BiT

ATARI XE, XL
ATARI ST, STE
AMIGA 500–4000
COMMODORE 64
PC AT 286–586
ZX SPECTRUM
DIDAKTIK M, GAMA

25 Sk / 25 Kč

MESAČNÍK PRE POUŽÍVATEĽOV DOMÁCICH POČÍTAČOV

2/94

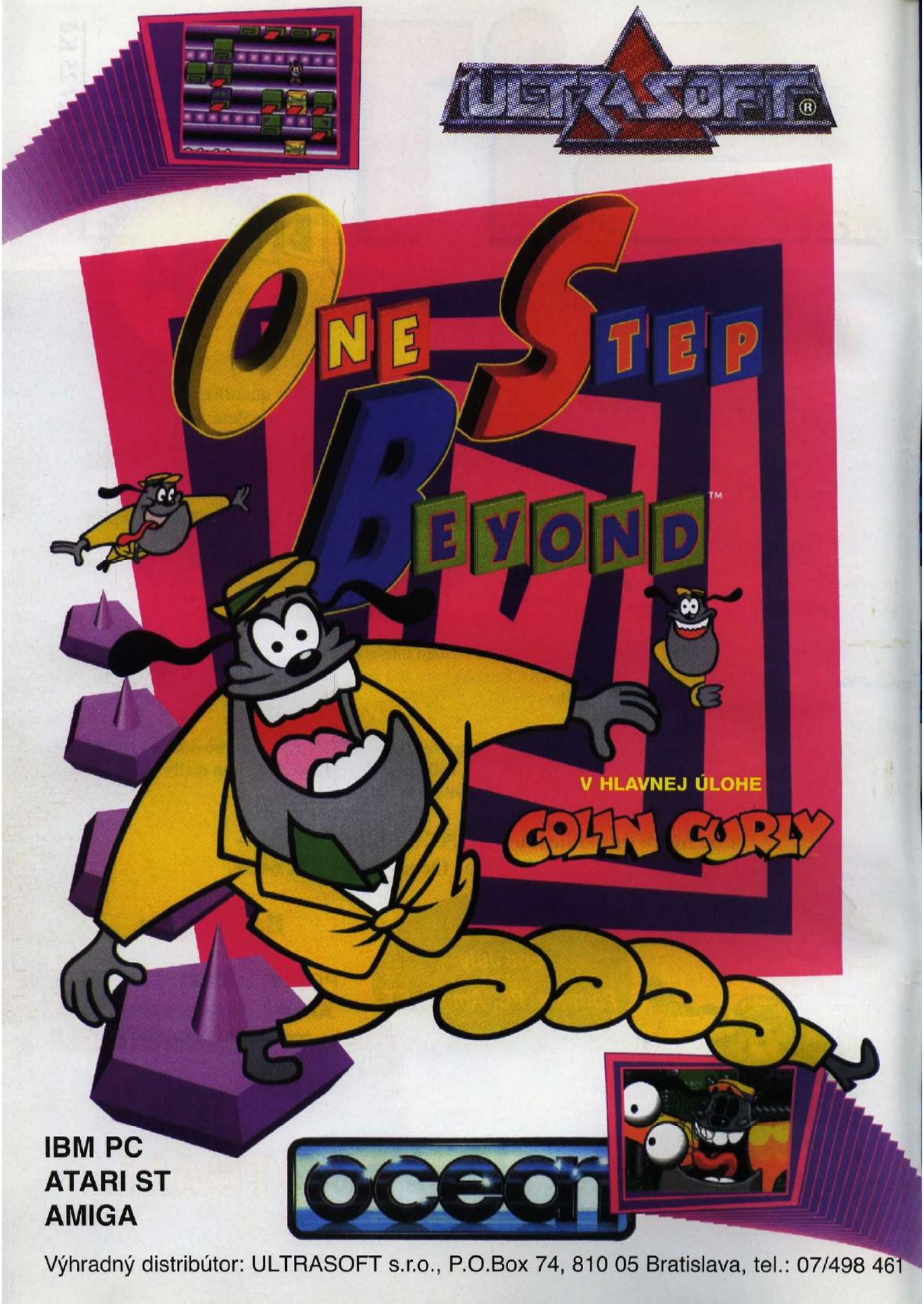
TORNADO
SIMULÁTOR ZNÁMEJ BOJOVEJ STÍHAČKY



PEDRO V KRAJINE PYRAMÍD
VIACEJ ANIMÁCIÍ A EFEKTOV AKO V PREDOŠLEJ ČASTI

SPACE HULK
TERMINÁTORI KONTRA MUTANTI

NFL COACH CLUB FOOTBALL
NOVÝ SIMULÁTOR AMERICKÉHO FUTBALU


ULTRASOFT®
ONE STEP BEYOND™
V HLAVNEJ ÚLOHE
COLIN CURLY
IBM PC
ATARI ST
AMIGA
ocean
Výhradný distribútor: ULTRASOFT s.r.o., P.O.Box 74, 810 05 Bratislava, tel.: 07/498 461

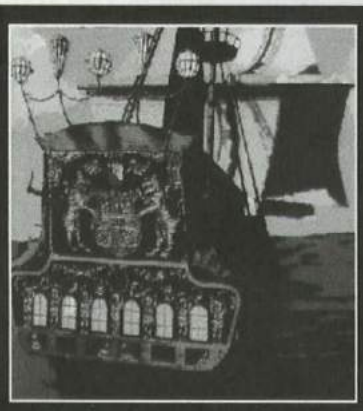
OBSAH ČÍSLA 2/43

PRAVIDELNÉ RUBRIKY

04 Listáreň
05 Zo softwarových kuchýň
06 Prvá pomoc
07 Návod ku hre ..... BEHIND JAGGY LINES
10 Návod ku hre ..... PIRATES!
11 Rebríčky najúspešnejších hier ..... S PRÉMIOU 100 SK PRE PRISPIEVATEĽOV
12 Návod ku hre ..... ACADEMY (2. časť)
16 Zaujímavé periférie ..... AMIGA ACTION REPLAY MK III
17 Tipy a triky ..... TENTORAZ PRE ATARI XE/XL
20 Poster ..... PEDRO V KRAJINE PYRAMÍD
23 Oprášené programy ..... RED BARON
24 Adventure znamená dobrodružstvo ..... DAYS OF THE TENTACLE
28 Recenzia systémového programu ..... VGACOPY 5.1A
29 Bleskové recenzie ..... TIP OFF, 1000 MIGLIA, ADVANTAGE TENNIS, REALMS
30 Čo nás čaká (a neminie ?) ..... TOWDIE
31 Súťaž ..... PRVÁ CENA: AMIGA CDTV MULTIMEDIA
34 Programujeme v strojovom kóde ..... ASSEMBLER Z80 PRAKTICKÁ LEKCIA 6
35 Zázraky v Basicu ..... PROGRAM MOČÁL

RECENZIE

14 BETRAYAL AT KRONDOR
15 STRONGHOLD
18 ZONE 66
26 NFL COACH CLUB FOOTBALL
27 SPACE HULK



PIRATES!

