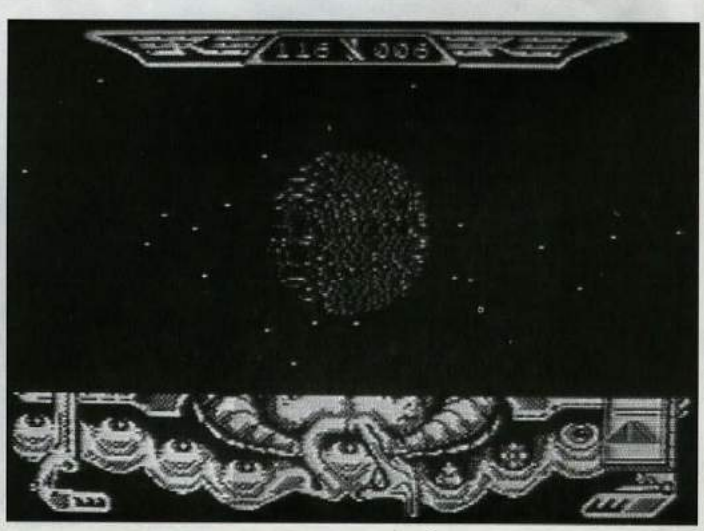
Tromp: neofenzívne stvorenie, mentálne zaostalé. Ich srsť používajú Kingpak na fajčenie, pre Sinoxov je zase srsť cennou chemickou surovinou.

Turbular-Brain: jediná doteraz známa rasa s turbulárnym mozgom. Ich inteligencia je príznačná, hovoria však v hádankách a inotajoch, ktoré je ťažko rozlúštiť.

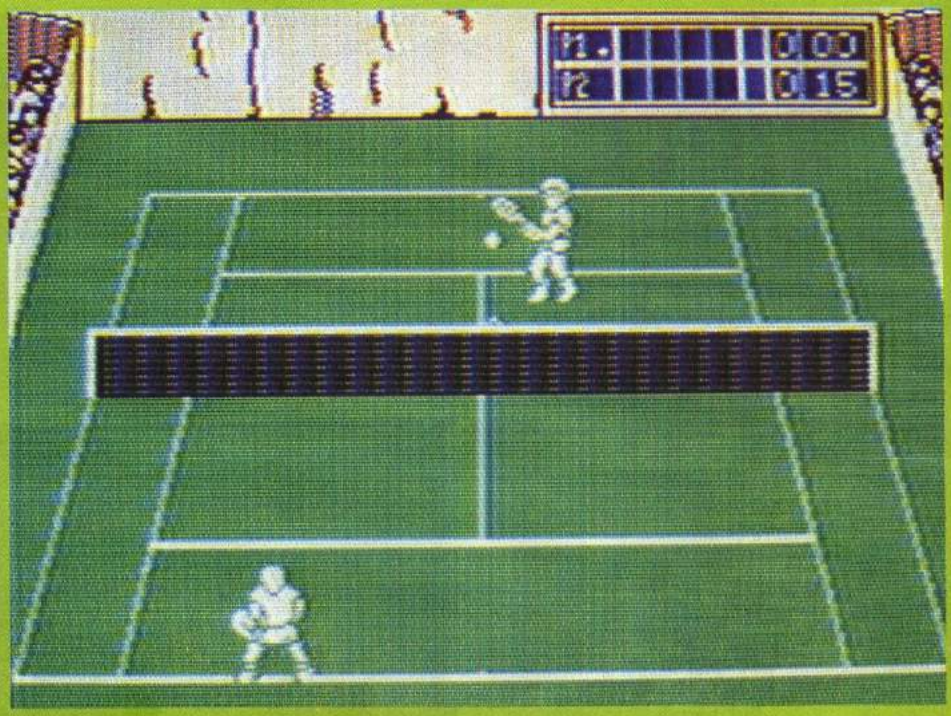
Yukas: ustrašené a podceňované stvorenie, nedá sa jednoznačne zaradiť. O ich povahe a zvyklostiach nie sú žiadne informácie.

– floppy –









INTERNATIONAL TENNIS

ZEPPELIN

Na ZX Spectrum už bolo urobených veľa tenisových simulátorov. Za všetky spomeniem najslávnejší MATCH POINT (Psion), najkvalitnejší PROFESIONAL SIMULADOR DE TENIS (Dinamic), netradičný vektorový INTERNATIONAL 3D TENNIS (Palace) a ADIDAS TIE BREAK (Ocean), o ktorom sme písali v BITe 10/91. Zatiaľ posledný tenisový program urobila pred pol rokom firma ZEPPELIN a volá sa INTERNATIONAL TENNIS. ZEPPELIN patrí k firmám, ktoré produkujú hry nižšej cenovej kategórie, preto sa nedá očakávať, že by INTERNATIONAL TENNIS bol lepšou hrou, ako niektorá z uvedených. No i tak sa tento tenis nad očakávanie vydaril a majitelia tejto hry budú určite spokojní.

Po nahratí do počítača sa objaví základné menu, ktoré sa skladá zo 6-tich ikon, ktorých význam teraz opíšem. Z menu zároveň vyplývajú aj možnosti tohto programu.

1) Prekrížené rakety: Výber počtu hráčov (1 alebo 2) a typu hry (dvojhra alebo štvorhra). Ak hrá iba jeden hráč, jeho protivníkom je počítač. Keď hráme štvorhru, náš tím sa môže ovládať buď dvoma hráčmi, alebo jedným hráčom a počítačom.

2) Veľký pohár: Výber buď jedného zápasu, alebo celého turnaja. Súčasne je tu aj nastavovanie počtu setov pre zápasy (3 alebo 5).

3) Tenisový kurt: Výber povrchu dvorca (tráva, antuka, asfalt).

4) Svalnaté rameno: Výber obtiažnosti hry (ľahká, stredná, ťažká).

5) Joystick: Výber ovládania pre prvého a druhého hráča. Hra sa ovláda buď klávesnicou (klávesy Q,A,O,P,M), alebo joystickom (Kempston alebo Sinclair).

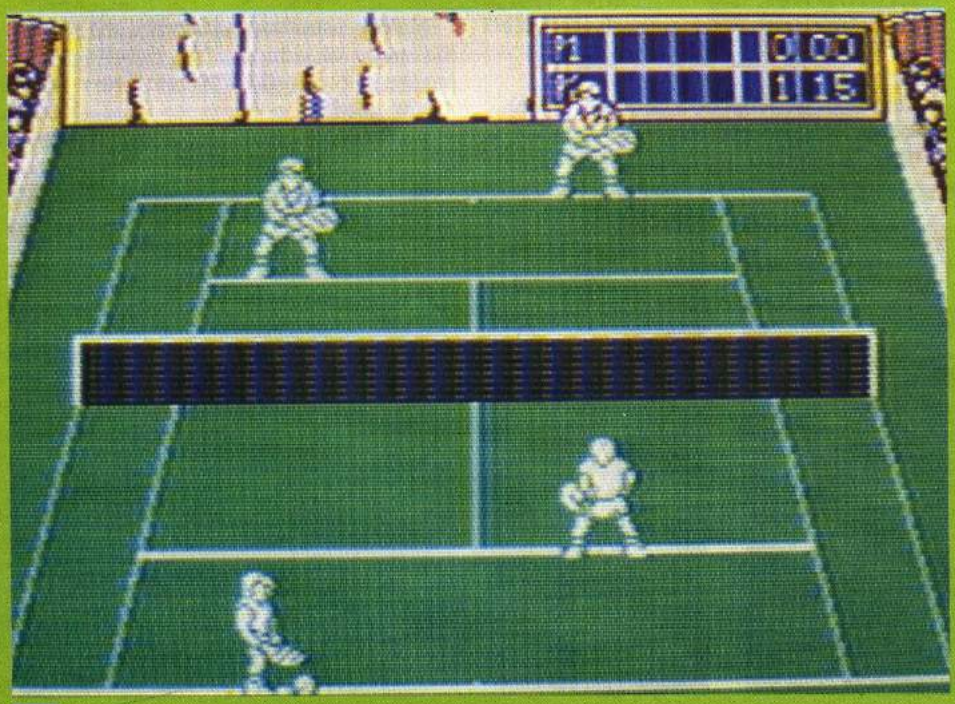
6) Raketa s loptičkou: Začiatok zápasu. Túto ikonu zvolíme až po nastavení všetkých predchádzajúcich parametrov.

