3iT

ATARI XE, XL
ATARI ST, STE
AMIGA 500 – 3000
COMMODORE 64
PC AT 286 – 586
ZX SPECTRUM
DIDAKTIK M, GAMA

25 Sk / 25 Kč

MESAČNÍK PRE POUŽÍVATEĽOV DOMÁCICH POČÍTAČOV

7/93



DUNE 2
ďalšie pokračovanie sci-fi trháku

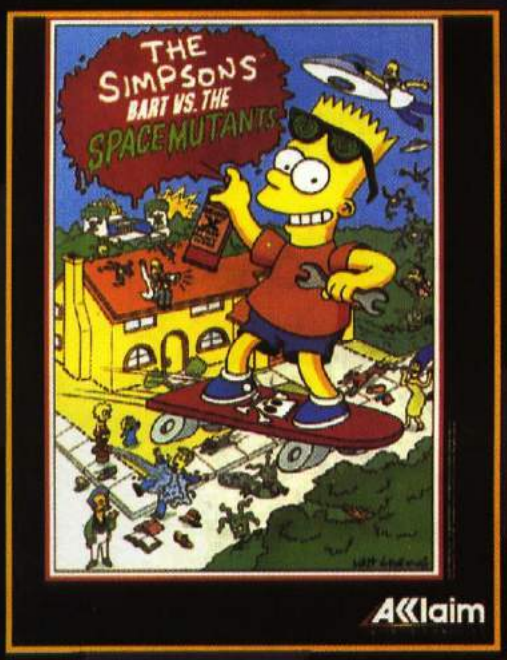
Ovládate počítačový žargón?

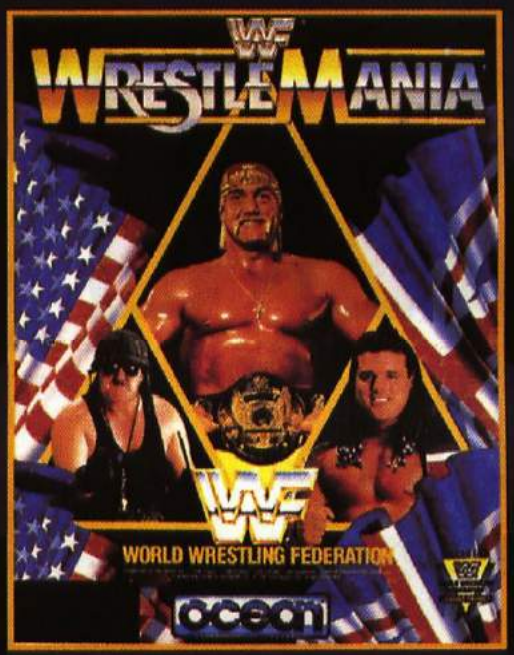
KOMPLETNÝ NÁVOD KU HRÁM:
SUPER WONDER BOY IN MONSTERLAND, SPACE GUN a OCTOPUSSY

CIVILIZATION
VYTVORTE SI VLASTNÚ CIVILIZÁCIU A PREVEĎTE JU TEMNOTAMI DEJÍN!

ŠPECIÁLNA PONUKA NAJLEPŠÍCH KOLEKCIÍ OD FIRMY DOMARK PRE SPECTRUM A DIDAKTIK

NAJLEPŠÍ KOMPLET VŠETKÝCH ČIAS







THE DREAM TEAM





TRI NAJÚSPEŠNEJŠIE A NAJLEPŠIE PREDÁVANÉ TITULY POČAS ROKOV 1991-1992.

ocean

AMIGA • ATARI ST
IBM PC
COMMODORE 64
SPECTRUM 128K

ULTRASOFT



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

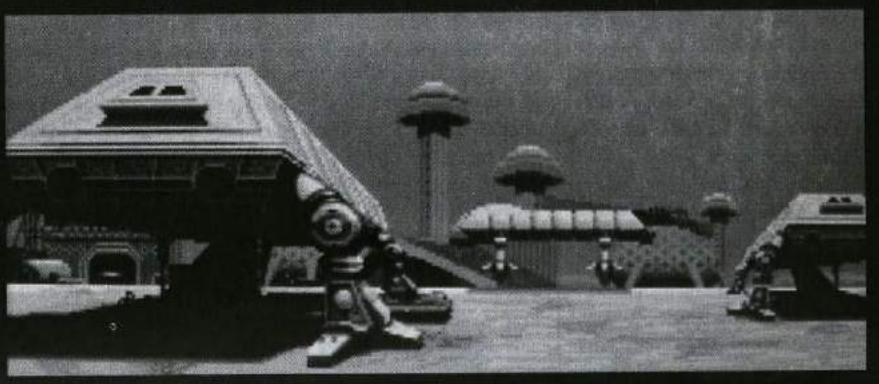
OBSAH ČÍSLA 7/93

PRAVIDELNÉ RUBRIKY

04 Listáreň
05 Zo softwarových kuchýň
06 Prvá pomoc
07 Nové počítače ..... AMIGA 4000/030
11 Rebríčky najúspešnejších hier ..... NA ŠESŤ NAJROZŠÍRENEJŠÍCH POČÍTAČOV
12 Návod ku hre ..... SUPER WONDER BOY IN MONSTERLAND (1)
16 Návod ku hre ..... SPACE GUN
17 Tipy a triky ..... UŽITOČNÉ FINTY PRE C 64
20 Poster ..... WWF EUROPEAN RAMPAGE TOUR
23 Oprášené programy ..... URIDIUM
24 Adventure znamená dobrodružstvo ..... INDIANA JONES 4 - ADVENTURE (2)
28 Recenzia systémového programu ..... CYBEX SHELL 1.0
29 Bleskové recenzie ..... KOLEKCIA THE WINNING TEAM
30 Čo nás čaká (a neminie ?) ..... PRINCE OF PERSIA 2
31 Súťaž ..... NOVÁ SÚŤAŽ - NOVÉ CENY

RECENZIE

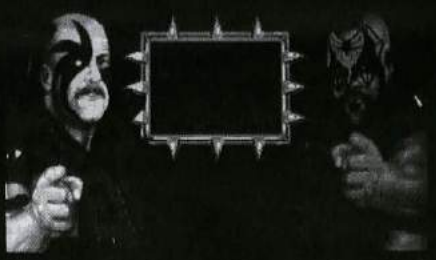
14 WWF EUROPEAN RAMPAGE TOUR
15 NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP
18 LIVE AND LET DIE
26 LICENCE TO KILL
27 MOONTORC



DUNE 2

MEGA RECENZIE

08 DUNE 2
32 CIVILIZATION



WWF EUROPEAN RAMPAGE TOUR



MOONTORC

MAPY HIER

19 OCTOPUSSY
22 SUPER ROBIN HOOD



PRINCE OF PERSIA 2



CIVILIZATION

BIT **Časopis pre používateľov domácich počítačov so zameraním prevažne na herný a systémový software.** Vychádza ako mesačník, dvanásťkrát do roka. 22.číslo (7/93) ● **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 pre SR**: 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 pre SR prijíma:** BIT, P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● **Objednávky na predplatné pre ČR prijíma:** Dataputer, Dukelská 100, 614 00 Brno ● **Šéfredaktor:** Ludovít Wittek ● **Redaktor:** Ivo Slávik ● **Grafická úprava:** Viktor Kubal ml. ● **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.



FUNGUJE DELUXE PAINT AJ NA AMIGE 600 ?
PÔJDU ANGLICKÉ HRY AJ NA D40 ?
AKÁ JE ADRESA STROJOVÉHO KÓDU ?

REDAKTOR YVES!

Som dlhodobým čitateľom BITu. Nepáči sa mi Tvoj prístup k počítačom AMIGA. Informácie o týchto počítačoch sú dosť nepravdivé. Napr. v č. 8/92 NOVÉ POČÍTAČE - AMIGA 600:„A600 je počítač určený špeciálne na hry." Pýtam sa: Na čo je určený počítač A500? Píšeš, že tento počítač môže mať iba 2MB RAM a vraj je to jeho hlavné obmedzenie. Ako je potom možné, že sú už v predaji 4 a 6 MB RAM karty? Na program DeLuxe PAINT si uviedol, že na A600 nefunguje. Len tak mimochodom, som majiteľom A600 a program mi funguje bez jedinej chyby, tak ako na päťstovke. Užívateľské programy fungujú bez chyby, funkcie keypadu sa dajú vo väčšine nahradiť použitím myši. V článku NOVÉ POČÍTAČE - AMIGA 1200 4/93 píšeš, že WWF a EPIC nefungujú. WWF som nevidel. EPIC funguje bezchybne a dokonca s využitím procesora 68020. Pýtam sa Ťa, aký náskok PC vyrovnala AMIGA 1200, keď má 16777216 paletu a 256 použiteľných farieb? VGA karta má 261144 paletu a 256 použiteľných farieb. Podľa toho má A1200 64xlepšiu paletu. A toto je vyrovnanie náskoku PC? Často radíš kupovať PC AT kompatibilné, nie je však jedno, či je to AT 286, 386SX, 386DX, 486, ... Veľmi by som si cenil v budúcich číslach takéto označenia. Firma Commodore nevyrába len 16-bitové počítače. Výroba zatiaľ končí pri type A4000. Pri tej istej frekvencii má výkon vyšší ako PC 486! Na Amigu 4000 má turbokarta zatiaľ 50MHz...

L.MIŠKEI, LUČENEC

Prial by som si, aby diskusie typu Amiga kontra PC, Didaktik kontra Atari a C64 konečne skončili, pretože nikam nevedú. Vôbec nezáleží na tom, čo si o tom kto myslí, ale jedine na faktoch, ako sú počet predaných kusov, množstvo software, servis, atď. Mal by si vedieť, že firma Commodore (ale aj Atari a Amstrad), sa živia najmä výrobou počítačov kompatibilných s PC, ktoré tvoria približne dve tretiny celkového obratu firmy. Sú spravidla oveľa lacnejšie, ako značkové PC od renomovaných firiem IBM, COMPAQ, DELL,... Na PC je cenné práve to, že je to otvorený stavebnicový systém a ktorúkoľvek súčiastku je možné v krátkom čase vymeniť za novšiu a modernejšiu. Keďže počítačové diely sú veľmi drahé, dokonca aj pre veľké firmy, ktoré majú desiatky a stovky počítačov, jedine takýto počítač našiel najširšie uplatnenie. Apple MacIntosh, Amiga, Atari, sú z tohto hľadiska uzavreté systémy, ktoré po uplynutí pár rokov začnú byť zastaralé a nedajú sa zmodernizovať. Nezostáva nič iné, len vymeniť ich za nové. Iste, existujú prídavné pamäte, prídavné turbokarty, ale pridať neznamená vymeniť. Je veľký rozdiel medzi vymenením a pridaním niečoho na niečo, pretože pridávať sa nedá donekonečna. Naviac prax ukazuje, že postupným nakupovaním doplnkov sa celková hodnota investícií zvýši na sumu, ktorá nie je adekvátna výslednému výkonu. Typickými príkladmi sú kúpa harddiskov a prídavných pamätí k Amige, alebo kúpy disketových jednotiek k Didak-tiku a C64. Prejdem však k veci. Amiga vyrovnala náskok PC z hľadiska grafiky v tom, že hry môžu na nej mať 256 farieb. Ešte raz opakujem - hry. Na A500 boli hry väčšinou 32-farebné, zatiaľ čo na 256 farebnú VGA kartu fungujú takmer všetky hry od rokov 1989-90. A tri roky je v počítačovej technike strašne dlhá doba. Iste, na Amigách existuje HAM a Super-HAM mód, ale použiteľný je iba na statické obrázky. Teórie o 64- násobne lepšej palete považujem za zavádzajúce, pretože na PC existuje veľa 24-bitových grafických kariet a zákazník si navyše môže vybrať podľa parametrov a ceny konkrétneho výrobcu. S DeLuxe Paintom je to presne, ako hovoríš. Ja ale trvám na výroku, že funkcie, ktoré sa vyvolávali numerickým keypadom, klávesnicou nespustíme. Rovnako zmýšľala aj firma ELECTRONIC ARTS, ktorá sa ponáhľala vyrobiť nový verziu tohto programu špeciálne pre A600. Hovoríš, že väčšinu keypadových funkcií môžeme nahradiť myšou. Tu sa zasa ja pýtam: „a čo s tými ostatnými?" Externé pamäťové moduly k Amige 600 v čase písania môjho článku neexistovali a o obmedzení na 2MB RAM sa vtedy písalo v každom amigistickom časopise. Zrejme Ti prekáža, že som označil A600 ako počítač špeciálne na hry. Je to však tak, svedčí o tom aj slot pre pripojenie kartridžov s hrami. Zameranie na hry a zníženie ceny bol aj hlavný dôvod pre vypustenie numerického keypadu. Amiga 4000 je strašne drahý počítač. Videl som ho vo Viedni minulý rok za 39000 šilingov. Vôbec sa teda nedá odporúčať na domáce využitie a myslím, že aj o množstve software pre A4000 by sa dalo diskutovať.

Vážená redakcia časopisu BIT,

som stálym čitateľom BITu a veľmi sa mi páči. Chcel by som sa Vás opýtať, ako je to s hrami od OCEANu, DOMARKu a GREMLINu pre D40. Rád by som upozornil čitateľov BITu na anglickú satelitnú stanicu SKY ONE, ktorá vysiela program GAMES WORLD na družici ASTRA 1A, 1B a to v pondelok až piatok o 19^{00}. Je tu možnosť vidieť najnovšie hry pre SEGA MEGADRIVE a SUPER NINTENDO (v utorok). V pondelok, stredu a piatok sú súťaže na už spomínaných konzolách a vo štvrtok sú rady, tipy, triky a návody ku hrám. S pozdravom

Juraj MÁTEL, NITRA

S hrami od OCEANU a iných britských firiem pre D40 je to presne takto: O nijakom Didaktiku a D40 tam zatiaľ nechyrovali. Keďže by sme asi ťažko našli v Británii čo i len jediný Didaktik či D40, hry sa tam predávajú iba na kazetách. A dovezené hry na kazetách predáva firma ULTRASOFT. Firma si nemôže dovoliť kopírovať britské hry na naše diskety bez súhlasu majiteľa autorských práv, čo je strašne zložitá vec. V prípade súhlasu niektorej zahraničnej firmy však ULTRASOFT začne distribúciu hier aj na disketách pre D40.

Vážená redakcia BITu,

chcem sa naučiť strojový kód. Nechápem, či do strojového kódu sa musím dostať, alebo či môžem rovno programovať. A keď sa do strojového kódu musím dostať, tak mi prosím pošlite adresu strojového kódu. Príručku som prečítal, ale nič také tam nie je. Mám počítač Didaktik M. Prosím poraďte mi.

Ivan KOSTRUB, PREŠOV

Priznám sa, že neviem, ako Ti odpovedať. Adresu strojového kódu odo mňa ešte nikto nechcel. Dostať sa do toho však naozaj treba a práve na to je príručka. Hádam sa tam píše o tom, čo je jazyk symbolických adries (assembler) a aký je rozdiel medzi assemblerom a strojovým kódom. O adresách sa tam hádam tiež píše. Didaktik je schopný adresovať od 0000 po 65535, alebo hexadecimálne 0000h až FFFFh. Na programovanie strojového kódu je vhodné mať program umožňujúci písanie programu v jazyku symbolických adries a preklad assemblerovských inštrukcií do strojového kódu. Isteže to ide aj priamo v číslach, ale to je otročina. Keď zapneš Didaktik, budeš komunikovať s BASICovským monitorom. Prístup na jednotlivé adresy sa dá robiť pomocou príkazov POKE a PEEK.

SENSIBILE WORLD OF SOCCER JE SENSIBLE SOCCER 2

MICROPROSE PRIPRAVUJE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES

FUTBALOVÝ MANAŽÉR PRE ATARI ST



Najväčšou novinkou pre počítače ZX Spectrum je hra SUPERTED od firmy ALTERNATIVE. Má veľa farieb (na rozdiel od mnohých iných produktov od tejto firmy), je dobre naprogramovaná a pos-kytuje dobrú zábavu. Zaují-mavosťou je, že hrdinom tejto dvojrozmernej akčnej hry je medvedík.

◆

Fakty hovoria o tom, že najlepšie predávaným futbalovým programom na Amigu je SENSIBLE SOCCER od firmy SENSIBLE SOOFTWARE. Pripravovaný druhý diel bude mať názov SENSIBLE WORLD OF SOCCER a bude obsahovať okolo 1500 klubov z celého sveta, vrátane medzinárodných. Nechýba ani prepracovaný a premyslený manažérsky spôsob ovládania. Na zber dát o futbalových kluboch zamestnala firma veľa futbalových expertov...
Ďalšia hra od firmy SENSIBLE SOFTWARE bude o niečom úplne inom - bude to vojnová strategická hra CANNON FODDER. Bude dokončená v septembri a o distribúciu sa postará firma VIRGIN. Inak CANNON FODDER bude mať 30 levelov, v ktorých dostaneme rôzne úlohy, napríklad obsadiť budovu, alebo oslobodiť skupinu zajatcov. Bude to trojrozmerná hra a prvé obrázky, ktoré dala firma k dispozícii, vyzerajú vynikajúco. Množstvo scenárov, realisticky znejúce zvuky a rozdielnosť levelov predurčujú CANNON FODDER k veľkému úspechu. Uvidíme, či počet predaných kusov bude porovnateľný so SENSIBLE SOCCERom, ale každopádne to firme želám.

◆

Keď programátori od MAXIS dokončili minulý rok hru A-TRAIN pre IBM PC, nevedelo sa, či bude existovať aj verzia pre iné počítače. OCEAN sa rozhodol, že by bolo vhodné urobiť aj verziu pre Amigu. Touto úlohou poverili programátorskú skupinu ARTDINK. Rozhod-nutie OCEANu zrejme ovplyvnil počet predaných kusov hry SIM EARTH, ktorá tiež pochádza od MAXISu. MA-XIS programujú dobré hry, ale ich najslávnejším produktom naďalej zostáva staré dobré SIM CITY. Momentálne pracujú na hre SIM FARM pre IBM PC. Či bude táto hra prerobená aj na Amigu, ukáže čas. Zatiaľ poslednú hru od MAXISu SIM LIFE predáva vo verzii pre Amigu firma MINDSCAPE.

◆

Viete, čo je to LITIL DIVIL? Je to názov adventúry, na ktorej pracuje firma GREMLIN. Hra bude mať bizarnú grafiku s trojrozmerným izometrickým zobrazením. Je to príbeh mladého chlapca, ktorý putuje v podzemí. Jeho úlohou je prejsť päť levelov a rozlúštiť 10 logických hádaniek. To je všetko, čo sa nám zatiaľ podarilo zistiť. Pripravujú sa verzie pre IBM PC, Amigu a Atari ST.

◆

MINDSCAPE pripravuje pre fanúšikov 'role-playing' hier novinku CAPTIVE 2. Táto hra by sa mala dobre predávať, pretože bude mať 4096 náhodne generovaných miest. Pravdepodobnosť, že sa dostaneme do toho istého mesta, je v CAPTIVE 2 veľmi malá. Každé mesto bude obsahovať okolo 1000 domov.

◆

CORE DESIGN nedávno dokončili hru CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK. Je to dvojrozmerná akčná hra, ktorá obsahuje 6 levelov prahistorických bojov. Okrem hadov, slonov, medveďov grizzly, opíc, tigrov a korytnačiek, sa tu môžeme stretnúť aj s dinosaurami. SON OF CHUCK existuje iba vo verzii pre Amigu.

◆

Do veľmi zaujímavého projektu sa pustila firma MICROPROSE. ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES nebude letecký simulátor, aj keď má s lietadlami veľa spoločného. Bude to strategická hra s akčnými sekvenciami, umiestnená do obdobia 1. svetovej vojny. MICROPROSE sa v poslednom čase pustili do značného experimentovania. Najprv to skúsili s hrami typu Dungeons&Dragons v hrách DARKLANDS a CHALLENGE OF THE FIVE REALMS a teraz si chcú vyskúšať aj vojnový stratégiu. Isté skúsenosti už so strategickými hrami firma získala, ale išlo v nich o niečo iné. Boli to slávne hry SIDa MEIERa PIRATES, RAILROAD TYCOON a CIVILIZATION. ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES sa pripravuje vo verziách pre IBM PC, Amigu a Atari ST. Ďalej firma pracuje na hre B-17 FLYING FORTRESS vo verziách pre Amigu a Atari ST. Verzia pre IBM PC bola daná do predaja pred trištvrte rokom.

◆

Po dlhšej odmlke sa stáva centrom pozornosti firma BITMAP BROTHERS, ktorá dokončila hru THE CHAOS ENGINE. Dnes už je jasné, že ku geniálnym klasickým hrám XENON 2 MEGABLAST, GODS, MAGIC POCKET a SPEEDBALL 2 pribudla ďalšia. CHAOS ENGINE je strieľačka. Hráč ovláda bojovníka (rôzne typy sú k dispozícii) a dobýva s ním územia. Pohľad na miestnosti je urobený zhora, čiže hra vyzerá úplne ináč, ako GODS. Nechýba ani nákup zbraní a najmä možnosť hry dvoch hráčov súčasne. Práve pri hre dvoch hráčov je CHAOS ENGINE oveľa zábavnejší.

◆

Majitelia počítačov C64 zrejme poznajú hru CREATURES od firmy THALAMUS. Firma urobila konverziu tejto 8-bitovej hry aj na Amigu. Názov hry je skratka spojenia slov Clyde Radcliff Exterminates All The Unfriendly Repulsive Earth-ridden Slime. V roku 1990 to bola jedna z najlepších hier na C64, avšak prísť po troch rokoch s 8-bitovou hrou na 16-bitový počítač, to chce odvahu. Firme sa vyčíta najmä vysoká cena (25.99 libier), ktorá nie je ani zďaleka úmerná kvalite hry.

◆

Majitelia hry SPACE CRUSADE od GREMLINu sa môžu tešiť z nového datadisku, ktorý sa volá THE VOYAGE BEYOND. Obsahuje 10 nových misií, ale je treba vlastniť originál.

◆

Francúzska firma SILMARILS dokončila hru TRANSARCTICA vo verziách pre IBM PC a Amigu. Predáva sa aj anglická verzia hry. Dej je zaujímavý, ale kto nevidel film, asi ťažko pochopí, o čo tu ide.

◆

A teraz dobrá správa pre majiteľov ATARI ST. DOMARK dokončili druhý diel populárneho futbalového manažéra s názvom CHAMPIONSHIP MANAGER '93. Časopis ST ACTION ohodnotil jeho kvality na 92%. Oproti prvej verzii je hra rýchlejšia až o 30%, pretože bola urobená v inom programovacom jazyku. Samo-zrejmosťou sú kompletné informácie o každom hráčovi. Novinkou sú údaje o histórii hráčov a ich klubov, čo hre pridalo na reálnosti. Nespomínam si, že by iný z doterajších manažérov také čosi umožňoval. Ďalšou novinkou je možnosť štartu zahraničných hráčov v anglickej lige. Manažéri anglických klubov môžu teda kupovať nielen domácich hráčov, ale aj Škandinávcov, Rusov, Ukrajincov, Španielov, Talianov, atď. Pritom platia reálne kurzy mien spomínaných štátov voči anglickej libre. Napríklad Rus je oveľa lacnejší, ako napríklad Španiel alebo Talian zvučného mena. Taktiež ma prekvapila možnosť vyskúšať hráča vo vlastnom mužstve skôr, než za neho zaplatíme mnohomiliónovú čiastku. Firma ponúka dve možnosti kúpy hry. Buď sa môže kúpiť verzia za plnú cenu, alebo iba upgrade za menej ako tretinu plnej ceny. Druhá možnosť je iba pre majiteľov originálu prvej verzie.

-yves-



AKO SA OVLÁDA VIZ ?

ČO JE CIEĽOM HRY CODE NAME MAT ?

UNIVERSAL HERO NA ATARI JE CHYBNÝ !

OTÁZKY

7174: Mám počítač DIDAKTIK GAMA a potrebujem HELP: **a)** Ako mám postúpiť po preložení nápisu na stene v hre TUSKER? **b)** Ako sa ovláda VIZ? **c)** Čo mám robiť v hre WAR IN MIDDLE EARTH? **d)** Kam mám ísť v hre OBLITERATOR po zobratí všetkých vecí?

Boris NAGAJ, TURČIANSKE TEPLICE

★

7175: Vlastním počítač C64. Nevím, jak se dostat z třetího levelu ve hře THE LAST NINJA 3.

Petr BERÁNEK, SVOJNICE

★

7176: Mám na majiteľov počítača DIDAKTIK M tieto otázky: **a)** Čo je úlohou hry SKY RANGER? **b)** O čo ide v hre FREDDY HARDEST 2? **c)** Čo je cieľom hry CODE NAME MAT? Na čo slúži kláves 'K'?

Blažej LÜKÖ, ROŽŇAVA

★

7177: Žádám o pomoc majitele Didaktiku, nebo Spectra v těchto případech: **a)** Jak se hraje GENGHISKHAN? **b)** Jak přepínat zbraně ve hře MIG-29 od CODE MASTERS? **c)** Ve hře CESTA BOJOVNÍKA jsem zabil asi pět bojovníků, ale otvor o kterém jste psali, se neotevřel v žádné místnosti.

Tomáš BAŘINA, ČEJKOVICE

★

7178: Mám DIDAKTIK M a hru ZORRO. Rád by som vedel, ako sa dostať po blikajúci pohár. Veľakrát som to skúšal, ale neviem si poradiť.

Tomáš ŠŤASTNÝ, MYJAVA

★

7179: Mám počítač C64 a niekoľko otázok: **a)** Čo je cieľom hry DEATH WISH 3? **b)** Čo je cieľom hry THE VINDICATOR? **c)** Ako mám postupovať v hre PREDATOR?

Patrik VULGAN, JABLONICA

★

7180: Vlastním počítač C64 a neviem si poradiť s hrou BRIDE OF FRANKENSTEIN. V laboratóriu neviem spustiť stroj na oživovanie. Keď otvorím kryt pod oknom, o chvíľu sa mi na obrazovke napíše YOU FAILED! a človek, ktorého mám oživiť, zomrie. Rád by som uvítal aj celý návod.

Tomáš ČÁRSKY, SOKOLOVCE

★

7181: Mám DIDAKTIK GAMA a tieto problémy: **a)** Čo mám robiť v hre TITANIC 1,2? **b)** Kam sa mám dostať v hre LIVINGSTONE? **c)** Čo treba urobiť v hre TRANTOR?

Tomáš SITTA, BRATISLAVA

ODPOVEDE

1124: c) V hrách MISJA a FRED si počítač na začiatku pýta kód. Ak napíšeš RICOLA, získaš nekonečné množstvo životov. U ďalších programov to nemám odskúšané, ale pretože sú od jednej firmy, môže to fungovať aj tu.

M.GOMBALA, RIMAVSKÁ SOBOTA

★

2139: a) Po nahratí hry NINJA COMMANDO si klávesom RETURN navoľ množstvo životov a stlač medzerník.

M.GOMBALA, RIMAVSKÁ SOBOTA

★

3040: Treba zničiť všetky zárodky Menga a zmiznúť v pretlakovej komore, ktorá je pri poslednom zárodku. Vyzerá ako dvojo dverí, oddelených malým krátkym priestorom.

Boris NAGAJ, TURČIANSKE TEPLICE

★

3144: a) Najprv musíš nájsť silový generátor. Po jeho zostrelení sa objaví správa FORCE FIELD GENERATOR OFF. Potom musíš zneškodniť šesť náloží s trhavinou a dôjsť až do chodby, na konci ktorej sú dvojo dverí: jedny idú otvoriť, ale druhé nie. Medzi ne sa postav a čakaj, až komplex vybuchne. Toto musíš stihnúť za určitý čas. V ostatných leveloch je postup rovnaký. Pozor! V niektorých leveloch sú aj tajné miestnosti.

Braňo RATAJ, BRATISLAVA

★

3146: b) Hneď po štarte pridaj plyn (musíš vyvinúť max. rýchlosť). Snaž sa vyhýbať zrážkam s kamiónmi, pretože v jednom okruhu môžeš havarovať max. 2-krát. Keď v ľavom hornom rohu uvidíš symboly križovatky a cesta sa začne rozdeľovať, odboč buď doprava, doľava, alebo choď rovno. Pred križovatkou musíš mať čas aspoň 10-12 sekúnd, lebo ináč sa do 2.okruhu nedostaneš.

V.SIVIČEK, TOMÁŠOVCE

★

4050: Netreba stisnúť nič, tvár treba zostaviť PRESNE podľa vzoru, potom zmizne sama.

Boris NAGAJ, TURČIANSKE TEPLICE

★

4151: Pisateľ nepíše, či do dverí kopol, alebo nie a v tom je zrejme háčik. Do dverí treba kopnúť a ony sa rozletia. To treba zopakovať ešte asi 5-krát. Tým myslím, že za každými dverami bude bojovník, ktorého musíme premôcť. A ešte jedna rada: Keď vykopneme posledné dvere, čaká nás tam úhlavný nepriateľ s našou milou, ktorého treba zabiť. Teraz si musíme dať pozor na našu milú, pretože je veľmi nebezpečná. Nesmieme sa k nej pohybovať v bojovom postoji, inak nás kopne a môžeme začať od začiatku hry. Musíme sa postaviť do normálneho postoja a rozbehnúť sa k nej. Vtedy nám vletí do náruče.

Martin JANÍK, KOŠICE

★

4152: Hra UNIVERSAL HERO verzia pre Atari XE,XL je žiaľ chybná. Skúšal som tento program aj z originálnej diskety. Podľa jedného poľského BAJTEK-u som sa dočítal, že v Poľsku sa dá kúpiť opravená verzia. Skús to tam.

M.MICHALICA, DOLNÝ KUBÍN

★

4156: Kód zodpovedá ASCII znakom. Napríklad je kód 81 65 75 70 88, ktorý znamená Q A K F X. A ešte maličkosť, ktorá je veľmi dôležitá. Heslo do banky na prevod je ZABBEFEN.

Mário TOKOŠ, HOLÍČ

★

4157: V hre ELITE môžeš naložiť tovar zo zničenej lode, ale musíš mať (kúpiť si) FUEL SCOOPS - palivové čerpadlo. Náklad sa dá rozšíriť kúpením LARGE CARGO BAY - extra nákladný priestor. Ale ťažko si kúpiš oboje. Pri FUEL SCOOPS musíš nabrať plnú rýchlosť a kontajner jemne nadletieť. Takisto môžeš čerpať palivo zo slnka.