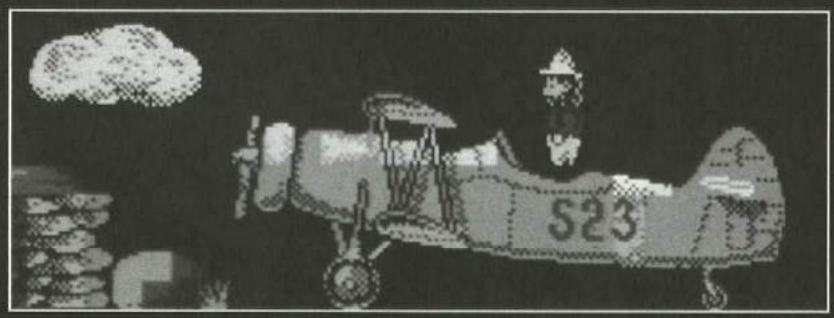


NFL COACH CLUB FOOTBALL

MEGA RECENZIE

08 TORNADO
32 PEDRO V KRAJINE PYRAMÍD

PEDRO V KRAJINE



PYRAMÍD

MAPY HIER

19 DYNAMITE DAN
22 DAN DARE 2



DAYS OF THE TENTACLE



TORNADO

BIT **Časopis pre používateľov domácich počítačov so zameraním prevažne na herný a systémový software.** Vychádza ako mesačník, dvanásťkrát do roka. 29. číslo (2/94) ● **Adresa redakcie:** BIT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● **Telefón:** 07/49 84 61 ● **Typo a lito:** Taurus Color DTP/DTR s.r.o., Bratislava ● **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.r.o., Na Jarově 2, Praha 3 ● **ISSN:** 1210-0242 ● **Registračné číslo MK SR:** 298/90 ● **MIČ:** 49049 ● 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:** OTES, Dukelská 100, 614 00 Brno ● **Šéfredaktor:** Ľudovít Wittek ● **Redaktor:** Ivo Slávik ● **Grafická a technická 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.

LISTÁREŇ

CDTV, ALEBO CD^{32}?
AMIGA 500, ALEBO AMIGA 600?
PROPISOT, ALEBO ŠABLÓNA?

Vážená redakce BITu! V čísle 25 jste uváděli v rubrice nové počítače Amigu CD^{32}. V periferiích jste uvedli: klávesnice, myš, atd. Takže k CD^{32} se dá přikoupit klávesnice, disketová jednotka, harddisk a myš? Chtěl bych si koupit počítač a nevím, jestli Amigu CDTV, nebo Amigu CD^{32}. Nakonec bych se chtěl zeptat, kde se dá koupit Amiga CD^{32}. S pozdravem a hodně úspěchů do dalších let přeje

Vojtěch REMS, VELEŠÍN

Je naozaj pravda, že k Amige CD^{32} sa dajú prikúpiť spomínané periférie. Treba si uvedomiť, že hlavná procesorová doska je identická s Amigou 1200. Preto k CD^{32} pasujú všetky tie periférie, ktoré pasujú k Amige 1200. Pri kúpe CD^{32} je však potrebné zvážiť, či si ochotný kupovať originálne hry na CD. Podľa mňa by bola vhodnejšia Amiga 1200. Ak však uvažuješ o CDTV, nerobíš dobre. CDTV je 16-bitový typ, ktorý sa príliš neujal. Ak chceš kúpiť niečo moderné, do úvahy prichádza len a len 32-bitový počítač či hracia konzola. 16-bitové typy počítačov sú už za zenitom a teraz sa na ne neoplatí orientovať. Takže moja rada znie: jednoznačne treba uprednostniť CD^{32} pred CDTV.

Vážená redakcia BITu!

Som majiteľom počítača Didaktik M. Váš časopis sa mi veľmi páči a preto Vám aj píšem. Vlastním kresliaci program ART-STUDIO. Viem, že ste sa mu venovali už v číslach 6/92, 7/92, 8/92, ale jedno doteraz neviem. Ako kresliť s farbami? Pri kreslení s rôznymi farbami sa farby miešajú a prekrývajú. To isté sa s nimi robí, keď programujem a používam pre vyfarbenie príkaz INK. Prosím Vás o vysvetlenie, ako sa dá pekne a farebne kresliť! Vopred Vám ďakujem.

Martin ONDRUŠ, ŠVOŠOV

Či sa na uvedenom počítači dá pekne a farebne kresliť, je vecou názoru a vkusu. Aj keď má tento počítač paletu 8 farieb, neznamená to, že ľubovoľnému bodu môžeme prideľovať ľubovoľné z uvedených farieb. Obrazovka je rozdelená na pravidelné štvorčeky s rozmerom 8x8 bodov (alebo pixlov). Voláme ich atribúty. Atribút má jednu dôležitú vlastnosť. V ňom môžu byť iba dve farby farba papiera a farba atramentu, v spektristickej terminológii PAPER a INK. Akonáhle sa pokúsiš umiestniť do atribútu tretiu farbu, zmeníš niektorý zo spomínaných parametrov. Výsledok je, že Ti to rozhasí farby v celom atribúte. Farby a rozmiestnenie bodov je treba voliť veľmi citlivo a s ohľadom na polohu atribútov. Na tento účel sa dá zapnúť v programe ART STUDIO šachovnica, ktorá presne vyznačuje polohu atribútov. Pri tvorbe farebných obrázkov je nevyhnutné pracovať s ňou.

HALLO MR. YVES!!!!

V súčasnosti sa rozhodujem pre kúpu Amigy 500/600. Neviem, ktorá je lepšia. Píšeš, že keď nemá 600-vka keypad, nemôžem hrať simulátory. V BITe 7/93 je zase písané, že keypad sa dá nahradiť myšou. Ďalej som v jednom časopise čítal, že FLASHBACK na Amige 500 nefunguje, aj keď je rozšírená na 1MB. Viem, že by si mi najradšej poradil PC, ale na to nie sú peniaze. Ja sa chcem hrať a C64 mi už nestačí. Takže nepíš mi zbytočne, že mám sporiť na PC, ale poraď, či je lepšia Amiga 500 alebo 600.