Po menu sa pohybujeme pomocou klávesov SPACE a ENTER. SPACE zároveň slúži aj ako pauza počas hry. (Koniec pauzy je niektorý z klávesov v strednom rade, napríklad H).

Rád by som pochválil autorov aj za grafiku, ale nejde to. Grafické prevedenie je bezosporu najslabšou stránkou celej hry. Nedá sa povedať že by obrázky boli nejako škaredé, to nie, ale zúfalo im chýba farebnosť. Celá hra používa iba štyri farby, takže hra pôsobí takmer monochromatickým dojmom. Celkovému dojmu to veľmi uberá na kráse, pretože na prvý pohľad hra pôsobí dosť mizerným dojmom, najmä ak sa pozeráme na statické obrázky. Keď však pozeráme na skutočnú hru, potom už je nám jasné, že pohyb loptičky je dostatočne rýchly a animácia postáv je vzhľadom na možnosti ZX Spectra celkom slušne spracovaná. Na (ne)farebnosti hry mi vadí aj skutočnosť, že so zmenou povrchu dvorca sa nemení jeho farba. Dvorec je zelený nielen vtedy, keď hráme na tráve, ale aj vtedy, keď je povrchom asfalt či antuka. Autor pravdepodobne usúdil, že zelená farba je najvhodnejšia, pretože neťahá oči...

Napriek uvedeným výhradám je INTERNATIONAL TENNIS hrou na dobrej úrovni a dá sa s ňou výborne zabaviť

-yves-



ZX Spectrum Didaktik



TURBO THE TORTOISE

HITEC

O tom, že firma Hi-Tec pripravuje hru TURBO THE TORTOISE, sme už raz v BITe písali (11/92, str.30). Keďže v súčasnosti je už hra dokončená, môžeme urobiť jej recenziu.

TURBO THE TORTOISE je druhým dobrodružstvom korytnačky Tortoise. S touto milou korytnačkou sme sa už mohli stretnúť v hre T'AI CHI TORTOISE. Obe hry s korytnačkou sú veľmi vydarené a je len málo vecí, ktoré im môžem vytýkať.

Z grafického hľadiska je TURBO THE TORTOISE na priemernej úrovni. Všetky obrázky a pozadie sú nakreslené veľmi pekne, len im akosi chýba farebnosť. Jarrod Bentley, autor grafiky, sa uspokojil iba s tým, že spodnú polovicu obrazovky urobil žltou farbou a hornú polovicu modrou. Nebyť tejto jednej veci, hra by bola plne monochromatická. Inak animácia je veľmi rýchla, čo významne prispieva k dobrému hernému pôžitku.

Z toho vyplýva, že hrateľnosť tejto hry bude zrejme na dobrej úrovni. Áno, je to tak. TURBO THE TORTOISE má tak prepracované vlastnosti a ovládanie, aké sa nevidí ani každý deň, ani každý mesiac. Je to najmä zásluhou Daveho Thompsona, autora strojového kódu. Už na prvý pohľad je vidieť, že sa s korytnačkou doslova pohral, pretože lepšie vlastnosti si už neviem ani predstaviť. Na každé stlačenie ovládacieho klávesu reaguje korytnačka veľmi rýchlo a citlivo. Okrem chôdze vpravo a vľavo, dokáže skákať do výšky a prikrčiť sa. Keď nájde náboje, môže dokonca aj strieľať. Ale nebojte sa, nejedná sa o militantnú hru. Strieľať treba iba občas. Oveľa dôležitejšie je šikovné manévrovanie medzi nepriateľmi, ako skrývanie sa, útek a preskakovanie. Súčasne je treba zbierať všetky predmety, ktoré cestou nájdeme. Na konci každého levelu nás čaká súboj s nejakou väčšou príšerou, ktorá nám dá riadne zabrať.

Veľmi spokojný som aj so zvukovými efektami. Na Spectre 48kB príliš veľa zvukov počuť nebudeme, ale to je už údel tohoto počítača. Oveľa lepšie na tom budú majitelia Spectra 128kB.

Väčšina obrazovky je vyhradená pre hru, čo je podľa mňa dobrá vlastnosť. V hornej časti obrazovky sa nachádza informačný panel, ktorý zobrazuje iba štyri údaje. Vľavo je to skóre a počet životov, vpravo zasa energia a počet nábojov. Jednoduché však?





TURBO THE TORTOISE je hra, ktorá svojím námetom, ideou a jednoduchosťou je ako stvorená pre hráčov z mladších ročníkov. Podobne je koniec koncov zameraná aj ostatná produkcia hier od firmy Hi-Tec.

T'AI CHI TORTOISE a TURBO THE TORTOISE sú na moje prekvapenie veľmi dobré a vydarené hry. Majitelia ZX Spectra budú určite zvedaví, či sa s korytnačkou Tortoise stretnú aj v ďalších hrách, alebo či už je sérii TORTOISE definitívny koniec. Zatiaľ firma Hi-Tec nijaké podrobnosti neoznámila, takže v tom zrejme ešte tiež nemá jasno. Ak sa však rozhodnú v tejto sérii pokračovať, hneď Vás o tom budeme informovať.

-yves-

ZX Spectrum
Didaktik



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 zahŕňuje 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.

Všetky programy si môžete objednať pomocou objednávky na strane 38.

RECENZIA

SHEZ V8.0

The compression companion

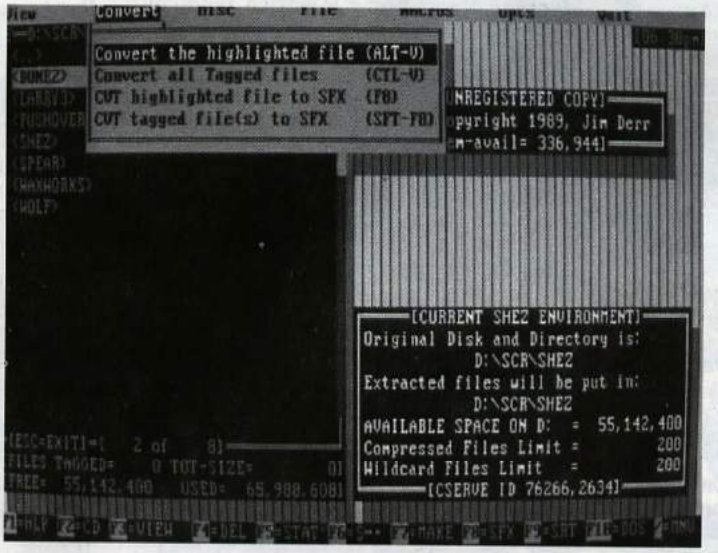
Jim Derr

Komprimovacie programy pre počítače IBM PC a kompatibilné sú navrhované tak, aby zaberali čo najmenej miesta. Nejde iba o miesto na harddisku, ale najmä o miesto v operačnej pamäti. Pri komprimovaní je potrebné mať operačnú pamäť čo najväčšiu, aby bolo kde otvoriť súbory, ktoré sa komprimujú, ako aj súbory, ktoré už sú skomprimované. To so sebou prináša jednu nevýhodu. Parametre a príkazy sa musia zadávať do príkazového riadku ako tzv. prepínače, pričom treba dodržať správnu syntax. Moje viacročné skúsenosti ukázali, že bežní užívatelia väčšinou týmto prepínačom nerozumejú, ba dokonca často ani nevedia, na čo slúžia a aké majú možnosti. Práve toto by mal nahradiť program SHEZ. Jeho autorom je Jim Derr z Kalifornie (USA). Prvú verziu SHEZu naprogramoval v roku 1989 a vylepšuje ju dodnes.