D.KUBICA, PIEŠŤANY

★

4158: c) Tlačítkom 'Commodore' sa premiestniš do ďalšieho levelu. Šťastné ukončenie hry praje

D.KUBICA, PIEŠŤANY

DOMARK

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

PONUKA PLATÍ LEN DO VYPREDANIA OBMEDZENÝCH ZÁSOB

3D CONSTRUCTON KIT 499.00 Sk

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

JAMES BOND COLLECTION 399.00 Sk

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

SUPERHEROES 399.00 Sk

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

WINNING TEAM 399.00 Sk

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

PITFIGHTER 199.00 Sk

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

BADLANDS 99.00 Sk

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

Všetky programy si môžete objednať pomocou objednávky na strane 38.



NOVÁ AMIGA 4000/030

COMMODORE UK

Hlavná kritika počítača Amiga 4000/040 po jeho uvedení na trh v druhej polovici roka 1992 je jeho vysoká cena v porovnaní s inými modelmi. Vo Veľkej Británii sa táto cena pohybuje okolo 2100 libier, zatiaľ čo ďalší model Amiga 1200 stojí 399 libier. Amiga 1200 je omnoho lacnejšia, avšak na mnohé profesionálne aplikácie nemá dostatočný výkon, preto kúpa tohto lacnejšieho počítača nie je za každých okolností dobrým riešením. Z týchto dôvodov sa firma Commodore rozhodla pre kompromisné riešenie: začala vyrábať počítač, ktorý je cenovo aj výkonovo medzi Amigou 1200 a Amigou 4000/040. Nový stroj dostal názov Amiga 4000/030. Cena zostavy s 80MB HD bola stanovená na 999 libier a cena zostavy so 120 MB HD je 1080 libier.

Amiga 4000/030 teda predstavuje kompromis. Je postavená na báze procesora 680EC30 s objímkou pre zasunutie matematického koprocesora 68882. Nie je tu jednotka MMU (Memory Management Unit), ale využíva ju iba veľmi málo programov, preto by jej absencia nemala byť veľkou nevýhodou. Počítač sa predáva s pamäťou RAM 4MB a novým AGA čipom. Ak ste ešte nikdy nevideli počítače série Amiga 4000, tu je krátky popis A4000/030.

Elektronická časť počítača je umiestnená do skrinky, ktorá vyzerá úplne rovnako, ako skrinka pre PC typu desktop. Vzadu je pečať, ktorá by počas záručnej lehoty nemala byť poškodená. Ak chce užívateľ používať nejaké prídavné karty, musí nutne poškodiť blombu. Ak potom počítač prestane fungovať, záruku firma neuzná. Na zadnej strane sú výstupy pre klávesnicu, externú disketovú mechaniku, sériový a paralelný port, ako aj videovýstup pre monitor. Na rozšírenie operačnej pamäte sa používajú 32-bitové SIMM moduly (Single In-line Memory Modules), ktoré sú momentálne strašne drahé. Predpokladá sa, že keď sa stanú štandartom, ich cena čoskoro klesne. Pamäť môže byť rozšírená o 4MB použitím 1MB SIMM modulov, alebo o 16MB použitím 4MB SIMM modulov a ďalej použitím pamäťových kariet, ktoré sa zasúvajú do 'Zorro' slotov. Zpredu môžeme vidieť jednu disketovú mechaniku 3.5". Je tu ešte miesto na ďalšiu 3.5" mechaniku polovičnej výšky a 5.25" mechaniku plnej výšky. Toto miesto sa neskôr môže použiť pre CD-ROM, alebo páskový streamer. Vo vnútri je zabudovaný 200-wattový zdroj. Disketová mechanika 3.5" je typu HD a počítač ju formátuje na 1.76MB v Amiga-móde, alebo 1.44MB v PC-móde. Toto vyžaduje špeciálne diskety, ktoré majú vyššiu kvalitu, ako normálne DD diskety. HD diskety sú veľkým pokrokom najmä pri prenášaní dlhých súborov medzi Amigou a IBM PC. A4000/030 nemá problémy s čítaním diskiet 1.44MB formátovaných na PC. Zabudovaný harddisk môže byť s kapacitou 80MB, alebo 120MB a použitý kontroler je štandartný typu IDE (Integrated Drive Electronics). Konštruktéri dali prednosť pomalšiemu IDE kontroleru pred rýchlejším SCSI najmä preto, aby udržali nízku cenu. Nová karta SCSI však má byť pre záujemcov čoskoro v predaji a dá sa očakávať vznik ďalších hardwarových doplnkov. Pre rozšírenie sú určené 3 sloty 'Zorro'. Pre porovnanie A1500 a A2000 majú iba 2 takéto sloty. Manuál k počítaču je prehľadný. Sú tam aj detaily o procesorovej doske, o pripojení koprocesora a nastavení množstva prepínačov (jumperov) na doske.

Pre porovnanie výkonov jednotlivých typov Amigy uvádzame nasledujúcu tabuľku:

	milióny inštrukcií za sekundu	relatívna rýchlosť voči A500
A500	0.57	1
A1200	2.98	4.88
A4000/030	4.45	7.26
A4000/040	18.83	34.11

Poznámka: Hodnota relatívnej rýchlosti u Amigy 4000/040 je extrémne vysoká. Je to dané zabudovanou jednotkou pohyblivej desatinnej čiarky v procesore 68040.

Amiga 4000/030 nie je až taký výkonný počítač, ako jeho 'veľký brat', ale je rozširovateľný v každej oblasti. Je určený záujemcom o seriózne aplikácie za prijateľnejšiu cenu, než je cena modelu A4000/040.

-yves-

MEGA RECENZIA

DUNE 2

THE BUILDING OF DYNASTY

WESTWOOD



Každá rodina má svojho poradcu, ktorý komentuje priebeh bojov a rozdeľuje úlohy.

Prvý diel hry DUNE vyrobila firma VIRGIN v spolupráci s programátorskou skupinou CRYO. Keďže išlo o úspešnú a vydarenú hru, bolo veľkým prekvapením, že autorské práva na druhý diel VIRGIN predali americkej firme WESTWOOD. Takisto sa s napätím čakalo, aký typ spracovania americkí programátori zvolia. Američania, ako je u nich zvykom, vyriešili problém po americky a hru spracovali po svojom. Ako som už spomínal v BITe č.5/93, výsledok je fantastický. Dovolím si tvrdiť, že prvý diel zatieňuje po každej stránke. DUNE 2 zároveň považujem za jednu z najlepších strategických hier, aké kedy boli vyrobené.

Základným rozdielom je prehľadnosť a pohľad na vec. Kým prvý diel sa do značnej miery držal knižnej predlohy a mal v sebe prvky adventúry, druhý diel je ničím nezaťažená čisto strategická hra, ktorá má s prvým dielom spoločné iba niektoré názvy a ideu ťažby látky, zvanej SPICE. DUNE 2 zároveň dostala punc tradičnej westwoodovskej kvality, ktorú zatiaľ hry od VIRGIN nemajú. V čom sa to prejavilo, to si hneď povieme.

Keďže súboj dvoch rodín v DUNE 1 sa Westwoodu málil, pridali ešte jednu rodinu naviac, takže v DUNE súperia proti sebe rodiny ATREIDES (modrí), ORDOS (zelení) a HARKONNEN (červení). Na začiatku si môžeme vybrať, ktorú z rodín chceme reprezentovať. Domnieval som sa, že rodiny nie sú rovnaké a že výber rodiny predstavuje obtiažnosť hry. Ale nie je to tak. Každá z rodín môže budovať rovnaké budovy a rovnaké zbrane. Líšia sa iba v špeciálnych maličkostiach, ktoré síce majú vplyv na celkovú stratégiu, ale zásadný zvrat nemôžu spôsobiť. Každá rodina má jednu špeciálnu postavu a jedno špeciálne vozidlo. Atreidesovci majú Fremenov a Sonic tanky, Ordosovci Sabotérov a Deviatory, Harkonnenovci raketových trooperov a Devastator tanky. 'Výroba' týchto postáv a vozidiel nestojí nič, a pritom majú veľmi významné vlastnosti. Fremeni sa môžu nepozorovane priblížiť k nepriateľským budovám a začať ich likvidovať. Podobný sú aj Sabotéri. Nie sú viditeľní, akurát ak máme vystavané kanónové alebo raketové veže, tieto začnú do prichádzajúcich Sabotérov automaticky páliť. Trooperi s raketami sú veľmi dobrí na ničenie červov, ktorí robia šarapatu všetkým trom rodinám a žiadny Harvester, ani tank pred nimi nie je úplne v bezpečí. Sonic tank nemá kanón, ale iba veľkú parabolu. S jej pomocou môže fokusovať ultrazvuk na akékoľvek ciele. Tým dosiahne úplný rozklad ich štruktúry. Aj keď je Sonic tank veľmi nenápadný, je to úžasná zbraň s najväčším dosahom spomedzi všetkých vozidiel v DUNE 2. Šikovným manévro-



Najlepšou zbraňou na ničenie budov sú raketomety.

vaním Sonic tanku, môžeme nepriateľa celkom zlikvidovať. Je veľmi vhodný na nebezpečné raketové veže. Deviator vyzerá ako nosič rakiet, ale má celkom iné využitie. Dokáže vystreľovať zelenú hmlu, ktorá na chvíľu zmení farbu protivníkovho voza tak, že ho vlastní považujú za Ordosov, čiže nepriateľský. Ak útočíme proti Ordosovi s veľkou skupinou vozidiel a Deviator jeden alebo dva vozy postrieka hmlou, ostatné vozy začnú do nich páliť, dokiaľ sa hmla nerozplynie. Tým Deviator dokáže malý zázrak, že jeho nepriateľ sa likviduje sám. Devastator je silný pancierový tank, ktorý znesie strašne veľa striel a je teda veľký problém ho zničiť. Harkonnen ho používa najmä na defenzívne účely. Spravidla býva schovaný za niektorou budovou a zaútočí iba v prípade nepriateľského nájazdu. Potom sa opäť vracia na pôvodné miesto.

DUNE 2 obsahuje celkom 22 scenárov, ale to neznamená, že by sme každý z nich museli hrať. Pred každým levelom sa zobrazí mapa planéty, ktorá pozostáva zo spomenutých scenárov. Na nej je presne vidieť, komu patrí ktoré územie. Našim cieľom je dobyť úplne celú mapu. Ak postúpime o scenár dopredu, dobyjeme súčasne aj tie bočné. Takže ak neprehráme v žiadnej bitke, môžeme hru vyhrať už po ôsmich scenároch. Ak máme smolu a prehráme, musíme ustúpiť a znova pokúšať šťastie. S postupovaním vpred rastie aj obtiažnosť hry. Prehrávajúci Harkonnenovci a Ordosovci vrhajú všetky sily do boja, aby zvrátili pre nich nepriaznivý výsledok. V poslednom leveli sú už naozaj veľmi silní. Medzi ich najväčšiu zbraň patria ďalekonosné rakety, ktoré mieria (s istou nepresnosťou) na naše veliteľstvo. Proti tomu je jediná obrana: v okolí veliteľstva nestavať veľa budov, ale presunúť výstavbu do iných častí. Zároveň je veľmi vhodné časté ukladanie pozícií na harddisk. Raketa totiž padne vždy inam a lieta v pravidelných intervaloch. Keď nám urobí priveľa škody, je lepšie nahrať pozíciu hry tesne predtým a čakať, kým padne raketa inam, najlepšie niekam do piesku. Je to síce malý podvod, ale v rámci pravidiel.



Keď Harvester nemá vo svojom blízkom okolí spice, je treba hľadať iné náleziská.

Celková stratégia sa odvíja od ťažby látky SPICE. Za vyťažený SPICE dostaneme peniaze (kredity), za ktoré si môžeme nakúpiť zbrane a postaviť budovy. Na ťažbu potrebujeme Harvestre, ktoré vozia Spice do rafinérie. Na výrobu vozidiel potrebujeme továreň na ľahké vozidlá a továreň na ťažké vozidlá. Na budovanie armády potrebujeme aj jednotlivcov, takže staviame aj kasárne. Na opravu vozidiel potrebujeme postaviť opravovňu. Pre našu informovanosť potrebujeme radar. Na pohon tovární slúži elektráreň. Pre plynulé zásobovanie elektrinou staviame všetky budovy na betónové podstavce. Na výrobu lietadiel potrebujeme hangár. Lietadlá potom automaticky vozia Harvestre do rafinérie a späť. Pomáhajú tiež k návratu poškodených vozidiel do opravovne. S existenciou lietadiel sa produkcia Spice mnohonásobne zrýchli. Čoskoro sa do rafinérie nezmestí, preto musíme budovať silá, ktoré slúžia ako sklady pre Spice. Keďže popritom nás neustále budú prepadávať protivníkove jednotky, staviame opevnenia a veže. Kanónové sú vhodné na kratšie vzdialenosti, raketové na väčšie. Starport je prístav pre rakety. Na medzihviezdnom trhu sa dá kúpiť úplne všetko a často za nižšie ceny, než keby sme určitú vec vyrábali vo vlastnej továrni na Dune. Horeuvedené špeciálne postavy získame vtedy, keď postavíme palác. Každej továrni umožníme opravu, ak bola poškodená, alebo upgrade, aby sa zmodernizovala. Ak je to možné, pozabíjame červov.

V boji používame vozidlá a vojakov podľa určenia. Vidieť môžeme iba tú časť územia, ktorú sme už navštívili. Na začiatku teda nevidíme skoro nič. Je v našom záujme, aby sme celé územie čo najskôr 'poodkrývali'. Oplatí sa preto zopár vojakov, alebo menej cenných ľahkých vozov obetovať. Tým získame dokonalý prehľad nielen o protivníkovej ofenzíve, ale aj defenzíve. Až po spoznaní väčšiny územia a vyťaženom Spice je vhodná doba na generálny útok, kedy začneme ničiť nielen vozidlá, ale aj všetky budovy.

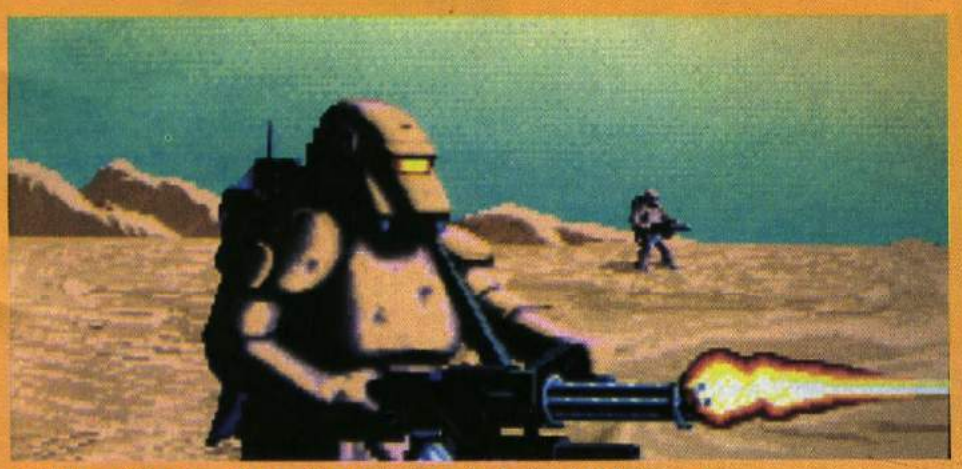
Rád by som upozornil na jednu veľmi dôležitú vec. Celkový počet budov, vojakov, tankov, bojových vozidiel, atď. je limitovaný. Ak sa v niektorej z týchto vecí 'naplní stav', ďalšie sa nedajú postaviť, respektíve vyrobiť. Vyrábať a stavať bude možné až po zničení niečoho, čo celkový stav zníži. Ak sa do takejto situácie dostanete, nepovažujte to za chybu hry. Je to len určité obmedzenie.

Na Dune 2 si najviac cením hrateľnosť a zvukové efekty. Aj grafika je výnimočná. Každé vozidlo je krásne vidieť, čo bohužiaľ v iných strategických hrách málokedy býva. Tiež je veľmi zaujímavý simultánny spôsob ovládania v reálnom čase. Je to oveľa lepšie, ako tradičný šachový spôsob typu 'raz jeden, raz druhý'. Ak vlastníme zvukovú kartu SOUNDBLASTER, môžeme okrem nádherných hudieb počuť zrozumiteľný hovorený komentár boja na takej úrovni, ktorá v počítačových hrách nemá obdobu. Pekné hudby budú počuť aj majitelia karty ROLAND, ale tam nie je hovorená reč, čím značne klesá pôžitok z hry.

-yves-







Najdokonalejším bojovníkom rodiny Harkonnen sú ozbrojenci s raketometmi.

POČÍTAČOVÝ ŽARGÓN 1.časť

Ak ste sa v súvislosti s počítačmi niekedy stretli s termínom, ktorý vám pripadal ako zhluk písmen, prípadne nejaký anglický nezmysel, nemusíte vešať hlavu. Vysvetlenie nájdete v tomto stručnom slovníčku odborných výrazov.

A

Access time - prístupový čas, t.j. doba potrebná na získanie dát z disku.

AdLib - zvuková karta pre PC, považovaná za priemyselný štandard v oblasti zábavného software pre PC. 11 zvukových kanálov, ale bez samplingu.

ANSI - (American National Standards Institute). Termín všeobecne používaný ako pomenovanie najjednoduchšej formy grafiky, zobraziteľnej na PC. ANSI grafika sa skladá z farebných štvorcov a textu, podobne ako atribúty na ZX Spectrum.
ANSI C a ANSI Fortran, ako i ďalšie programovacie jazyky sú záväznou normou pre výrobcov týchto kodifikovaných jazykov. Ich implementácia môže obsahovať čosi navyše, ale nesmie porušovať základné normy určené inštitútom ANSI.

Archivácia - znamená uloženie komprimovaných dát. Použitím komprimačného (archivačného) programu, napríklad PKZIP, ARJ, sa zredukuje miesto, ktoré zaberajú dáta na disku. Predtým, než zarchivovaný program, dáta opäť použijeme, musíme ich dekomprimovať na pôvodnú dĺžku. Archivácia sa často používa na BBS, pretože skracuje čas potrebný na prenos dát cez modem po telefónnej sieti.

ASCII - (American Standard Code for Information Interchange). Americký štandardný kód pre výmenu informácií. ASCII kód prideľuje číslo od 0 po 255 každému písmenu (anglickej abecedy), číslu a znaku. Napríklad písmeno A má vďaka ASCII číslo 65 na PC, Amige, ale aj Didaktiku. Textový súbor napísaný v ASCII ľahko prečítame na akomkoľvek počítači.

AUTOEXEC.BAT - súbor, ktorý sa automaticky spustí a vykoná po zapnutí počítača PC XT/AT. Príkazy v tomto súbore sa vykonajú ešte predtým, ako DOS zobrazí prompt. Ešte vyššiu prioritu ako AUTOEXEC.BAT má súbor CONFIG.SYS. Príkazy v ňom sa vykonajú ešte skôr.

B

Backup - zálohovanie. Pri backupovaní vyberieme isté súbory na hard disku a zálohujeme ich (okopírujeme) na disketu alebo pásku. Ak sa súbory na hard disku poškodia, napríklad činnosťou vírusu, stačí tieto súbory obnoviť pomocou záložných kópií.

Batch file - príkazový súbor na PC. Je to vlastne postupnosť príkazov MS DOSu, prípadne iné špecializované príkazy. Spustenie príkazového súboru vám umožní vykonať niekoľko často používaných príkazov vypísaním jediného príkazu. Na PC majú všetky príkazové súbory koncovku BAT. Napríklad START.BAT a pod.

Baud rate - číslo, vyjadrujúce rýchlosť prenosu dát cez modem (PC) alebo na pásku (Spectrum, Atari). Spravidla je to počet znakov vyslaných za sekundu. Čím väčšie číslo, tým rýchlejší prenos. Napríklad modem s rýchlosťou 2400 baud je pomalší ako 9600 baud. Podobne Spectrum s rýchlosťou záznamu na pásku 1500 baud je pomalšie ako Atari s Turbom 2000, ktoré pracuje s rýchlosťou 2000 baud.

BBS - (Bulletin board system). Zvyčajne je to počítač stabilne pripojený ku telefónnej linke pomocou modemu. Majitelia počítača s modemom sa môžu na BBS pripojiť, kopírovať programy na svoj počítač (tzv. download), prípadne svoje programy nahrať na BBS pre iných užívateľov (tzv upload). BBS môže byť špecializovaná - PC, Amiga, ST, hudba, shareware, UNIX, sieťové hry a pod.

Boot up - bootovanie. Buď ide o sériu vnútorných testov počítača po zapnutí, alebo ide o načítanie časti operačného systému z diskety, hard disku. Niektoré vírusy sa ukladajú v BOOT sektore, aktivujú sa pri bootovaní a kopírujú sa na nenapadnuté BOOT sektory. Preto sa volajú BOOT vírusy.

C

CAD - Computer Aided Design. CAD programy sú programy pomáhajúce návrhárom - dizajnérom, priemyselným návrhárom, architektom. Spracujú návrh, predvedú a otestujú výsledný dizajn, bez potreby vyrábať drahé vzorky. Často sa v časopisoch objavujú obrázky raketoplánov, detailne vykresľujúce kostru takéhoto zložitého objektu, ktorý môže rotovať, otáčať sa, vypĺňať. To je práve vďaka CAD programu, ktorý okrem toho vykonáva aj mnoho užitočných prepočtov a kalkulácií o spotrebe materiálu, pevnosti, finančnej nákladnosti, výrobnej komplikovanosti.

CD ROM - (Compact Disc Read Only Memory). Forma optického pamäťového média podobného hard disku. Pracuje so špeciálnymi CD diskami, má obrovskú kapacitu, a preto je vhodná na uloženie encyklopédií, máp, zbierok zákonov atď.

CD-I - optický pamäťový a prehrávací systém, vyvinutý spoločne firmami Sony, Philips a Mathushita. Je to vlastne výkonný počítač so zabudovanou CD jednotkou. Neriadi sa cez klávesnicu, ale špeciálnym ovládačom, podobným trackballu.

CPU - (Central Processing Unit). Srdce vášho počítača. Tento čip vykonávajú všetky výpočty potrebné počas behu programu. Vo svete je zaužívaných mnoho druhov CPU - Sinclair má 8-bitový Z80, C64 má 6502, Atari ST a Amiga 500 majú 16/32 bitový Motorola 68000, PC XT má 16 bitový 8086, novšie PC AT má Intel 80286, najnovšie modely PC majú 32 bitový 80486 DX. Čím výkonnejším procesorom disponuje počítač, tým rýchlejšie na ňom bežia programy.

CGA - Color Graphics Adaptor. Počítače PC majú nielen rôzne procesory, ale líšia sa aj grafickými kartami. Medzi najstaršie patrí CGA. Dokáže z palety ôsmich farieb použiť dve pri rozlíšení obrazovky 640 krát 200 a štyri farby pri rozlíšení 320 krát 200 bodov. Pre svoje slabé parametre sa dnes vôbec neodporúča.

COMMAND.COM - jeden z najdôležitejších súborov MS DOSu, ktorý vám okrem iného dovoľuje vôbec písať príkazy MS DOSu a niektoré, ako DEL, DIR, TIME a DATE aj sám vykonáva. Nikdy sa nesnažte COMMAND.COM na vašom PC vymazať, môžete sa tak dostať do šlamastiky.

CLI - (Command Line Interface) - komunikácia príkazovým riadkom. Jeden z typov komunikácie medzi užívateľom a programom, pracujúci na princípe vypisovania príkazov a prepínačov na klávesnici, napríklad v prompte. Typický predstavitelia tohto typu sú SCAN, PKZIP, ARJ atď. Pre mnohých je používanie CLI namáhavé a zložité a dávajú prednosť GUI - grafickému užívateľskému prostrediu.

CONFIG.SYS - súbor na PC, do ktorého sa počítač pozerá hneď po zapnutí. Je v ňom podrobne popísané, ako sa má počítač nastaviť - nakonfigurovať. Konkrétne sú tu zaradené ovládače pre myš, správcu pamäte, príkazy pre veľkosť zásobníkov, pre max. počet otvorených súborov a podobne.

Conventional memory - konvenčná pamäť. PC XT/AT má štandardne prístupných pre programy 640 KB RAM. Ale PC zvyčajne disponuje väčšou pamäťou - 1 MB, 2 MB a pod. No pamäť nad 640 KB sa prideľuje programom prostredníctvom MS DOSu - cez HIMEM, EMM, EMS a pomocou iných správcov pamäte.

D

Digitised Speech - digitalizovaná reč. Reč, reprodukovaná cez zvukový výstup počítača.

Directory - adresár. Na pokrokovejších počítačoch Atari ST, Amiga a PC XT/AT sa dá disk rozdeliť na adresáre. Tak sa stane vyhľadanie súboru jednoduchšie. Napríklad adresár C:\HRY obsahuje počítačové hry. Podadresár C:\HRY\TETRIS obsahuje konkrétnu hru Tetris. Ak by adresáre neexistovali, mali by sme na diskoch zmätok. Ak by sme chceli hru Tetris vymazať a bola by premiešaná s inými programami (nebola by vo svojom adresári), potom by sme mohli ľahko vymazať aj iné dôležité súbory.

DOS - skratka pre diskový operačný systém. Je to vlastne niekoľko programov (alebo jeden program), ktoré nám umožňujú vykonávať na počítači základné činnosti - sformátovať disketu, okopírovať program na diskete, vymazať program z diskety a pod. Na rôznych počítačoch sa môžme stretnúť s rôznymi DOSmi: na Didaktiku MDOS, na PC MS DOS alebo DR DOS, na Atari ST TOS. Vývoj operačného systému nekončí jednou verziou, a preto sa môžeme stretnúť s MS DOS 3.3, MS DOS 5.0, prípadne DR DOS 6.0. Platí pravidlo: čím vyššie číslo, tým novší DOS a väčšinou aj výrazne lepší.

DOS Shell - systém dodávaný v balíku MS DOS 5.0, umožňujúci prácu so súbormi, podobne ako v známom Norton Commanderi.

DTP - Desktop Publishing. DTP programy pomáhajú a uľahčujú vytvárať letáky, brožúry a knihy určené do tlače. Využívajú mnohé vlastnosti textových editorov a grafických programov, za účelom efektívne vytvoriť predlohu, presný obraz budúcej publikácie.

DRAM - označenie pre dynamické pamäte. Najpoužívanejší typ hlavnej pamäte (RAM), lebo je lacný. No nie je taký rýchly ako SRAM - statická pamäť.

E

Edu-tainment - typ programu, určeného na výuku a súčasne aj zábavu, presne podľa hesla „škola hrou".

EGA - Enhanced Graphics Adaptor. Grafická karta strednej generácie pre PC XT/AT. Dovoľuje zobraziť súčasne 16 farieb z palety 64. Maximálna rozlišovacia schopnosť je 640 krát 350 bodov.

Expanded memory (EMS) - tak sa volá pamäť na PC, prevyšujúca konvenčných 640 KB. Ak chceme, aby programy vedeli používať EMS, musíme použiť Expanded Memory Manager - správcu pamäte. Staršie programy však túto možnosť ani tak nevedia využiť.

Expansion port (slot) - pozícia na zasunutie karty do PC. Do voľných slotov môžeme pripojiť zvukovú kartu, grafickú kartu, kartu pre joystick, interný modem a pod. Bežne sa stretávame s 16 bitovými slotmi ISA. Najnovšie počítače PC 386/486 od značkových výrobcov sú vybavené rýchlejšími 32 bitovými slotmi EISA, IBM presadzuje svoj štandard Micro Channel.

Extended Memory (XMS) - pomenovanie pre pamäť na PC AT 286, 386 a 486, prevyšujúcu 1 MB. Je sprístupnená programom cez správcu pamäte Extended Memory Manager. Naplno využíva túto pamäť Windows, výnimkou nie sú ani novšie hry, napríklad Wing Commander 2.

G

Game card - karta zasunutá do slotu PC, umožňujúca pripojiť ku PC joystick. Ako sme už v Bite písali, pre PC sa vyrábajú špeciálne joysticky, a preto sa klasické nedajú vôbec použiť. Často je na zvukovej karte aj pozícia pre joystick a netreba už špeciálnu kartu dokupovať.

Gigabyte - vyššia jednotka ako Megabyte, skratka G, GB. 1 GB sa rovná 1,073,741,824 byte pamäte, alebo diskovej kapacity.

Graphics card - grafická karta pre PC. Pozri CGA, EGA, VGA a SVGA.

GUI - Graphics User Interface. Typ komunikácie s programom (alebo aj samostatný program), keď beháte myšou po pracovnej ploche a ukazujete, čo chcete robiť. Typický predstavitelia sú na Atari ST GEM, na Amige WorkBench, a na PC sú to Windows. Oveľa pohodlnejší ako CLI.