S pozdravom

Braňo KOPECKÝ, BRATISLAVA

Ak naozaj stojíš o moju radu, nekupuj si ani jeden z týchto počítačov. Píšeš, že sa chceš hrať. Predpokladám, že budeš chcieť mať nejaký čas aj nové hry. S Amigou 500 aj 600 dopadneš skoro rovnako, ako s C64. Ak už chceš kupovať Amigu, doporučujem ti najnovší 32-bitový model AMIGA 1200. My nie sme takí bohatí, aby sme si mohli kupovať lacné veci. Viackrát som v listárni dokazoval, že s výnimkou úplných noviniek počítačového trhu a špeciálnych, málo používaných periférií je výkonnejší počítač cenovo oveľa výhodnejší, ako pomalší a rádovo lacnejší počítač. Rozdiely medzi Amigou 500 a 600 sú veľmi malé. To, čo sme v BITe písali o keypade, bolo väčšinou preberané zo zahraničných časopisov zameraných na Amigu. Skúsenosti ukazujú, že to v praxi až také problémy nespôsobuje. Preto je v podstate jedno, či si kúpiš ten alebo onen typ. Treba sa však poponáhľať, pretože oba typy sú vo výpredaji a už sa nevyrábajú.

Vážený pán YVES!!!

Som vašim stálym čitateľom a už dlhší čas sa Vám chystám napísať. Poburuje ma totiž Vaše hodnotenie niektorých hier. Vezmime trebárs hry SENSIBLE SOCCER a DRAGON STRIKE (ďalej S.S. a D.S.). V S.S. ste dali grafike 88%, zatiaľ čo v D.S. 80%. Neviem síce, čo vy považujete za dobrú grafiku, ale podľa mňa je v D.S. lepšia grafika, ako v S.S. A to isté aj v hodnotení nápadu. Veď futbalov už bolo celé množstvo, ale o iných verziách hry D.S. neviem. Ale poďme ďalej. Vaše nároky na posielanie riešení hier sú príliš vysoké (podľa mňa). Asi ste nepostrehli takú maličkosť, že nie každý má doma písací stroj alebo tlačiareň. Mám to urobiť pomocou propisotu? Alebo mám použiť šablónu s písmenami? Nestačilo by to napísať perom?

S pozdravom

Igor ČUPÁK, PREŠOV

Tých osem percent rozdielu v grafike je vskutku „poburujúci fakt", preto by nebolo od veci ospravedlniť sa terajším aj budúcim pokoleniam čitateľov BITu za tak zavádzajúce informácie, čo týmto robím. Naše nároky na vypracovanie návodov považujem za primerané. Myslím si, že každý, kto nemá tlačiareň, ani písací stroj, si ho môže požičať od suseda, či kamaráta, alebo ísť k rodičom do zamestnania a naklepať to tam. Určite sa spomínané základné kancelárske zariadenia v ich zamestnaní nachádzajú. Stačí iba chcieť a riešenie sa určite nájde. Propisot a šablónu si odlož na inú príležitosť, napríklad do školy na hodiny technického kreslenia.

Vážený pane YVES!

Mám k Vám prosbu. Mám hru LORDS OF CHAOS na počítač DIDAKTIK GAMA. Jediný návod, co jsem sehnal, byl Váš popis uveřejněný v BITu číslo 3/92. Podle tohoto návodu jsem se hru naučil poměrně dobře hrát, až na jednu věc. V popisu uvádíte, že pokud chceme vyčarovat třeba draka, tak musíme mít u sebe kotel a dračí bylinu. Obě věci jsem měl, ale nevím, jak v kotli 'vařit'.

Michal FABEŠ, SLAVONICE

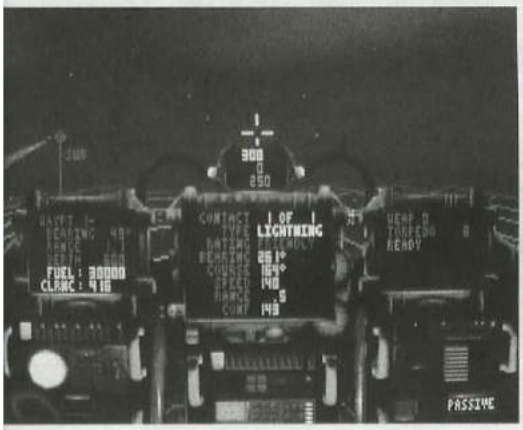
Pokiaľ sa dobre pamätám, treba položiť na zem kotol, potom na to isté miesto bylinu a vyčarovať buď Zeleného, Červeného, alebo Zlatého draka. Na každého draka treba mať kúzlo s rovnakým názvom, ktoré je treba vopred vybrať pri 'designovaní' čarodejníka. Ďalšou podmienkou je, že treba mať dostatočný počet čarovných bodov, aby sa také silné kúzlo podarilo.

- yves -

SUBWAR 2050

ATRAKTÍVNE DOBRODRUŽSTVO POD VODOU V BUDÚCOM TISÍCROČÍ

O tom, že sa v 'dielni' firmy MICROPROSE pripravuje simulátor SUBWAR 2050 pre IBM PC, sme už čitateľov stručne informovali. Keďže hra bola určená pre vianočný trh, do uzávierky (18.11.93) sme finálnu verziu nedostali, pretože ešte nebola hotová. Firma MICROPROSE nám však vyšla v ústrety tým, že zaslala demoverziu tejto novej hry s popisom, aby sme ju mohli otestovať. Na recenziu finálnej, čiže predávanej verzie si teda musíme ešte nejaký čas počkať.



Číslo 2050, ktoré je v názve, znamená rok, v ktorom sa odohráva dej SUBWARu. V tomto roku svet dospel do štádia, keď oceány začali mať obrovský strategický význam pre ľudstvo, ako veľký zdroj potravín, energie a minerálov. Bohužiaľ, vznikol nadnárodný koncern, ktorý začal vo vidine rýchleho zbohatnutia oceány drancovať a útočiť na lukratívne priemyselné stavby. Toto bohatstvo musí byť bránené proti sabotážam.

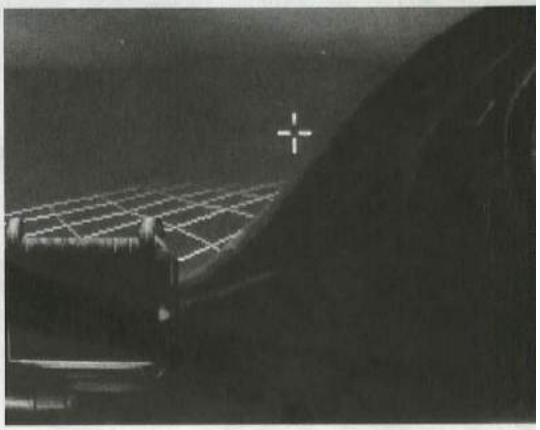
Hráč sa ocitne v úlohe profesionálneho pilota ponorky vyššej generácie, ktorého čakajú prudké boje v okolí podmorských stavieb. Jeho úlohou je preskúmať tisíce a tisíce štvorcových míľ v štyroch rôznych scenároch (Antarktický oceán, Severný Atlantik, Južné Čínske more a Japonské more). Pilotovať možno päť typov ponoriek vrátane plavidiel pre výskum podmorských hlbín a rýchlo manévrovateľných bojových ponoriek.