SHEZ vytvorí prostredie pre komprimovacie programy ako nadstavbu operačného systému MS-DOS. Pre porovnanie, podobnou nadstavbou je napríklad aj populárny NORTON COMMANDER, ibaže ten nie je orientovaný na komprimovacie programy. Teraz by bola namieste otázka, že prečo nemajú podobné prostredie aj komprimovacie programy, veď aj SHEZ určitú pamäť zaberá a o to menšiu pamäť má potom komprimovač k dispozícii. Nuž tento problém vyriešil autor SHEZu vskutku geniálne. Počas kompresie a dekompresie sa SHEZ z pamäte odinštaluje skoro celý, čím sa pamäť uvoľní pre potreby komprimovača. Po skončení komprimovacieho procesu sa SHEZ opäť nainštaluje. Týmto spôsobom sa podarilo dosiahnuť, že komprimovač má k dispozícii skoro toľko pamäte, koľko by mal v bežnom DOSe, teda bez SHEZu. Rozdiel tvorí iba krátka obslužná rutina, ktorá dokáže SHEZ po ukončení komprimovacieho procesu opäť nainštalovať.

SHEZ spolupracuje s týmito komprimovacími programami ARJ, ZIP, LZH, ARC, PAK a ZOO. Ďalej spolupracuje s antivírovým programom SCAN, pretože je schopný testovať skomprimované súbory na prítomnosť známych vírusov. Na prezeramie skomprimovaných textových súborov je použitý program LIST.COM, ktorý je ako jediný z uvedených programov súčasťou dodávky.

Ak od SHEZu vyžadujeme činnosť, ktorá súvisí so skomprimovaným súborom, vyrieši sa to nasledovne: Vytvorí sa adresár s názvom Z#, ktorý sa umiestni na ten disk, kde je SHEZ, teda spravidla na C:. Tam sa súbor rozpakuje, vykoná sa požadovaná činnosť a súbor sa zmaže. Po odchode



so SHEZu do DOSu sa adresár Z# zruší. Nájdeme ho tam iba vtedy, keď neodídeme korektne, teda po náhlom resete alebo vypnutí počítača. (Pod rozbalením súboru sa myslí jeden súbor z tých, ktoré sú skomprimované, nie celý archív.)

V programe SHEZ môžeme nájsť veľké množstvo užitočných funkcií. Všetky sa spomenúť nedajú, preto aspoň stručne popíšem tie základné.

PREZERANIE: Dajú sa prezerať jednak obsahy skomprimovaných archívov (bez toho, že by sa museli dekomprimovať), ako aj skomprimované texty (pomocou prezeracieho programu LIST.COM). Zaujímavosťou je, že prezerať sa dajú aj obsahy archívov v archívoch. Ak napríklad máme archív ARJ, ktorý okrem iného obsahuje archív ZIP, SHEZ umožní aj prezeranie obsahu archívu ZIP. A to všetko v minimálnom čase.

TVORBA ARCHÍVU: Aby užívateľ nemusel vedieť naspamäť prepínače pre komprimovací program a ich význam, môže si archív vytvoriť pod SHEZom. Na parametre kompresie sa bude SHEZ postupne pýtať celými vetami napr.: kam umiestniť archív, aký bude mať názov, či ho treba zaheslovať, či treba uchovať celý PATH, či chceme rekurziu podadresárov, multivolume, ako aj ďalšie veci, ktoré zvykneme zadávať ako prepínače komprimovacieho programu. SHEZ na základe našich odpovedí vygeneruje tieto prepínače sám.

DEKOMPRESIA:V SHEZe môžeme dekomprimovať veľmi pohodlne. Sú tu veľmi užitočné príkazy, ktoré rozdeľujú dekompresiu do troch typov: dekompresia celého archívu, dekompresia označených súborov (tagged files) a dekompresia jedného, 'vysvieteného' súboru (highlighted file). Keby sme túto činnosť robili bez SHEZu, museli by sme buď vypisovať názvy jednotlivých súborov, alebo mať vytvorený zoznam tých súborov, ktoré sa majú dekomprimovať. V DOSe je jednoduchá iba dekompresia celého archívu. SHEZ dekomprimuje súbory do directory, ktoré je na tento účel preddefinované. Ak ho chceme zmeniť, urobíme to 'hotkeyom' ALT-P, po ktorom sme vyzvaní na napísanie nového 'extract directory'. Na obrazovke vpravo dolu sa potom objavia informácie o veľkosti cieľového disku s tým, koľko tam máme ešte voľného miesta. Tieto veci by sme v DOSe museli zisťovať osobitnými príkazmi.

VYMAZANIE: Je riešené úplne rovnako, ako dekompresia. To znamená, že vymazať môžeme tak vybraný súbor, ako aj skupinu označených súborov.

KONVERZIE: V SHEZe môžeme veľmi jednoducho robiť konverzie bežných archívov na samodekompresné (self-extracting) s príponou EXE.

TEST NA VÍRUSY: Ak chceme otestovať archív na prítomnosť známych vírusov, a nemáme chuť ho celý dekomprimovať, SHEZ to urobí za nás. Je síce fakt, že tento proces trvá relatívne dlho (závisí to od veľkosti archívu), ale myslím, že sa aj tak oplatí robiť túto činnosť pomocou SHEZu.

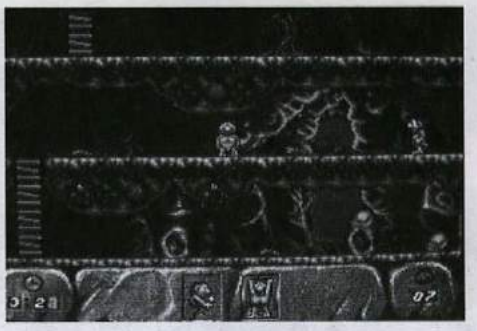
Medzi ďalšie možnosti SHEZu patria príkazy na kopírovanie bežných súborov (COPY, MOVE), definícia MAKRO, výpis rôznych štatistík, možnosti zoraďovania súborov podľa rôznych hľadísk (meno, prípona, dátum, veľkosť, atď.), a ďalšie.

Vzhľadom na to, že spolupracuje so šiestimi najrozšírenejšími komprimovacími programami, je univerzálnejší, ako iné 'viewery', napr. ARJVIEW, a dovolím si tvrdiť, že aj lepší. Pre expertov na kompresiu môže byť nevýhodná tvorba nových archívov, pretože program kladie otázky aj na tie parametre, ktoré vôbec nemusia byť momentálne zaujímavé. Avšak dekompresia špecifických súborov z archívu, vymazávanie a prezeranie nám prácu veľmi zrýchli.