(pokračovanie v budúcom čísle)

SPECTRUM

1. MYTH (System 3)	⬆
2. GOLDEN AXE (Virgin)	*
3. R-TYPE (Electric Dreams)	⬆
4. SHADOW OF THE BEAST (Gremlin)	*
5. SIM CITY (Infogrames)	*
6. SMASH TV (Ocean)	*
7. LASER SQUAD (Target Games)	*
8. DIZZY 4 (Code masters)	⬇
9. TURTLES (Mirrorsoft)	*
10. CRUX '92 (Ultrasoft)	*

COMODORE 64

1. LAST NINJA 2 (System 3)	*
2. ELVIRA 2 (Accolade)	⬆
3. ZAK MCKRACKEN (Lucasfilm)	*
4. CRAZY CARS 3 (Titus)	*
5. STUNT CAR RACER (Microstyle)	*
6. CREATURES 2 (Thalamus)	*
7. DARKMAN (Ocean)	*
8. FLIMBO'S QUEST (System 3)	*
9. TRAP DOOR (Piranha)	*
10. COOL CROC TWINS (Empire)	*

ATARI XE,XL

1. EIDOLON (Lucasfilm)	⬆
2. DRACONUS (Cognito)	⬆
3. ATARISTŮV PROTIÚTOK (K-Soft)	*
4. SILENT SERVICE (Microprose)	*
5. KARATEKA (Broderbund)	⬇
6. DRACONUS 2 (Cognito)	⬇
7. FEUD (Bulldog)	⬇
8. NINJA COMMANDO (Zeppelin)	⬇
9. FRED (Avalon)	⬇
10. ZYBEX (Cognito)	⬇

AMIGA

1. SHADOW OF THE BEAST 3 (Psygnosis)	
2. PROJECT-X (Team 17)	
3. ANOTHER WORLD (Delphine)	
4. STREET FIGHTER 2 (U.S.Gold)	
5. BLACK CRYPT (Raven)	
6. MONKEY ISLAND 2 (Lucasfilm)	
7. SHADOW OF THE BEAST 1 (Psygnosis)	
8. POWERMONGER (Electronic Arts)	
9. SIM CITY (Infogrames)	
10. LOTUS E. T. CH. 3 (Gremlin)	

ATARI ST

1. POPULOUS 2 (Bullfrog)	*
2. KNIGHTS OF THE SKY (Microprose)	
3. ANOTHER WORLD (Delphine)	
4. POWERMONGER (Electronic Arts)	
5. BEAST 2 (Psygnosis)	
6. PRINCE OF PERSIA (Broderbund)	
7. GOLDEN AXE (Virgin)	
8. LOTUS 1 (Gremlin)	
9. NORTH&SOUTH (Infogrames)	
10. ELVIRA 2 (Accolade)	*

PC AT 286-586

1. ULTIMA UNDER WORLD 2 (Origin)	*
2. SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (Lucasfilm)	
3. DUNE (Virgin)	
4. INDIANA JONES 4 (LucasArts)	
5. ANOTHER WORLD (Delphine)	
6. EPIC (Ocean)	⬆
7. F1 GRAND PRIX (Microprose)	⬇
8. ULTIMA UNDERWORLD 1 (Origin)	
9. DUNE 2 (Westwood)	
10. WING COMMANDER 1 (Origin)	

Popularitu jednotlivých hier v Čechách a na Slovensku na rôznych typoch domácich počítačov ukazujú naše rebríčky. Poradie hier môžete ovplyvniť aj Vy. Stačí, keď nám pošlete na korešpondenčnom lístku tri Vaše momentálne najobľúbenejšie hry v poradí, ako si ich ceníte. Hra uvedená na prvom mieste dostane tri body, na druhom mieste dva body a na treťom mieste jeden. Na základe týchto bodov zostavíme nasledujúci mesiac nové poradie hier v rebríčkoch. Ak vlastníte viac typov počítačov, píšte nám do ankety poradie iba na jeden z nich. Každý korešpondenčný lístok musí byť označený zreteľným nápisom REBRÍČKY pod adresou odosielateľa. Na zadnú stranu uveďte typ počítača a Vaše poradie hier. Korešpondenčné lístky posielajte na adresu redakcie:
BIT, P.O.BOX 7[illegible]810 05 Bratislava 15



Wonder Boy in Monster Land

(ZÁZRAČNÝ CHLAPEC V KRAJINE PRÍŠER)

SPECTRUM
COMMODORE 64
SEGA

Dávno, pradávno, žil jeden malý chlapec menom BOCK LEE TEMJIN. Priatelia ho volali jednoducho Tom-Tom.

Jedného dňa, keď sa Tom-Tom a jeho kamarátka Tanya hrali, prišiel zlý kráľ, schytil Tanyu a uniesol ju preč do svojho Lesného kráľovstva.

Tom-Tom bol veľmi smutný a veľmi nahnevaný. Chcel Tanyu naspäť, a tak sa ju rozhodol vyslobodiť. Hľadal všade. Prechádzal hlbokými lesmi, tmavými jaskyňami a rovnako okolo oceánov. Nakoniec našiel Lesné kráľovstvo, bojoval s lesnými príšerami – prisluhovačmi spupného násilného kráľa, zničil jeho panstvo a zachránil svoju milovanú Tanyu.

Správa o Tom-Tomovej odvahe a statočnosti sa okamžite rozchýrila po Krajine Zázrakov. Ľudia boli naňho veľmi hrdí a udelili mu najvyšší zo všetkých čestných titulov – meno Zázračný chlapec.

S porážkou zlého kráľa sa do krajiny Zázrakov vrátil pokoj a mier. Prešlo jedenásť rokov. Počas jedného desaťročia žili obyvatelia krajiny Zázrakov svorne ako v raji. Po príchode krutého, ohnivého draka, ktorý s armádou zlých príšer obsadil celú krajinu Zázrakov, bol pokoj narušený a nastal chaos. Nikto nevedel ako proti zlu bojovať, ľudia boli rýchlo porazení a pokojné kráľovstvo bolo premenené na krajinu démonov a diablov.Krajina Zázrakov sa stala krajinou príšer. Prefaknutí a pokorení ľudia nemohli nič robiť. Ale pamätali si na statočného chlapca, ktorý im pred pár rokmi prišiel na pomoc. Pomôže kráľovstvu znovu?

Zázračný chlapec, už mládenec, posledná nádej Zázračnej krajiny, sa vydal na odvážnu púť, aby opäť zbavil rodnú krajinu démonov a príšer, a hlavne, aby našiel účinnú zbraň a zničil MEKA, zlého a nepremožiteľného draka.

Zázračného chlapca čaká v Zázračnej krajine dvanásť strastiplných etáp. Každá lokácia má osobitné čaro, skryté poklady, hlboko v temnote driemajúce tajomstvá a záludné príšery. Buďme pripravený na všetko. Pamätajme na svoj sľub, že zničíme draka.

Ešte predtým, než sa strmhlav pustíme do boja proti drakovi, pripomeňme si pár dôležitých faktov. Častou sa stretneme s mnohými obyvateľmi, ktorí nám držia palce. Poniektorí sú počestní obchodníci a po tom, čo im zabúchame na dvere, môžeme, ba lepšie povedané – mali by sme si dokúpiť lepšie brnenie, čižmy, zbrane. V hostinciach si doplníme chýbajúcu energiu a pritom sa od urečeného krčmára vždy dozvieme aj niečo dôležité. Po nákupoch budeme odolnejší v boji so šelmami, vyššie vyskočíme, rýchlejšie pobežíme, so štítom odoláme šípom atď. A kde získame peniaze? Nuž, každá zabitá kreatúra nám zanechá nejaké dukáty. A často nájdeme mince ukryté dobrosrdečnými obyvateľmi na najmenej očakávaných miestach. Komu to však nestačí a hrá túto hru na Sega Master System-e, pomôže si tak, že na druhom ovládači (pri hre sa bežne používa prvý ovládač) stlačí 45 -krát tlačítko streľby. Na štyridsiaty piatykrát sa mu pridá do mešca 45 dukátikov. Obrazovka sa pri tom prepína z informačného panelu na obrázok z hry a naopak.



1. dobrodružstvo – Mesto Zázračná krajina

Takže poďme rýchlo do hry. Na začiatku mestečka je starostov domček. Poďme ku dverám a zabúchajme na ne. Spravíme to tak, že stlačíme tlačítko „hore". Objavíme sa u dobrotivého starostu, ktorý nám pripomenie, že musíme zničiť zlého draka. Na cestu nám daruje meč a nádobku s nápojom podobným živej vode. Ako neskôr zistíme, živá voda dokáže obnoviť vyčerpanú životnú energiu – ale množstvo z jednej fľaštičky nám pomôže len raz. Výťahom sa odvezieme na strechu starostovho domca a párkrát vyskočíme. Nejaký dobrodinec tu uschoval mince a tie sa predsa zídu. Pokračujeme vpravo, rozsekáme dvoch hadov a padneme ku dverám krčmy. Nejdeme však dnu, ale úplne vľavo vyskočíme. Opäť budeme obdarený mešcom. Pokračujeme naďalej vpravo cez plaziaceho sa hada, až prídeme k domcu. Zabúchame na dvere a nanešťastie prebudíme drakovho zlostného strážcu – Majstra smrti. Pokojne ostaneme stáť na mieste a vždy, keď sa z výšky znesie dole k nám, zatneme doň mečom. Drobné okrúhle znamenie na jeho tele sa po každom zásahu sfarbí iným odtieňom a nakoniec sa duch Majstra smrti rozplynie. Ostane nám kopa mincí a kľúčik. Ten však zodvihneme až po vyzbieraní všetkých mincí. Ocitneme sa pred domčekom a pokračujeme vpravo. Ostáva zdolať posledného odporného plaza a kľúčikom si otvoriť dvere... prvé dobrodružstvo máme za sebou.

2. dobrodružstvo – Údolie pokoja

Objavíme sa pred veľkou budovou, kde má sídlo niekoľko dôležitých obchodov. Najprv navštívime obuvníka a kúpime si lepšie čižmy. Niekomu postačia látkové za 50 dukátov, iný sa rozhodne pre tie za 80. Opustíme obuvníka a napredujeme vpravo. Môžeme sa zastaviť u krčmára, ale ak máme energiu plnú, je to iba strata času a peňazí. Vyskočíme hore na poschodie, kde ponúkajú štíty. Odtiaľto zoskočíme vľavo a objavíme mince. Opäť sa vyšveráme nahor a skočíme vpravo. Pribudne nám mešec dukátov. Bežíme vpravo ku jazierku a skočíme doň. Je plytké, a tak sa ľahko prebrodíme ku hadovi. Vyskočíme a rozsekáme ho. Na poschodí nad vodou zoberieme presýpacie hodiny a ideme doprava. Mesto tu končí, rastú tu iba kaktusy. Na strednom sú ukryté mince. Preskočíme letiace šípy a niekoľkými ranami umlčíme strelca. Vhupneme do otvora ústiaceho do tmavej jaskyne. Skočíme z druhého schodu pre mince, pohlušíme pár hadov a uvidíme netopiera. Pomaličky postupujeme k nemu a vo chvíli, keď strmhlavo letí k nám, udrieme mečom. Netopier zmizne a my získame srdiečko. Tak si doplníme energiu a napredujeme ku jedovatej láve. Do nej nesmieme spadnúť, lebo nám ukrojí z energie. Ako tak poskakujeme nad lávou, na jednom stupienku sa napíše, že je čosi počuť za dutou stenou. Zabúchame podobne, ako keby tam boli dvere a dostaneme sa ku múdrej veštkyni. Asi o nás vie veľa vecí, lebo nám odporučí využiť pri súboji s drakom čaro Hrdinského emblému. Ako posolstvo nám vloží do rúk listinu pre Katku. Ale kde Katku hľadať? Snáď ju čoskoro nájdeme. Poďakujeme sa a kráčame vpravo. Za jazierkami lávy stojí osamelá stavba a v nej sa stretneme s kráľom vampírov. Premôžeme ho a vyzbierajme sa kvalitnejším širokým mečom. Na streche si privlastníme mince a vylezieme vpravo z jaskyne. Za stromom je opäť zradné jazero, preto preskáčeme po mostíkoch na pravý breh. Tu sa ukáže prednosť dobrých čižiem – čím drahšie, tým väčšie skoky. V slepej chodbe vpravo zmárnime drobné príšery, a ak potrebujeme, tak sa vylečíme na stanici červeného kríža. Vrátime sa chodbou vľavo, výťahom hore, mostíkmi vľavo a rebríkom hore. Vľavo na obláčiku sa obohatíme o pár zlatiek. Na ďalšom mostíku vpravo sú presýpacie hodiny, ktoré už nutne potrebujeme. Premávajúci mostík nás prevezie vpravo. Vyhneme sa šípom, prípadne im nastavíme štít a zlikvidujeme lukostrelca. Pod stromom nám niekto nechal odmenu. Za bránou hradu vládne vládca húb Myconid. Rozsieva jedovaté huby a poskakuje po miestnosti. Necháme ho priblížiť sa a vždy ako klesá k nám, udrieme ho mečom. Bránime sa aj po zemi sa tmoliacim malým hubám. Po úspešnom boji dostaneme mince a samozrejme kľúčik. Pomocou neho sa dostaneme dvierkami vpravo v ústrety tretiemu dobrodružstvu.

3. dobrodružstvo – Čarodejníkov zámok

Ponurou chodbou, za sprievodu otravných duchov, prejdeme vľavo ku rebríku. Chvíľu postávame bokom, aby sme ducha odlákali od poletovania pri rebríku a vzápätí rýchlo vystúpime hore. Ponúka sa nám možnosť občerstviť sa v hostinci, no potom musíme prejsť po schodoch vpravo hore. Krátky rebrík vedie ku klzkej anakonde. Pár švihov a je po nej. V slepej miestnosti vľavo je obchod so zbraňami. Tí zbabelejší neodolajú a minú peniaze tu. Vyskáčeme vpravo a hneď vľavo a rebríkom hore. Dlhú chodbu vpravo preletí lukostrelec. Skôr než ho skolíme, ideme na skok do skrytých dverí obchodníka s brnením (čím viac sa blížime ku ohnivému drakovi, tým viac obchodníkov skrýva brány svojich obchodíkov pred nebezpečím). Lepšie brnenie úspešnejšie odoláva úderom súperov, to dobre vieme a kupujeme. Prekonáme lukostrelca, popreskakujeme cez bežiaci pás, precupitáme po hradbách a na konci vpravo, v malej komnate za okovanými dvermi, si hopsá Červený rytier. Sekneme ho po nechránených nožičkách v momente, keď sa priblíži a padá z výskoku. Párkrát uvedený postup opakujeme, až sa zbavíme neželanej prítomnosti rytiera – zbrojnoša, zozbierame obsah jeho mešca a opustíme zámok.

4. dobrodružstvo – Mesto Baraboro

Do mesta Baraboro vedie systém mostíkov nad modrou vodou. Voda nie je hlboká a teda ani nebezpečná a môžeme sa pokojne brodiť smerom vľavo. Ale lepšie je skákať vo výške po mostíkoch. Takmer na každom je totiž nejaká minca, či mešec, i keď ich občas strážia zubaté ryby. Dobrý nápad je zničiť kraba na ostrovčeku. Určite čosi skrýva. Môžu to byť blesky, rukavica, alebo čokoľvek iné, potrebné do boja.

Po malej púti vľavo voda končí a tyčia sa domy Barabora. Život tu znepríjemňujú potkany a sú dosť životaschopné. Bojuje sa proti ním tak, že po zasiahnutí mečom prebehneme rýchlo za chrbát ochromeného potkana a otočíme sa. Potkan sa preberie z ustrnutia a blíži sa rýchlo z druhej strany. Takto ho trikrát placneme a je po ňom. Netreba sa vyhnúť krčme na prízemí. Dozvieme sa, že Katka býva priamo nad krčmou. Hurá – po rebríku hore, zabiť potkana a vojdime ku Katke – dvere však nie sú na poschodí vidieť, preto zaklopeme len tak na stenu. Katka sa ohromne poteší a daruje nám zázračnú píšťalku, s ktorou máme navštíviť ostrov Pororo. Od Katky povedú naše kroky vľavo ponad vodu, popri krabovi na vysokom ostrove. Za ostrovom skočíme do vĺn a ponoríme sa do sveta pod hladinou. Padáme vľavo a podľa potreby si v obchode dokúpime zbrane. Východ z mokrej chodby je vpravo prehradený rybami a malou chobotnicou. Chobotnica je malá a vrtká, ale pokúsme sa ju rozsekať, lebo nás isto neminie odmena. Opustíme hlbiny a poďme von. Vpravo je dom a kto je v ňom? Je to malý Červený rytier a porátame sa s ním rovnako ako s jeho predchodcom z minulého zámku. Kľúčik poslúži a otvorí nám bránou vľavo cestu do púšte..

5.dobrodružstvo – Púšť Mam

Je to fakt trochu netradičné, ale púšť začína peknou alejou urastených stromov. Pri prvom strome sa skrývajú mince, ktoré môžeme utratiť v blízkom hostinci. Pokračujeme vľavo na koniec aleje, i napriek snahe troch lukostrelcov-goblinov. Cestou občas poskočíme – pod stromom je totiž ukrytý mešec. Ocitneme sa pred studňou, na ktorej sa vyhrieva klbko hadov. Vyčistíme si cez hady cestu a – očakávanie sa splnilo – spadneme do studne. Studňa má nielen hrboľatý reliéf, ale je obývaná netopiermi a odpornými plazivými duchmi. Opatrne ich preskakujeme až kým nenarazíme na jednej vyvýšenine vpravo na tajné dvere označené blikajúcim otáznikom. Môžeme vojsť a rukolapne sa presvedčiť o nadšení obrovského king – konga z našej návštevy. Od radosti bude poskakovať po celej miestnosti a rozhadzovať skaly hlava nehlava. Párkrát ho pošteklíme mečom, najlepšie vtedy, keď je pritlačený ku kraju miestnosti a nemá kam uskočiť. Tak získame účinný „veľký" meč. Opustíme tieto „pohostinné" priestory a pohneme sa vpravo k domčeku. Na streche opäť poteší meštek peňazí. V domčeku si podľa potreby, lepšie povedané podľa finančných možností, kúpime pomerne špičkové brnenie, i keď za primeranú cenu 360 dukátov. Brnenie však vždy stojí za to! Je to jedna z najhodnotnejších pomôcok. Obrnení a vyzbrojení dobrým mečom vyhopsáme na predposledný schod vpravo. Netopier nad nami sa znesie najprv šikmo vľavo a druhýkrát kolmo dole. Vtedy ho z predposledného schodu ľahko zotneme a vykročíme von zo studne. Je to malá záhada, pretože sa dozvieme, že sme zo studne vystúpili na svetlo božie rovno do

spomínanej púšte Mam. V miestnom hostinci blízkosť púšte zdvihla ceny piva na neuveriteľných 28 zlatiek. Je to hrozne veľa, ale keď vypijeme dve za sebou, dozvieme sa od krčmára dve dôležité veci. Po prvé, jeho sestra Betty pracuje v bare v podzemí a po druhé nám priateľský krčmár strčí do ruky lístok (sme predsa dobre platiaci a spoľahliví zákazníci), ktorý máme Betty doručiť. Podkutí vedomosťami a vybavení sprievodným listom, vyrazíme vpravo do púšte. Narazíme na kaktusy a lukostrelcov, no hrdinsky pokračujeme... keď tu zrazu... zem sa prebrí a my sme zavretí v kobke. A nie sme sami, spoločnosť nám robia biele netopiere, strážiace zlatý kľúčik. Opatrne našľapujeme vpravo. Vyprovokujeme netopiera, ten strmhlav zletí dole. Okamžite zastaneme a sekneme. A je po netopierovi. Takto ich rad za radom zlikvidujeme. Posledného netopiera vľavo dostaneme tak, že skočíme do ľavého rohu kobky. Netopier sa bude spúšťať hore dolu a v príhodný okamih ho dorazíme. Netopiere musíme všetky zabiť, aby sa objavili pohyblivé plošinky. Po nich vyskáčeme hore von z kobky. Tvárime sa, akoby sa nič nestalo a smerujeme vpravo ku pyramíde. Ešte posledný lukostrelec nám skríži cestu, predtým, než kľúčikom otvoríme vchod do pyramídy.

6. dobrodružstvo – Sfinxova pyramída

Návštevy v pyramíde neočakávali, preto podlahu vydláždili fakírskym kobercom z vražedných hrotov. Tak sa snažíme skákať po vyvýšených plošinkách smerom vpravo. Dvakrát narazíme na väčšie plošiny, strážené lietajúcou smrtkou. Smrtku zabijeme dvoma údermi mečom. Preto ju najprv prilákajme až ku nám nad plošinu a až nad plošinou využime ostrosť meča. Zo smrtky ostane mešec s 30-40 dukátmi. Na konci tejto chodby vpravo sú prepadávajúce sa plošiny, na ktorých sa nesmieme zastaviť ani na chvíľku. Stále bežíme vpravo a vyskáčeme po nich vpravo hore. Ocitneme sa na poschodí vľavo. Rozdrvíme malé kobry, preskočíme jamu vpravo a zabijeme aj plaziaceho sa hada. Pri ňom vľavo postojíme a dostaneme zopár mešcov s okrúhlymi sumami. Ak sme takto vybrakovali celé poschodie, skočíme dole (keď treba, využijeme služby ozdravovne úplne vpravo na plošine). Vľavo dole máme obchod s brnením (za neviditeľnými dverami), kde dostať fantastické legendárne brnenie za 540, ale len v prípade, že už máme brnenie za 360. Na tomto poschodí už nič zaujímavé nie je, a teda skočíme do jamy vľavo. Ocitneme sa opäť na poschodí. Ideme vľavo a zoskočíme doľava na plošinu s dverami. Vstúpime a privíta nás barmanka Betty. Vďačne poďakuje za dopis od Jacka a po dvoch pivách nám prezradí zdanlivo bezvýznamnú klebetu. Napríklad: „včera nám ktosi ukradol sliepku", alebo „Sfinx má zvláštne okuliare (3D okuliare na 3D hry pre Segu) a pod. O chvíľu sa nám klebeta bude zdať viac než užitočná. Z Betkinho baru prejdeme doprava, rozsekáme neforemného ropáka ležiaceho v ceste a zabijeme aj pár neprítulných potkanov. Úplne vpravo na vyššej plošine sú dvere s emblémom. Drzo vrazíme dnu. Osloví nás tunajší obyvateľ – sfinga Sfinx spriaznená so zlým drakom. „Ha ha ha...ak mi neodpovieš na moju otázku, zničím ťa..." hovorí sfinga. Tu je otázka: „Čo som mala včera na večeru?" (vo veci je ukradnuté kura), prípadne „Čo som sa hrala včera celý deň" (3D okuliare sú dobré pre Afterburner) atď. Ak odpoveď uhádneme – sfinga sa rozpučí, ak nie, tak je zle. Musíme behať zľava doprava a sekať a sekať, Sfinx sa zvykne tesne pred úderom meča rozplynúť a zjaviť na odľahlom konci miestnosti. Záleží od kvality našich topánok, či budeme dosť rýchli...

7. dobrodružstvo – Ostrov Pororo

Prívetivé stromoradie vedie smerom vpravo, a pobehujú tu potkany. Malé domčeky skrývajú predajne so všakovakými tovarmi, brneniami, ba je tu aj pohostinstvo a ozdravovňa. Našej pozornosti neujde smrtka v predposlednom domci, obklopená lietajúcimi duchmi. Mečom odháňame duchov a rozotneme smrtku. Zostane z nej meč – Excalibur (s ním to bude paráda). Na konci stromoradia nám sloník poradí ísť na západ a výťahom hore, ak sa chceme dostať na južný ostrov Pororo. Poslúchneme slona, kúsok sa vrátime a vyvezieme hore. Po obličkách popreskakujeme úplne doprava, zozbierame všetky odmeny a padneme rovno na pevnú zem. Brána k východu je pred našimi očami vo veži, bolo by však chybou unáhliť sa. Ideme do dverí vpravo a zmeráme si sily s rytierom. Dostaneme (po úspešnom zápase) plno mešcov a kľúčik. Už by sme mohli odísť, keby nás nelákal vysoký ostrov úplne vpravo na konci plytkého jazera. Rebríkom sa vyšplháme na vrchol ostrovnej veže a zapískame na píšťalke. Ozvena spôsobí, že sa zrúti magická stena vpravo a my sa dostaneme cez jazero až ku ostrovnému zámku vpravo. Vstúpime dnu a chodbou ideme vľavo. Odoženieme lietajúcich duchov a prídeme ku miestnosti so zbrojnošom. Zotneme zbrojnošovi hlavu a vojdeme do dverí v strede miestnosti. Starý cap nám porozpráva, čo to o bojovej stratégii proti drakovi (hlavne sa nevzdávať) a poradí nám navštíviť starého úhora pod vodnou hladinou. Vypočujeme si úctivo rady starších a opustíme ľavou chodbou starý zámok. Vodou sa prebrodíme naspäť vľavo a opäť si zašermujeme s rytierom, ktorý nám už raz dal kľúčik. Tentokrát od neho získame nielen mešec, ale i veľké srdce. Doplníme si tak energiu na maximum a bránkou vľavo vo veži opustíme ostrov Pororo.

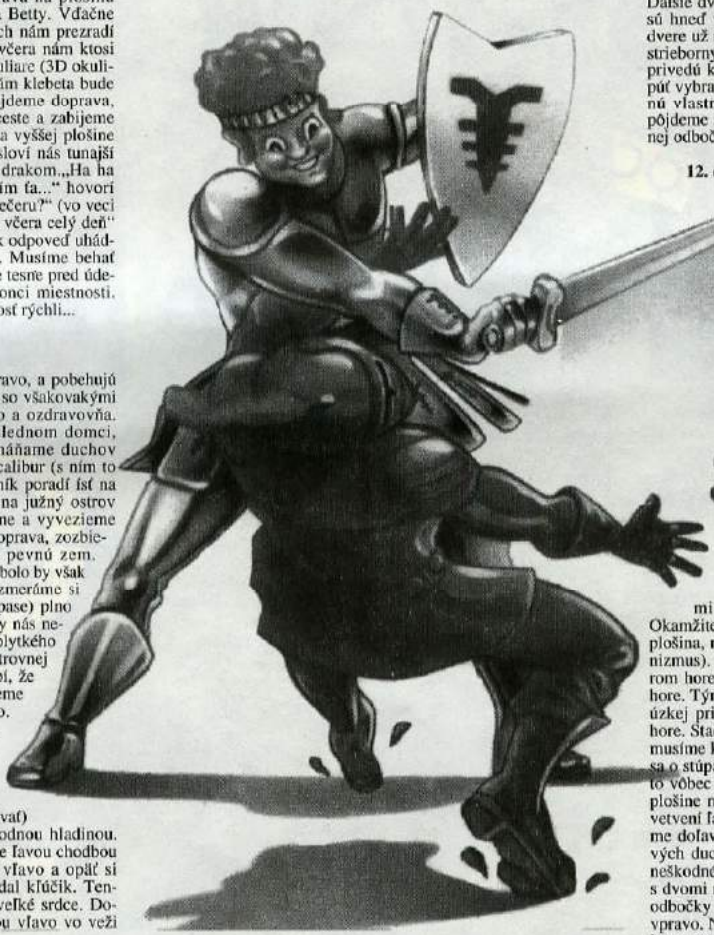
8. dobrodružstvo – Dedina Cacti

Chvíľu nás povedie chodba vpravo a zrazu sa rozdvojí. V žiadnom prípade nesmieme spadnúť dole do jamy, ale musíme pokračovať vpravo. Druhý potkan v chodbe vpravo je poslednou prekážkou a my sa dostaneme von, do dediny. Pred dedinou je ešte kúsok púšte a celá osada je zamorená poletujúcimi duchmi. V prvom domčeku navštívime hostinec na poschodí, nesmú nás odradiť rozbité dvere. Hostinský nám vysvetlí, že celú dedinu zničil a zamoril zlý čarodejník. Ideme preto do druhej budovy, rebríkom na poschodie a zaklopeme na okienko (nie na dvere!). Za okienkom sa skrýva obydlie zlého čarodeja. Premôžeme ho mečom a získame deväť bleskov. Opustíme dedinu a po krátkej chôdzi vstúpime do jaskyne vpravo. Jaskyňa sa začína pasážou s plazivými duchmi, vedúcou doprava. Neskôr vpravo nám skríži cestu jedovaté jazero, nad ktorým sa kľukatí reťaz plošiniek. Okrem lietajúcich smrtiek sú na najširšej plošinke skryté dvere (podobne ako to bolo na začiatku v 2. dobrodružstve). Na dvere musíme zaklopať, i keď tu sídli zlostná medúza s hadími vlasami. Bránime sa pred hadmi, ktoré medúza rozhadzuje a zatíname do medúzy mečom. Po pár ranách medúzu rozpučíme a dostaneme kľúčik. Ideme stále vpravo, ponad druhé smrtiace jazierko. Na pravom brehu je obchod s brnením a východ z jaskyne, zamknutý kľúčikom.

9. dobrodružstvo – Plávajúce mesto Tonnovia

Mesto Tonnovia sa rozkladá na plošinkách nad vodou. Vyskočíme vpravo na prvú plošinu, kde je postavený obchod so štítmi. Na druhej plošine je krčma, kde sa dozvieme, že v podzemí má skrýšu nejaký netvor. Od krčmy vedie cesta vpravo na malý stupeň, z ktorého musíme skočiť na ďalšiu plošinu s hadom. Tesne pred dopadnutím musíme hada trafiť mečom, inak nás zhodí dole. Ak to zvládneme, ocitneme sa pred obchodom s brnením. Musíme si dobre zvážiť, či do obchodu vstúpime s úmyslom nakúpiť, pretože druhýkrát nás dnu už nepustia. Popreskakujeme po padajúcich plošinkách vpravo a zoskočíme ku lukostrelcovi na pravom brehu.

Zabijeme lukostrelca, pokračujeme doprava popri kaktusoch a vojdeme do jaskyne. Okamžite skočíme do jamy. Nevšímame si doterné potvory a padáme o päť podlaží dole. Keď sa dostaneme do takej hĺbky, kde je v strede obrazovky plošinka a pri nej sa po chvíľke zjaví malý vznášajúci sa duch, tak sme na dôležitom mieste. Ešte skôr, než nás duch zhodí do hĺbin, stojac na stupni, zaklopeme na stenu. Za stenou sa ocitneme zoči-voči kráľovi démonov. Je to taký sympatický mutant, okolo ktorého krúži niekoľko ohnivých gúľ. Keď sa ohnivé gule od démona dostatočne vzdialia, priblížime sa a zatíname doň mečom. Zabijeme ho a získame legendárny meč, ktorý má špičkové bojové parametre. Potom padneme až na dno priepasti a opustíme ju východom vpravo. Na záver tohto dobrodružstva prekonáme zopár vodných priekop popreskakovaním po padajúcich mostíkoch. Ak náhodou spadneme do hĺbokej vody, vylezieme z vody vľavo, kde je plytčina. Na pravom brehu za všetkými priekopami sa týči do výšky veža. Bránička do veže nám sprístupní kontakt s mega goblinom. Ak nemáme drahý štít, tak nás strely goblina budú značne ničiť. Musíme ho preto čím skôr poraziť a získať jeho kľúčik. Pokračujeme vpravo a s kľúčikom sa nám otvorí brána krásneho ľadového zámku.



10. dobrodružstvo – Ľadový zámok

Ľadový zámok začína chodbou vedúcou vľavo. Na strope visia ľadové cencúle a zo zeme vytŕčajú piliny, po ktorých skáčeme vľavo. Nesmieme padnúť do smrteľne mrazivej vody. Dostaneme sa na prvý väčší kus zeme a zabrúsime si meč na poletujúcej smrtke. Pokračujeme vľavo a natrafíme na širšie stupienky, nad ktorými patrolujú biele netopiere. Vždy, keď letíme pri skoku z jedného stupňa na druhý, striehneme, či sa netopier nespustí k nám v ústrety. Ak áno, okamžite, ešte počas letu, udrieme mečom. Na každom zo širších stupňov si overíme, či sa tu neukrývajú dvere do obchodu a skúsime preto zaklopať na stenu. To isté platí aj pre stupne strážené malými kobrami. Posledný úsek prvej chodby ľadového zámku strážia lietajúce ryby. Tie zdoláme tak, že sa postavíme na okraj stupňa a pri prelete ryby vo výške čepele meča udrieme. Ak trafíme, poskočíme o stupeň vľavo a postup opakujeme. Druhá chodba sa podobá na nerozoznanie na prvú, len v úvode sú dve smrtky a na prvej ľavej pevnine je krab. Za krabom je ešte pár úzkych pilónov a stupne s chobotničkou a kobrou. Tu je ukrytý obchod so štítmi. Chodba zakrátko končí a ostáva nám len vstúpiť do dverí s emblémom smrti, nad ktorými poletuje osamelá smrtka. Posledný súper je veľký snežný kingkong. Porazíme ho jednoducho mečom (ani tornáda víriace vzduch pri zemi, nie sú na zahodenie) a získame zopár tučných mešcov ako i voľný priechod do nového dobrodružstva.