Pre začiatočníkov je v hre mód 'Instant Action', ktorý umožní vybrúsiť techniku ovládania ponorky natoľko, aby bol hráč schopný hrať bojovú misiu. V prvom rade sa treba naučiť otáčanie a ponáranie do hlbín. Na hráča potom čaká široká škála misií, každá s vlastným dejom. Menu hry dáva na výber, či chceme vybojovať misiu sami, alebo či dostaneme asistentov, našich podriadených, ktorí nám budú pomáhať.

Demoverzia hry síce je interaktívna, čo znamená, že ovládanie si môžeme vyskúšať, ale výber a menu, ako aj niektoré ďalšie funcie, jednoducho neobsahuje. Z tohto dôvodu sa momentálne dá vyjadriť iba ku grafike a ovládaniu.

Pravdu povediac, Microprose ma dosť prekvapili zobrazovacím systémom, aký sa rozhodli naprogramovať pre tento simulátor. Pokiaľ viem, je to prvýkrát, čo môžeme mať z ponorky pekný, široký a detailný výhľad po okolí. Naviac je tu urobené nerovné skalnaté dno oceánu. Pri malej vzdialenosti zreteľne vidieť, že je robené vektorovou grafikou, avšak pri väčšej vyzerá ako ozajstné. Podobné je to aj s ostatnými ponorkami. Zobrazujú sa veľmi detailne a nechýba im napríklad reflektor, ktorým si osvetľujú okolie, alebo vír, ktorý spôsobuje lodná vrtuľa. Najviac ma však uchvacuje rýchlosť, s akou sa dá otáčať a jazdiť. Na prvý pohľad vidno, že z tohto hľadiska si dali Microprose veľmi záležať.

Rovnako treba programátorov tejto firmy pochváliť za množstvo vnútorných aj vonkajších pohľadov, ktorými sa môžeme pozerať z ponorky, alebo na ponorku. O zvukoch a hudbe zatiaľ nevieme prakticky nič, pretože demo obsahuje iba efekty pri výstrele rakety a tor-



péda. Za posledné dva roky sa však Microprose v tejto oblasti natoľko zlepšili, že o dobrý výsledok sa vopred nebojím.

Microprose majú s ponorkami dostatok skúseností. Stačí spomenúť na slávne hry nedávnej minulosti SILENT SERVICE 1 a 2. Aj keď to boli dobré hry, dokázali zob-



razovať iba povrch oceánu. SUBWAR 2050 naopak umožňuje pohľad pod hladinou, čo považujem za najväčší prínos v tejto oblasti.

- yves -



AKO PREJSŤ CEZ OBRA V GOBLINS 2?

MIGHT & MAGIC 3 - TIPY NA ÚSPEŠNÉ DOKONČENIE

TUČŇIAK V PRINCE OF PERSIA SA VIE BRÁNIŤ

OTÁZKY

2235: Vlastním počítač DIDAKTIK M a mám problém s hrou DIZZY 5. Podľa návodu z BITov 9/93 a 10/93 som sa dostal až do čerpacej stanice. Potom som buchol po páke posledného stroja, skočil som do rúry, ktorá sa otvorila a ocitol som sa v rezervnej nádrži. Tam však neviem zobrať sieťku na ryby. Rúra ma vždy vcucne, aj keď mám plutvy. V návode je, že sa to dá pomocou plutiev, ale ja neviem, ako. Skúšal som ju aj preskočiť, ale nedá sa.

Vladimír ĽAHKÝ, TRENČÍN

2236: Vlastním ATARI 800XE a mám problémy s konverzačkou RAMBO 1. Zobral som už dýku, hasák, klieště, kyjak, recomando, blombu a manželku. Neviem, čo mám ďalej robiť.

Peter KRÁLIK, BRATISLAVA

2237: Mám Commodore 64 a nevím:

a) Co je účelem hry GHOSTBUSTERS? Nevím, jak mám používat laser a ostatní předměty, které zakoupím.
b) Co je účelem hry ACE? Jak mám nabrat palivo z letadla?

Jan MUCEK, ČESKÝ TĚŠÍN

2238: Vlastním počítač Commodore 64 a neviem:

a) postup v hre OCEAN RANGER. Minie sa mi palivo a vybuchnem. Neviem ovládať lodný počítač.
b) heslo na hru POLICE ACADEMY.

Drahoslav BELIČKA, SEREĎ

2239: Som majiteľom počítača PC a neviem si rady s týmito hrami:

a) V GOBLINS 2 neviem prejsť cez obra.
b) Neviem prejsť hru ASTERIX.

Miloš KLIMKO, HUMENNÉ

2240: Mám IBM PC a problém s hrou FIRST SAMURAI. Nemôžem nájsť štvrté drevo, potrebné na prejdenie 1.levelu. Nájdem dve drevá v podzemí (pri kamennom čude a pri drakovi) a jedno hore pri pavúkoch.

Ján SLANINKA, MICHALOVCE

2241: Potreboval by som poradiť v týchto hrách na Commodore 64:

a) CREATURES 2 - 3.level
b) LAST NINJA 3 - 3.level
c) MYTH - ako prejsť draka v lese
d) SHADOW OF THE BEAST - v hrade
e) ELVIRA - kde je v studni truhlica?
f) P.P.HAMMER - 1.level

Ladislav LEHOTZKÝ, BANSKÁ BYSTRICA

2242: Vlastním hru SPELLBOUND na Atari a chcel by som vedieť, ako sa dá opraviť výťah a kde sa tieto veci nachádzajú.

Rastislav POTOČNÝ, KEŽMAROK

2243: Ako sa hrá TRANTOR od firmy PROBE? Nikto z mojich známych postup hry nevie.

Radoslav HOLOŠKA, SVIT

2244: Vlastním počítač IBM PC a mám jednu otázku. Čo mám urobiť v hre FLASHBACK, keď nájdem modrú postavu, čo leží v tráve?

IGOR GBÚR, BRATISLAVA

ODPOVEDE

6168a: V hre TRAP DOOR obrátiš kvetináč a iné predmety pomocou tlačítka 'T'.