-yves-

HUMANS

ID SOFTWARE



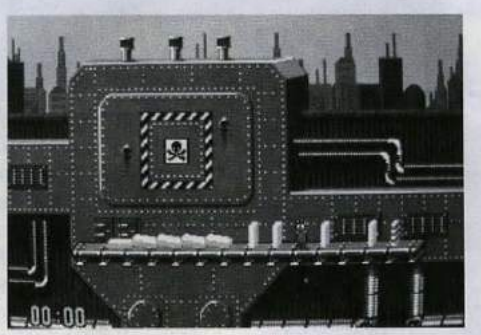
Firmu IMAGITEC natoľko zaujala hra LEMMINGS od Psygnosis, že sa rozhodla vytvoriť niečo podobné, avšak s inými postavami a inými možnosťami. Dá sa povedať, že sa im tento plán vydaril. HUMANS sa hrá s niekoľkými ľuďmi (ich počet je 4 až 8 podľa toho, aký level hráme), ktorí sú vzrastom oveľa väčší, než mrňaví Lemmingovia. Táto zmena je skutočne pre dobro veci, pretože Lemmingovia boli prehnane malí a bolo ich všade prehnane veľa. Ľudia v HUMANS dokážu zbierať a používať predmety, prípadne ich hádzať. Každá funkcia je znázornená ikonou v dolnej časti obrazovky. Ikony sú dostatočne veľké a zrozumiteľné, takže hráč na prvý pohľad vidí, aké má možnosti. Okrem používania predmetov dokážu postavy robiť aj také bláznivé kúsky (napr. stavanie sa jeden na druhého), ktoré môžeme väčšinou vidieť iba v cirkuse. Zábava je tu skutočne vynikajúca.

81%

Amiga, PC AT 286-486

PUSHOVER

OCEAN



Firma OCEAN sa väčinou venuje filmovým konverziám, no z času na čas urobí výnimku. Medzi ne sa dá zaradiť aj logická hra PUSHOVER. Ak máte doma stolnú hru DOMINO, možno ste niekedy skúšali tento efekt: Tabuľky domina sa rozostavia veľmi blízko seba na stojato. Keď zhodíme jednu tabuľku, začnú postupne padať všetky. Je to ako reťazová reakcia. Čím je počet tabuliek domina väčší, tým dlhšie celý efekt trvá a tým je aj krajší. Na tomto princípe je založená hra PUSHOVER. Avšak skôr, než domino zhodíme, musíme ho rozostaviť tak, aby sa padanie tabuliek nikde nezastavilo. Na prvý pohľad sa zdá, že ide o jednoduchú vec, ale je to dosť ťažké, najmä preto, že v hre sú rôzne tabuľky s rôznymi vlastnosťami. PUSHOVER má dobrú animáciu a peknú hudbu. Určite sa Vám bude páčiť.

81%

Amiga, Atari ST, PC AT 286-486

SPEAR OF DESTINY

ID SOFTWARE



Sharewarové hry nemusia byť vôbec zlé. Presvedčili sa o tom všetci majitelia hry WOLFENSTEIN, ktorá mala špičkový grafiku a ešte lepšie zvukové efekty pre Soundblaster. Pre veľký úspech vo veľmi krátkom čase urobili druhú časť s názvom SPEAR OF DESTINY. Ovládanie hry je rovnaké, iba scenár je mierne zmenený. Opäť tu máme zámok plný Nemcov, do ktorých si môžeme schuti zastrieľať. Zvukové efekty sú opäť dokonalé. Hra podporuje aj Soundblaster PRO, ktorý je stereo. Majitelia tejto zvukovej karty môžu počas hry presne rozoznať, či prichádzajúce zvuky idú sprava, alebo zľava. Tak ako WOLFENSTEIN, aj SPEAR OF DESTINY väčšinu hráčov doslova 'chytí' natoľko, že neodídu od počítača skôr, kým hru nedohrajú do konca.

90%

PC AT 286-486

RAMPART

ELECTRONIC ARTS

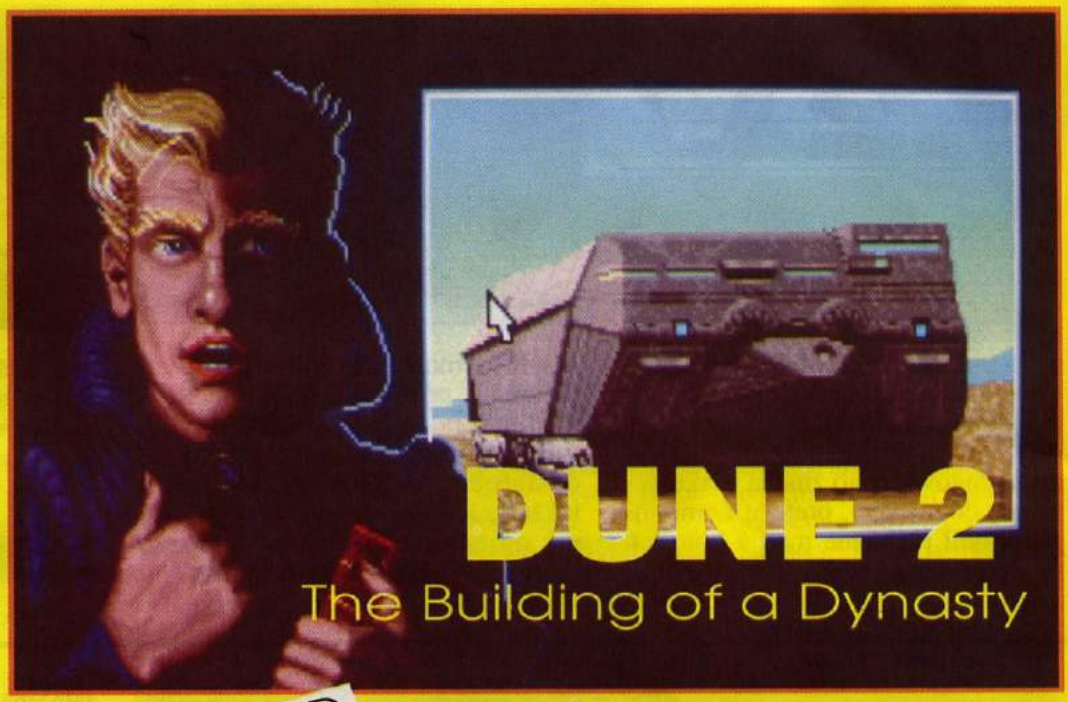


Táto hra vznikla pôvodne na automatoch a potom ju prerobili na hracie konzoly. Teraz si na svoje môžu prísť aj majitelia domácich počítačov. RAMPART je jednoduchá, avšak geniálna hra. Ako vidieť, dokonalé veci bývajú zväčša veľmi jednoduché. V hre RAMPART sú obsiahnuté dva prvky: strategický a logický. Každý hráč si postaví hradby okolo hradu. Na hradby umiestni kanóny, s ktorými strieľa na nepriateľské hrady. Po istom čase sa hra preruší. Behom časového limitu, ktorý máme k dispozícii, musíme hradby opraviť tak, aby boli úplne uzavreté zo všetkých strán. Táto časť je logická a veľmi pripomína hru LOOPZ. Najväčšia zábava je pri hre dvoch alebo troch hráčov. Ak hrá iba jeden hráč proti počítaču, neútočí sa na nepriateľské hrady, ale bojuje sa proti nepriateľskému loďstvu.

92%

Amiga, PC AT 286-486

ČO NÁS ČAKÁ A NEMINIE



Hru DUNE, ktorá mala obrovský úspech, financovala firma VIRGIN. Autorské práva na druhý diel však nedávno predala americkej firme WESTWOOD, ktorá mala záujem pracovať na druhom dieli tejto hry.