11. dobrodružstvo – Podmorské kráľovstvo Catfish

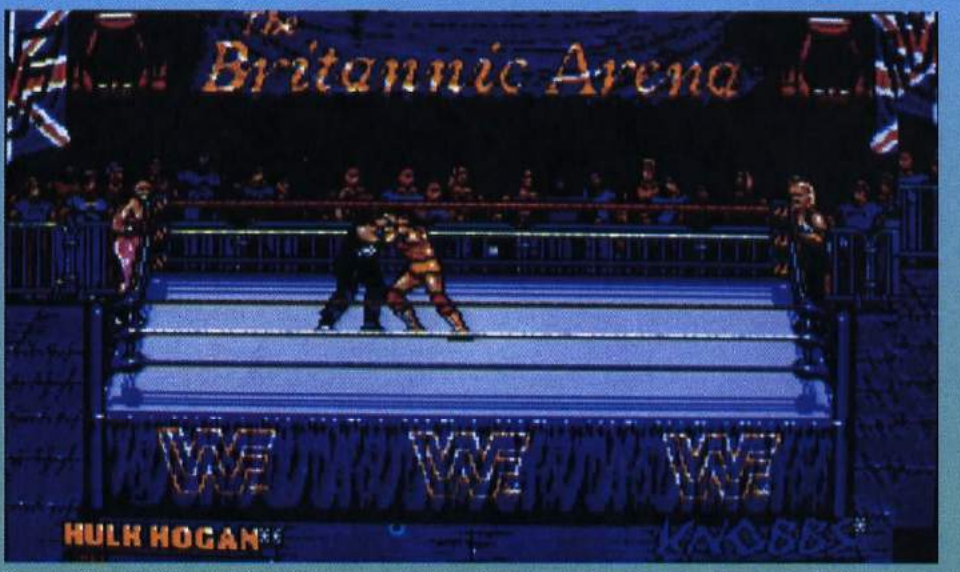
Skôr, než sa ponoríme do hĺbokej modrej vody, zdoláme dve chobotnice. Netreba snáď pripomínať, že chobotnica je na zemi nezraniteľná a musíme ju trafiť mečom kúsok nad zemou. Za chobotnicami prebrodíme plytké jazierko a prídeme ku ostrovnej krčme. Pred dverami krčmy poskakuje potkan a na streche sú dva ropáky. Kto potrebuje doplniť sily, navštívi pohostinstvo a dozvie sa od výčapníka, že pod hladinou sa skrýva niekde priateľ, no nie je to človek ani pozemský živočích. Posilnení sa odvezieme premávajúcou plošinou na ostrov s palmou vpravo. Presne pri kmeni palmy sa pri výskoku objaví srdiečko. Za ostrovom je nečakane hlboká voda. Skočíme a padáme čo najviac doľava. Padneme pred dvere obchodu a vstúpime. Nie je podstatné, či si niečo kúpime, ale do obchodu musíme vstúpiť ešte aj druhýkrát. Namiesto znudeného obchodníka sa tu stretneme zo starým úhorom. Ten ocení našu udatnosť a odmení nás emblémom. Prezradí nám aj to, že draka nájdeme v zámku monštier. Preto nelenime a brodíme sa hlbinou doprava. Zdoláme dve štvorčlenné skupiny chobotníc a ocitneme sa v chodbe s plazivými duchmi. Preskakujeme ich a bežíme doprava. Prebehneme nad žeravou lávou po stupňoch, okolo ktorých poletujú smrtky a na konci chodby vpravo skočíme do jazera s lávou. Preboríme sa a padáme do priepasti. Počas pádu sledujeme, koľko obrazoviek sme už padli do hĺbky. V piatej obrazovke sa nachádza v strede stupeň a dole vľavo výbežok steny. Povyskakujeme na ňom a získame mešec dukátov. Dno priepasti opustíme východom vpravo a zjavíme sa na dohľad zámku monštier. Pred zámkom tróni odpudzujúca skulptúra dračej hlavy a tabuľka s varovaním. Komu je život milý, nech berie nohy na plecia a uteká čo najďalej. Ale my nie sme strachopudi a ideme chrabro v ústrety nebezpečiu doprava. Zámok je čo by kameňom dohodil. Prvá brána skrýva vchod do hostinca. Pár slov krčmára odhalí tajomstvo červeného rubínu. Ten má vraj magickú silu a oslabí zlého draka. Zdoláme skackajúceho rytiera a zaklopeme na stenu hneď vedľa krčmy. Je to posledná možnosť kúpiť si dobré brnenie. Ďalšie dvere patria zdravotníčke. Stráži ich druhý rytier. Opäť sú hneď vedľa skryté dvere ku obuvníkovi. Tretie viditeľné dvere už nevedú k ničomu príjemnému, ale kľúčik bez boja so striebornym rytierom nedostaneme. Predposledné dvierka nás privedú k poslednej pomoci. Za emblém si môžeme na ďalšiu púť vybrať buď rubín alebo zvonček. Zvonček má taký čarodejnú vlastnosť, že vie rozlíšiť správnu cestu bludiskom. Ak pôjdeme správnym smerom – cinkne, ak mierime do nesprávnej odbočky, nezazvoní.

12. dobrodružstvo – Bludisko bez konca

Dajme si na smer chôdze veľký pozor. Zaváhanie a vykročenie zlým smerom vedie ku blúdeniu spleťou chodieb a oberá nás o drahocenný čas. Preto majme tesne pred stretnutím s dračiskom oči na stopkách! Dlhú chodbu vpravo strážia dve smrtky a tri plazivé hady. Keď sa chodba rozdvojí, vyberieme si odbočku vpravo dole. Pokračujeme vpravo cez dvoch lukostrelcov a jedného rytiera doprava. Preskočíme dve kobry a na rázcestí skočíme do priepasti dole. Padáme rozdvojkou vpravo a na dne bežíme dlhou chodbou stráženou poletujúcimi duchmi doľava. Skočíme do prvej jamy dole. Pri páde musíme dopadnúť na podlahu prvej odbočky doprava a pokračovať ku ďalšej priepasti vpravo. Zase skočíme dole a padneme do prvej chodby vedúcej vpravo. Ideme doprava cez rytiera a troch lukostrelcov. Pri treťom lukostrelcovi je veľký, široký výťah. Vyvezieme sa o obrazovku hore. Ocitneme sa v úzkej chodbe s dvomi plošinami. Stojíme na nižšej a tá sa začne ponárať dole. Okamžite sa otočíme ku tej vyššej a preskočíme na ňu. Nová plošina, na ktorej stojíme, sa začne ponárať (prefíkaný mechanizmus). Našťastie stará plošina sa odľahčila a vznáša sa smerom hore. Akurát na ňu stihneme preskočiť a sme zase o kus hore. Týmto preskakovacím spôsobom vystúpime až na vrchol úzkej priepasti. Nevšímame si žiadne odbočky, stúpame len hore. Stačí jeden nevydarený pohyb a padneme dole. Potom sa musíme kúsok vrátiť, opäť prejsť jeden úsek bludiska a pokúsiť sa o stúpanie zas a zas. Povedzme, že sme až na vrchole (i keď to vôbec nie je také jednoduché ako sa to povie) a stojíme na plošine nad priepasťou. Vydajme sa teraz doľava a pri prvom vetvení ľavou cestou dole. Prejdeme ku potkanovi a pokračujeme doľava. Potkany stretneme čoskoro ešte dva, dvoch plazivých duchov a jednu smrtku. Východ vľavo križujú ešte dva neškodné hady. Pár rýchlych krokov doľava a je tu rázcestie s dvomi ropákmi. Skočíme do priepasti dole, padáme do prvej odbočky vpravo, opäť do priepasti dole a do druhej odbočky vpravo. Na chodbe tiahnucej sa vpravo lozia tri kraby. Za priekopou so smrtkou a plazivým duchom sa plazí aj štvrtý krab. Priepasti sme si naozaj veľmi obľúbili a táto posledná nás zláka tiež. Tentoraz skúsime dopadnúť rovno na dno a pokračovať doľava. Ani poletujúci duchovia, ani striežiaci lukostrelci nám nezabránia v ceste doľava. Za posledným rytierom a malou kobrou sa chodba definitívne zmení. Zvláštne dlaždice zdobia príchodovú cestu ku dverám s emblémom smrtky. Otvoríme a sme tu! Drak už radostne juchá a skáče, pričom nás priateľsky častuje hrejivými plameňmi z jeho papule. Ak máme rubín, zablysne sa mu v očiach a po chvíli sa rozpadne na prach..ale iba na chvíľu..hneď sa objaví drakove druhé prevtelenie. Ak nám zostali nejaké blesky, tak tu nájdu plné využitie. No ak ostane iba meč, tak sa ešte trochu potrápime. Hlavne musíme útočiť na dračiu hlavu, inde je drak nezraniteľný. Po sérii zásahov do hlavy porazíme aj druhého draka.

Krajina Monsterland je zachránená! A hľa, drak bol vlastne ukrutný bezcitný robot z inej planéty! Konečne zavládne pokoj a mier. No treba byť v strehu a na pozore pred novými nepriateľmi. Ale to už je iné rozprávanie. Dovidenia v hre Wonderboy III.





WWF EUROPEAN RAMPAGE TOUR

Hra WWF Wrestlemania (BIT 7/92) zožala pomerne veľký úspech a preto netrvalo dlho a firma OCEAN prišla s jej druhým voľným pokračovaním s názvom WWF European Rampage Tour (ďalej WWF 1 a WWF 2). Pretože v recenzii na hru WWF 1 sme sa len okrajovo zmienili o tom, čo je to vlastne wrestling, pokúsim sa napraviť tento nedostatok teraz. Wrestling je veľmi ťažko definovateľný zápasnícky šport, ktorý si môžete predstaviť ako niečo medzi boxom, kick-boxom, zápasom vo voľnom štýle a divadlom. Jeho pointa spočíva v skutočnosti, že jeden zápasník si môže k druhému dovoliť takmer všetko. Sú dovolené údery rukou, kopance, údery hlavou do súperovho žalúdka, podtŕhanie nôh, ba čo viac, za „neférové" sa nepovažujú ani údery pod pás, odzadu, ani dorážanie súpera ležiaceho na zemi sériou kopancov do celého tela. A čo je asi najväčším rozdielom oproti klasickým zápasníckym športom, je fakt, že wrestleri môžu na vymedzený čas dokonca opustiť ring, v ktorom sa zápas odohráva a biť sa mimo neho, pričom môžu dokonca používať na ovalenie súpera rôzne predmety, ktoré tu nájdu (stôl, stolička a pod.). Teraz si iste pomyslíte, že na konci každého zápasu sa musí minimálne jeden z preborníkov dostať do veľmi kritického stavu a skončiť v nemocnici. Opak je však pravdou. Len málokedy sa stáva, že je niektorý zo zápasníkov vážnejšie zranený. Je to preto, lebo ako som už spomenul, wrestling je hlavne a predovšetkým veľká show a divadlo. K tejto show patria aj výstižné prezývky jednotlivých šampiónov a tímov (LÉGIA SKAZY, PRÍRODNÁ POHROMA, ODPORNÍ CHLAPCI) ako aj ich špeciálne oblečenia, ktoré sú častokrát veľmi bizardné a pripomínajú skutočne skôr divadelné kostýmy. Avšak nielen v tomto sa wrestling ponáša na divadlo. Aj keď väčšina úderov, kopancov a pádov na zem vyzerá veľmi nebezpečne, v skutočnosti je všetko naaranžované tak, aby naozaj nebezpečne iba vyzerali. V ringu je všetko vyrátané tak, aby údery a pády pôsobili efektne a hlavne narobili veľa hluku, ale aby pritom nebolo ohrozené zdravie preborníkov. A z čoho budete asi prekvapení najviac, o víťazovi väčšiny zápasov je už dopredu rozhodnuté, pričom platí jednoduché pravidlo, že vyhráva kladný hrdina a prehráva záporný. A ako poznáte, ktorý hrdina je kladný a ktorý záporný? To je otázka pre malé dieťa! Kladný hrdina je predsa AMERIČAN alebo ANGLIČAN, ktorý je väčšinou celý oblečený v národných farbách a pôsobí dojmom dobromyseľného a čestného siláka. Záporný hrdina je už trochu tvrdší oriešok. V minulosti ním bol totiž najčastejšie RUS, POLIAK alebo iný komunista s výrazným symbolom kosáka a kladiva na prsiach. V súčasnosti, keď je komunistických štátov čoraz menej a komunisti vymierajú ako medvede v TANAPe, sa výber trochu zúžil. Ešte stále však ostávajú na výber ČÍNAN a KUBANEC. Okrem príslušnosti k tejto pochybnej ideológii majú záporní hrdinovia zlý výraz v tvári, používajú zákerné hmaty, no jednoducho sú to na prvý pohľad „kriváci". Aký už môže byť požitok zo zápasu, o výsledku ktorého všetci dopredu vedia ? – to je otázka, ktorá vás teraz iste napadne. Lenže pozor, ako som už dvakrát zdôraznil, všetko je to jedno veľké divadlo, a to divadlo dokonalé. To znamená, že pri každom zápase sa dej vyvíja úplne inak a používajú sa rôzne improvizácie, takže neskúseného diváka vôbec nenapadne, že to všetko je vlastne obrovský humbug. Wrestling je, ako ste sa už iste dovtípili, obľúbený hlavne v anglo-amerických krajinách. Medzičasom vzikla dokonca federácia združujúca wrestlingové kluby z celého sveta. Volá sa World Wrestling Federation z čoho pochádza aj skratka WWF v názve oboch pokračovaní tejto hry.

Hra WWF 2 sa na prvý pohľad veľmi podobá na WWF 1, je tu však niekoľko rozdielov. Či znamenajú posun k lepšiemu alebo horšiemu, posúďte sami. Prvá vec, ktorá mi ihneď padla do oka, je fakt, že zápasníci v WWF 2 sú asi o polovicu menší ako v WWF 1. Súčasne sú však jednotlivé hmaty podstatne lepšie rozanimované a najpodstatnejšie je, že k asi desiatim hmatom a úderom z WWF 1, pribudlo najmenej ďalších desať. To znamená, že teraz už šampióni ovládaní joystickom, môžu používať takmer všetky zápasnícke ťahy, ako ich skutočné živé predlohy.

Na začiatku hry si treba vybrať dvojicu svojich favoritov. Na výber sú šampióni HULK HOGAN, MACHO MAN RANDY SAVAGE, BRET HITMAN HART a ULTIMATE WARRIOR. (O tom, že tento šport nie je pre „tintítka", svedčia miery uvedené pri jednotlivých zápasníkoch. Sú to údaje skutočných zápasníkov v stopách, palcoch a líbrách. Pre vašu predstavu: po prerátaní na tuzemské jednotky zistíte, že priemerný wrestler meria okolo 185 cm a váži asi 94 kg, pričom Hulk Hogan meria až 203 cm a váži 113 kg). Po výbere vášho tímu máte možnosť zvoliť si hru pre jedného hráča, pre dvoch hráčov alebo tréning (ten pre začiatok vrelo odporúčam). Nakoniec sa dozviete, proti ktorej dvojici váš tím nastúpi a zápas môže začať. Hrá sa na tri víťazné kolá, pričom hráč ovláda vždy len jedného zápasníka zo svojej dvojice. Ak je tento už príliš dotlčený, môže ho vystriedať jeho partner, ktorý zatiaľ čaká v kúte ringu za povrazmi. V prípade, že nad protivníkmi zvíťazíte, postupujete do ďalšieho kola, kde na vás už čaká nová dvojica wrestlerov...

– luis –



OCEAN





HULK HOGAN
VÝŠKA: 6' 8"
VÁHA: 303 LIBIER
PÔVOD: VENICE BEACH, CALIFORNIA



MACHO MAN RANDY SAVAGE
VÝŠKA: 6' 2"
VÁHA: 245 LIBIER
PÔVOD: SARASOTA, FLORIDA



BRET HITMAN HART
VÝŠKA: 6' 0"
VÁHA: 234 LIBIER
PÔVOD: CALGARY, CANADA



ULTIMATE WARRIOR
VÝŠKA: 6' 2"
VÁHA: 275 LIBIER
PÔVOD: NEZNÁMY

AMIGA
ATARI ST
COMMODORE 64
PC AT 286-586





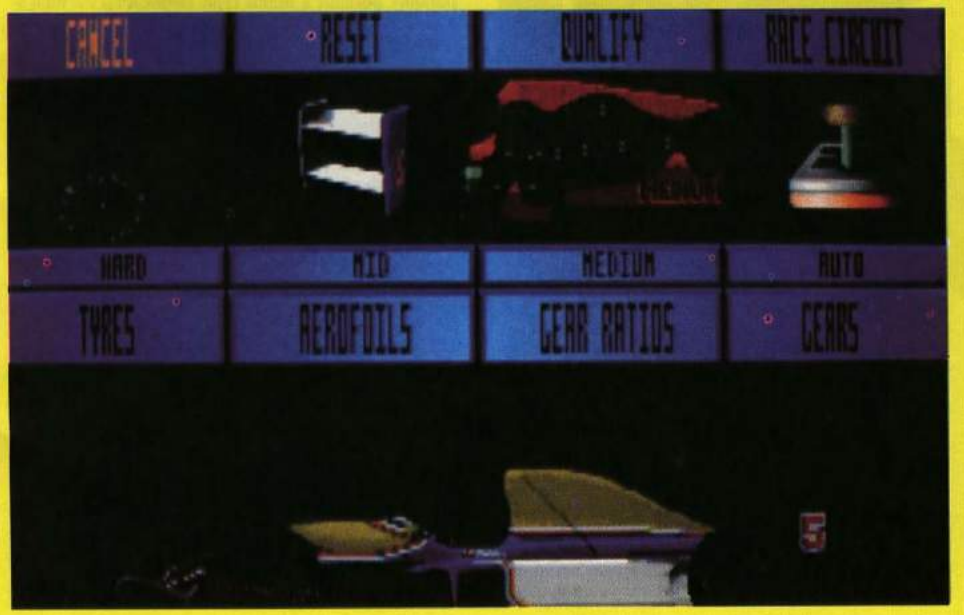
Veľká cena Formule 1 je nesporne najpopulárnejšou automobilovou súťažou na svete. Sledujú ju milióny divákov na celom svete. No najviac sa o tieto preteky zaujímajú ľudia z tých štátov, ktoré majú v pretekoch svojich jazdcov. V minulej sezóne zvíťazil suverénnym spôsobom angličan NIGEL MANSELL, čo mu prinieslo doma obrovskú popularitu. Túto skutočnosť sa rozhodla využiť firma GREMLIN, ktorá vo veľmi krátkom čase po skončení sezóny, uviedla na trh hru NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP. Z komerčného hľadiska to bol vynikajúci ťah. Je však táto hra hodnotná aj ako počítačová hra? Pravdu povediac, nemám z nej dojem vynikajúcej hry, ide skôr o priemer. No určité vlastnosti má solídne spracované, preto hru treba popísať podrobnejšie. Po nahratí (resp. nainštalovaní) hry do počítača a spustení, nás hneď zaujme veľmi dobrá hudba, ktorá je však v poslednom čase v každej hre od Gremlinu. Spomeňme si napríklad na vynikajúce hudby Keva Batesmana v hrách HERO QUEST a SWITCHBLADE na ZX Spectre, alebo výborne prevedené hudby v ZOOL na Amige a IBM PC. Keď však sadneme do monopostu F1 a vyjdeme z boxov na trať, po pár zákrutách je jasné, že ide o veľmi ľahkú hru pre všetky vekové kategórie, vrátane tých najmenších. Formula je maličká, z riadiaceho panelu sa zobrazuje iba volant. Keď ideme na plný plyn, dosiahneme neskutočnú rýchlosť 374km/h. Ešte neskutočnejší je fakt, že v tejto rýchlosti sa dajú v pohode prechádzať zákruty bez toho, že by sme dostali šmyk. Mám dojem, že autorom išlo silou mocou o to, aby hráčovi dali pocit, že ide autom obrovskou rýchlosťou. Samozrejme, pri pretekoch je hra oveľa zaujímavejšia, ako pri kvalifikácii, pretože sú tu aj iné vozy, ktoré musíme predbiehať, ak chceme zvíťaziť. Najprv som bol prekvapený, že ostatné vozy sú podstatne pomalšie, ako náš WILLIAMS. Táto vec však skutočnosti zodpovedá, pretože Williamsy v posledných dvoch rokoch majú bezkonkurenčne najlepšie formule a najmä vďaka technickej dokonalosti získal Nigel Mansell vytúžený titul. Možnosti hry sú štandardné a prakticky rovnaké, ako v iných hrách podobného typu. To znamená, že si vyberáme typ vozu, pneumatiky podľa počasia, jednu jazdu alebo celé majstrovstvá, atď. Pre menej zručných vodičov nechýba možnosť jazdy s automatickou prevodovkou. Prevratnou novinkou je akurát možnosť zdokonalenia jazdy s Nigelom Mansellom. V tomto režime jazdíme skúšobné jazdy, pri ktorých nám animovaná tvár Nigela Mansella komentuje jazdu, upozorňuje na nedostatky a dáva rady, čo máme v ktorom momente robiť.



Nigel MANSELL'S je v podstate jednoduchý program, ktorý sa nápadne podobá na komerčné formule, ktoré možno vídať na videohrách SEGA. Z doteraz urobených programov sa najviac podobá na Super Monaco Grand Prix, ktoré však bolo podľa môjho názoru lepšie. Najlepšou formulou na 16-bitových počítačoch naďalej zostáva F1 GRAND PRIX od Microprose. Kto však fandí pretekárovi Mansellovi a kto chce vlastniť jednoduché a ľahko hrateľné preteky Formule 1, prípadne preniknúť do tajov stratégie šoférovania v pretekoch, tomu bude NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP plne vyhovovať.

-yves-

ZX SPECTRUM
DIDAKTIK
COMMODORE 64
ATARI ST
AMIGA
PC AT 286-586







..... 2039AD .. Kozmická loď zachytí tajomné signály vysielané z neznámej planéty. Centrálny mozog kozmickej lode ich dešifroval ako volanie o pomoc. Automaticky sa spustí rozmrazovací systém. Posádka sa vydá naproti zúfalému volaniu bezradných ľudí. Nový horor sa začína. Kozmonauti sa vydajú do útrob kozmickej základne, kde na nich číha veľa nebezpečia. Pevne držiac zbraň sa krok po kroku ponáhľajú na pomoc bezbranným uväznencom. Dôležitou pomôckou je aj radar reagujúci na teplo, ktorý bezpečne zachytí všetkých netvorov ešte skôr, než sa vrhnú na posádku. Opatrne otvárajú pancierové dvere, za ktorými sa skrýva neznáme nebezpečie. Zabezpečovacie systémy im tiež bránia v rýchlejšom napredovaní. Kozmonauti sú ozbrojení guľometom a štyrmi špeciálnymi zbraňami. Tieto štyri zbrane majú ďaleko väčšiu účinnosť ako guľomet, ale značne obmedzené strelivo. Prvé tri sa dajú zaradiť do skupiny „zbrane hromadného ničenia" a posledná zbraň slúži na zmrazenie nepriateľa. Po zmrazení nepriateľ znezhybnie a možno ho zneškodniť aj pomocou jednej strely z guľometu. Posádka postupuje dlhými chodbami vpred. Útokom štvorrukých votrelcov, ktorí hľadia na posádku svojimi troma veľkými očami, sa len s veľkou námahou bráni. Presila votrelcov núti kozmonautov použiť špeciálne zbrane. Obrovský štvorruký nepriatelia svojou dokonalosťou ďaleko prevyšujú človeka. Po odstrelení hlavy netvora sa na vás vrhne svojimi mohutnými trojprstými chápadlami a neľútostne do vás mláti. Na zničenie tohto netvora treba niekoľko desiatok striel z guľometu. Niektorým stačí odstreliť hlavu s ostrými zubiskami, ktorými útočia na posádku. Po neľútostnom boji sa konečne stretnú s civilizovanou dušou, ktorá zaďakuje za záchranu a pridá sa k posádke. Po podlahe sa rozlezú krvilačné pavúky nezvyčajnej veľkosti. Pavúky chvíľu neisto pobehujú po zemi, ale po chvíli sa bez zaváhania vrhnú na posádku a prisajú sa ku skafandrom. Postupne odsávajú kozmonautom krv. Obrovskí votrelci zoskakujú zo stropov a vyliezajú z dier v základni. Na stenách našťastie visia aj náboje do špeciálnych zbraní, ktoré posádka musí často použiť. Nájdu tu aj rôzne lieky, ktoré im doplnia stratenú energiu. Počas nekonečných bojov sa posádka rozšíri o nových päť zachránených členov. Útok votrelcov na posádku sa však stupňuje. Ostane niekto na živé??? Pokračujú ďalšie boje a desiatky nových a nových netvorov sa vrhajú na posádku. V chodbách hliadkuje netvor s ploskou hlavou a ešte väčšími tesákmi. Posádka sa však nesmie vzdať, pretože na jej záchranu je odkázaných niekoľko zúfalých ľudí v zajatí votrelcov. Ďalší štyria ľudia sú vytrhnutí z pazúrov netvorov. Na podlahe a na strope sú kde-tu prisaté neznáme objekty guľovitého tvaru, ktoré na posádku vypúšťajú nebezpečné guľovité tvory. Guľovité tvory poletujú po miestnosti a útočia na posádku svojou úzkou papuľou. Tvorov je tak veľa, že posádka z boja vyviazne s niekoľkými zraneniami. Postup sa zdá byť až nemožný, ale po veľkom úsilí sa im to predsa len podarí a posádka sa dostane k záchrannej kozmickej rakete. Tu však číha ďalšie nebezpečie. Zo zeme vyrastá veľké kožené vajce. Kozmonauti najprv pozorujú tento nezvyčajný útvar. Po chvíli sa však vajce roztvorí a vylezie z neho obrovská húsenica, ktorá na posádku útočí svojimi nebezpečnými tesákmi. Darmo po nej kozmonauti pália zo samopalov, obluda je proti ich slabým strelám odolná. Veliteľ teda zamieri ťažkou špeciálnou zbraňou, no netvor sa stihne v posledlnej chvíli uhnúť. Ale druhá strela ho už zasiahne. Húsenica s veľkým revom znehybnie, ale po chvíli začne opäť útočiť na posádku. Veliteľ ju však ďalšou strelou odrovná. Posádka teda nastúpi do záchranných modulov a nimi sa prepraví z kozmickej základne nehybne vysiacej nad planétou na zem. Všetky komunikácie so základňou sú prerušené. Záchranná čata teda prevzala velenie kozmickej rakety a vydala sa pátrať po ďalších uväznených ľuďoch. Malá raketa pristala v nehostinnej krajine na povrchu planéty, kde sa na posádku hrnú ďalšie a ďalšie netvory, ceriace svoje ostré tesáky. Opäť sa tu objaví nový druh netvora s dvoma mohutnými rukami a s veľkou syslovitou hlavou. Posádka postupuje po ohradenej ceste a po dlhých bojoch sa dostane k budove, ktorej vchod strážia dve kožené vajcia. Po chvíli z nich vylezú veľké húsenice, ktoré posádka rýchlo zničí, pretože teraz mieri do tela húsenice a nie do hlavy. Húsenice sa teda nestihnú vyhnúť ani jednej strele a o pár sekúnd už po okolí ležia len malé kúsočky ich tela. Kozmonauti vošli do veľkej základne, z ktorej netvory teraz riadia celú planétu. Len sa rýchlo dostať do riadiacej miestnosti. Zachránení „domorodci" teraz vedú ozbrojenú posádku k cieľu. Cestu však opäť zahatajú veľké netvory útočiace na posádku. K netvorom sa v niektorých chodbách pridajú už známe guľovité tvory. Po úspešnom prekonaní troch takýchto chodieb sa dostanú k dverám riadiacej miestnosti. Potom, čo vstúpia, sa na posádku vrhne obrovský netopier. Netopier sa pohybuje veľmi rýchlo, preto sa dá len ťažko zamerať. Posádka musí preto strieľať pred neho. Po niekoľkých strelách zo zbraní hromadného ničenia sa však ukáže, že úspešnosť zásahu je minimálna, a preto je posádka nútená použiť zmrazovač. Počet nábojov je však veľmi obmedzený, preto sa na túto úlohu môže podujať len najlepší strelec. Po zásahu a znehybnení nepriateľa začnú paľbu zo špeciálnych zbraní aj ostatní členovia posádky. Po niekoľkých zásahoch sa netopier rozletí na kúsky. Tu by sa mohlo zdať, že už skončili nekonečné boje posádky s votrelcami,





ale to vôbec nie je pravda. Kozmonauti totiž neprešli všetkými chodbami veľkej planetárnej základne a možno ešte niekto čaká na ich záchranu. Je teda ešte nejaký človek v útrobách základne? Posádka sa o tom ide hneď presvedčiť. A naozaj, po bojoch s ďalšími votrelcami sa jej podarí zachrániť nových sedem ľudí. Nebezpečenstvo, ktoré ich sprevádza je však omnoho väčšie ako doteraz. Na obrazovke začnú lietať obrovské osy, ktoré siahajú kozmonautom asi po pás. Osy chvíľu bojazlivo krúžia po chodbe, hľadiac pritom na kozmonautov svojimi tromi veľkými očami. Posádka usúdi, že tieto tvory sú neškodné, ale po chvíli krúženia sa zmutované osy vrhnú na posádku svojimi jedovatými žihadlami a kyselinovými guľkami. Posádka tento útok odrazí len po dlhých, neľútostnách bojoch a príde o niekoľko svojich členov. V ďalších chodbách si už dajú väčší pozor na tieto z pohľadu neškodné zvieratká. Kozmonauti opäť narazia na ľudské bytosti. Zachránení ľudia sa s radostnými pokrikmi blížia k posádke. Je ich asi sedem. Ale zrazu sa stane niečo nečakaného: niekoľkí z ľudí sa zmenia na netvorov a začnú útočiť na posádku. Kozmonauti rýchlo vytiahli zbrane a začali opatrne páliť po votrelcoch, aby nezasiahli ešte zdravých ľudí. Úspešne zdolajú aj túto prekážku a pokračujú v svojej ceste ďalej. Po bludení v chodbách základne kozmonauti narazia na veľkú prekážku, ktorou je obrovský zmutovaný človek, ktorý stratil všetky ľudské vlastnosti a útočí na svojich bývalých priateľov. Posádka musí premôcť svoje zábrany a začať rýchlo strieľať po tomto už nebezpečnom tvorovi, v opačnom prípade sa stane toto miesto ich hrobom. Po zneškodnení obrovského mutanta sa na posádku vrhne monumentálna trojoká osa. Je to matka zničených ôs, ktorá prišla pomstiť svojich poddaných. Na posádku útočí takým systémom ako jej poddaní, ale je oveľa odolnejšia voči ich strelám. Boj s ňou prinesie posádke ďalšie ťažké zranenia. Teraz už ostáva len vrátiť sa späť na kozmickú základňu. Kozmonauti sa preto rýchlo presunú k modulu, na ktorom sem prileteli. Ale tu ich čaká prekvapenie. Votrelci sa dostali už aj sem a spustili autodeštrukčný systém. Posádka musí najprv zničiť všetkých mutantov, ktorí to tu okupujú. Musí sa však poponáhľať, na čo ju upozorňujú aj výstražné znamenia na stenách signalizujúce nebezpečenstvo výbuchu. Je tu zobrazené aj odrátavanie času, do ktorého musí posádka zničiť netvorov. Po prekonaní aj tejto prekážky sa kozmonauti šťastne vrátia na kozmickú základňu a s ňou na materskú planétu Zem.