Augustín MAJCHER, ŽILINA

9202: V hre MM3 sa dostaneš ku kráľovi múmií tak, že prepneš 4 páky, ktoré aktivujú teleport T a ten ťa prenesie ku kráľovi múmií. Po jeho zabití dostaneš Hologram Carte 001. K dohratiu hry potrebuješ 7 holografických kariet, 31 power orbov a zlatú kartu. Hra sa dá dohrať zhruba dvoma spôsobmi:

a) Musíš mať 31 power orbov (minimálne), potom ti už stačí nájsť zlatú kartu a ísť na ostrov FIRE do CENTRAL CONTROL SECTOR v pyramíde na tomto ostrove a postupovať ľavými hornými dverami stále na západ až k poslednej stene. Potom ideme do miestnosti s priepustou. Keby sme nemali power orby, pred poslednou stenou by nás stále teleportovalo o 3 políčka späť. Power orby zrušia ten teleport.

b) Stačí aj znášať power orby jednotlivým advisorom zámkov (Whiteshield, atď.). Ten, ktorému ich dáme 11 (ostatným dvom po 10) zmení nám charaktery postáv (na dobré alebo zlé, alebo neutrálne) zničí ostatné zámky a vypne teleport v pyramíde. Keď sa ti to podarí, máš už len možnosť dôjsť do pyramídy, otvoriť priepusť a vstúpiť doňho vychutnať koniec hry.

Andrej BITTŠÁNSKY, ŽILINA

9206a: Odpoveď na prvú časť otázky bola uverejnená, preto pripájam odpoveď na druhú časť. Keď chceš označkovať býka, musíš zobrať značkovač. Je tam, kde si zobral fľašu. Choď o obrazovku doľava a vylez na palmu. Skoč doľava na terasu a choď o obrazovku doľava. Skoč dolu a polož značkovač na pec. Párkrát si poskáč na dúchadle, kým sa značkovač nezohreje. Potom ho zober a choď k býkovi. Keď sa ho dotkneš značkovačom, ujde.

Miloš BABIAR, BRATISLAVA

9208a: Cez aligátora prejdeš tak, že ho buď preskočíš, alebo mu hodíš fľašu. Hamburger je na doplnenie života.

Miloš BABIAR, BRATISLAVA

9208b: Cez zasypanú baňu prejdeš nasledovne: Musíš zobrať dynamit (v jaskyni vedľa oceánu, dostaneš sa tam cez hrob na pevnine), preplávať cez oceán a zobrať detonátor (v sieti drevených domčekov). Pred stenou bane polož dynamit a kúsok ďalej, za malou skalkou, aj detonátor. Stlač FIRE. Cesta k vaku s peniazmi je voľná.

Augustín MAJCHER, ŽILINA

9209: Tučný bojovník v 6.leveli v hre PRINCE OF PERSIA používa v boji obranu (šípka hore), takže hneď, ako vojdeš do miestnosti, kde je, vybehni cez prepadávacie políčko dopredu. On pôjde k tebe. Vytiahni meč a bojuj aj so šípkou hore. Vždy, keď ho bodneš, využi to a zas sa k nemu priblíž. Najprv to pôjde ťažko, ale po nejakom čase si to určite naučíš.

IGOR GBÚR, BRATISLAVA

9210:

a) V hre TOTAL ECLIPSE ide o záchranu sveta pred zatmením slnka. (Total Eclipse - Úplné zatmenie).

b) V hre THE GREAT ESCAPE sa musíme dostať z väznice.

Ján DANKO, TESÁRSKE MLYŇANY



Začalo sa to ako v rozprávke. Bola planéta, ktorá nevynikala ničím zvláštnym, oproti ostatným planétam. Čas od času nad ňou preleteli kozmické lode, ale nikto sa o ňu nezaujímal, pretože bolo známe, že na jej povrchu sa nachádza len množstvo skál a piesku. A bolo by tak bývalo aj naďalej, keby ..

Na Zemi boli vždy problémy s energetickými surovinami.

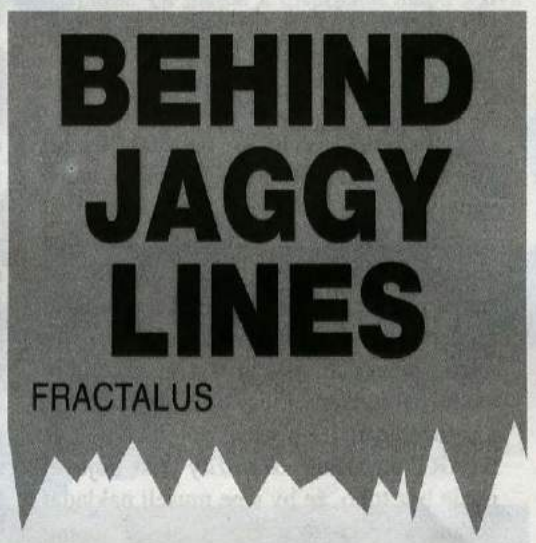
Od začiatku dejín ľudstvo zápasilo s neriešiteľným problémom zabezpečenia dostatočného množstva tepla, energie a paliva. Z tohoto dôvodu vznikali spory a konflikty nielen medziľudské, ale i medzinárodné. Nastal kriticky okamih v histórii ľudstva. Vtedy dosiaľ neznámy chemik Ján Kowalski objavil, že skaly a piesok planéty Fractalus sú novou, dosiaľ neznámou energetickou surovinou, ktorá zabezpečí potreby ľudstva na dlhé roky. Bohužiaľ, súčasne toto objavil i Ikslavok. Patril k civilizácii, ktorá sa nechcela podeliť o svoj objav s niekým iným. Odvtedy začali problémy a pokojná skalisto-piesočnatá planéta Fractalus sa zmenila na bojisko. Cudzia civilizácia si vybudovala na štítoch hôr základne, ktoré dokážu zničiť všetko, čo bolo v ich dosahu. Podarilo sa im zostreliť niekoľko letiek vojenských lodí zo Zeme. Piloti týchto lodí sa stačili katapultovať a útok prežili.