Keďže firma WESTWOOD má v našom časopise premiéru, mali by sme si o nej povedať niečo bližšie. Je to jedna z najlepších amerických firiem, pro-

WESTWOOD



dukujúca hry pre IBM PC. Všetky hry tejto firmy sa vyznačujú vysokou kvalitou grafiky, zvukov, a všetkých ostatných vlastností, ktoré majú dobré hry mať. Za svoju kvalitu si však necháva aj dobre zaplatiť. Keď sa pozrieme na ceny hier v USA, uvidíme, že medzi tromi najdrahšími firmami bude určite figurovať aj WESTWOOD. Z tohto dôvodu sa domnievam, že aj keď sa na našom trhu pomaly začínajú objavovať zahraničné hry, WESTWOOD príde buď posledný, alebo medzi poslednými.

Pre tých, ktorí nemajú IBM PC, ešte krátka rekapitulácia ich najväčších hitov. Hviezda WESTWOODu vystúpila na počítačové nebo v roku 1990, keď naprogramovali v spolupráci s firmou SSI (Strategic Simulations) hru EYE OF THE BEHOLDER. Začínala sa tým slávna séria hier na motívy Dungeons&Dragons. O rok neskôr prišla na trh hra EYE OF THE BEHOLDER 2, ktorá opäť zožala obrovský úspech. Malo to za následok doslova explóziu hier tohto typu, ktorá trvá dodnes. WESTWOOD dokázali myšlienku Dungeons&Dragons preniesť aj do akčných hier a do adventúr. Napríklad v hre DRAGON STRIKE (1990) lietame vo vzduchu na drakovi a bojujeme s inými potvorami. Typickou adventúrou s drakmi a čarodejníkmi je zasa THE LEGEND OF KYRANDIA (1992), ktorá mala tiež vynikajúcu grafiku, hrateľnosť a veľký úspech. Do roku 1991 WESTWOOD úzko spolupracoval s firmou SSI, ale neskôr sa obe firmy vydali vlastnou cestou. Treba povedať, že to bolo rozdelenie na škodu veci, pretože posledné hry od SSI (SUMMONING, SPELLJAMMER, TREASURE OF SAVAGE FRONTIER a PROPHECY OF SHADOW) síce nie sú zlé, ale zďaleka nie sú tak dobré, ako produkty SSI, na ktorých spolupracoval WESTWOOD.

DUNE 2 si WESTWOOD urobil úplne po svojom. Prvý diel bol popretkávaný dialógmi s rôznymi postavami a čiastočne pôsobil dojmom adventúry. Bolo to preto, lebo išlo o hru poplatnú knižnej predlohe. V DUNE 2 ide čiste o stratégiu a boj. No a čo má DUNE 2 spoločné s prvým dielom? Rovnaký názov planéty, ťažbu látky SPICE, ťažobné bagre HARVESTERy a nič viac. V DUNE 1 boli dve rodiny, ktoré bojovali proti sebe: rodina ATREIDES a rodina HARKONNEN. V DUNE 2 majú o ťažbu záujem 3 rodiny, takže k doterajším dvom pribúda ešte rodina ORDOS.

Stratégia hry je jednoznačne daná: Tí, ktorí dokážu ťažiť najviac SPICE, ovládnu planétu DUNE. Za SPICE dostaneme kredity, za ktoré sa dá nakupovať. Najprv treba vyrobiť elektráreň, ktorá bude napájať rafinériu na spracovanie SPICE. Potom treba vyrobiť silá (sklady na SPICE), kasárne pre vojakov, radarovú stanicu pre detekciu nepriateľov a továreň na výrobu zbraní.

DUNE 2 má okrem vynikajúcej hrateľnosti geniálne zvukové efekty pre SOUND BLASTER. Vidieť túto hru bude pre každého statéga obrovským zážitkom. K podrobnejšiemu popisu DUNE 2 sa ešte vrátim v niektorom z ďalších BITov.

-yves-



PC AT 286-486

PRÁZDNINOVÁ SÚŤAŽ !! ČASOPISU BIT !!



ZA VYSVEDČENIE VIDEO HRA SEGA

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

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

2. cena:
Joystick Quick Shot Maverick 1

3. cena:
Joystick Quick Shot Python 1

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

6.- 10. cena: Celoročné predplatné časopisu BIT

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

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

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

Aby sa nepoškodil článok na druhej strane, súťažný kupón nájdete na strane 38 dolu. Súťaž bude prebiehať pol roka a v júnovom čísle uverejníme 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.

A



Súťažná úloha číslo 5 je:
Uhádnite, ktorý obrázok nepatrí do hry ELVIRA Mistress of the Dark.

B



C



MEGA RECENZIA

WAXWORKS

ACCOLADE



Mŕtvy staviteľ pyramídy. Nožík v chrbte je mimo záberu.

Poslednú adventúru firmy Accolade vytvorila programátorská skupina Horrorsoft, ktorá sa preslávila hrami ELVIRA 1 a ELVIRA 2. Ako už prezrádza ich názov, ide o hry s prvkami horroru. Všade je množstvo krvi, krvilačných príšer, starých mŕtvol, atď. Rovnako je robená aj hra WAXWORKS

Hry od Horrorsoftu bývajú zaraďované medzi adventúry, avšak nesú veľmi veľa prvkov hier typu Dungeons&Dragons. Som si istý, že WAXWORKS sa bude veľmi páčiť aj milovníkom strategických hier Dungeons &Dragons.

Idea hry je veľmi originálna. Patríme do zakliatej rodiny. Ak ju chceme oslobodiť, musíme sa vydať na dlhú a ťažkú cestu priamo do sveta temných síl, kde ich musíme zlikvidovať. Po ceste naďabíme na množstvo zákerných prekážok, ktoré sami zrejme nebudeme vedieť zdolať. Preto nám strýko zanechá kryštáľovú guľu, cez ktorú sa nám môže zjavovať jeho podobizeň. My sa ho potom môžeme pýtať na rôzne veci. Takto sa dozvieme veľa podrobností najmä o logických hádankách a neviditeľných nástrahách, ktorých je v hre neúrekom. Komunikácia so záhrobím však nie je neobmedzená. Každá otázka, ktorú strýkovi položíme, nás bude stáť psychickú energiu.

Hra je rozdelená na štyri časti:

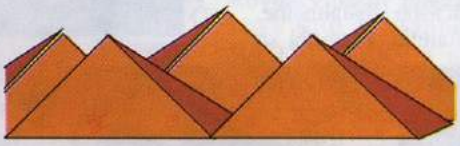
Egyptská pyramída
Jack Rozparovač a jeho obete
Cintorín a ožívajúce mŕtvoly
Baňa a podzemné príšery

Každá časť má veľmi veľkú rozlohu, iný typ grafiky a iné príšery. Obtiažnosť má tú správnu úroveň, takže na všetky fígle sa dá prísť buď logicky, alebo so strýkovou pomocou.

Najviac ma potešilo, že spôsob ovládania je o niečo jednoduchší a pohodlnejší ako v Elvire 2. Zdá sa mi, že Waxworks tiež obsahuje oveľa menej programátorských chýb. Nejaké drobnosti autorom i testerom ušli, ale pri vysokej detailnosti, ktorou WAXWORKS doslova oplýva, sa ani niet čomu čudovať. Veď na prejdenie celej hry treba prejsť veľa kilometrov adekvátnej dĺžky a vyskúšať nesčíselné množstvo kombinácií s množstvom predmetov. V dolnej časti obrazovky sú tieto údaje: životná energia, level, experience a psychická energia. Životná energia má určitú hornú hranicu, ktorá sa so zvyšujúcim sa levelom zvyšuje tiež. Experience sú body, ktoré narastajú po úspešnom použití predmetu, zabití nepriateľa alebo po úspešnom kroku na neznámej pôde. Tým sa experience stáva



Takto dopadneme, ak nepremôžeme strážcu pyramídy.