Tak máme za sebou príbeh, ktorý na nás čaká v podobe tejto hry. Pár základných slov k hre si teda povieme teraz. SPACE GUN sa zaraďuje medzi strieľačky s pohľadom pred seba. Dej hry sa odohráva v budúcnosti, pretože posádka je vyzbrojená v súčasnosti neznámymi zbraňami. Používa guľomet s veľkými rotujúcimi strelami, ktoré sú neobmedzené. Zbraň má však ukazovateľ sily, ktorý po dlhodobej paľbe rýchlo klesá. Na špeciálne zbrane si môžete prepínať pomocou klávey M. Opakovaným stlačením tejto klávesy sa kurzor nastaví na ďalšiu zbraň. Pri nastavovaní zbraní hra beží, preto odporúčam nastaviť zbraň skôr ako sa na obrazovke začne hemžiť množstvo netvorov. Strelivá sú umiestnené na stenách chodieb základne a sú označené blikajúcimi kontrolkami. Treba do nich strieľať a objavia sa nábojnice. Podľa farby nábojnice môžete zistť, o aký náboj ide. Strelivo ste však ešte nezobrali, treba preto do neho strieľať ešte raz. Mnohokrát vám samotní votrelci zabránia v získaní tejto cennej veci. Za blikajúcimi kontrolkami sa však neskrývajú len náboje, ale aj energia. Môžete nájsť dva druhy energie, a to energiu ktorá doplní ukazovateľ energie a energiu, ktorá vám zabezpečí chvíľkovú nesmrteľnosť. Pri nesmrteľnosti ukazovateľ energie bliká. Tento čas treba využiť na rýchle zničenie všetkých nepriateľských netvorov. Niektoré typy špeciálnych zbraní sú na blízky boj a iné zase na vzdialenejších nepriateľov. Počet nábojov je zobrazený pri každej zbrani zvlášť v ľavom dolnom rohu obrazovky. Navolenie špeciálnej zbrane sa prejaví ako zmena zameriavacieho kurzoru, ktorým pohybujete po obrazovke. Navolená zbraň je zvýraznená. Odporúčam špeciálne zbrane šetriť pre záverečné netvory a používať ich len v tom najnutnejšom okamihu /napríklad pri získavaní energie/. V každom leveli je úlohou zachrániť uväznených ľudí. V prvom leveli je ich 5, v druhom 4, v treťom 2, v štvrtom 6 a v piatom 7. Pozor, vo vyšších leveloch môžete odstreliť aj týchto ľudí, preto strieľajte veľmi opatrne. Po prejdení jedného levelu sa vám pridá jeden credit, ktorý obsahuje tri životy. Každý level je na čas, ktorý je však len preto, aby hráč nahral viac bodov. Čas sa teda môže i vynulovať a nič sa nestane, len na konci levelu sa vám nepridá TIME BONUS. Hra má vynikajúcu grafiku. Jednotlivé sprajty sú veľké a preto už pri troch nepriateľoch sa boj dosť zneprehľadní, čo znižuje aj hrateľnosť. V tejto hre budú mať úspech len „profesionálni hráči", ktorí si pofahky poradili s hrami typu OPERATION WOLF a OPERATION THUNDERBOLT. SPACE GUN je však oproti týmto hrám oveľa neprehľadnejšia, na posádku útočí oveľa viac nepriateľov, ktorí poriadne zastierajú výhľad. SPACE GUN vytvorila opäť firma OCEAN, čím nadväzuje na strieľačky, aj keď systém hry je o niečo inakší. Pohyb posádky po chodbách sa realizuje automaticky a vy ovládate len kurzor zameriavača zbrane, volíte typ zbraní a strieľate. Nápad tejto hry sa rozhodli autori čerpať zrejme z hororu Votrelec /nie som však častým návštevníkom videopožičovní, preto neviem, či existuje rovnomenný film/, čo potvrdzujú aj doplnkové texty. Dej SPACE GUN-u však modifikovali. Či už je predlohou SPACE GUN-u Votrelec, alebo iný film, spracovanie je skutočne na vysokej úrovni. Ako je však o tejto firme známe, aj táto hra je zatiaľ len vo verzii pre počítač Spectrum 128. Obrovské sprajty a vynikajúca grafika by sa určite do 48-čky a Didaktika nezmestili, preto si neviem predstaviť, ako by táto hra na takýchto počítačoch vyzerala. Autori využívajú aj zvukové možnosti 128-čky a v hre sa stretnete s tromi hudbami, ktoré by sa dali ohodnotiť dosť vysoko. Kvalita úvodnej hudby je asi priemerná, ale kvalita hudby pri GAME OVER je oveľa vyššia. A najlepšia hudba vás čaká pri prejdení tejto hry. Autori sa teda riadili heslom najlepšie na koniec, čím aspoň trocha zvýšili motiváciu na prejdenie tejto obtiažnej hry. Firma Ocean pustila túto hru do predaja v roku 1992. Či uspokojí vaše očakávania, to už nechám na vás.

TIPY A TRIKY NA COMMODORE 64

V nasledujúcich riadkoch Vám ukážeme niekoľko jednoduchých trikov, ktoré konečne prinútia Váš C64 pracovať rýchlejšie a nájdete tu niekoľko rád k profesionálnemu programovaniu.

2B or not 2B

Logická funkcia XOR (exkluzívne OR) sa žiaľ v BASIC 2.0 nenachádza. Obyčajne ju možno v Basicu nahradiť funkciou E=(NOT A AND B) OR (A AND NOT B)
Ak použijeme DeMorganove zákony (not(a and b)=(not a or not b), možno túto rovnicu skrátiť na E=NOT (A AND B) AND (A OR B) Týmto spôsobom potrebujete o jeden príkaz menej a v cykloch šetríte čas výpočtu. Pre tých, ktorí chcú túto rovnicu pochopiť hlbšie, ponúkame túto zmenu po krokoch:
E=(not A and B)or(A and not B)
E=not(not((not A and B)or(A and not B)))
E=not(not(not A and B)and not(A and not B)))
E=not((a or not B)and(not A or not B))
E=not((A and not B)or(A and B)or(not a and not B)or(B and not B)
E=not((A and B)or(not A and not B))
E=not(A and B)and not(not A and not B)
E=not(A and B)and(A or B)
Určite ste si uvedomili, že v takejto forme sú tieto rovnice dosť neprehľadné. Keď si ich však prepíšete s logickými symbolmi, určite sa v nich budete orientovať lepšie.

Príkaz DIM

Ak pomocou DIM zadávate rozsiahlejšie dátové polia, Vaše programy sú často pomalé. Jednoduchým pokusom si môžeme ukázať, ako možno tento čas skrátiť.

```
10 T1 = TI
20 DIM X(6000)
30 A=7:B=6:D=4:E=3:F=2:G=1:H=8
40 T2 = TI
50 PRINT(T2-T1)/60"sek."
```

Tento program beží na C64 asi 5 sekúnd. Ak zmeníte iba jeden riadok, ten istý program beží iba o zlomky sekúnd viac:

```
20 DIM A, B, C, D, E, F, G, H, X(6000)
```

Dôvod je jednoduchý: Pole premenných X leží v pamäti zásadne za normálnymi neidentifikovanými premennými. A ak v programe zadáte ďalšie premenné, musí C64 presunúť celú pamäť a počítať pozície nových polí.

CONT v programe

Pri programoch, ktoré môžu mať iba určitú obmedzenú dĺžku, musíme šetriť každý byte. Ak chcete program zastaviť bez toho, aby Vám naskočil oznam Ready, použite príkaz CONT. Pri tomto príkaze sa C64 zacyklí do takej slučky, ktorú možno prerušiť iba príkazom RUN/STOP. Nasledujúci programový riadok nám to znázorní :

```
10 FOR X=0 TO 10:FOR Y=0 TO 24:POKE
   1024+X+40*Y,32+128*SGN(X AND
   Y):NEXT:NEXT:CONT
```

Ak tento program prerušíme, naskočí hlásenie „Break in" s nesprávnym číslom riadku.

THEN a GOTO bez smerových riadkov

Za normálnych okolností príkaz GOTO bez udania riadku vyvolá hlásenie o chybe. Ale ak existuje riadok 0, tak automaticky skáče na tento riadok. Ako príklad si skúsme nasledovné: 0 A=A+1:PRINT A;:GOTO
Akonáhle zmeníte číslo tohto riadku, hneď C64 hlási chybu Undefined Statement error. Ak používate príkaz GOTO spolu s podmienkou IF, tak tiež automaticky skočí na riadok 0. Ak použijete ku skoku na riadok príkaz THEN bez udania riadku, tak je tento príkaz ignorovaný.

Ako s GET

Ak chceme v programe prečítať, ktorá klávesa bola stlačená, robíme to obvykle príkazom GET. Ak je treba prečítať číselný znak, tak sa tento znak alebo reťazec prepočítava pomocou VAL. Jednoduchšie to možno spraviť:

```
10 GET N
```

V tomto riadku C64 akceptuje iba čísla. Nevýhodou tejto metódy je, že ak stlačíte iný znak ako číslo, mal by program hlásiť Type Mismatch Error. K počudovaniu sa správa program

```
10 GET N: IF N=0 THEN 10
20 PRINT "PRÁVE STE STLAČILI" N
30 GOTO 10
```

úplne ináč. Pri stlačení medzery, E alebo znaku "+" sa neukáže nič. Pri dvojbodke alebo čiarke hlási "? Extra Ignored" a program pracuje ďalej. Každý iný znak hlási "Syntax Error" a program sa preruší. Nevieme si to vysvetliť a nevedia to ani autori tejto správy z časopisu C64. Ak to však viete Vy, napíšte nám, Vašu skúsenosť radi pošleme ďalej.

Kopírovanie so systémom

Ak je treba prekopírovať BASIC-ROM do RAM, veľa programátorov používa vlastné rutiny alebo pomalé Basicovské cykly. Málo známe je nasledovné riešenie :

```
POKE 88,64: REM POSL. ADRESA CIEĽ.
BLOKU + 1 (HIGH-BYTE)
POKE 89, 0: REM POSL. ADRESA CIEĽ.
BLOKU + 1 (LOW-BYTE)
POKE 90, 0: REM POSL. ADRESA ZDROJ.
BLOKU + 1 (HIGH-BYTE)
POKE 91, 0: REM POSL. ADRESA ZDROJ.
BLOKU + 1 (LOW-BYTE)
POKE 781,33: REM POČET PAM.STRÁN + 1
(HIGH-BYTE)
POKE 782, 0: REM POČET PAM.STRÁN + 1
(LOW-BYTE)
SYS 41971 : REM VYVOLANIE KOPÍROVACEJ
RUTINY
```

Rutina od 41971 sa obyčajne používa na smeti (Garbage Collection). Všimnite si prosím, že všetky parametre musia byť zvýšené o 1. Pri prvom prebehnutí programu sa všetky čísla totiž znižujú o 1. Potom začne naša rutina kopírovať 32 dátových strán z $FFFF do $3FFF. Kopírovaná pamäť sa prenáša odzadu dopredu, teda začiatok je pri $E000 (zdrojový blok) resp. $2000(cieľový blok). Ak chcete kopírovať pamäť pod ROM, je to trochu ťažšie.

```
10  DATA 104,133,1,88,96,120,165,1,
    72,43,248,133,1,208,234
20  B=828: REM HANDBUFFER
30  FOR I=0 TO 17: POKE
    B+I,PEEK(41960+I):NEXT
40  FOR I=0 TO 14: READY:POKE
    B+I+18,Y:NEXT
```

Tento krátky program kopíruje kopírovaciu rutinu z ROM na ľubovoľné miesto v RAM. V tomto prípade používame Datasetbuffer. Samozrejme môžete použiť aj inú štartovaciu hodnotu. Dobré sú hodnoty 679(Buffer pre RS 232) a 49152. Pri iných hodnotách by ste mali predtým, ako začnete prepisovať dôležité rutiny rozloženie pamäte C64, veľmi dobre poznať. Táto nová kopírovacia rutina používa tie isté parametre, ako originálna rutina v ROM. Samotný príkaz ale neznie SYS 41971 ale SYS B+23. Premenná B je začiatok novej kopírovacej rutiny v pamati.

Maskovaný skok nazad

Keď píšete vlastný program, tak sa asi usilujete,aby ostatní vaši „kolegovia" čo najmenej presne vedeli, ako ste program spravili. Obzvlášť pri odkazoch na kódy a podprogramoch chrániacich pred kopírovaním je osožné štartovaciu adresu zamaskovať. K tomu je možné využiť skutočnosť, že adresa skoku nazad pre príkaz RTS leží v stacku. Nemusíte urobiť nič iné, ako pred takýto RTS príkaz vyvolávajúci rutinu, uložiť nasledovné:

```
LDA # high-byte
PHA
LDA # low-byte
RTS
```

Naša rutina by samozrejme nemala byť programovaná presne podľa tejto schémy, pretože crackeri by priveľmi rýchlo našli svoju adresu. Skúste ich naprogramovať tak, aby iní s väčšími ťažkosťami našli to, čo hľadajú. Veľmi účinné je, ak túto adresu neuložíte do pamäte ako konštantu ale vypočítavate ju z iných hodnôt. Myslite ale na to, že adresa v stacku je uložená o jednu menej, ako štartovacia adresa príslušnej rutiny.

Správne zaokrúhľovanie

Najmä pri C64 so Speeddosom sú výsledky zaokrúhľovania často nesprávne. Príležitostne sa vyskytnú chyby aj pri C64 s normálnym operačným systémom.Príčina je za prvé v relatívne nepresných výpočtových podprogramoch C64 a za druhé v type použitého vzorca. Najčastejšie sa používa podprogram: X=INT(10S+.5/10S) na zaokrúhľovanie na S desatinných miest. Ak chceme napríklad vypočítať odmocninu zo 41, tak dostaneme nie správny výsledok 6.40312 ale 6.4031999. Ak pracujete so Speeddosom, tak je skoro každé zaokrúhlenie zlé. Korektné zaokrúhlenei dostanete pomocou

```
X=INT(X*INT(10S+.5)+.5)/INT(10S+.5)
```

Táto rutina pracuje aj pod Speeddosom bez chyby.

Device not present

Ak vo svojich vlastných programoch používate disketové rutiny, určite poznáte hlásenie Device not present. Pri veľkom množstve takýchto rutín je nutné po začatí stlačiť nejakú klávesu, aby počítač pracoval ďalej. To nie je potrebné ak napíšete nasledovné:

```
10 OPEN 2,8,2
20 CLOSE 2
30 IF ST=0 THEN 60
40 PRINT "ZAPNUŤ FLOPPY DISK !"
50 WAIT 56576,128,128: WAIT 56576,128
60 REM ZVYŠOK PROGRAMU
```

Pri začatí sa disketová jednotka postará o to, aby bol krátkodobo vymazaný z registra 56576 bit 7(=128). Po inicializácii sa bit 7 znova vráti.

Directory bez straty programu

Ak nahrávate obsah diskety s príkazom LOAD, tak sa Basicovský program nachádzajúci sa v pamäti jednoducho prepíše. V takomto prípade sa odporúča nasledovná rutina vo vnútri programu:

```
1 OPEN 1,8,0,"$":POKE 781,1:SYS 65478:GET
  A$,A$:E$=CHR$(0)
2 GET A$,A$,H$,L$: IF ST THEN SYS
  65484:CLOSE 1:END
3 PRINT ASC(H$+E$)+256*ASC(L$+E$);
4 GET A$,B$:IF A$ THEN PRINT A$B$;:GOTO 4
5 PRINT A$: GOTO 2
```

V riadku 1 sa inicializujú premenné a otvára kanál k disketovej jednotke. Riadok 2 číta dĺžku poľa, ktoré vypíše v riadku 3. Ak je dosiahnutý koniec dátového poľa, zatvorí program v riadku 2 príslušný kanál. V riadku 4 sa načíta a vypíše meno diskety. Znak na ukončenie riadku nasleduje v riadku 5. Potom začne rutina znovu od riadku 2 s ďalšími dátami.

Spomalenie utekajúceho textu

Ak si prehliadate nejaký obsah alebo program,tak sa často stane, že text prebehne tak rýchlo, že ho nemožno prečítať. Potom ho je treba prejsť veľakrát a na patričnom mieste zastaviť. S príkazom: POKE 56235,0
zmeníte hodnotu počítadla v CIA1 a docielite pomalý priebeh textu.



JAMES BOND 007



LIVE AND LET DIE

Jednou z troch hier, tvoriacich atraktívnu kolekciu THE JAMES BOND COLLECTION, je LIVE AND LET DIE, spracovaná podľa staršieho filmu s agentom 007. Ak si na dejovú líniu nespomínate, tu je: Dr. Kananga je hanebný a neľútostný predseda vlády na ostrove San Monique v Karibskom mori. Obyvatelia tohto ostrova sú kontrolovaní mágiou voodoo, pred ktorou majú veľký rešpekt. Sieť kňazov voodoo plánuje získať kontrolu nad drogovým trhom v USA tak, že ho zaplavia množstvom ton heroínu. Východnému bloku sľúbili peniaze za to, aby sa stali spojencami San Monique. Dr. Kananga, alebo 'Mr.Big', ako je známy v podsvetí, je veľmi obozretný vodca. Svoje veliteľské stanovište má veľmi dobre ukryté blízko cintorína na San Monique a továrne, kde sa spracováva nerafinovaný heroín, dal postaviť na skryté, ťažko dostupné miesta. James Bond 007, najlepší tajný agent na svete, musí podniknúť sériu nebezpečných výprav, aby odhalil operácie Dr. Kanangu. V hre musí James Bond prejsť rôzne levely, ako sú misia v juhoamerickej džungli, nórske fjordy a prechod cez púšť na Blízkom východe. Platia tieto pravidlá: červené ciele musia byť likvidované streľbou z guľometu, ktorý je namontovaný v prednej časti motorového člna a čierne ciele treba ničiť pomocou rakiet. Treba sa vyhýbať mínam a mať sa napozore pred guľometnými hniezdami, helikoptérami, ponorkami a samozrejme aj nepriateľskými motorovými člnmi. Niektoré z nich môžu púšťať ďalšie míny a sťažovať nám cestu. James Bond musí kompletne pozbierať sudy s palivom jazdou cez ne, aby helikoptéry C.I.A. mohli namiesto nich zhodiť kanistre, obsahujúce rakety a palivo. Taktiež musí s motorovým člnom prejsť cez komplex tmavých tunelov a raketami zničiť zamknutú bránu.

S riadnou dávkou zručnosti a trochou šťastia, sa nám podarí prísť až k laboratóriám, ktoré spracovávajú heroín. Sú na konci „vodnej cesty". Laboratóriá sa dajú zničiť iba raketou.

Ovládanie na ZX Spectre je klávesnicou, alebo joystickom. V prípade ovládania hry klávesnicou používame klasické Q,A,O,P pre pohyb, SPACE pre streľbu z guľometu, A+SPACE pre vypustenie rakety, H pre pauzu a R pre koniec hry.

LIVE AND LET DIE má zaujímavé a veľmi netradičné prevedenie. Nespomínam si, že by sa v inej hre dalo jazdiť na takom obrovskom a rýchlom motorovom člne. Naviac má čln prekvapujúco dobré vlastnosti, do značnej miery zodpovedajúce skutočnosti. Napr. dvíhanie špice pri vyšších rýchlostiach, náklon pri zatáčaní, a pod. V tomto smere nemám výhrady. Nemôžem sa však ubrániť dojmu, že hra je ťažká a bohužiaľ dosť jednotvárna. No aj keď nedosahuje kvalitu napríklad LICENCE TO KILL, je veľmi vhodným doplnkom kolekcie THE JAMES BOND COLLECTION, ktorú by priaznivci Agenta 007 nemali nechať bez povšimnutia.

-yves-





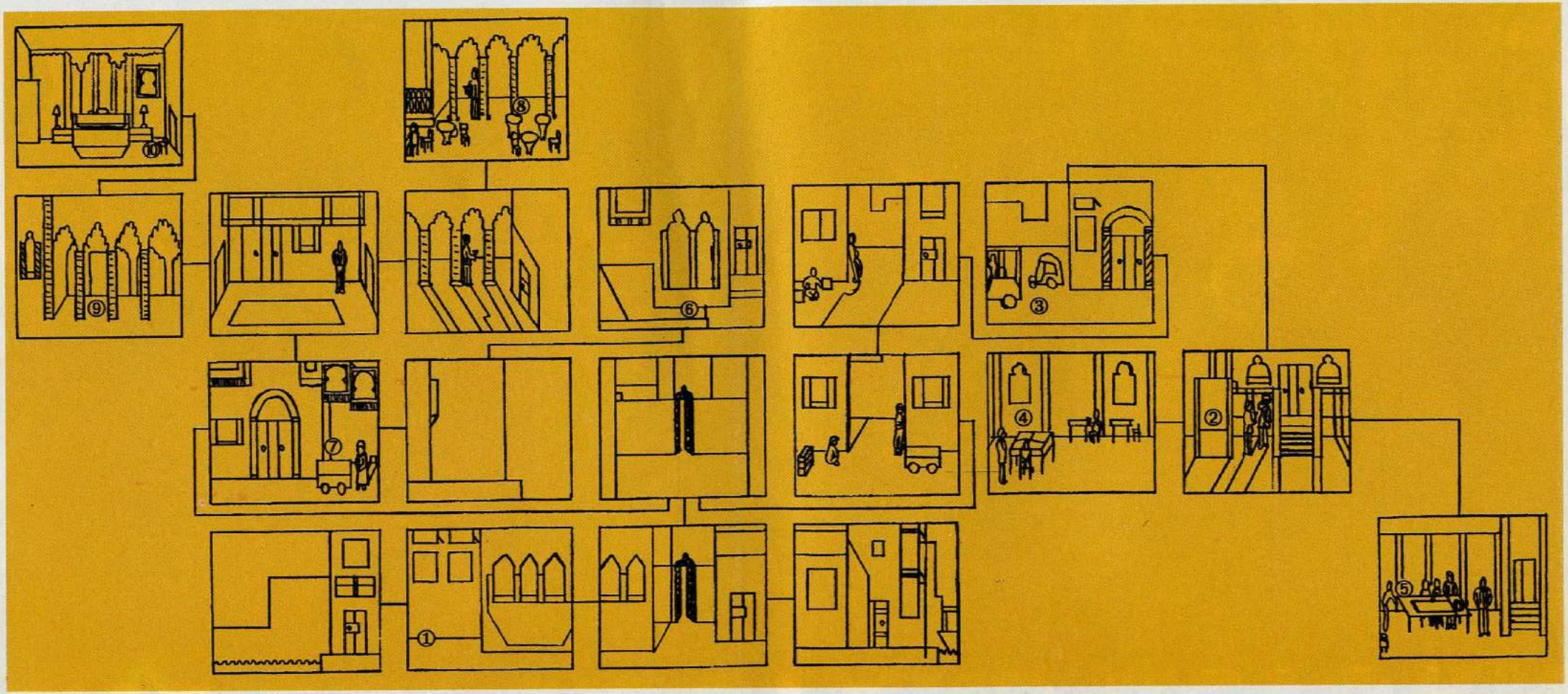
AMIGA
ATARI ST
COMMODORE
DIDAKTIK
ZX SPECTRUM



James Bond Octopussy

Choďte k budove na pobreží a zoberte mincu (6). Dajte ju chlapovi s hadom (1). Chlap vám dá za ňu kľúč. S týmto kľúčom otvorte zamknuté dvere (9). Vojdite dnu a zo zeme zodvihnite Zlaté vajce (10). Choďte do kasína (4) a hrajte kocky. Vyhrajete peniaze v žetónoch. Zmeňte ich pri zmenárni (2). Potom vám iba stačí nasadnúť na taxík (3) a odísť za peniaze preč. V hre sú aj nepotrebné veci, a to: pohár s falošnými kockami (5), píšťalka (7), sklenený pohár s jedom (8).

1 – Chlap s hadom
2 – Zmenáreň
3 – Taxi
4 – Kasíno
5 – Pohár s kockami
6 – Minca
7 – Píšťalka
8 – Sklenený pohár s jedom
9 – Zamknuté dvere
10 – Zlaté vajce



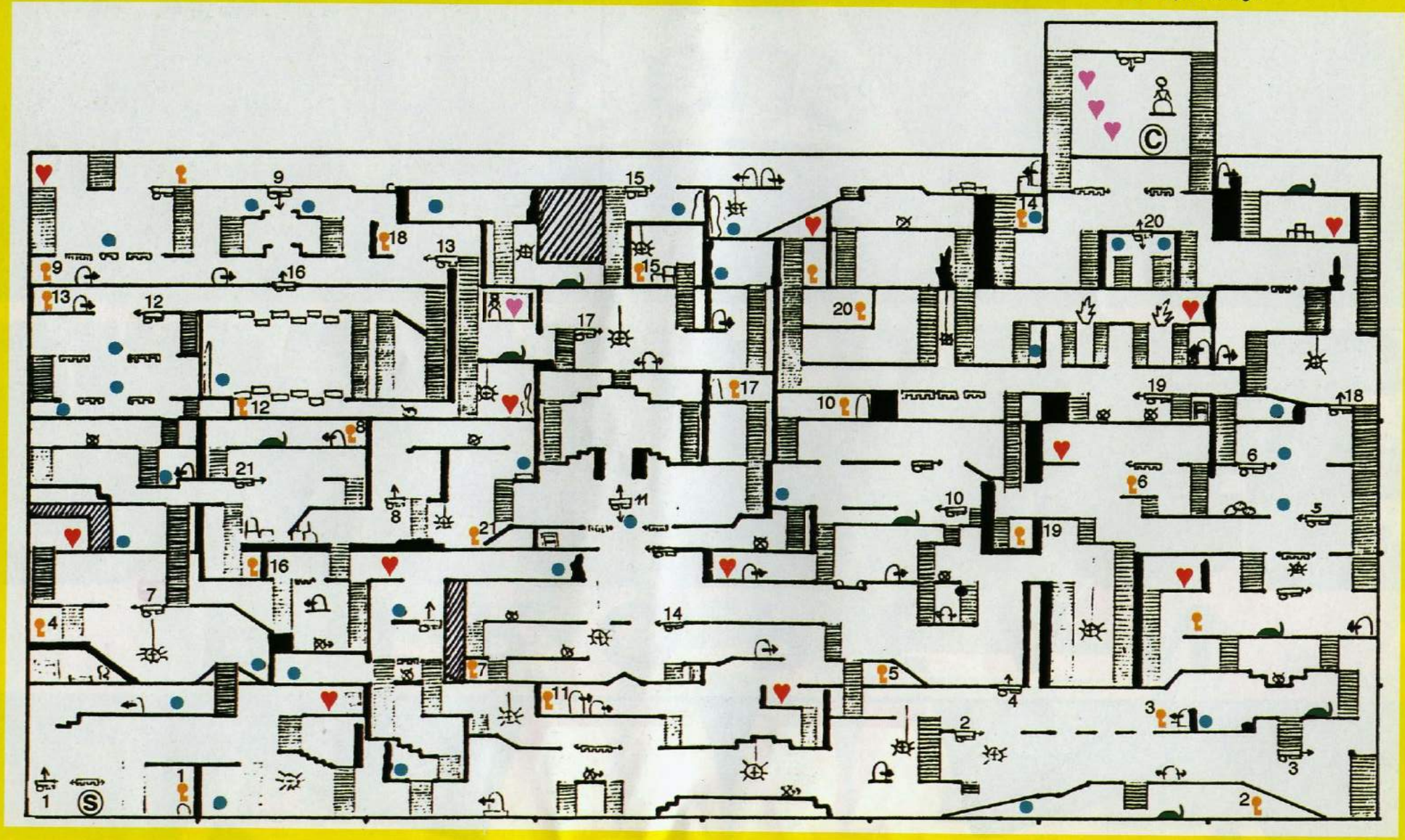
THE SUPER STARS RETURN

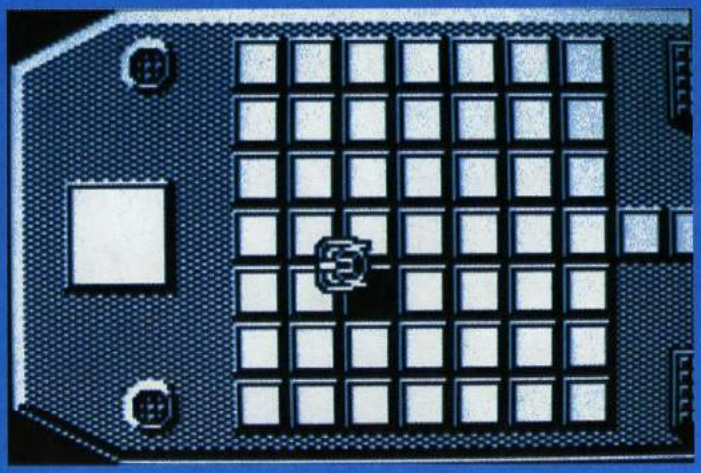



EUROPEAN
RAMPAGE
TOUR
BIT POSTER
ocean

SUPER ROBIN HOOD

Ⓢ Ⓒ- štart, cieľ
♥- pozbieraj 12 sŕdc
- kľúče spúšťajú výťahy
- uberajú energiu
- doplňa energiu