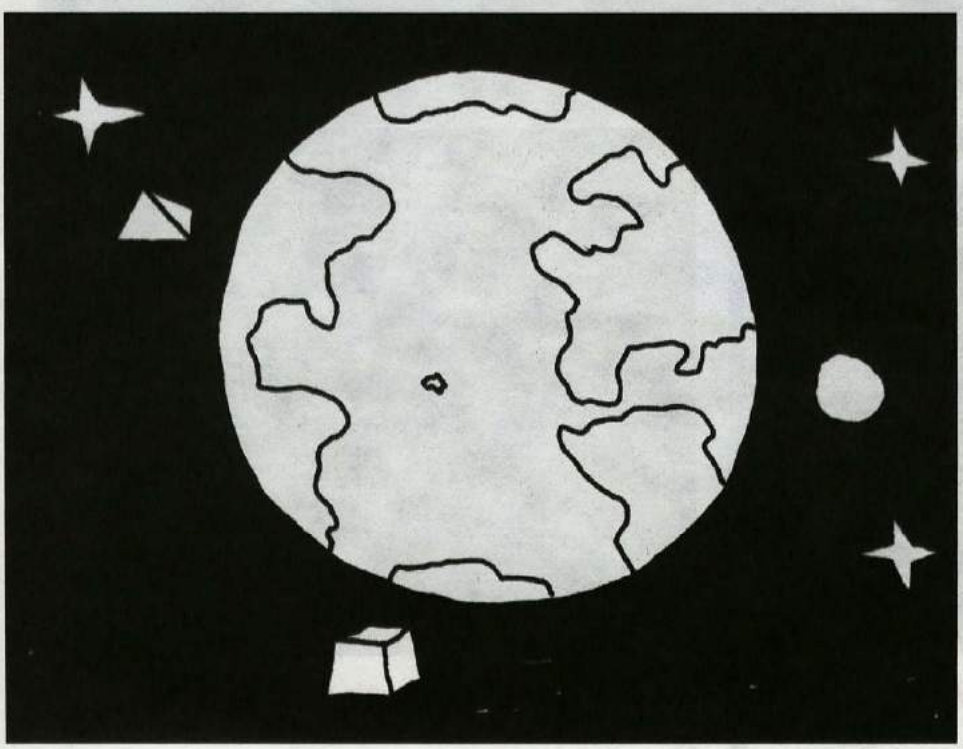
Ty, ako nový člen kozmickej záchrannej služby musíš mať na zreteli predovšetkým cieľ svojej misie: nájsť pilotov, vziať ich na loď a dopraviť na základňu. Nie je to ľahké. Nepriateľ strieľa, vysiela rakety a diverzantov. V prípade, že ťa zasiahnu, poruší sa tvoj ochranný obal a to znamená tvoj koniec. Preto je potrebné ničiť pevnosti riadenými strelami. Pevnosti je potrebné zamerať radarom a odpáliť rakety pomocou Fire. Zmena výšky a smeru sa riadia pomocou joysticku. Pilota musíme zamerať radarom. Ak ukazovateľ vzdialenosti udáva 1 alebo 2 je potrebné pristáť - objaví sa nápis PILOT IN RANGE. Ak sa objaví nápis PILOT TO FAR, musíme sa snažiť priblížiť viac k pilotovi. Ak je pilot v dosahu, vypneme motory, otvoríme kabínu a čakáme na vstup pilota. Ak sa objaví ALIEN - musíme čo najrýchlejšie odletieť. Na splnenie misie potrebujeme vyzdvihnúť určitý počet pilotov. Na základňu sa vraciame na doplnenie paliva. Je to možné len vtedy, ak sa objaví nápis MOTHER SHIP.

Najväčšie skóre získame za záchranu a dopravu všetkých pilotov na základňu. Odmenou je postup na ďalšiu úroveň. Celkový počet úrovní je 99. Čím vyššia úroveň, tým viacej nepriateľov, menej paliva, viacej stroskotaných pilotov a menej možnosti návratu na základňu.

Ovládanie - klávesnica:

START alebo FIRE - začiatok hry





SELECT	- obtiažnosť
OPTION	- spustenie autopilota
RESET alebo DELETE	- návrat na začiatok
ESC	- pauza
L	- naloženie
E	- spustenie a vypnutie motorov
A	- otvorenie a zatvorenie kabíny
B	- návrat na základňu
šipka vľavo	- pohyb dole
sipka vpravo	- štart po nalodení
Joystick	- riadenie podľa smerov náklonu
Fire	- vystreľovanie rakiet

Popis plánu hry

a - titulná strana

STARTING LEVEL	- ÚROVEŇ, NA KTOREJ SA ZAČÍNA
RANKING LEVEL	- ÚROVEŇ SKONČENEj HRY
LAST SCORE	- VÝSLEDOK
HIGH SCORE	- NAJLEPŠÍ VÝSLEDOK

b - zvukové signály

RÝCHLE PÍPANIE	- NEPRIATEĽ V ZAMEROVAČI
POMALÉ PÍPANIE	- PILOT V DOSAHU
TRI SIGNÁLY	- POVOLENIE K NÁVRATU NA ZÁKLADŇU

c - nápisy

PILOT IN RANGE	- PILOT V DOSAHU
PILOT TO FAR	- PILOT MIMO DOSAH
ALIEN	- NEPRIATEĽ
PILOT KILLED	- PILOT ZAHYNUL
MOTHER SHIP	- ZÁKLADŇA
NOW LOADING	- NAKLADANIE PILOTA A PALIVA
AIRLOCK OPENED	- DVERE OTVORENÉ
AIRLOCK CLOSED	- DVERE ZATVORENÉ
ENGINES OFF	- MOTORY VYPNUTÉ
SHIP OFF SCOPE	- SLEDOVANIE

d - kontrolné pristroje

z ľavej strany obrazovky doprava, zhora dole.

vľavo hore	- miesto pre hlásenia
stred hore	- kompas
vpravo hore	- priebežný výsledok
stred stred	- zamerovač a vzdialenosť
vľavo dole	- výškomer 1-5
vľavo dole	- rýchlomer 1-5
stred dole AH	- umelý horizont
stred dole A	- výška
stred dole stĺpec	- radar a palivo
stred dole budik	- radar pre pilota
vpravo dole	- vzdialenosť k pilotovi
vpravo dole R	- vzdialenosť od lode
vpravo dole E	- počet zničených pevností
vpravo dole P	- počet zachránených pilotov