Strážca pyramídy nás okamžite chce zabiť. Táto časť hry pripomína Dungeons & Dragons.



Takto vyzerá prvý podzemný mutant, ktorého stretneme v banskej šachte.

súčasne aj veľmi dobrou pomôckou pre orientáciu. Ak vidíme, že sa nám pri chôdzi táto hodnota nezvyšuje, je nám jasné, že na tomto mieste sme už niekedy predtým boli. A naopak, ak sa experience zvyšuje, kráčame v danom mieste po prvýkrát. Po zvýšení experience na určitú hodnotu sa nám zdvihne aj level. Tým naša postava získa väčšiu silu v úderoch, ako aj väčšiu odolnosť proti nepriateľským ranám, pretože spolu so zvýšením levelu postavy prichádza aj zvýšenie životnej energie.

Vpravo hore je 6 ovládacích ikon. Ľavý stĺpec predstavuje tieto ikony (zhora dolu): zobrazenie nesených predmetov, zobranie predmetu a komunikácia so strýkom. Pravý stĺpec obsahuje: prepínač kompasu a šípkového ovládača, výber zbraní a boj. Predmety sa dajú brať dvojakým spôsobom. Prvý spôsob spočíva v tom, že najprv sa nastavíme na predmet, na ktorý máme zálusk, a potom klikneme na ikonu s rukou. Ak nie je predmet príliš ťažký, je náš. Druhý spôsob je opačný. Najprv klikneme na ikonu s rukou a náš kurzor sa zmení zo šípky na ruku. Rukou potom ukážeme na predmet, ktorý máme záujem zodvihnúť. Treba mať na pamäti, že nie všetky predmety sú viditeľné. Veľa predmetov je ukrytých v rôznych fľašiach, truhliciach a podobne. Pri skúmaní predmetov musíme teda prezerať aj ich vnútro, či obsah. Na tento účel hra nemá ikonu, ale potrebné príkazy sa vždy objavia na paneli pod ikonami. Pre hráča je takéto ovládanie veľmi výhodné, pretože sa mu zobrazia vždy iba tie príkazy, ktoré majú zmysel. Napríklad máme kameň. Keď ho treba niekde hodiť, objavia sa príkazy EXAMINE a THROW. Ak ho netreba nikam hádzať, objaví sa iba prikaz EXAMINE. Týmto sa značne zúži počet činností, ktoré hráč môže vykonávať. Na príklade je jasne vidieť, že kameň je možné hodiť len tam, kde je to treba a že hra ani nedovolí hádzať „šuter" do hocičoho.

Pod panelom, ktorý bol práve opísaný, sú ešte dve pomocné ikony. Ľavá umožňuje zapauzovať hru a pravá je na uloženie pozície na disk. Slúži aj na nahratie pozície a na ukončenie hry. Vpravo dolu a vľavo dolu sú nakreslené sochy, ktoré sú otočené čelami k sebe. Pri boji majú iba ten význam, že čísla, ktoré sa na nich zobrazujú, ukazujú veľkosť zásahu (nášho alebo súperovho). Pohyb je možné robiť dvomi spôsobmi. Buď zadáme príslušný smer na tej časti obrazovky, cez ktorú máme výhľad na okolie (kurzor sa zmení z tenkej šípky na hrubú), alebo udávame smer na kompase (nachádza sa vľavo). Kompas má tú výhodu, že okrem príslušných štyroch smerov obsahuje aj povel „čelom vzad", ktorý je v kritických chvíľach našou jedinou spásou. Hrateľnosť hry je nad očakávanie dobrá. Komfortné ovládanie a prepracovaný dej je zárukou prežitia nezvyčajného, ale fascinujúceho dobrodružstva, ktoré naháňa zimomriavky po chrbte aj tým, ktorí majú dobré nervy. Dej je sprevádzaný veľmi dob-



Ak nás chytia policajti pri čerstvej mŕtvole, nepresvedčíme ich ,že nie sme Jack Rozparovač. Na druhý deň ráno odvisneme.

rou hudbou a množstvom samplovaných zvukových efektov. WAXWORKS jednoducho obsahuje všetko, čo má príťažlivá hra obsahovať. Určite aj Vás zaujme tak, ako mňa.

–yves–

PC AT 286-486
Amiga
Atari ST





Následky poranenia mutantom sú hrozivé



SKUPINA INŠTRUKCIÍ PRE PRÁCU S PERIFÉRNYMI ZARIADENIAMI

INŠTRUKCIA VÝSTUPU

OUT II, I

Inštrukcia OUT vykonáva prenos jedného bytu dát do periférneho zariadenia s adresou danou operandom II, z registru 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: nezmenené

BLOKOVÝ VÝSTUP S INKREMENTÁCIOU BEZ OPAKOVANIA

OUTI

Inštrukcia OUTI vykoná prenos jedného byte dát z pamäťovej lokácie, ktorej adresa je uložená v registrovom páre HL, na periférne zariadenie, ktorého adresu obsahuje register C. 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 VÝSTUP S INKREMENTÁCIOU A S OPAKOVANÍM

OTIR

Inštrukcia OTIR vykoná prenos jedného byte dát z pamäťovej lokácie, ktorej adresa je uložená v registrovom páre HL, na periférne zariadenie, ktorého adresu obsahuje register C. 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 VÝSTUP S DEKREMENTÁCIOU BEZ OPAKOVANIA

OUTD

Inštrukcia OUTD vykoná prenos jedného byte dát z pamäťovej lokácie, ktorej adresa je uložená v registrovom páre HL, na periférne zariadenie, ktorého adresu obsahuje register C. 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 VÝSTUP S DEKREMENTÁCIOU A S OPAKOVANÍM

OTDR

Inštrukcia OTDR vykoná prenos jedného byte dát z pamäťovej lokácie, ktorej adresa je uložená v registrovom páre HL, na periférne zariadenie, ktorého adresu obsahuje register C. Ďalej vykoná dekrementáciu registra B a dekrementáciu registrového páru HL. Túto činnosť vukonáva 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-

Sú informácie, ktoré všade nenájdete ...

Naša firma ponúka:

-domáce počítače COMMODORE, ATARI, DIDAKTIK a doplnky

-programové vybavenie pre DIDAKTIK, SINCLAIR

-konzultačnú a poradenskú činnosť aj pre IBM PC

Náš cenník si môžete objednať zdarma na adrese:

PENT Computer
P.O. BOX 531
Banská Bystrica
974 01

...alebo telefonicky na čísle 088/335 08

Dnes sme pre Vás vybrali z našej ponuky:

Výber z ponúkaných programov pre DIDAKTIK, ZX Spectrum a kompaktibilné:

RS Commander:
Cena: 189.- Sk
Pomôcka pre prácu s disketovou jednotkou. Program je obdobou Norton Commandera na PC. Možnosť vkladania POKE, výberu obrázkov so SNAP-ov, rýchly výpis programov vo formáte ASCII alebo HEX-a a pod.

RS Tools v2.0:
Cena: 129.- Sk
Komplet programov na: zbalenie a rozbalenie programov, na rýchle formátovanie s možnosťami ďalších funkcií, KONVERTOR na prevod súborov do 41kB na disketu, DISK LOCK na zabránenie zápisu na disketu i bez jej zalepenia a program VIPE FILE.

RS DISK DOCTOR:
Cena: 139.- Sk
Program na „záchranu" diskety po logickom poškodení.

SNAPCON:
Cena: 89.- Sk
Program umožňujúci prevod súborov SNAP na kazetu. Súčasťou programu je i hra KAMENE.