URIDIUM

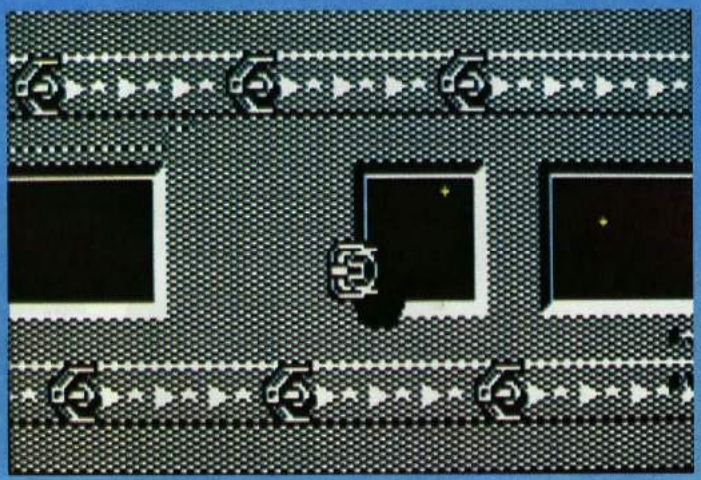
HEWSON

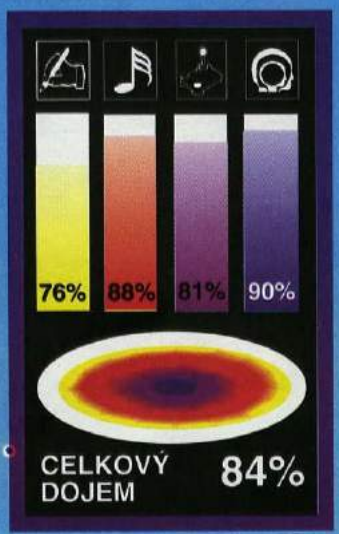
Strieľačka URIDIUM bola naprogramovaná v roku 1986 a na počítači Commodore 64 sa stala okamžite veľkým hitom. Niet divu, veď jej autorom bol úspešný programátor Andrew Braybrook, ktorý je dnes aktívny na Amige. V tom istom roku sa programátorská skupina Graftgold podujala urobiť konverziu hry aj na počítače ZX Spectrum. Autorom vydarenej konverzie bol Dominic Robinson. Hru rozširovala firma HEWSON. V neskorších rokoch urobili Graftgold ešte niekoľko graficky aj zvukovo veľmi dobrých hier. URIDIUM je hra vyslovene šitá na mieru pre Commodore 64. Jednoduchá grafika umožnila dosiahnuť ohromne rýchly scrolling, čo malo vplyv na hrateľnosť. Pochopiteľne, u strieľačky sú dôležité aj zvukové efekty. Firma Commodore si však na zvukoch dala vždy pomerne dosť záležať a preto má C64 dobré zvukové i šumové efekty či už v tejto hre, alebo ďalších. Vydarila sa aj verzia pre ZX Spectrum. Na tomto počítači sa síce hra nestala až takým veľkým hitom, ako na C64, no i tak sa predávala celkom dobre. Na moje prekvapenie aj na ZX Spectre je hra dostatočne rýchla. Zvukové efekty sú tiež na hranici možností tohto počítača bez zvukového čipu. Aj keď na 8-bitových počítačoch bolo naprogramovaných veľké množstvo strieľačiek, žiadna nebola realizovaná takým spôsobom, ako URIDIUM. Pohľad na raketu je zhora. Raketa môže lietať vpravo aj vľavo, samozrejme v určitých medziach. Okrem lietania musí po ukončení každého levelu pristáť na planéte. Raketa, ktorá je v hre nazývaná MANTA, je vyzbrojená dvomi veľkými guľometmi. Má veľmi elegantné letové vlastnosti, ako je zotrvačnosť pri zmene smeru, alebo schopnosť letieť natočená o 90 stupňov, čo je vhodné pre úzke priechody. V podstate je treba dávať pozor na dve veci: jednak aby sme do ničoho nenarazili a jednak aby nič netrafilo nás. V každom leveli je množstvo stien a rôznych zábran, ktoré sa nedajú odstreliť, takže nám nezostáva nič iné, iba sa im vyhnúť. Autor hry tieto zábrany dômyselne rozostavil tak, aby hráč bol nútený s raketou stále kľučkovať a manévrovať. Strieľať musíme nielen do rakiet a UFO, ktoré lietajú okolo nás, ale aj do pozemných cieľov. Sú za to body, čo je jeden z cieľov hry. Kto chce vyhrať URIDIUM do konca, musí prejsť cez 15 planét. Posledná z nich sa volá URIDIUM a odtiaľ pochádza názov hry. Chcel by som ešte hráčov varovať pred navádzanými raketami. Keď sa priblížime k odpaľovacej rampe s podstavou v tvare šesťuholníka, čoskoro sa táto na nás zameria a potom nám už nič nepomôže. Od takýchto miest sa snažíme čo najskôr vzdialiť. A tu je práve hlavný kameň úrazu. Keď ideme príliš rýchlo, nestačíme sa vyhnúť prekážkam a je veľmi pravdepodobné, že do niečoho narazíme. Ak ideme príliš pomaly, trafí nás navádzaná raketa. Preto musíme rýchlosť podľa potreby meniť. Keďže na obrazovke vidíme iba malý výsek z planéty, musíme planétu dobre poznať. A to sa dá iba tak, že sa v nej necháme veľakrát zabiť, kým ju spoznáme...

Uridium je podľa môjho názoru dosť ťažká hra. Prvý level sa dá prejsť pomerne jednoducho, ale od druhého, alebo tretieho levelu začne mať aj vášnivý priaznivec strieľačiek problémy. Rozhodne v tomto prípade je lepšie zaviesť si nekonečné životy.

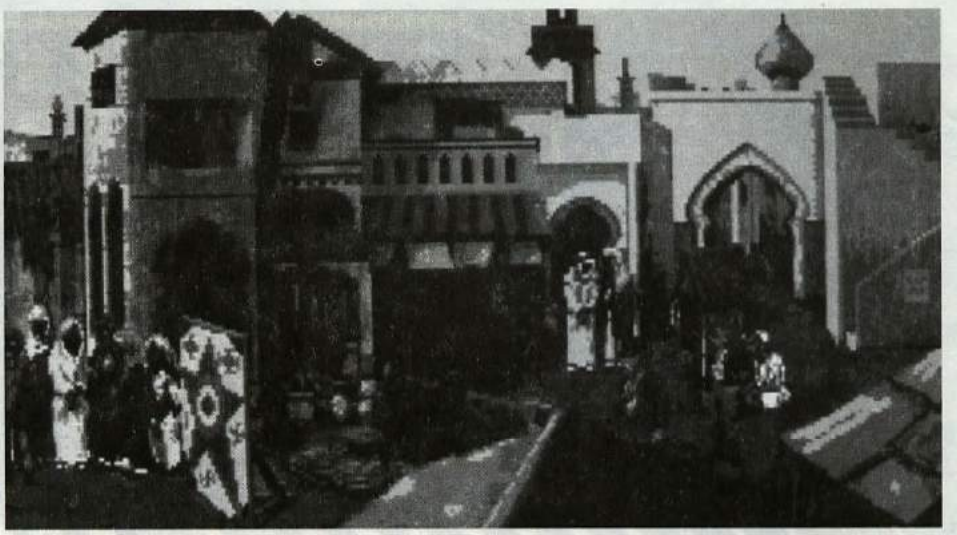
-yves -











INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (2)

LUCAS ARTS

(pokračovanie z minulého čísla)

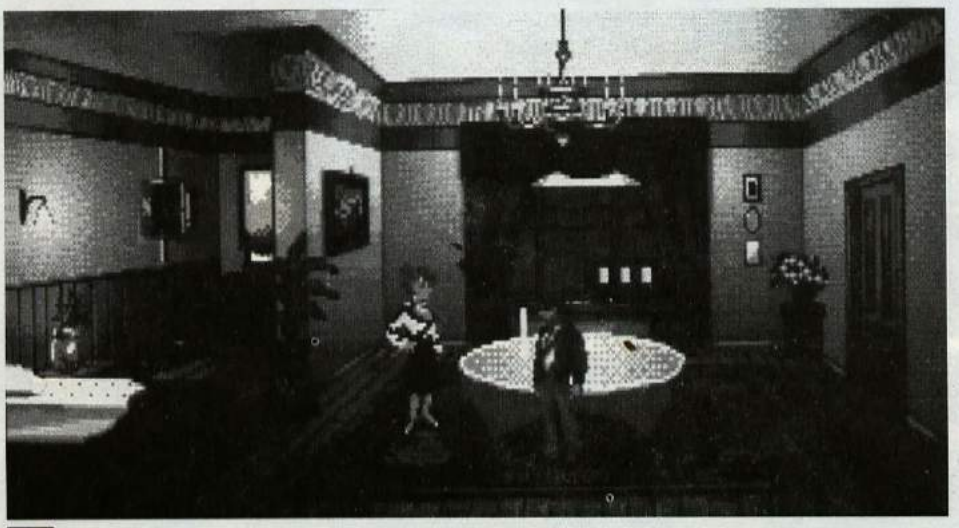
Keďže spôsob dohrania hry spolu so Sofiou je najzábavnejší a prináša možnosť vzájomnej spolupráce oboch hrdinov, uvádzam ho ako prvý.

PÁTRANIE PO PRVEJ KOLÓNII ATLANTÍDY

Odleť spolu so Sofiou do Alžíru (ALGIERS), prejdi celým mestom smerom doľava a vojdi do zadnej uličky (BACK ALLEY). Zober si masku (MASK) zavesenú na obchodníkovom stánku, vráť sa na letisko cestou, ktorou si prišiel a odleť do Monte Carla (MONTE CARLO). Pred hotelom si počkaj na staršieho človeka v obleku a s plešinou na hlave. Trottiera (lebo je to on) prehovor, aby išiel s tebou hore na izbu, kde je Sofia. Sofia Trottiera nahovorí, aby s ňou vyvolával ducha NUR-AB-SALa a opýta sa ho, či nemá nejaký predmet, ktorý by slúžil ako médium. Trottier položí na stôl na údiv našej dvojice disk so slnečnými symbolmi, ktorý sa náramne podobá na kameň, s ktorým utiekol Sternhart v Tikale. Teraz preberieš iniciatívu zase ty. Otvor skrinku na stene (CABINET), vyber z nej baterku (FLASHLIGHT) a zober tiež prestieradlo z postele (BEDSPREAD). Potom otvor skrinku s poistkami (FUSE BOX) a vypni prívod prúdu (CIRCUIT BREAKER). Nakoniec ostáva už len prestrojiť sa za ducha NUR-AB-SALa. Navleč si na seba prestieradlo (BEDSHEET), na hlavu si daj masku a do nej rozsvietenú baterku. Keď ťa takto vystrojeného Trottier zbadá, utečie a v rozrušení zabudne odniesť kamenný disk. Po tomto výkone sa môžeš odstrojiť a zobrať SLNEČNÝ KAMEŇ (SUNSTONE). Vráť sa do Alžíru, choď znova k obchodníkovi (SHOPKEEPER) a opýtaj sa ho či má nejaké predmety z Atlantídy (Do you deal in antiquities from Atlantis?). Ten ti nedôveruje a chce od teba nejaký dôkaz, že si zasvetený do tajomstva Atlantídy. Nedôverčivému obchodníkovi povedz, že máš akýsi kameň (I've got this stone) a ukáž mu ho (Here it is ... take a look). OMAR ti prezradí, že to je jeden z troch kameňov, ktoré sú kľúčom ku kráľovstvu Atlantídy. Tiež sa od neho dozvieš, že neďaleko v pohorí ATLAS bola kedysi jedna z kolónií Atlantídy a že tam predčasom Nemci prevádzali archeologický výskum. Spýtaj sa ho, kde to presne je (Where is it, exactly?). Omar ti dá mapu, kde je miesto zakreslené a požičia ti dve tavy. Tie však po pár hodinách cesty púšťou vypustia dušu a preto sa musíš porozhliadnuť po inom dopravnom prostriedku. Omar chce nazad masku, ktorú si si od neho „požičal". Vymeň mu ju za niektorý z predmetov, ktoré ti ponúkne. Vyjdi cez východ (EXIT) od Omara a prihovor sa stánkarovi, ktorý tu predáva špekáčky po 20 dinárov. Keďže ich nemáš, ponúkni mu výmenný obchod (Maybe we can make a deal) a postupne mu ponúkaj predmety od Omara, až kým sa netrafíš do toho správneho v jeho obľúbenej farbe. Keď sa ti to podarí, stánkar ti za tento predmet dá špekáčku na špajdle (SQUAB-ON-A-STICK). Prejdi kúsok doprava a porozprávaj sa z vrhačom nožov (KNIFE-THROWER). Keď sa ti posťažuje, že nemá asistentku, skús prehovoriť Sofiu (I think you should volunteer to help the knife-thrower). Keď sa zdráha, povedz jej, že je to absolútne bezpečné (Please, it is perfectly safe), načo Sofia podíde bližšie. V tej chvíli do nej zozadu strč a ona sa chtiac-nechtiac musí postaviť pred terč. Nebezpečné číslo našťastie prežije a vďačný Arab jej na pamiatku dá jeden z nožov. Teraz nájdi žobráka (BEGGAR) sediaceho na zemi a daj mu špekačku, za čo ti on z vďačnosti podaruje lístok na vyhliadku z balónu. Vyjdi po schodoch na terasu (ROOF) daj lístok (BALLOON TICKET) Arabovi (BALLOON MAN) a vojdi do balónu (HYDROGEN-FILED BALLOON). Keď bude balón v dostatočnej výške, prerež povraz (ROPE) krvavým nožom (BLOOD-STAINED KNIFE) a balón je voľný.

Teraz nasleduje akčná sekvencia, ktorej cieľom je pomocou balóna objaviť vykopávky, o ktorých hovoril Omar. Smer letu balóna sa dá ovládať pomocou určovania kompasu, klesanie balóna vypúšťaním vodíku (VENT HYDROGEN) a jeho stúpanie odhadzovaním záťaže (DROP BALAST). Ak z výšky uvidíš tábor Nomádov (NOMAD CAMP) alebo oázu (OASIS) snaž sa pristáť čo najbližšie. Nomádov, ktorých tu budeš stretávať sa pýtaj na miesto na mape (What do you make of this map?) potom sa vráť do balóna a vydaj sa vždy smerom, ktorý ti poradia (NORTH=sever, WEST=západ, SOUTH=juh, EAST=východ). Takto postupuj, až kým sa ti nepodarí pristáť blízo znaku X.

Vystúp z balóna a pokračuj smerom doľava k vykopávkam. Tu sa stane nepríjemná vec. Sofia sa prepadne cez akúsi starú klenbu do podzemných priestorov a zmizne pod pieskom. Ak chceš, môžeš na ňu cez dieru (HOLE) hovoriť, ale nič rozumné sa nedozvieš. Preto sa radšej pober ďalej doľava a rebríkom (LADDER) zídi do vykopanej jamy. Ocitneš sa takmer v úplnej tme. Hneď pri rebríku zober ostrý drevený predmet (SHARP WOOD THING) a potom postupne v tme nájdi a zober tupý drevený predmet (BLUNT WOOD THING), hlinený predmet (CLAY THING) a dlhý hadicovitý predmet (LONG TUBULAR THING). Teraz zase vylez po rebríku hore a podíď bližšie k nákladnému autu (TRACK). Vlož hadicu (HOSE) do nádrže (GAS TANK) a koniec hadice (END OF HOSE) do hlineného džbánu (CLAY JAR). Keď sa džbán naplní, zober hadicu, aby zvyšný benzín nevytiekol na zem a vráť sa do podzemia. V tme ohmataj železný predmet (METAL THING) a zistíš, že je to prenosný elektrický generátor (PORTABLE GENERATOR). Otvor jeho kapotu (METAL CAP), nalej benzín z džbánu (GAS-FILLED JAR) do otvoru nádrže (GAS FILLER PIPE) a otvor nádrže uzavri. Teraz už ostáva iba nahmatať malý kovový predmet (LITTLE METAL THING), stlačiť vypínač (SWITCH) a miestnosť zaleje svetlo zo žiaroviek zavesených pod stropom. Oškrab rebrom z lode (SHIP RIB) omietku z rozpadávajúcej sa steny vpravo (CRUMBLING WALL). Do otvoru, ktorý sa objaví, strč drevený kolík (WOODEN PEG) a nasaď na neho slnečný kameň. Pozri sa do „Stratených dialógov", podľa pokynov v nich nastav správny symbol oproti znaku veľkých rohov (TALL HORN) a stlač kolík (PEG) v strede. Otvoria sa tajné dvere a Sofia je konečne voľná. Zdá sa, že v tme svojho väzenia nezaháľala, pretože ti podá časť automobilového rozdelovača (DISTRIBUTOR CAP) a jantárovú rybku na povrázku (AMBER FISH ON A STRING). Zober si naspäť slnečný kameň i kolík, pričom si všimneš nápis na stene, ktorý hovorí, že najväčšou kolóniou Atlantídy bola KRÉTA. Ďalší cieľ cesty je teda jasný. Pristúp ku generátoru a pomocou vypínača ho vypni. Teraz, keď už nie je pod prúdom, môžeš z neho bez obáv vybrať sviečku do zapalovania (KERAMIC THING), ktorá sa ti zíde. Vylez von z vykopávok, choď k nákladnému autu, do motora (ENGINE) vlož časť rozdelovača a k sviečkam (SPARK PLUG), ktoré v ňom už sú, pridaj tú, ktorú máš pri sebe (SPARK PLUG). Napokon už iba stačí zavrieť kapotu (HOOD) auta, nasadnúť do neho a odviezť sa s ním naspäť do Alžíru, odkiaľ ťa lietadlo dopraví už priamo na KRÉTU (CRETE).



ZRÚCANINY PALÁCA V KNÓSSOSE A MINOTAUROVE BLUDISKO NA KRÉTE

Akonáhle vystúpiš na móle z hydroplánu, pober sa doľava a po chodníku (PATH) prejdi až k zrúcaninám paláca. Prejdi po vysutom moste až úplne doľava a tu



nájdeš nivelačný prístroj (SURVEYOR'S INSTRUMENT). Zíď dole medzi zrúcaniny a nájdi veľký symbol býčích rohov (TALL HORNS). Preskúmaj postupne všetky hromádky kamenia (STONES) v okolí a do každej z nich strč. Dve z nich sa preboria a odhalia sošky býčej hlavy (BULL'S HEAD STATUE) a býčieho chvosta (BULL'S TAIL STATUE). Postav nivelačný prístroj na pravú z nich a použi ho (TRANSIT ON STATUE). Pomocou gombíkov na hrubé a jemné doladovanie nastav hľadáčik tak, aby zámerný kríž prechádzal tesne vedľa pravého rohu symbolu býčích rohov a to z jeho vonkajšej strany. To, že sa ti to podarilo, zistíš tak, že nivelačný prístroj vyšle myslenú priamku. Tento istý proces zopakuj z ľavou soškou a ľavým rohom. Na priesečníku oboch priamok (X MARKS THE SPOT) vykop pomocou rebra z lode MESAČNÝ KAMEŇ (MOONSTONE). S ním sa pober po chodníku (PATH AWAY FROM RUINS) naspäť na kamennú terasu vpravo. Tu nasaď na kamenný podstavec (STONE PEDESTAL) slnečný a mesačný kameň, podľa „Stratených dialógov" nastav správnu kombináciu a stlač západku v strede (SPINDLE). Ak si volil správne, otvoria sa dvere do Minotaurovho bludiska (DOORWAY) a ty môžeš vojsť dnu, ale najskôr si zober späť oba kamene.

Akonáhle sa ocitneš v prvej miestnosti, zober z podstavca dve kamenné hlavy sôch (STATUE HEAD) a prejdi do ďalšej miestnosti (THE NEXT ROOM). Odtiaľto si pomocou biča pritiahni tretiu hlavu sochy (STATUE HEAD IN NEXT ROOM). V bludisku nájdi obrovskú sochu Minotaura a stúpni si aj so Sofiou na plošinu pred ňou. Plošina je primitívny výťah, ktorý ťa zvezie o poschodie nižšie. Tu nájdeš starého známeho profesora Sternharta. Keďže ten už nič svetské nepotrebuje, zober si SVETOVÝ KAMEŇ (WORLDSTONE), ktorý leží pri ňom a tiež jeho palicu (STAFF). Môžeš tiež preskúmať jeho zápisník (NOTE). Zdá sa, že tak ako stojí v zápisníku, cesta odtiaľto neexistuje. Alebo predsa? Preskúmaj vodopád (WATERFALL) a vylez hore po reťazi (CHAIN), ktorú v ňom objavíš. Vojdi do dverí (DOOR) vľavo a polož na policu (SHELF) pri mrežiach postupne všetky tri kamenné hlavy. Prejdi cez zdvihnutú mrežu a vojdi do horných dverí. Keď sa dostaneš do miestnosti so závažím, uvoľni pomocou palice poistku (CHOCK). Vráť sa na najbližšiu križovatku a spodnými dverami prejdi až k obrovskej tvári na stene. Strč jej palicu do úst (STATUE MOUTH) a keď sa výťahom, ktorý sa takto aktivuje vyvezieš hore, vezmi zlatú skrinku (GOLD BOX) a dve guličky orichalca. Vráť sa k soche Minotaura. Výťah však nebude fungovať, pretože málo vážiš. Uraz teda soche bičom hlavu (STATUE HEAD) a tá ti pomôže výťah prevážiť. Teraz prejdi so Sofiou do ďalšej miestnosti a skús ju prehovoriť, aby sa nechala vyložiť do diery (HOLE) v stene. Dá to síce zabrať, ale keď sa ti to podarí, Sofia prejde na druhú stranu a vytiahne mrežu. V nasledujúcej miestnosti vlož guličky orichalca do zlatej skrinky a prehovor Sofiu, aby k nim pridala aj svoj náhrdelník (Can I borrow that necklace of yours for a while?) atď. Skrinka totiž neprepúšťa energetické vlny orichalca a preto teraz už môžeš použiť indikátor orichalca - jantárovú rybku. Vyťahuj ju postupne v každej miestnosti, až kým neukáže na jednu zo stien. Tú potom prekop pomocou dreveného rebra a otvor dvere (DOOR), ktoré objavíš. Za nimi sa nachádza veľký plastický model Atlantídy, uprostred ktorého je už známy kolík (SPINDLE). Nasaď na neho postupne všetky tri disky a podľa Platónovej knihy nastav správnu kombináciu. (Je možné, že teraz už „Stratené dialógy" sklamú. V takom prípade treba vyskúšať všetky kombinácie. Nie je ich tak veľa ako sa zdá na prvý pohľad). Keď sa otvoria dvere, zober všetky disky a vojdi dnu. Tu ťa už čaká nacista Kerner. Ponúkni mu výmenu: disky za Sofiu (Let's make a deal: Sophia for the stone disks). Ten však vytiahne pištoľ a preto mu rýchlo disky odovzdáš (Okay, take the stones, just don't hurt Sophia). Keď Kerner odíde, prehrab sa rebrom z lode cez kamennú stenu (ROCK WALL) a rýchlo naskoč na ponorku (SUBMARINE), ktorá sa práve chystá odplávať.

ZÁCHRANA SOFIE, ÚNOS PONORKY A OBJAVENIE ATLANTÍDY

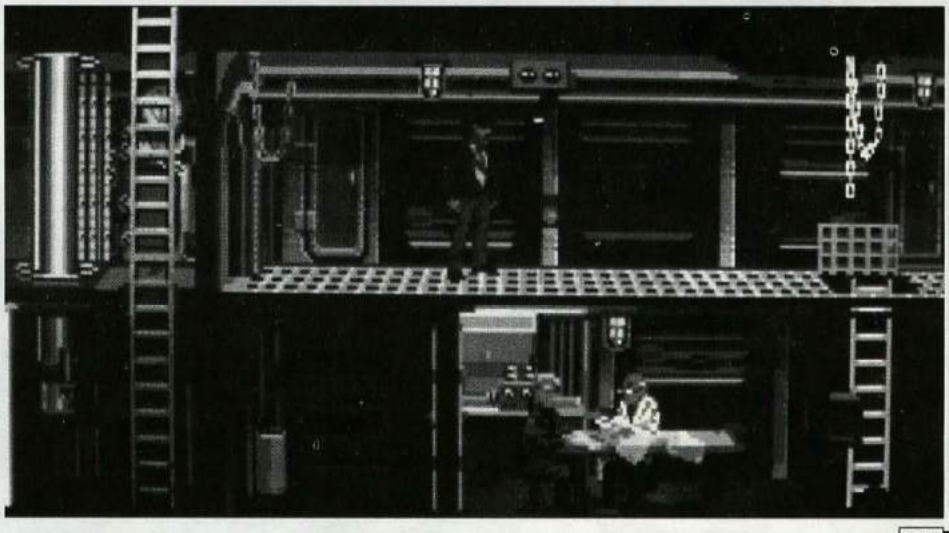
Akonáhle sa ocitneš na ponorke, vylez na môstik a otvor poklop (HATCH). Kapitán, ktorý je dole, ťa ihneď napadne, je však veľmi starý a preto ho ľahko uzemníš. Pokús sa stisnúť páku (BIG LEVER), čím ju zlomíš. Potom pomocou vnútorného rozhlasu (INTERCOM) rozkáž posádke, aby sa zhromaždila na prove (Uh... your captain commands, „all hands to the bow"). Zíď dole na prvú palubu (LOWER DECK) a prejdi vľavo (AFT SECTION). V palubnej kuchyni urob z chleba (BREAD) a salámu (SOME COLD CUTS) sendvič (MARINE SANDWICH) a zober si porcelánový hrnček (PORCELAIN MUG), ktorý stojí na poličke. Prejdi o miestnosť vľavo a stlač páku (LEVER) i vypínač (SWITCH), ktoré tu nájdeš. Vráť sa o miestnosť doprava a otvor padacie dvere v podlahe (TRAP DOOR). Zíď dole a v miestnosti vľavo naber z rozbitej batérie do hrnčeka kyselinu (BATTERY ACID). Teraz prejdi doprava, cez zamrežované okienko oslov Sofiu (Tell Nur-Ab-Sal that I've got a plan) a povedz jej, aby zabavila svojho strážcu (Just distract the guard for a while, okay?). Obíď miestnosť z druhej strany a do rozptýleného strážcu (TEMPORARILY DISTRACTED GUARD) strč. Keď sa otočí a namieri na teba samopal, naznač Sofii, aby ho ovalila vedrom (I'm Indiana Jones. Who are you, bucket head?). Keď je strážca zneškodnený, zober z vedľajšej miestnosti gumenný zvon (PLUNGER) a choď na provu ponorky (HEAD). V malej komôrke napravo od miestnosti, v ktorej sa rozpráva Kerner s profesorom Übermannom, oblej kyselinou z hrnčeka (ACID-FILLED MUG) trezor (STRONG BOX), zober si naspäť všetky tri kamenné disky a navyše malý kľúčik (TINY KEY). Pomocou neho odomkni núdzové ovládanie ponorky (EMERGENCY RUDDER CONTROL) v miestnosti, kde je Sofia, vylez na kapitánsky môstik, oprav zlomenú páku (BROKEN LEVER) s gumenným zvonom (PLUNGER) a opravenú páku (PLUNGERIZED LEVER) ihneď vyskúšaj.

Teraz nasleduje zase krátka akčná sekvencia, v ktorej musíš ponorku pomocou opraveného ovládania (zľava: hĺbka, smer, spätný chod, rýchlosť), dostať do otvoru (AIR LOCK) v zrúcaninách na dne mora.

Ak sa ti to podarilo, ocitneš sa v prístave pred vchodom do Atlantídy. Okolo je však zase úplná tma. Náhmataj v tme rebrík (WOOD THING), opri ho (LADDER) o hromadu kamenia (STONE RUBBLE) a vylez po ňom hore. Medzitým fašisti opäť unesú Sofiu. Nahmataj v tme kamennú vec (STONE THING) a keď zistíš, že je to truhlica (STONE BOX), otvor ju. Vyber z nej kovovú pochodeň (METAL ROD), vlož do nej guličku orichalca a pochodeň dokonale osvetlí celé okolie. Zober rebrík a podíď bližšie k strážnej soche (SENTRY STATUE). Nasaď kamene na kolík (SPINDLE) a uhádni správnu kombináciu. Ak sa ti to podarí, otvorí sa masívna brána. Teraz si už len nezabudni zobrať nazad všetky kamenné disky a konečne môžeš vojsť do tajomnej ATLANTÍDY.

(pokračovanie v budúcom čísle)

-luis-





JAMES BOND AGENT 007





DOMARK

LICENCE TO KILL

Akčná hra LICENCE TO KILL je súčasťou kolekcie THE JAMES BOND COLLECTION. Vznikla v roku 1989 podľa rovnomenného filmu, ktorý v preklade znamená „Licencia na zabíjanie". Agent 007 je totiž jedným z mála, ktorý túto licenciu vlastní. Kto z Vás tento zaujímavý film videl, určite vie, že hlavnú úlohu v ňom hral herec Timothy DALTON. James BOND má v tomto príbehu za úlohu zlikvidovať pašeráka drog menom SANCHEZ. Dej sa začína prestrelkou pri Cray Cay, pokračuje okolo zálivu pri Miami, ba odohráva sa i pod vodou. Všetko sa končí záverečnou konfrontáciou na palivovom tankeri. Porážkou Sancheza dosiahne James BOND presne to, čo chce – pomstu.

Scéna 1

Časť 1: Bond a Felix Leiter na helikoptére strmhlav zaútočia na Cray Cay, aby zabránili ujsť Sanchezovi a jeho krásnej priateľke na džípe.

Časť 2: Bond vystúpi z helikoptéry a začne prenasledovať Sancheza po vlastných. Veľa Sanchezových chlapov mu však stojí v ceste, takže si ju musí doslova prestrieľať.

Časť 3: Bond zlieza po lane dolu z helikoptéry, pretože Sanchez sa pokúša utiecť na Kubu vo svojom lietadle. Bonda treba priviesť zozadu k zatáčajúcemu lietadlu, aby ho mohol vziať do vleku. Nezabudnite, že Felix nedokáže pilotovať helikoptéru v hmle!

Scéna 2

Časť 1: Agent 007 sa musí potopiť a prenasledovať pašerákov drog pod vodou. Vyzbrojený je iba nožom.

Časť 2: Rýchla jazda na vodných lyžiach za motorovým člnom. Hráč musí zvoliť optimálnu rýchlosť člna, aby útek dopadol úspešne.