A.Bittner



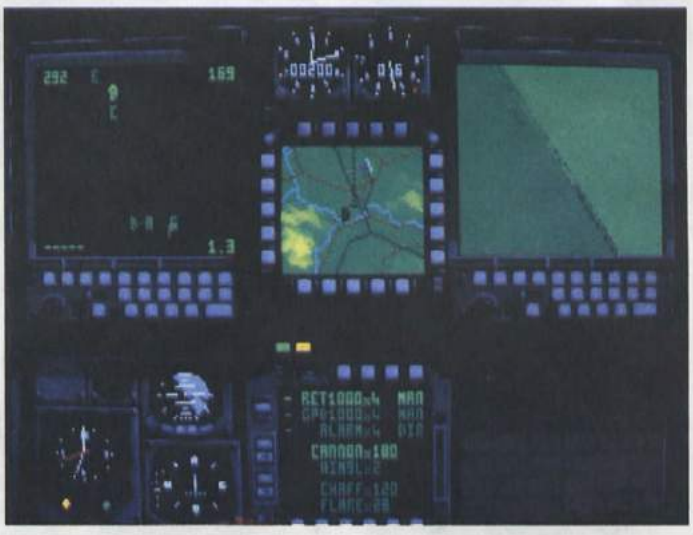
TORNADO

DIGITAL INTEGRATION

Známi špecialisti na letecké simulátory DIGITAL INTEGRATION boli slávni už na 8-bitových počítačoch Spectrum, Atari a Commodore 64. Kto by nepoznal vtedajšie hity FIGHTER PILOT a TOMAHAWK? V kvalitnej produkcii pokračuje táto britská firma naďalej avšak s postupom času sa menia počítače, pre ktoré sú určené ich hry. Ak bol pred troma rokmi F16 COMBAT PILOT pre všetky počítače od Spectra 48k po PC AT, dnešné TORNADO už vyžaduje procesor 80386. TORNADO je simulátor rovnomenného lietadla britského letectva, ktorý si jednoznačne zasluhuje našu pozornosť prinajmenšom tým, že jeho vývoj a výroba trvala až tri roky. Grafika okolia sa nápadne podobá na F15 III od Microprose. Systém, ktorý bol pre TORNADO vyvinutý, je dostatočne rýchly aj vtedy, keď sa nelieta nad rovinou, ale v kopcoch. Vektorová grafika sa pomerne podarila, pretože na povrchu zeme môžeme rozoznávať množstvo detailov, ako sú letiská, budovy, továrne, elektrické vedenia, atď. Simulátor TORNADO nie je zaujímavý iba kvôli kvalitnému a rýchlemu zobrazovaniu krajiny. Medzi jeho veľké prednosti patrí aj vernosť simulácie a množstvo tréningových či bojových misií. Vernosť simulácie ocenia najmä zarytí priaznivci simulátorov, ktorí už majú na svojich počítačoch veľa odlietaných hodín. Takí hráči potrebujú simulátor, ktorý v každom ohľade spĺňa náročné požiadavky z hľadiska ovládania, letových vlastností, tvaru kokpitu, množstva rôznych pohľadov, atď. Som pevne presvedčený, že TORNADO vďaka svojim vlastnostiam, náročného zákazníka plne uspokojí. Po spustení hry sa objaví menu, ktoré obsahuje tieto položky: DEMO, QUICK START a FLIGHT. DEMO ponúka dve demofunkcie: Flight a Review. Flight predvádza let všetkých typov lietadiel (vrátane nepriateľských), ktoré hra obsahuje. Review zasa ponúka zábery na tieto lietadlá. Okrem nich tu môžeme vidieť aj vrtuľníky, pozemné zbrane (tanky, obrnené vozy, odpaľovače rakiet Patriot,...) Tieto vozidlá a lietadlá si môžeme prezerať jednak na digitalizovaných obrázkoch, ako aj v trojrozmernom vektorovom tvare, ktorý umožňuje rotáciu a natočenie do ľubovoľnej polohy. QUICK START umožňuje okamžitý štart bojovej misie bez toho, že by sme museli nakladať zbrane a prechádzať cez rozsiahle menu. Táto voľba je vhodná vtedy, ak nám nezáleží na výbere misie a ak nechceme hrať dlhodobú vojenskú operáciu. Položka FLIGHT sa delí na niekoľko ďalších. Sú to TRAINING, SIMULATOR a COMBAT. TRAINING obsahuje 10 tréningových misií. Úspešne absolvované misie označí 'fajkou', neúspešné 'krížikom'. Vzhľadom na vysokú náročnosť odporúčam každému, aby absolvoval všetky tréningové misie skôr, než začne naozaj bojovať. Reálny boj vyžaduje zdatného pilota, ktorý svoj stroj dokonale ovláda. Tréningové misie umožňujú nácvik voľného letu, navigácie a útokov na pozemné ciele bez toho, že by nepriateľ vyvíjal voči nám aktivitu. Ak sa nám podarí všetky tréningové misie úspešne prejsť, môžeme zvoliť položku SIMULATOR. Tu máme k dispozícii 20 skúšobných misií, ktoré simulujú určité bojové situácie. Tieto misie sú ťažšie ako tréningové, ale dokonale preveria našu bojovú pripravenosť. SIMULATOR umožňuje nacvičiť pristávanie, naučí nás lietať vo veľmi zlom počasí, alebo umožní robiť veliteľa celej letky. Netreba vari zdôrazňovať, že pri lete viacerých spojeneckých lietadiel hra dostáva nové dimenzie. Ak sme toho názoru, že sme sa s



V spodnej časti palubnej dosky môžeme pozorovať okolie kamerou.



Pohľad na palubnú dosku lietadla svedčí o precíznom prevedení tohto simulátora.

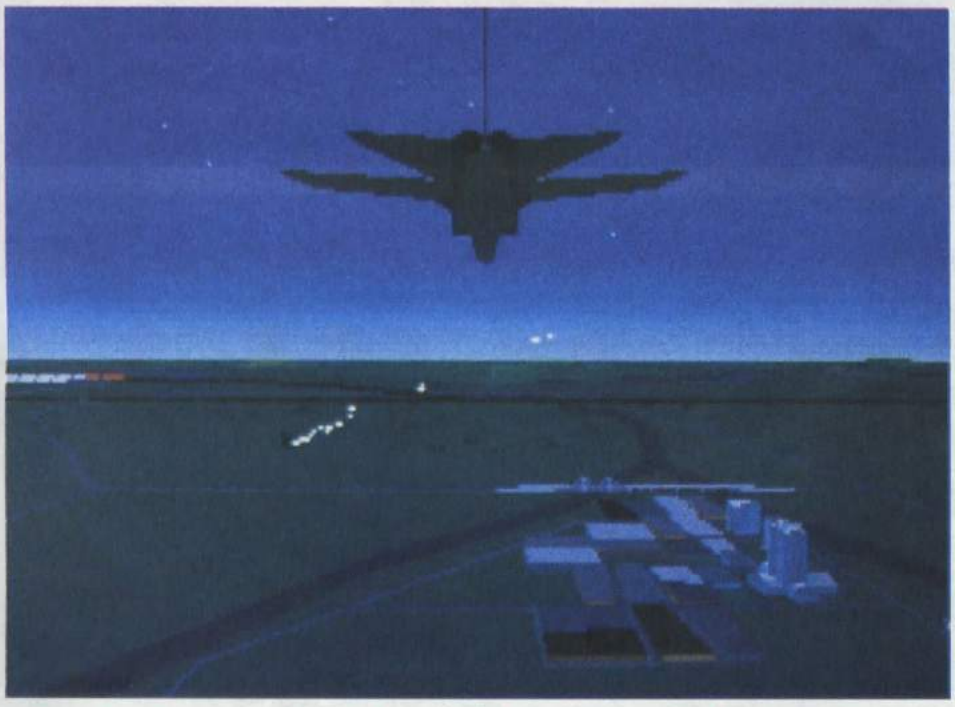
Tornadom natoľko 'skamarátili', zvolíme položku COMBAT. Položka COMBAT dáva na výber hráčovi jednu z týchto štyroch možností: MISSION, COMMAND, CAMPAIGN a TWO PLAYER. Prvé tri sú určené pre hru jedného hráča, posledná pre hráčov dvoch. Ak zvolíme MISSION, máme k dispozícii 20 ostrých bojových misií pre každú bojovú zónu. Keďže bojové zóny sú tri, v rámci voľby MISSION môžeme odlietať až 60 bojových misií, čo je skutočne úctyhodný počet. Okrem misií typu 'voľný let' tu nájdeme aj vyslovene špeciálne úlohy, ako sú nočný nálet na elektráreň, bombardovanie vojenského transportného vlaku, útok na muničný sklad, na komunikačnú vežu, na letiská, na nepriateľské továrne či opravovne vojenskej techniky, atď. Misií je tak veľa a sú tak rôznorodé, že si v nich každý bude môcť nájsť tie, ktoré budú podľa jeho gusta. Voľba položky COMMAND nás zavedie do úlohy veliteľa šiestich lietadiel Tornado, ktoré sú rozdelené do párov. Tu je síce na výber menej misií (tri na každú bojovú zónu), avšak rozhodne stoja za to. Všetky misie z položky COMMAND majú jedného spoločného menovateľa: bránenie našich území, zatiaľ čo nepriateľ usiluje o ovládnutie celej bojovej zóny. Voľba položky CAMPAIGN je dlhodobejšia záležitosť. Tu už nestačí úspešne odlietať jednoduchú misiu... Položka TWO PLAYER je zaujímavá pre hru dvoch hráčov. Každopádne k nej treba mať dva počítače. Rozdiely môžu byť iba v tom, ako ich vzájomne prepojíme. Ak sú v jednej miestnosti, je vhodné použiť nulmodemový kábel. V opačnom prípade je treba, aby oba počítače mali modemy. TORNADO podporuje rýchlosti 2400, 9600 a 14400 bps. TORNADO je okrem iného zaujímavé aj svojimi pohľadmi, ktoré môžeme prepínať jednoduchým, alebo dvojnásobným stlačením príslušného klávesu. Základné klávesy pre pohľad z kokpitu sú HOME, END, PGUP a PGDN. Najčastejšie budeme používať pohľad, ktorý poskytuje jednoduché stlačenie klávesy HOME, pretože pri ňom vidíme všetky ovládacie prvky a súčasne máme dostatočný výhľad smerom dopredu. Ak sa rýchlo potrebujeme pozrieť hore, stlačíme HOME druhýkrát. Klávesom PGUP zobrazíme spodnú časť palubnej dosky lietadla. Tu máme k dispozícii mapu a dva monitory, ktoré nás informujú o aktuálnej polohe, o bezprostrednom okolí, ktoré je aj v noci dostatočne detailné vďaka infračervenej kamere. Ak chceme vidieť lietadlo z vonkajšieho pohľadu, použijeme klávesy F1 až F5. Niektoré z nich treba stlačiť viackrát, pretože majú viacnásobnú funkciu. Cennou pomôckou je palubný počítač, ktorý umožňuje automatické pilotovanie lietadla v niektorých fázach letu.