Hozakla < Honba za klasákom >:
Cena: 59.- Sk
Textová hra s grafickými doplnkami. Námet je čerpaný z prostredia gymnázia.

GROUND:
Cena:168.- Sk
Editor súborov priamo na disku. Možnosť zmeny SNAP-ov, vkladanie POKE a iné.

Super ponuka pre tento mesiac:

Výber z ponuky periférií a doplnkov pre DIDAKTIK, ZX Spectrum a kompaktibilné

DIDAKTIK M	Cena: 3100.- Sk
DIDAKTIK Kompakt	Cena: 6900.- Sk
DIDAKTIK 80	Cena: 4790.- Sk
Zapisovač ALFI	Cena: 450.- Sk
MAGIC BOX	Cena: 490.- Sk
MAGIC FACE	Cena: 590.- Sk

Tlačiareň D100M:
Cena: 3500.- Sk
Tlačiareň kompatibilná so štandardom EPSON, veľmi vhodná pre všetky 8-bitové počítače.
Na tejto tlačiarni je možná tlač textu i grafiky.
Rýchlosť tlače je 50-80 znakov/sek.,
tlačiareň tlačí na papier do šírky formátu A4 a to na voľné listy, roličky i perforovaný papier. Tlačiareň má rozlíšenie do 216 bodov na palec, je vybavená interfaceom CENTRONICS a má i vlastný buffer veľkosti 3kB. Jej 9 ihiel Vám poskytne naozaj kvalitný výstup za prijateľnú cenu. Ponuka platí len do vyčerpania zásob, preto neváhajte.

PENT Computer

PENT Computer
P.O. BOX 531
Švermova 43
Banská Bystrica
974 01
tel/fax: 088/335 08
priamy predaj každý piatok 9.00-18.00

VŠE V JEDNOM ZA FANTASTICKOU CENU

2190,–

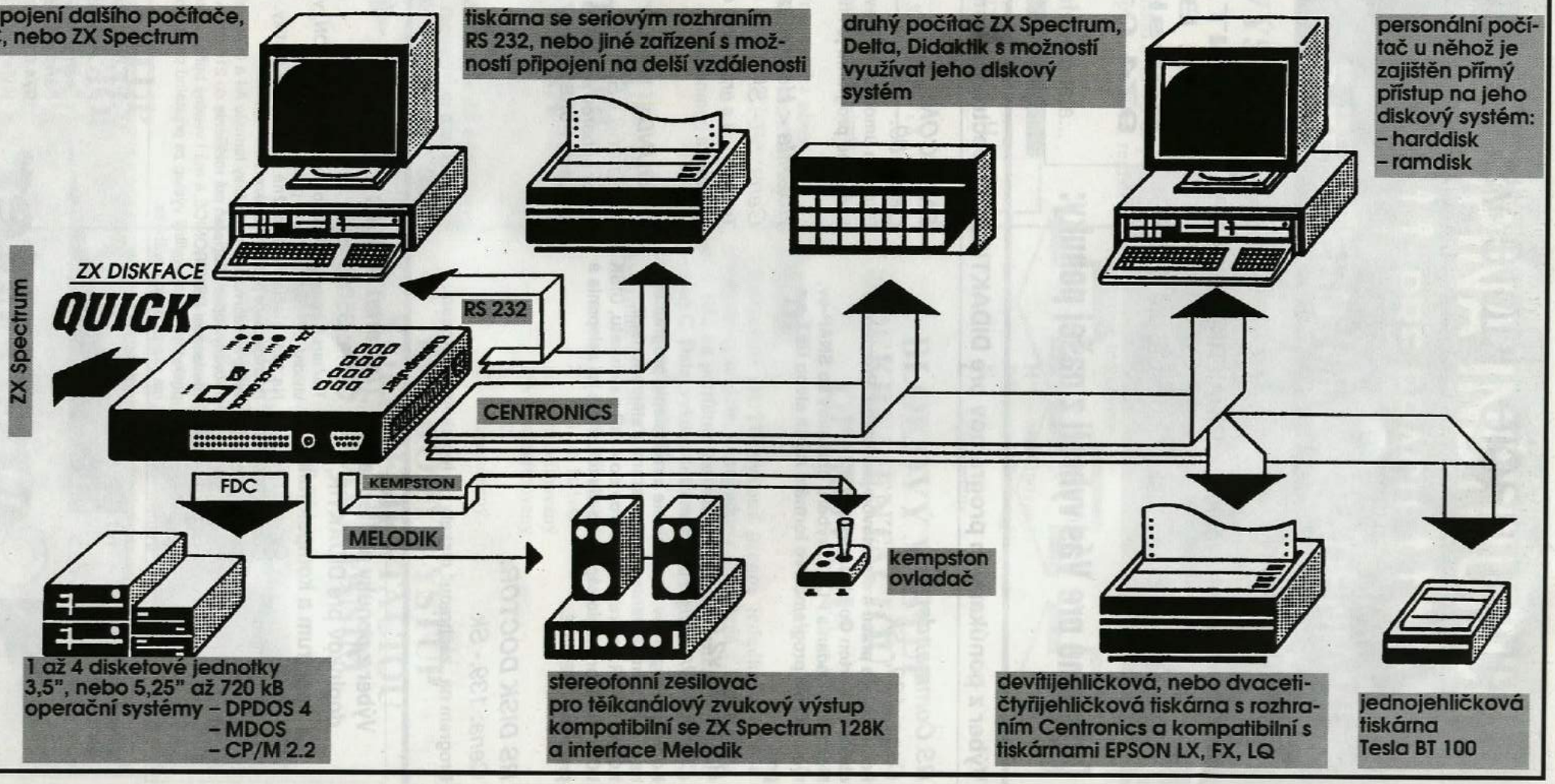
FDC – řadič pro připojení až 4 disketových jednotek 3,5" nebo 5,25", vybavený třemi operačními systémy:
- DPDOS 4 – kompatibilita se staršími modely ZX DISKFACE
- MDOS – kompatibilní s disketovou jednotkou D40, D80
- CP/M 2.2

CENTRONICS – paralelní rozhraní pro připojení tiskárny, nebo propojení počítačů
KEMPSTON – vstup pro připojení KEMPSTON ovladače
MELODIK – zvukový stereofonní výstup kompatibilní se ZX SPECTRUM 128 a interface Melodik
RS 232 – seriové rozhraní RS 232

Dataputer

Objednávky pro Slovenskou republiku:
ULTRASOFT, P.O.Box 74, 810 05
BRATISLAVA 15,
tel. (07) 498 461

Objednávky pro Českou republiku:
DATAPUTER, Dukelská 100,
614 00 BRNO
tel./fax (05) 571 187