Scéna 3

James musí najprv zabrániť Sanchezovi dosiahnuť hranice s nákladom drog, ktorý je ukrytý v 18-ich tankeroch. Treba zničiť každý tanker, kým nenatrafíme na ten hlavný, v ktorom je Sanchez. Ale pozor – Sanchez má rakety typu „Stinger" a určite ich použije, aby nám zabránil použiť „licenciu na zabíjanie" – LICENCE TO KILL. LICENCE TO KILL je nesporne jedna z najlepších hier, aké kedy boli na motívy filmov s Jamesom Bondom urobené. Hru zdobí nielen pekná hudba (ktorá sa podobá na filmovú aj na ZX Spectre 48kB), ale najmä krásna jemná grafika. LICENCE TO KILL si nemýľte so sériou otrasných hier A VIEW TO A KILL, ktoré tiež boli urobené podľa filmov o Jamesovi Bondovi a tiež ich predávala firma DOMARK.

V kolekcii THE JAMES BOND COLLECTION sa skutočne nachádzajú tie najlepšie hry s Jamesom Bondom. S hrou SPY WHO LOVED ME sme sa mali možnosť zoznámiť v minulom čísle BITu, pretože je súčasťou aj inej kolekcie (Superheroes). O hre LIVE AND LET DIE, ktorá kolekciu uzatvára, si prečítajte recenziu v tomto čísle.

-yves-





MOONTORC

ATLANTIS



Akčnú hru MOONTORC naprogramovali pre firmu ATLANTIS bratia Shawovci (Shaw Brothers) pred dvoma rokmi. Z ich dielne pochádzajú aj hry THE LAST VAMPIRE, SUPERKID, CAVEMANIA, SUPERKID IN SPACE, INTERALIA a DOWNTOWN. Všetky tituly sú pre ZX Spectrum 48k a 128k. MOONTORC má dvojrozmerné zobrazenie s horizontálnym scrollingom. Ako to už zvyčajne u hier pre ZX Spectrum býva, pozadie je farebné a animované postavičky sú monochromatické. Výnimkou nie je ani MOONTORC. Hlavný hrdina je tak malý, že ho skutočne na tomto počítači nie je možné vyfarbiť viac, než dvomi farbami. Akurát mi nie je jasné, prečo si autori vybrali práve čiernu a bielu. Pri inej kombinácii farieb, napríklad čiernej a žltej, by dvojfarebnosť animovanej postavy nebola až taká nápadná. Zato som veľmi spokojný s grafikou statického pozadia. Je nielen dobre nakreslená, ale aj veľmi pekne vyfarbená.

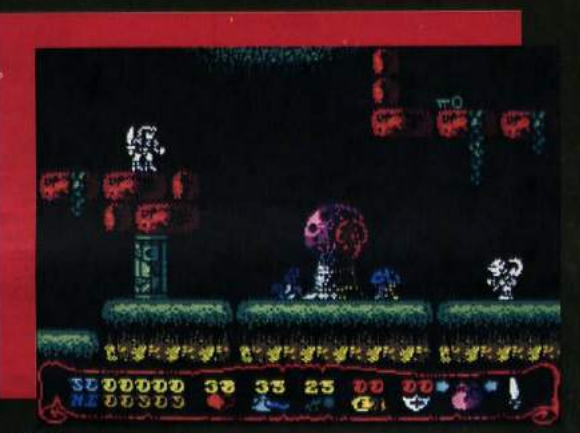


Pôsobí na mňa takmer rozprávkovým dojmom. Myslím, že zo spomínaných hier od bratov Shawowcov sa najlepšiu grafiku podarilo dosiahnuť práve v tejto hre. Na druhej strane netvrdím, že sa ich hry výrazne líšia. Všetci programátori, či už ide o jednotlivca, alebo o kolektív, si na tvorbu hier (alebo programov iného zamerania) vyrobia skupinu podprogramov v strojovom kóde. Ide najmä o spracovanie tých činností, ktoré sa v každej hre opakujú. Ideálny stav pre programátora nastáva vtedy, keď do hry iba navrhne rozloženie miestností, nakreslí grafiku a vnesie do hry ideu. Tým je hra hotová. Tento spôsob programovania hier však má jednu nevýhodu z hľadiska užívateľa programu, čiže hráča. Keď si porovná hry od tých istých autorov, zistí, že sa na seba dosť podobajú. Píšem o tom preto, lebo podobným spôsobom pracujú aj bratia Shawovci a práve z ich hier som tento dojem nadobudol. Iste, určité veci sa môžu opakovať, ale malo by to byť iba v určitých rozumných medziach.

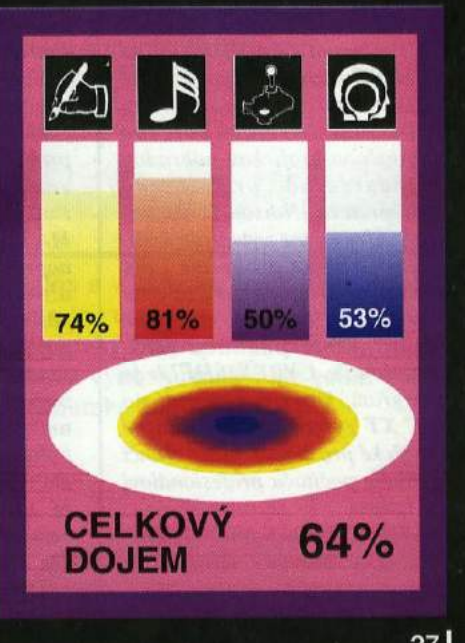
Dej hry MOONTORC sa odohráva v dávnoveku v Starom svete. Hráč je tu v úlohe rytiera, ktorý sa vybral na ďalekú a ťažkú cestu. Musí vyslobodiť princeznú Lalenu, ktorú väzní zlý čiernokňažník. Kvôli krásnej princeznej je rytier ochotný riskovať hoci aj život. V ceste mu stojí veľa všakovakých nepriateľov, ale nájdu sa aj priatelia, u ktorých sa dajú získať rôzne užitočné predmety. Táto akčná hra má teda v sebe aj prvky dobrodružných hier (adventúr), pretože umožňuje získavanie, zbieranie a používanie predmetov. Všetko dokopy tvorí pomerne vyváženú kombináciu. Skôr mám výhrady k tomu, ako rytier bojuje s mečom. Každý súboj s mečom mi pripadá tak, akoby sa ním nedalo nič trafiť, aj keď je v pomere voči postave hrozne veľký.

Taký je teda MOONTORC. Podobá sa na predchádzajúce hry od Shaw Brothers a má určité nedostatky, ktoré ju radia medzi priemerné hry. Zvukové efekty a hudba sú však prekvapujúco dobré.

–yves–



ZX SPECTRUM
DIDAKTIK



RECENZIA

CYBEX SHELL 1.0 PRE IBM PC

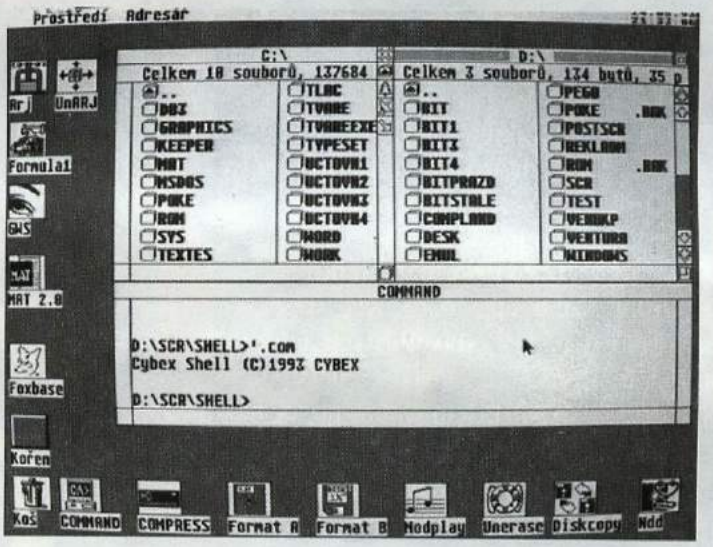
CYBEX

Po veľkom úspechu textového editora MAT, ktorý sa vďaka vysokej kvalite a extrémne nízkej cene veľmi dobre predáva, prináša brnenská softwarová a distribučná firma CYBEX s.r.o. svoj druhý program pre počítače IBM PC a kompatibilné. Volá sa CYBEX SHELL 1.0 a je to nadstavba operačného systému MS-DOS.

Čo je to vlastne SHELL a prečo vznikol? Kto pozná príkazy MS-DOSu, vie, že niekedy je ich písanie nepraktické a nepohodlné. Z DOSu sa však musia spúšťať rôzne typy aplikačných programov, takže to vyerá tak, že sa tomu nedá vyhnúť. Človek je však tvor pohodlný a začal vymýšľať, ako si zjednodušiť život. Tak vznikla séria Shellov a Commanderov, ktoré slúžia na zjednodušenie práce s MS-DOSom. Sú to programy pracujúce medzi MS-DOSom a aplikačnými programami. Väčšina užívateľov počítačov sú laici, ktorí nepotrebujú vedieť, ako počítač funguje, ale potrebujú ho používať ako nástroj, ktorý im uľahčí prácu. Vychádzajúc z tejto filozofie, vznikli na počítačoch typu Apple MacIntosh, Commodore Amiga a Atari ST štandardné grafické užívateľské prostredia, ktoré sa ovládajú pomocou myši. Písané príkazy tu nahrádzajú oveľa názornejšie operácie - napríklad vymazanie súboru sa urobí uchopením súboru myšou a odnesením do koša na odpadky...

Postupom času vznikli aj na IBM PC rôzne programy, ktoré užívateľovi zľahčovali prácu s DOSom. Niektoré boli iba čiastočnou grafickou náhradou štandardného príkazového interpreteru (Norton Commander, XTree), iné vytvárajú kompletné grafické prostredie i pre aplikačné programy, ale za cenu veľkých požiadaviek na výkon a vybavenie počítača (MS-Windows). CYBEX SHELL je program, ktorý dokonca aj na PC XT vytvorí plnohodnotné grafické prostredie, ktoré zľahčí obsluhu počítača profesionálovi aj laikovi.

Už nemusíme spúšťať aplikačné programy vypísaním názvu. Stačí sa nastaviť myšou na príslušnú ikonu s názvom a dvakrát stlačiť ľavé tlačítko. Že váš aplikačný program vyžaduje ako parameter názov súboru, s ktorým má pracovať? Nijaký problém pre CYBEX SHELL. Uchopíme súbor a prenesieme ho na ikonu, ktorá reprezentuje príslušný aplikačný program. Potrebujeme tento súbor aj s cestou, teda adresármi? Potrebujeme spúšťať program s parametrami? Potrebujeme inak spúšťať program samostatne a inak s parametrom 'súbor'? Potrebujeme, aby nás



SHELL vyzval na zadanie adresára, v ktorom má aplikácia pracovať? Potrebujeme jednoduché, graficky zrozumiteľné kopírovanie a vymazávanie? Potrebujeme, aby sa skompresovaný archív rozpakoval púhym stlačením tlačítka na myši? Nič z toho nie je pre CYBEX SHELL problém. Práve naopak, je stavaný práve na takéto veci. Podobne ako textový editor MAT, aj CYBEX SHELL je naprogramovaný tak, aby si ho užívateľ mohol maximálne prispôsobiť svojim potrebám, požiadavkám a vkusu. Dlhoročné skúsenosti autorov aj s inými typmi počítačov, ako je IBM PC im umožnili ničím nezaťažený pohľad na túto problematiku. Do CYBEX SHELLu boli vybraté nielen tie funcie, ktoré nemajú iné podobné programy, ale aj tie, ktoré vôbec na IBM PC neboli nikdy realizované. Tieto boli odpozorované z iných typov počítačov. Tak mohol vzniknúť program, ktorý na IBM PC nemá obdoby a ťažko by sme ho mohli porovnávať z niečím iným.

*Najrozšírenejšou nadstavbou MS-DOSu na IBM PC je NORTON COMMANDER 3.0. Aj keď pôsobí dojmom grafického prostredia, pracuje v textovom móde, čo síce zjednodušilo tvorbu programu, ale prinieslo so sebou aj isté obmedzenia. NORTON COMMANDER nemá priamo spúšťateľné aplikácie, ako CYBEX SHELL. Ak tieto chceme spustiť, musíme vedieť, kde ležia, alebo mať do nich nastavenú cestu (a tú nie je možné mať všade) a súčasne musíme vedieť, ako sa spúšťajú (alebo laborovať so spúšťateľnými súbormi *.BAT, *.COM, *.EXE. Užívateľ CYBEX SHELLu nemusí vedieť ani jedno, ani druhé a spustenie myšou je okamžité. Ďalej má SHELL jednu obrovskú výhodu: REZIDENTNE ZABERÁ V PAMÄTI IBA 1.2 KB!!!, zatiaľ čo NORTON COMMANDER až 12kB. O tento rozdiel má užívateľ k dispozícii väčšiu voľnú pamäť. Je to veľmi dôležitý parameter, pretože čím ďalej viac programov vyžaduje veľkosť voľnej pamäte okolo 580 až 610kB, čo je najmä na počítačoch AT 286 ťažko dosiahnuteľné. V takýchto prípadoch je SHELL nenahraditeľný. Pre zaujímavosť, na počítači s procesorom 80386 nie je problém dosiahnuť s nainštalovaným SHELLom veľkosť voľnej pamäte až 630000 bajtov, čo je takmer toľko, ako keby sme okrem systémových programov nič v pamäti nemali!*

Medzi veľmi zaujímavé funkcie CYBEX SHELLu patrí napríklad aj hromadná zmena atribútov, ako aj spôsob práce pri nastavovaní atribútov. Prehľadnejšie, ako je to tu, to snáď ani nejde urobiť. Veľmi prehľadné je aj nastavovanie nových aplikácií. Pre mnohých užívateľov sú novinkou ikony, ktoré reprezentujú určitý program. Veľké množstvo ikon sa dodáva priamo so SHELLom, takže pre každú aplikáciu sa niečo vhodné dá nájsť. Ak by sa požadovaná ikona predsa len nenašla, SHELL obsahuje komfortný editor ikon, kde sa dajú akékoľvek ikony nakresliť. Aby sme o svoje nové ikony neprišli, dajú sa ukladať na disk. Okrem množstva hotových ikon sa spolu so SHELLom dodáva aj katalóg tzv. nástrojov. Sú to ikony s už nastavenými parametrami pre najčastejšie používané aplikačné programy, ktoré tieto parametre nutne potrebujú, napríklad pakovacie programy ARJ, ZIP a LZH. Tieto si môže užívateľ nainštalovať a používať bez znalosti týchto programov. Veľký pokrok je aj v kopírovaní a mazaní súborov a adresárov. CYBEX SHELL umožňuje bez problémov prenášať nielen súbory, ale aj celé adresáre s podadresármi. Podobne je to aj s vymazávaním.

Ak máte záujem o bližšie informácie o programe CYBEX SHELL 1.0, alebo si ho chcete kúpiť, volajte číslo (07)-606-71 (firma EXACT). Odhadová cena je 900,-Sk + poštovné. Na tomto čísle si môžete tiež objednávať textový editor MAT 2.0 v cene 1820,- Sk + poštovné.

MOTTO: Kúpte si aspoň jeden program oficiálne. Uvidíte, že budete mať z neho radosť!

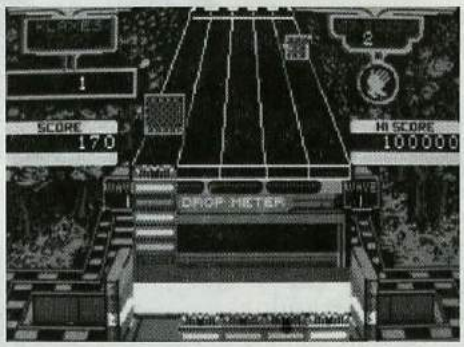
-yves-

THE WINNING TEAM DOMARK

THE WINNING TEAM patrí medzi najatraktívnejšie kolekcie od britskej firmy DOMARK. Obsahuje až 5 hier pre ZX SPECTRUM: ESCAPE FROM THE PLANETS OF THE ROBOT MONSTERS, KLAX, A.P.B., CYBERBALL a VINDICATORS. Rovnomenné kolekcie existujú aj pre počítače C64, Amstrad CPC, Amiga a Atari ST.

BLESKOVÉ RECENZIE

KLAX



Najkrajšou hrou celej kolekcie ja KLAX. Je to logická hra, ktorá sa mierne ponáša na Tetris. Pred sebou máme valiace sa tehličky rôznych farieb, ktoré musíme jednak zachytiť, aby nespadli a súčasne ich vhodne umiestniť. Pod 'vhodným' umiestnením mám na mysli usporiadanie tehličiek rovnakej farby do riadkov, stĺpcov a diagonál. Zaujímavosťou je, že zachytávať môžeme viac tehličiek naraz, aby sme ich mohli umiestniť neskôr, keď nebude až taký 'nával' a takisto nám to pomôže odložiť tie tehličky, ktoré nám svojou farbou práve nevyhovujú. KLAX je veľmi pekný program, ktorý síce funguje aj na Spectre 48kB, avšak plne využíva možnosti Spectra 128kB. Tu je k dispozícii viac grafiky a omnoho krajšie zvuky.

Verdikt: 90%

ESCAPE FROM THE PLANETS OF THE ROBOT MONSTERS

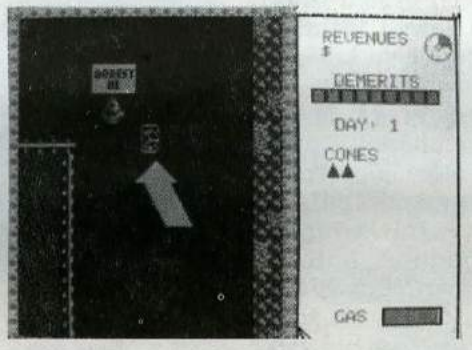


E.F.P.R.M. je trojrozmerná hra, určená najmä dvom hráčom. Títo sú vyslaní na záchrannú misiu na planétu X ako JAKE a DUKE. Ich úlohou je zachrániť profesorku SARAH BELLUM a ostatných zajatcov skôr, než budú premenení na robotov. Súčasne je treba likvidovať nepriateľských Reptilónov.

E.F.P.R.M. je veľmi zaujímavá hra, avšak bohužiaľ trochu jednotvárna. Podobne ako KLAX má peknú hudbu pre ZX Spectrum 128kB.

Verdikt: 73%

A.P.B.



Skratka A.P.B. znamená All Points Bulletin. Hráč je tu v úlohe oficiera Boba, ktorý je mestským policajtom. Jeho povinnosťou je patrolovať v mestských uliciach v policajnom aute a zatýkať rôznych kriminálnikov. Každý deň dostane Bob kvótu, ktorú musí splniť skôr, než sa skončí deň, aby si jednak udržal svoju prácu aj pre ďalšie dni, ako aj preto, aby získal bonus. V A.P.B. sa budeme môcť stretnúť zoči-voči s takými majstrami zločinu, ako sú SID SNIPER, FREDDY FREAK, atď.

Verdikt: 68%

CYBERBALL



Píše sa rok 2022. Roboti, ktorí sú omnoho väčší, ako ľudia, sú vyrobení na deštruktívnu činnosť, násilie a boj zoči-voči. CYBERBALL je hra pre jedného, alebo dvoch hráčov, ktorá vznikla podľa Amerického futbalu. V 21. storočí sú však ľudia z hry odstavení a zostávame iba my - kapitáni mužstva, ktorí ovládajú robotov v mužstvách, ako sú Los Angeles Assassins a Dallas Destroyers. Kapitáni môžu voliť útočnú alebo obrannú hru, striedať poškodených hráčov - robotov a mnoho ďalších vecí.

Verdikt: 75%

VINDICATORS



VINDICATORS je tanková hra pre jedného, alebo dvoch hráčov. VINDICATORS sa odohráva v roku 2525 v galaxii TR15. Cieľom hry je zachytiť a zničiť protivníkove sily z kráľovstva TANGENT. Musíme prejsť cez viacero levelov a v každom zničiť nepriateľské kontrolné centrum. Na tento účel slúži strategický bojový tank SR-88. Sú to dobré a výkonné tanky, ale veľmi často v nich treba dopĺňať palivo.

-yves-

Verdikt: 65%





PRINCE OF PERSIA 2



THE SHADOW AND THE FLAME

ELECTRONIC ARTS



Snáď najznámejšou hrou na počítači IBM PC (ale aj Amiga a Atari ST) je PRINCE OF PERSIA od firmy ELECTRONIC ARTS, pre ktorú ju naprogramovala firma BRODERBUND. Autorom PRINCE OF PERSIA je JORDAN MECHNER, ktorý sa pre veľký úspech prvého dielu rozhodol urobiť aj druhý. Treba povedať, že si nepočínal zle. Jemnú vektorovú animáciu z prvého dielu nahradila klasická animácia sprajtová. Princov pohyb už síce nie je až taký jemný a rýchly, ale zato vyzerá krajšie. Animačné pohyby a spôsob ovládania zostal rovnaký, ale grafika pozadia sa zmenila. Grafika v prvom dieli síce nebola škaredá, ale pozostávala z rovnakých stavebných prvkov a po dlhšom čase mi pripadala jednotvárna. V druhom dieli je pozadie omnoho pestrejšie a podstatne rôznorodejšie, i keď aj tu je vidieť, že autor určité úseky používa opakovane. Novinkou je aj skutočnosť, že princ už nebehá iba v chodbách, ale aj na voľnom priestranstve. Jednotlivé levely sú teda omnoho vernejšie dejovej línii rozprávky, podľa ktorej bola hra naprogramovaná. Treba povedať, že rozprávka je vymyslená veľmi príťažlivo a sprevádzajú ju zaujímavé obrázky. Z tohto hľadiska je druhý diel určite lepší. Ide nielen o lepšie využitie grafickej karty VGA, ale aj o využitie zvukovej karty SOUNDBLASTER. Okrem prepracovaných orientálnych hudieb (ktoré hrajú nielen v úvode, ale aj počas hry), môžu majitelia tejto karty počuť hlas, ktorý rozprávku číta. A nie hociako, ale perfektným umeleckým prednesom. Tu je jej začiatok: V starodávnej Perzii vládol sultán, ktorý mal iba jednu dcéru. Bola krásna ako vychádzajúci mesiac a čistá ako modrá obloha. Raz do ich kráľovstva zavítal driečny cudzinec, ktorý viedol s princeznou dlhé rozhovory, až sa do seba zaľúbili. Sultán začal mladému páru chystať obrovskú svadbu. Toto všetko vôbec nehralo do karát zlému Veľkému vezírovi Jaffarovi, ktorý bol hlavným sultánový poradcom. Cudzinec mu veľmi prekážal, pretože sa sám chcel oženiť so sultánovou dcérou a zdediť celé kráľovstvo. Jaffar sa rozhodol cudzinca odstrániť. Boľ vo veľkej výhode, pretože dokázal čarovať a všetky pekelné sily mu boli na pomoci. Tesne pred svadbou zavrel Jaffar cudzieho princa do žalára. Sám na seba vzal princovu podobu, takže aj princezná ho považovala za svojho vyvoleného. Po svadbe boli mladomanželia spolu šťastní iba 11 dní. Princ z väzenia utiekol a išiel predstúpiť pred princeznú a sultána. Pred vstupom ho ovanul strašný chlad. To bolo Jaffarovo kúzlo, ktoré jeho kráľovské šaty premenilo na šaty obyčajného žobráka. Najprv princ nechápal, prečo naňho princezná pozerá tak cudzo, ale keď vedľa nej zbadal vezíra Jaffara vo svojej podobe, bolo mu jasné, čo sa stalo. Jaffar zvolal na stráže, aby žobráka (princa) okamžite zatkli pre jeho trúfalosť hovoriť s princeznou, no milý princ tiež nelenil. Bleskurýchle vyskočil von oknom, vytasil meč a prebíjal sa cez stráže na hradbách von z paláca. Prebehol do dediny a vošiel do prístavu. Čerpal už z posledných síl, keď zbadal obchodnú loď, ktorá sa práve odpojila od brehu. Princ vyskočil na ňu a odplával z Perzie. Veľký vezír JAFFAR toto všetko videl a zoslal na loď búrku. Obrovské vlny loď zaliali a táto stroskotala pri neznámom ostrove a princ... Čo sa stalo s princom, to sa dozviete po zakúpení hry PRINCE OF PERSIA 2 –THE SHADOW AND THE FLAME.

– yves –

VIANOČNÁ SÚŤAŽ !! ČASOPISU BIT !!

Pretože prázdninová súťaž, ktorá sa skončila minulý mesiac sa stretla s pomerne veľkým ohlasom a zdá sa, že väčšina z Vás si ju obľúbila, rozhodli sme sa, že budeme v nastúpenom trende pokračovať aj v druhom polroku.

Súťaž bude prebiehať rovnakým spôsobom, ako v minulom polroku, čo znamená, že v každom čísle uverejníme tri fotografie, pričom dve budú z jednej a tej istej známej hry, zatiaľ čo tretia z hry úplne inej, ktorá ale bude tématicky a graficky veľmi podobná. Vašou úlohou bude rovnako ako v minulej súťaži určiť, ktorá fotografia je nesprávna.

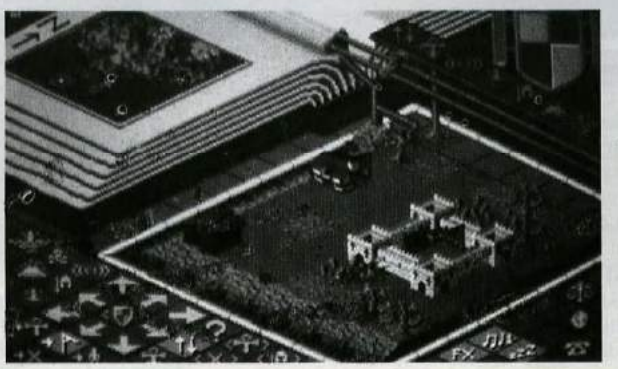
○○○○○○○○○○○○○○○○○

Týmto preveríme Váš postreh a zároveň zistíme, či čítate náš časopis pravidelne a pozorne. Všetky obrázky budú vybrané z recenzií hier, ktoré boli uverejnené v predchádzajúcich číslach časopisu BIT.

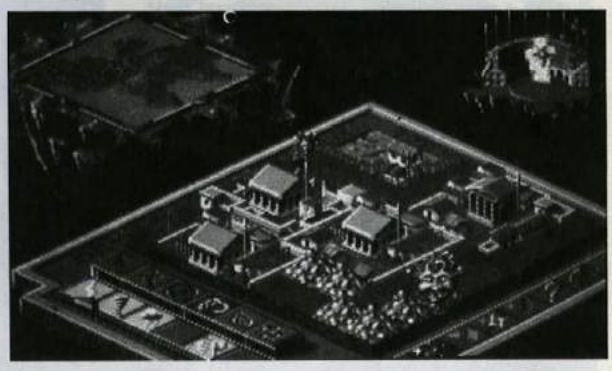
Aby sa nepoškodil článok na druhej strane, ako ste si už zvykli, súťažný kupón nájdete na spodnom okraji strany 38. Súťaž bude prebiehať pol roka a v decembrovom čísle zverejníme zlosovací lístok, určený pre vyznačenie odpovedí a nalepenie šiestich kupónov. Do zlosovania zaradíme iba tých čitateľov, ktorí nám včas pošlú zlosovací lístok, na ktorom budú nalepené všetky súťažné kupóny a samozrejme vyznačené správne odpovede.

Súťažná úloha číslo 1 :
Uhádnite, ktorý obrázok nepatrí do hry Populous.

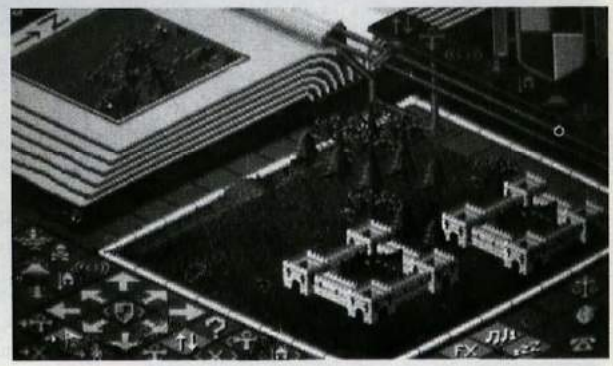
A



B



C



Čo je v súťaži úplne nové to sú samozrejme ďalšie zaujímavé a hodnotné ceny:

1. cena: Domáci počítač DIDAKTIK KOMPAKT + 3 originálne hry od firmy ULTRASOFT

2. cena: Domáci počítač DIDAKTIK M + kolekcia 3 hier od firmy DOMARK THE JAMES BOND COLLECTION

3 - 4. cena: LOGITECH PILOT MOUSE (PC,AMIGA,ST)

5 - 6. cena: LOGITECH KIDZ MOUSE (PC,AMIGA,ST)

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

10.- 15. cena: Celoročné predplatné časopisu BIT

16. - 20. cena: Odborná publikácia od firmy ULTRASOFT

MEGA RECENZIA

MICROPROSE

CIVILIZATION



O každej zmene štátneho zriadenia vás informuje správa v miestnom denníku... Ozaj, uhádnete podľa čoho sa dá zistiť, že sa vláda práve zmenila na totalitnú diktatúru?

Programy programátora Sida Meiera sú známe svojou originalitou a dokonalým prepracovaním. Z posledných jeho úspešných hier spomeniem aspoň RAILROAD TYCOON - simulátor stavby železnice. Sid Meier sa vôbec najlepšie cíti na poli strategických hier a simulátorov gigantických celkov a v tejto oblasti by sme len ťažko hľadali jeho vážnejšieho konkurenta. Preto celá počítačová verejnosť s veľkým napätím očakávala jeho dlho ohlasovanú novinku CIVILIZATION. A myslím si, že väčšina ľudí, ktorí si hru kúpili musí uznať, že CIVILIZATION je jeden z najdokonalejších „božských" simulátorov, aké boli dosiaľ urobené. Ale poďme pekne po poriadku.

Na začiatku hry si môžete pozrieť veľmi pôsobivý (aj keď trochu zdĺhavý) úvod ukazujúci vznik Zeme a postupný vývin života na nej, vedúci až k človeku a jeho civilizácii. Potom sa objaví malé menu, v ktorom sa dá vybrať z dvoch hlavných možností: či sa vývoj vašej civilizácie bude odohrávať na Zemi, alebo na cudzej planéte. V druhom prípade máte možnosť nadefinovať si, akú časť z tejto planéty budú zaberať pevniny a akú moria. Môžete si tiež vybrať z niekoľkých druhov podnebia, ktoré bude na planéte prevládať (od tropického až po arktické) a zvoliť si druh vegetácie, ktorá bude na vašej planéte najviac zastúpená. Potom si vyberiete obtiažnosť hry (CHIEFTAIN,WARLORD,PRINCE,KING,EMPEROR), počet konkurenčných civilizácií (7,6,5,4,3...), príslušnosť k národu (ROMAN,BABYLONIAN,GERMAN,EGYPTIAN,GREEK...) a meno, pod ktorým sa neskôr zapíšete do dejín (ak vám nevyhovuje predvolené, môžete ho zmeniť). Nakoniec sa ešte dozviete, ktoré technológie a vynálezy vaša civilizácia pozná (ich počet sa mení podľa nastavej obtiažnosti hry) a strastiplná púť tisícročiami môže začať.

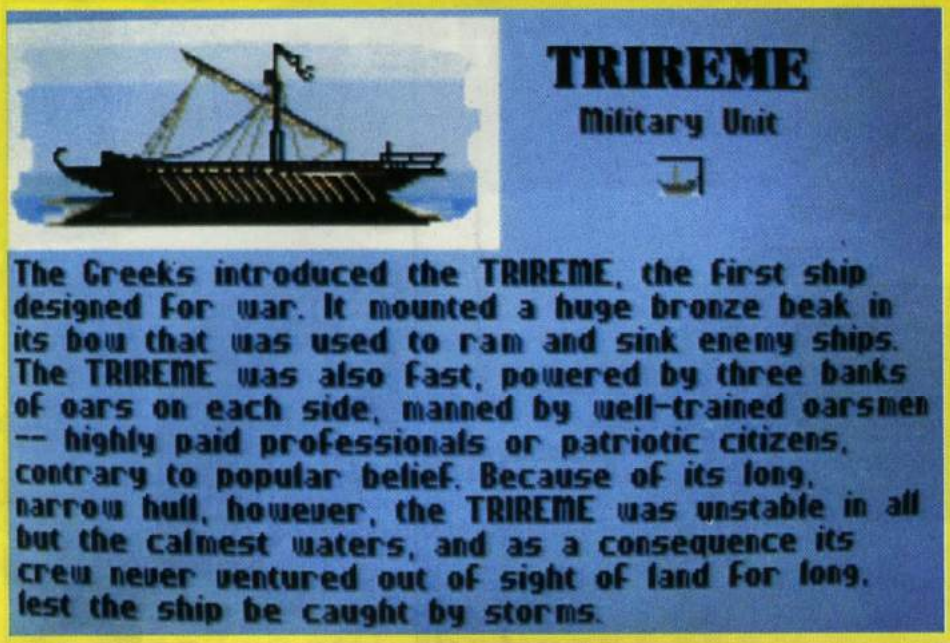
Na začiatku máte k dispozícii 10000 osadníkov (1 SETTLERS), s ktorými je najvhodnejšie ihneď založiť mesto. Program má v zásobe obrovské množstvo názvov skutočných miest, ktoré sa menia podľa príslušnosti ku konkrétnemu národu a ak sa vám ponúknuté meno nepáči, môžete si vymyslieť vlastné. Vo vybudovanom meste môžete ihneď začať organizovať prvé primitívne bojové jednotky (MILITIA). Tiež môžete urobiť nábor nových osadníkov (SETTLERS) a týchto vyslať mimo svoje hlavné mesto, aby založili na nejakom výhodnom mieste nové mesto. Osadníci môžu tiež zúrodňovať pôdu, budovať obchodné cesty alebo zakladať bane pre ťažbu rôznych surovín. V meste je možné okrem toho stavať rôzne stavby, ktoré sa dajú rozdeliť na dva druhy: ÚČELOVÉ STAVBY: sem patrí sýpka, chrám, súd, kasárne, vodovod a pod. Každá z týchto stavieb má svoj viac alebo menej dôležitý význam a odráža sa v prírastku populácie, rýchlosti rozvoja mesta a spokojnosti jeho obyvateľov. OKRASNÉ STAVBY: pyramídy, visuté záhrady, maják (sedem divov sveta). Tieto stavby nemajú žiadny praktický význam v priebehu hry, slúžia iba na „vyťahovanie sa" pred ostatnými civilizá-ciami. Ich celkový počet sa objaví iba v priebežnom a konečnom vyhodnotení hry. Veľmi dôležitou súčasťou vývoja civilizácie je objavovanie rôznych zákonov a vynachádzanie všemožných vynálezov a technológií. Počet už známych technológií a objavov sa odráža v množstve výrobkov a zariadení, ktoré vaša civilizácia dokáže vyrobiť. Uskutočnenie každého objavu či vynálezu trvá istú dobu, ktorá závisí od jeho dôležitosti pre ďalší pokrok. To, v akom štádiu sa výskum práve nachádza, signalizuje malá žiarovka na paneli vľavo. Keď sa celá rozsvieti, výskum je tesne pred koncom. Po ukončení každého výskumu vám váš poradca pre vedu predloží zoznam ďalších objavov a vynálezov a vy môžete rozhodnúť, na ktorý sa má zamerať najbližší výskum. Všetky objavy a vynálezy sú na seba naviazané v prísnom chronologickom poradí a platia pre ne pevne stanovené pravidlá, ktoré svojou podstatou vychádzajú zo skutočnej histórie objavov a vynálezov. To znamená, že ak chcete vynaliezať námornú navigáciu, musíte najskôr ovládať astronómiu a poznať kompas. Na vynález kompasu však potrebujete poznať magnetizmus a výrobu máp, na astronómiu zase



Napoleón, vodca Francúzov, žiada o prijatie.



Francúzske mesto Dijon obkľúčené rímskymi vojskami. Marseilles, Avignon a Chartres sú už dobyté.



Súčasťou hry je i takzvaná "CIVILOPEDIA"- encyklopédia, obsahujúca prehľad všetkých vynálezov a objavov, ktoré sa v hre vyskytujú.

matematiku a primitívne náboženské obrady, pre objav matematiky zase potrebujete poznať písmo a abecedu a tak ďalej a tak ďalej. Ako som už spomenul, poznané vynálezy majú priamy vplyv aj na zariadenia a bojové jednotky, ktoré dokáže každá civilizácia vyprodukovať. To znamená, že ak chcete vytvoriť jednotku jazdy, musíte najskôr zvládnuť jazdu na koňoch, ak chcete miesto primitívnych MILITIÍ vytvoriť kvalitnejšie FALANGY, mali by ste mať zvládnutú výrobu bronzu (pretože tieto jednotky používali bronzové zbrane) a ak chcete vyzbrojovať známe LÉGIE, metalurgia železa už pre vás nesmie byť tajomstvom.

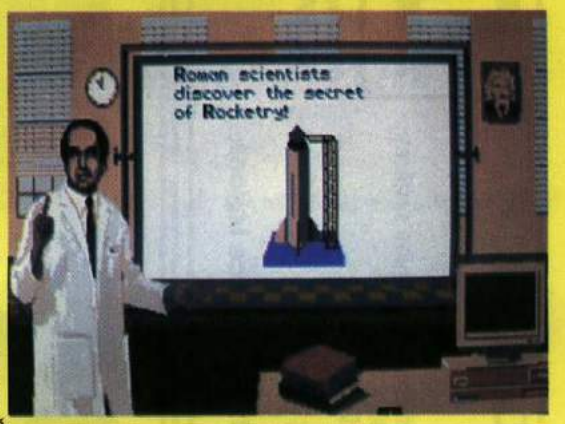
Prvé kroky pri budovaní svojej civilizácie by ste mali zamerať na ochranu svojho mesta pred útokmi cudzích civilizácií. Najvhodnejšie je rozmiestniť okolo neho vojenské oddiely a opevniť ich (FORTIFY). Je to veľmi dôležité, pretože akonáhle nepriateľ dobyje všetky vaše mestá (a na začiatku máte iba jedno), všetko je stratené. Ak už máte svoje mesto dostatočne ochránené, je čas vydať sa na prieskumnú (bojovú) výpravu. Najvhodnejšie jednotky na bojovú výpravu sú na začiatku LÉGIE, ktoré sú už dostatočne silné. Niekoľko légií je vhodné doplniť aspoň jedným bojovým vozom (CHARRIOT), ktorý je asi trikrát rýchlejší ako légia a preto sa výborne hodí pre rýchle útoky a objavovanie rozsiahlych území. Takto vyzbrojení môžete začať prehľadávať svoju pevninu. Pritom občas narazíte na zvitok starej listiny, čím okamžite získate novú technológiu, ktorú inak musíte pracne vyvíjať. Zároveň môžete naraziť na cudziu vojenskú jednotku. Ak je primitívnejšia ako vaša, môžete bez obáv zaútočiť a takmer isto vyhráte. Výnimku tvorí opevnená jednotka, ktorá je oveľa silnejšia. Nie je tiež dobré útočiť s vojskom vyčerpaným predchádzajúcim dlhým presunom. V takomto prípade vás hlásenie upozorní, že útočíte napríklad 2/3 sily a ak na vlastné riziko trváte napriek tomu na útoku, prehra je takmer istá. Okrem cudzích vojsk môžete nájsť aj cudzie mesto. O sile mesta vás informuje číslo uvedené na jeho ikone. Ak je mesto slabé a v okolí nie sú žiadne cudzie vojská, môžete ho skúsiť dobyť. Samozrejme, že si môžete trúfnuť aj na to najsilnejšie mesto, ale v tom prípade musíte mať nablízku dostatočné množstvo vojska, pretože musíte takmer naisto rátať s nejakými stratami. Dobyté mesto môžete premenovať podľa vašej ľubovôle a taktiež môžete zamerať jeho výrobu na produkty, ktoré vám vyhovujú. Občas sa tiež stane, že k vám príde cudzí vyslanec (DIPLOMAT) s rôznymi návrhmi. Môže vám ponúknuť podpísanie mieru, vojenské spojenectvo, vyhlásiť vojnu, ponúknuť výmenu dvoch technológií, alebo vymáhať poplatky za to, že na vás cudzia civilizácia nezaútočí. Odpoveď si dobre premyslite. S výrazne silnejšími civilizáciami je dobré zo začiatku udržovať mier, prípadne sa proti takejto civilizácii môžete spojiť s druhou menšou civilizáciou. Výmena technológií je niekedy výhodná, najmä ak práve ponúkanú technológiu nutne potrebujete. Ak sa vám podarí vyprodukovať DIPLOMATA, vaše možnosti sa značne rozšíria. Z jeho pomocou môžete vy sami iniciovať všetky vyššie uvedené návrhy, rovnako ako cudzí DIPLOMAT. Navyše môžete v cudzom meste ukradnúť potrebnú technológiu, spôsobiť štátny prevrat, vykonať priemyselnú sabotáž alebo založiť veľvyslanectvo. Založenie veľvyslanectva je veľmi praktická vec, pretože sa môžete pravidelne informovať o sile a krokoch konkurenčnej civilizácie.

Ak sa vám už podarí preskúmať celú vašu materskú pevninu (čo zistíte pri pohľade na mapu na ľavej strane panelu), je najvyšší čas, aby ste začali podnikať zámorské výpravy. Na to však potrebujete plavidlá. Je dôležité vedieť, že aj keď už poznáte všetky technológie nutné na výrobu lodí, vyrábať ich môžete iba v prístavoch (mestá pri pobreží). Primitívna TRIREME nie je na zámorské výpravy vhodná. Akonáhle sa s ňou totiž ocitnete na voľnom mori, stratí sa. Preto treba počkať na výrobu plachetníc (SAIL) alebo fregát (FRIGATE), ktoré môžete naložiť plné bojových jednotiek a začať dobýjať zámorské pevniny a ostrovy.

Keď sa budete dostatočne snažiť, na sklonku dejín vystriedajú pechotu obrnené vozidlá a tanky, plachetnice nahradia križniky a bojové lode a nakoniec pribudnú stíhačky, bombardéry a atómové rakety so stredne dlhým doletom. S takouto výzbrojou už musíte poraziť každú nepriateľskú civilizáciu. Zároveň ku klasickým „divom sveta" pribudnú novodobé ako napríklad PROJEKTY APPOLO, CETI a MANHATAN. To sa už ale budete potýkať s takými vnútroštátnymi problémami, ako je znečistenie životného prostredia a vzbury nespokojných obyvateľov miest. Hra končí buď porazením a vyhladením všetkých konkurenčných civilizácií, alebo po dosiahnutí roku 2100.

Chcel som o tejto naozaj zaujímavej hre napísať oveľa viac, ale to by už presiahlo rámec tejto recenzie. Civilization je skutočne hrou nad ktorou sa oplatí stráviť niekoľko týždňov.

-luis-



Šéf vývoja vás práve informuje, že rímsky vedci objavili tajomstvo raketovej technológie.



S modernou pechotou, tankami, bojovými loďami, ponorkami a bombardérmi si už môžete trúfnuť aj na toho najsilnejšieho protivníka.

AMIGA
ATARI ST
PCAT 286-586



VŠE V JEDNOM ZA FANTASTICKOU CENU

2190,–

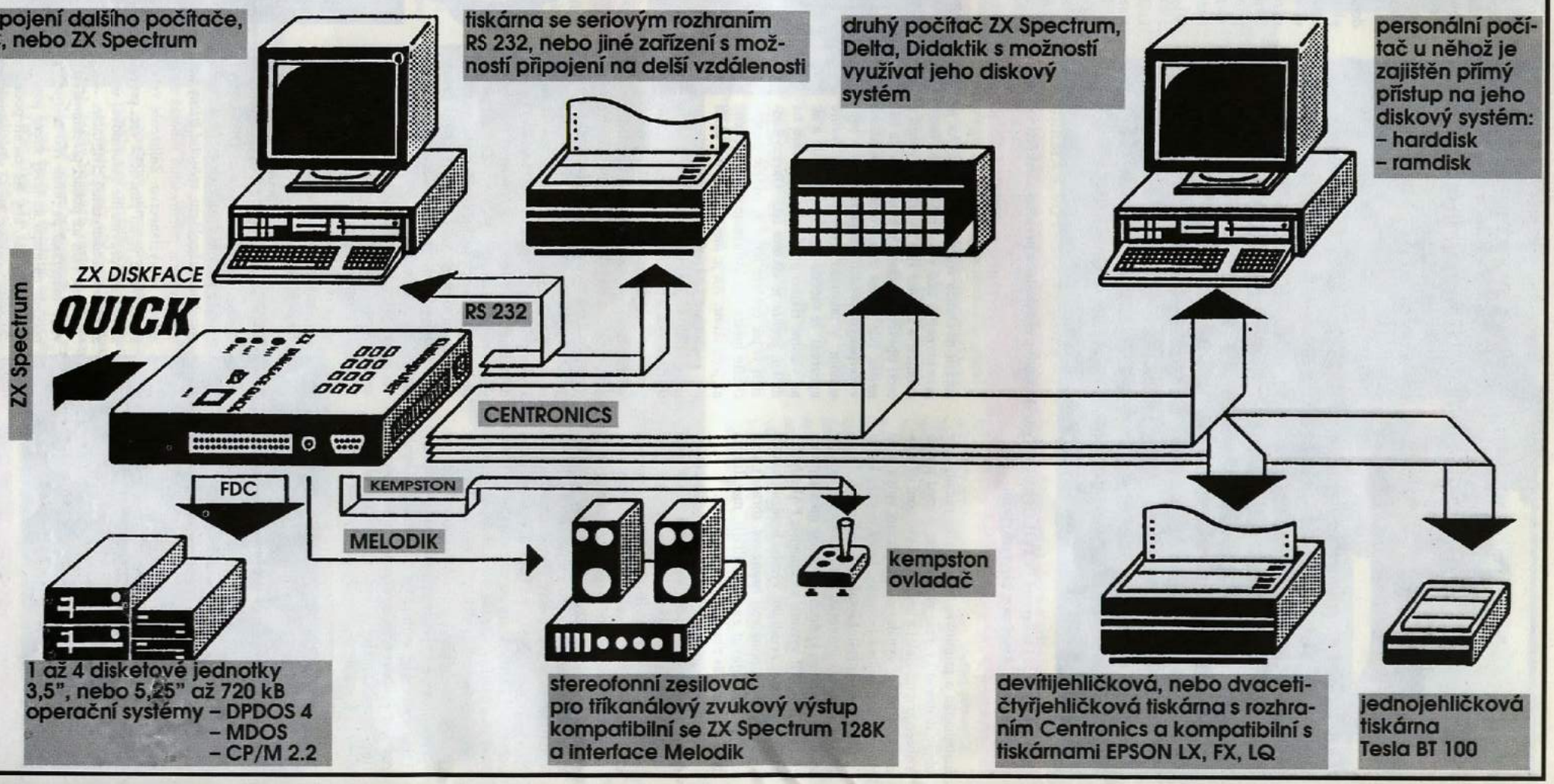
FDC – řadič pro připojení až 4 disketových jednotek 3,5" nebo 5,25", vybavený třemi operačními systémy:
- DPDOS 4 – kompatibilita se staršími modely ZX DISKFACE
- MDOS – kompatibilní s disketovou jednotkou D40, D80
- CP/M 2.2

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



Super prázdninová ponuka od nás...

TLAČIAREŇ NL 2808

Tlačiareň NL 2808 umožňuje tlač grafiky i textu. Tlač sa uskutočňuje 9 ihličkovou tlačovou hlavou. Je možné používať bežný kancelársky papier, perforovaný papier formátu A4. Rýchlosť tlače je 80 znakov za sekundu. Tlačiareň tlačí obojstranne s optimalizáciou. Je možné využívať 3 druhy znakov (ELITE, PICA, CONDENSED), ako i definovať veľkosť tlače, indexovanie, podčiarkovanie a pod. Súčasťou sú zabudované české a slovenské národné znaky, štandardné znaky a IBM semigrafické znaky. Programové ovládanie prebieha cez všeobecne rozšírený príkazový súbor EPSON ESC/P. Tlačiareň má zabudovaný CENTRONICS interface, je ju možné pripojiť prakticky k ľubovolnému počítaču vrátane ZX Spectrum, DIDAKTIK a IBM PC. Každý, kto si u nás zakúpi tlačiareň do 31.7.1993, obdrží zdarma jeden box na diskety 5.25". Podrobné informácie si môžete vyžiadať na našej adrese alebo telefónnom čísle.

CENA do 31.7.1993 len 2990.-

KAZETOPÁSKOVÁ JEDNOTKA SP 210 T

Datarekordér v spojení s jednoihličkovou tlačiarňou BT-100. Celý komplet je uložený v jednom obale. Napájanie datarekordéra i tlačiarne je realizované zo zabudovaného zdroja. Jednotka má motoricky ovládané snímacie i nahrávacie hlavy. Ide o výrobok vhodný k počítačom DIDAKTIK a ZX Spectrum.

CENA do 31.7.1993 len 1990.-

COMMODORE AMIGA 600

Domáci počítač svetoznámej značky. V cene je: operačný systém WORKBENCH, myš, RAM 1MB, zabudovaný HF modulátor (na pripojenie počítača k bežnému TV prijímaču).

CENA len 12 500.-

OKREM UVEDENÉHO PONÚKAME:

- **počítače DIDAKTIK Kompakt za *6990.-***
- **počítače Commodore (napr. C64 za *3990.-*)**
- **doplnky k DIDAKTIKom a Commodore (napr. Turbo pre ZX Spectrum)**
- **obrovský výber hier od fy BOEDER pre Commodore (ceny od *197.-* do *297.-*) a množstvo programov pre DIDAKTIK**
- **antivírové programy pre IBM PC (program vyhľadávajúci 300 vírov za *299.-*)**
- **zostavy IBM PC za veľmi nízke ceny. Posúďte sami:**

zostava IBM PC 80286	**(monitor SVGA, 1MB RAM, HDD 80MB, 2 sériové porty, 1 paralel., 1 game, minitower, FDD 3.5" a 5.25")**	***29 000.-***
zostava 80386SX	**(vybavenie ako 80286)**	***33 000.-***
zostava 80386	**(vybavenie ako predchádzajúce)**	***35 000.-***

Podrobný cenník zašleme na požiadanie zdarma.

Objednávky vybavujeme pre Českú i Slovenskú republiku. Ceny sú uvedené vrátane DPH. Uvedené ceny platia rovnako pre obe republiky (na Slovensku v Sk, v Čechách v Kč).

Ak máte záujem o osobnú návštevu, nájdete nás v Banskej Bystrici na Švermovej ul. 43 (budova Stavoindustrie pri plážovom kúpalisku).

PENT Computer

PENT Computer
P.O. BOX 531
Banská Bystrica
974 01
tel/fax: 088/335 08

PONUKA PROGRAMOV Z PRODUKCIE FIRMY ULTRASOFT PRE POČÍTAČE !!!!!!!!!!!

ZX SPECTRUM DELTA DIDAKTIK GAMA DIDAKTIK M

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

BABY MANTRIK ANGLICKY (slov./čes.) 119 Sk
Program nadväzuje na známu sériu výukových programov, je však určený hlavne pre deti. Okrem textu vyčované výrazy aj zobrazuje!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

⊡ program nie je k dispozícii na kazete

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

Objednávky pre SR posielajte na adresu: ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 Bratislava 15
Objednávky pre ČR posielajte na adresu: DATAPUTER, Dukelská 100, 614 00 Brno

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!)*	-	599	599	749	1119	1119	-
Golden Axe, Total Recall, Shadow Warrior, Super off Road Racing							
The Dream Team *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)*	-	559	559	749	969	929	1119
The Simpsons (Bart vs Space Mutants), WWF Wrestlemania, Terminator 2							
Game Set & Match 2 *(Kolekcia 10 hier za super cenu!)*	489	-	-	669	-	-	-
Nick Faldos Golf, Ian Bothams Cricket, Steve Davie's Snooker, Match Day 2, Supersprint, Basketmaker, Winter Olympiad, Superbowl, Track & Field, Champion Sprint							
Hollywood Collection *(Kolekcia 4 hier za super cenu!)*	699	-	699	799	1199	1199	-
Robocop, Indiana Jones 3, Batman the Movie, Ghostbusters 2							
Ninja Collection *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)*	-	-	399	599	799	799	-
Shadow Warrior, Double Dragon, Dragon Ninja							
Power Up *(Kolekcia 5 hier za super cenu!)*	599	-	599	749	1159	1159	-
Altered Beast, Turrican, Chase HQ, X-Out, Rainbow Islands							
Rainbow Collection *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)*	-	-	399	599	749	749	-
New Zealand Story, Rainbow Islands, Bubble Bobble							
Sports Collection *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)*	-	399	399	599	799	799	-
Pro Tennis Tour, Run the Gauntlet, World Cup Soccer (Italia '90)							
Super Fighter *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)*	-	559	559	749	969	969	-
Pitfighter, WWF Wrestlemania, Final Fight							
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!)	-	-	-	-	-	-	1329
Castle Master, Hard Drivin'2, Trivial Pursuit, MIG-29 Fulcrum, Escape from the Planet of the Robot Monsters							
GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED							
3D Tennis	249	249	249	369	499	499	-
Boxing Manager	249	249	249	369	499	499	-
BSS Jane Seymour	-	-	-	-	619	619	-
Cloud Kingdoms	-	-	-	-	499	499	-
Combo Racer	-	-	-	-	499	499	-
Daemonsgate - Dorovans Key	-	-	-	-	1499	1499	1659
Footballer of the Year 2	249	249	249	369	499	499	-
Horror Zombies	-	-	-	-	499	499	-
Impossamole	249	249	249	369	499	499	-
Jahangir Khan Squash	249	249	249	369	499	499	-
James Pond	-	-	-	-	499	499	-
Kid Gloves	-	-	-	-	499	499	-
Lotus 3 - The Ultimate Challenge	-	-	-	-	1079	1079	-
Lotus Esprit Turbo Challenge	249	249	249	369	619	619	-
Manchester United	249	249	249	369	619	619	749
Manix	-	-	-	-	499	499	-
Mindbender	-	-	-	-	499	499	619
Moonshine Racers	-	-	-	-	499	499	-
Narco Police	249	249	249	369	499	499	619
Nigel Mansell's World Championship	459	459	459	689	1249	1249	1449
Premier Manager	-	-	-	-	1079	1079	1249
Resolution 101	-	-	-	-	499	499	-
Shadow of the Beast	249	249	-	-	-	-	-
Shoot'em up Construction Kit	-	-	299	369	619	619	-
Space Crusade	-	-	-	-	-	-	1249
Supercars	249	249	249	369	499	499	-
Supercars 2	-	-	-	-	619	619	-
Switchblade	249	249	249	-	-	-	-
Switchblade 2	-	-	-	-	619	619	-
Team Suzuki	-	-	-	-	499	499	-
Thunderstrike	-	-	-	-	499	499	619
Toyota Celica GT4 Rally	249	249	-	-	499	499	-
Ultimate Golf	-	-	299	369	619	619	749
Venus the Flytrap	-	-	-	-	499	499	-
Voodoo Nightmare	-	-	-	-	499	499	-
Zool - Ninja of the Nth Dimension	-	-	-	-	1079	-	-
Chart Attack *(Kolekcia 5 hier za super cenu!)*	699	699	-	-	-	-	-
Lotus Esprit Turbo Challenge, Impossamole, Shadow of the Beast,Supercars, Ghouls & Ghosts							

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

Veľkoodberateľom poskytujeme výhodné množstevné zľavy. Bližšie informácie získate na adrese: ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15

Objednávky pre SR posielajte na adresu: ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 Bratislava 15 ● Objednávky pre ČR posielajte na adresu: DATAPUTER, Dukelská 100, 614 00 Brno

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:* *(Označte krížikom ktoré)*

❑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 ❑4/93 ❑5/93 ❑6/93

....
Priezvisko Meno Ulica PSČ Miesto bydliska

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

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

BIT
JÚL
1993

** 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.

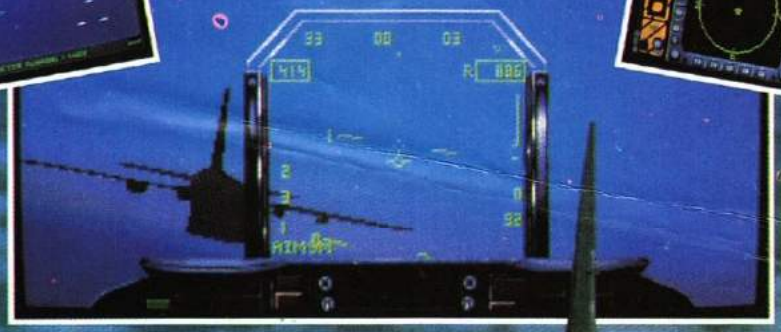
Objednávky pre SR posielajte na adresu: ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15
Objednávky pre ČR posielajte na adresu: DATAPUTER, DUKELSKÁ 100, 614 00 BRNO

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

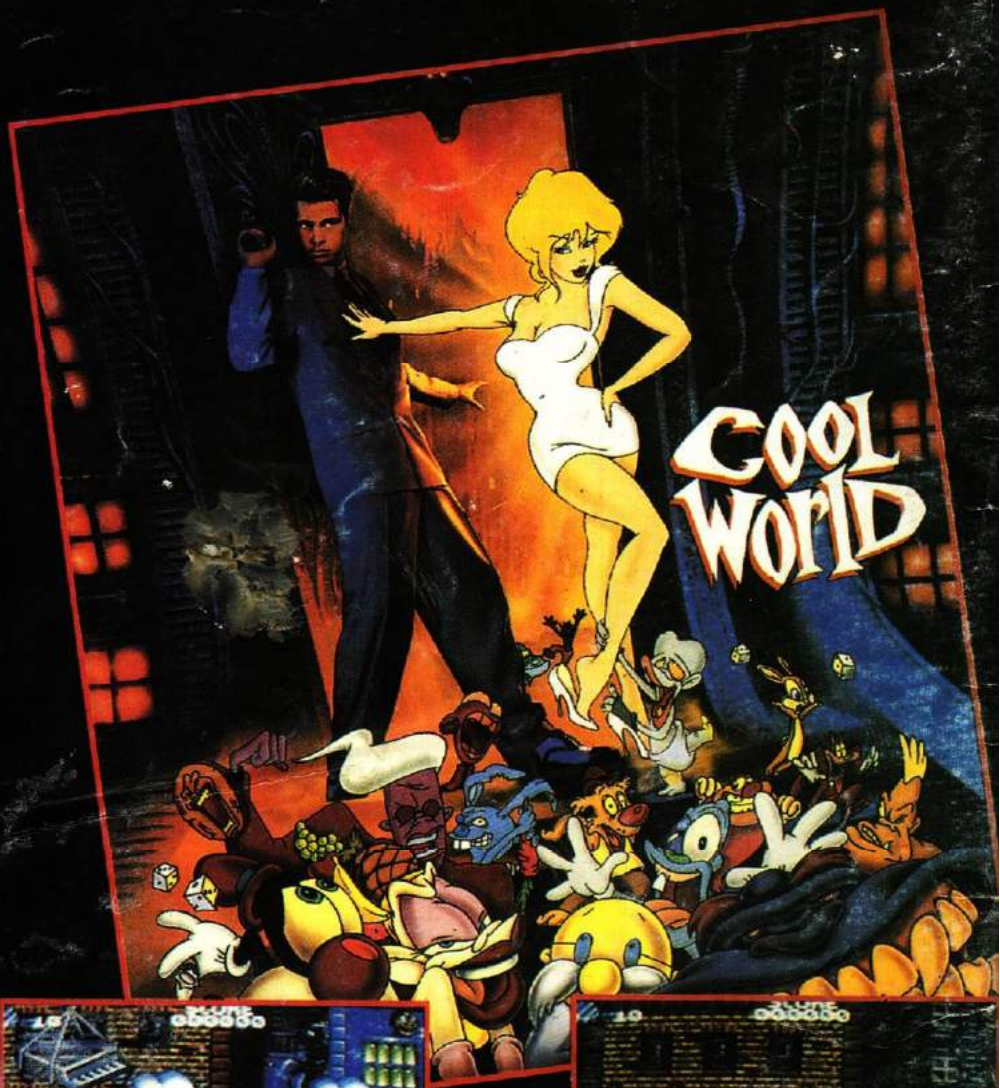
ULTRASOFT

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

HOLLI TO DOKÁŽE KEĎ BUDE CHCIEŤ

...a ona chce









KRESLENÝ SVET PREPADOL ZLU!

Zavrhnutý karikaturista Jack Deebs z pomsty vytvoril paralelný svet, obývaný zlomyseľnými kreslenými postavičkami. Si prenesený do tohto chladného kresleného sveta a zvádzaný pôvabnou, neodolateľnou, 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 DISTRIBÚTOR
ULTRASOFT spol.s r.o.,
P.O.BOX 74,
810 05 BRATISLAVA 15,
TEL. 07/498461