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	-	-	-	-	969	-	1489
A-Train Construction Set (Tvorba nových krajín)	-	-	-	-	969	-	1489
Addams Family	-	399	399	599	969	969	-
Battle Command	-	-	-	599	-	-	1119
Burnin' Rubber	-	-	-	-	969	-	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	-	-	-	-	-
International Open Golf Championship	-	-	-	-	969	-	1119
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
Sleepwalker	-	-	399	599	969	969	1119
Smash TV	-	399	-	-	-	969	-
Space Gun	-	399	-	599	-	-	-
Terminator 2	-	399	399	599	-	-	1119
Universal Monsters	-	-	-	-	969	969	-
Wild Wheels	-	-	-	-	-	-	1119
Wizkid	-	-	-	-	969	969	1119
WWF European Rampage	-	-	399	599	969	969	1119
WWF Wrestlemania	-	489	489	599	969	969	1119
2 Hot 2 Handle *(Kolekcia 4 hier za super cenu!)* Golden Axe, Total Recall, Shadow Warrior, Super off Road Racing	-	599	599	749	1119	1119	-
The Dream Team *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* The Simpsons (Bart vs Space Mutants), WWF Wrestlemania, Terminator 2	-	559	559	749	969	929	1119
Game Set & Match 2 *(Kolekcia 10 hier za super cenu!)* Nick Faldos Golf, Ian Bothams Cricket, Steve Davie's Snooker, Match Day 2, Supersprint, Basketmaker, Winter Olympiad, Superbowl, Track & Field, Champion Sprint	489	-	-	669	-	-	-
Hollywood Collection *(Kolekcia 4 hier za super cenu!)* Robocop, Indiana Jones 3, Batman the Movie, Ghostbusters 2	699	-	699	799	1199	1199	-
Ninja Collection *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* Shadow Warrior, Double Dragon, Dragon Ninja	399	-	399	599	799	799	-
Power Up *(Kolekcia 5 hier za super cenu!)* Altered Beast, Turrican, Chase HQ, X-Out, Rainbow Islands	599	-	599	749	1159	1159	-
Rainbow Collection *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* New Zealand Story, Rainbow Islands, Bubble Bobble	-	-	399	599	749	749	-
Sports Collection *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* Pro Tennis Tour, Run the Gauntlet, World Cup Soccer (Italia '90)	-	399	399	599	799	799	-
Super Fighter *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* Pitfighter, WWF Wrestlemania, Final Fight	-	559	559	749	969	969	-
DOMARK SOFTWARE LIMITED							
3D Construction Kit 2.0	-	-	-	-	1659	1659	1659
AV 8B Harrier Assault	-	-	-	-	1329	1329	1329
Championship Manager	-	-	-	-	829	829	999
Columbus	-	-	-	-	-	-	999
Deluxe Trivial Pursuit	-	-	-	-	-	999	
European Football Champ	-	-	-	-	859	859	-
Formula 1 Champions	-	-	-	-	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	-	-	659	499	859	859	-
Shadowlands	-	-	-	-	999	999	999
Super Space Invaders	-	399	399	499	829	829	999
Trivial Pursuit	-	-	-	-	659	659	-
PC Games Collection (Kolekcia 5 hier za super cenu!) Castle Master, Hard Drivin'2, Trivial Pursuit, MIG-29 Fulcrum, Escape from the Planet of the Robot Monsters	-	-	-	-	-	-	1329
GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED							
3D Tennis	249	249	249	369	499	499	-
Boxing Manager	249	249	249	369	499	499	-
BSS Jane Seymour	-	-	-	-	619	619	-
Cloud Kingdoms	-	-	-	-	499	499	-
Combo Racer	-	-	-	-	499	499	-
Daemonsgate - Dorovans Key	-	-	-	-	1499	1499	1659
Footballer of the Year 2	249	249	249	369	499	499	-
Horror Zombies	-	-	-	-	499	499	-
Impossamole	249	249	249	369	499	499	-
Jahangir Khan Squash	249	249	249	369	499	499	-
James Pond	-	-	-	-	499	499	-
Kid Gloves	-	-	-	-	499	499	-
Lotus 3 - The Ultimate Challenge	-	-	-	-	1079	1079	-
Lotus Esprit Turbo Challenge	249	249	249	369	619	619	-
Manchester United	249	249	249	369	619	619	749
Manix	-	-	-	-	499	499	-
Mindbender	-	-	-	-	499	499	619
Moonshine Racers	-	-	-	-	499	499	-
Narco Police	249	249	249	369	499	499	619
Nigel Mansell's World Championship	459	459	459	680	1249	1249	1449
Premier Manager	-	-	-	-	1079	1079	1249
Resolution 101	-	-	-	-	499	499	-
Shadow of the Beast	249	249	-	-	-	-	-
Shoot'em up Construction Kit	-	-	299	369	619	619	-
Space Crusade	-	-	-	-	-	-	1249
Supercars	249	249	249	369	499	499	-
Supercars 2	-	-	-	-	619	619	-
Switchblade	249	249	249	-	-	-	-
Switchblade 2	-	-	-	-	619	619	-
Team Suzuki	-	-	-	-	499	499	-
Thunderstrike	-	-	-	-	499	499	619
Toyota Celica GT4 Rally	249	249	-	-	499	499	-
Ultimate Golf	-	-	299	369	619	619	749
Venus the Flytrap	-	-	-	-	499	499	-
Voodoo Nightmare	-	-	-	-	499	499	-
Zool - Ninja of the Nth Dimension	-	-	-	-	1079	-	-
Chart Attack *(Kolekcia 5 hier za super cenu!)* Lotus Esprit Turbo Challenge, Impossamole, Shadow of the Beast,Supercars, Ghouls & Ghosts	699	699	-	-	-	-	-

Všetky programy z ponuky dodávame v originálnej anglickej verzii. Objednávkový lístok nájdete na strane 38.

Veľkoobchodníkom 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 Kompletný výpis ZX Spectrum ROM s komentárom	á 190 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

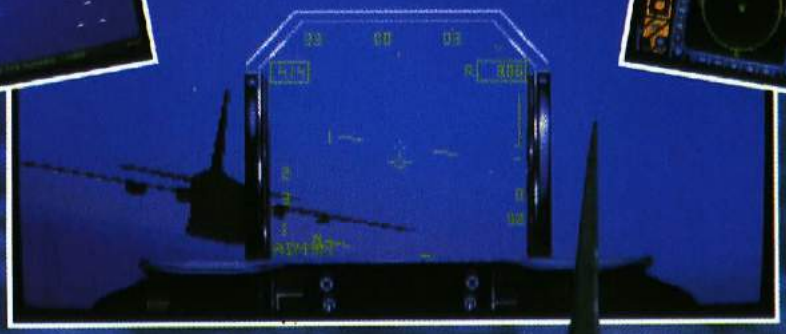
BIT
MÁJ
1993

VIAC NEŽ LETECKÝ SIMULÁTOR

AV8B HARRIER ASSAULT







AV-8B Harrier Assault ohlasuje príchod novej vlny leteckých a vojnových simulátorov. Viacúrovňový strategický, taktický a operačný scenár dáva hráčovi maximum kontroly vo vojenských útokoch, hlavne pri voľbe „Gung Ho" - letecký útok jednej zo svetových najsilnejších a najvzrušujúcejších leteckých síl.

„EXTRÉMNE RÝCHLY A REALISTICKÝ. JEDEN Z NAJLEPŠÍCH LETECKÝCH SIMULÁTOROV, AKÉ SOM KEDY HRAL. — PC FORMAT —

DOMARK

IBM PC
AMIGA
ATARI ST

ULTRASOFT

AUTORIZOVANÝ DISTRIBÚTOR: ULTRASOFT spol.s r.o., P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15, TEL. 07/498481

HOLLI TO DOKÁŽE KEĎ BUDE CHCIEŤ

...a ona chce









KRESLENÝ SVET PREPADOL ZLU!

Zavrhnutý karikaturista Jack Deebs z pomsty vytvoril paralelný svet, obývaný zlomyselnými kreslenými postavičkami. Si preneseny do tohto chladného kresleného sveta a zvádzaný pôvabnou, neodolatelnou, ale bezcitnou Holli. Jej šarm, ale i žarty a figle ostatných postavičiek ťa zaujmú natoľko, že skáčeš sem a tam medzi realitou a kresleným svetom.

Ale Holli má sen, ktorý ju pomaly zbavuje jej kreslenej podstaty stať sa reálnou ženou - s reálnym záujmom o Jacka!

SEN, KTORÝ MÔŽE ZNIČIŤ OBA SVETY!



ocean

ULTRASOFT

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