Briefing pred vstupom do misie je zobrazovaný v rozlíšení 640 x 480 bodov.

Osobitná kapitola by sa mohla venovať briefingu pred samotným letom. Tu majú konkurenčné firmy čo doháňať, pretože TORNADO je jednoznačne najďalej. Všetky informácie sa vyznačujú do okien, ktoré sa dajú ľubovoľne otvárať, zatvárať a presúvať podľa ľubovôle. Priesvitné prevedenie okien, neuveriteľné množstvo podrobností, ktoré je možné z nich zistiť (napríklad informácie o waypointoch či dokonca výškový profil trasy) rôzne možnosti zobrazenia mapy bojovej zóny, to všetko dáva tušiť, že TORNADO je jedným z najlepších simulátorov na PC vôbec. Prakticky nemá slabé miesta: kvalitná grafika, perfektné zvuky, premyslené ovládanie, vysoká realita, obrovský počet a zaujímavosť misií, podpora hry pre dvoch hráčov, atď. Je tam skrátka všetko.

- yves -



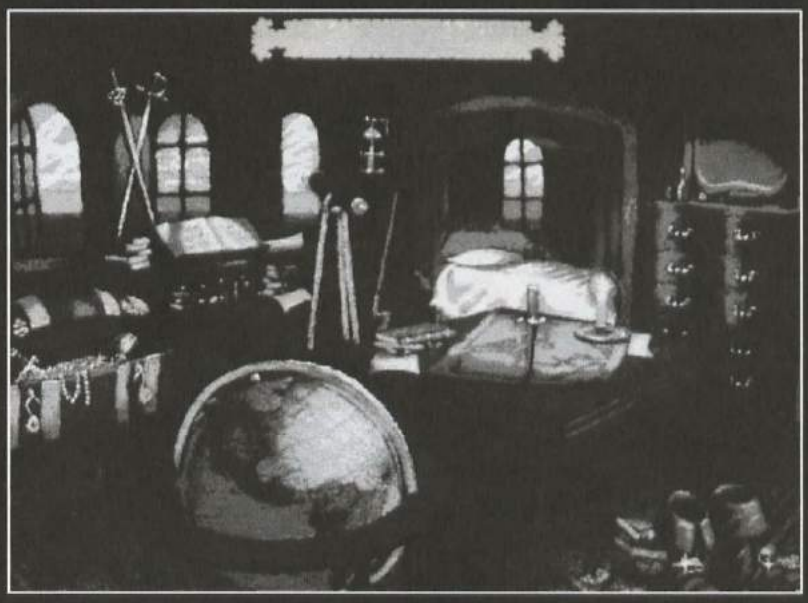
Rovnako ako ostatné simulátory aj TORNADO má zabudované rôzne pohľady na lietadlo. Toto je jeden z nich.

PC 386-586



NÁVOD KU HRE

PIRATES!



Už názov tejto hry od MICROPROSE SOFTWARE naznačuje, o čo v hre ide. Jej autor, SID MEIER, je známy svojimi strategickými hrami CIVILIZATION alebo RAILROAD TYCOON. Výnimku netvorí ani PIRATES, kde sa stávate kapitánom pirátskej lode a začína sa vaša plavba vodami Karibského mora.

Po nahratí hry sa objaví úvodné menu, kde si môžete vybrať jednu z troch možností: Štart novej hry, pokračovanie vlastnej hry, pokračovanie v jednej zo slávnych expedícií.

Ak si vyberiete prvú možnosť, ďalej si vyberáte rok a dobu štartu. Postupne volíme aj ďalšie vlastnosti: národnosť (Angličan, Francúz, Španiel, Holanďan), ďalej špeciálnu zručnosť a úroveň.



More, po ktorom sa budete plaviť, je rozsiahle a treba si ho zmapovať. Pozor si treba dať na koralové útesy a búrkové mraky. Po stlačení FIRE na joysticku sa objaví informačné menu, v ktorom sa dozvieme určité informácie:

PARTY STATUS - informuje o počte posádky (*crew*), diel, peňazí, potravín a nákladu. Udáva aj informácie o nálade posádky (*happy, pleased, unhappy, angry*). Pri *angry* hrozí vypuknutie vzbury. Dozvieme sa tu aké lode vlastníme a mená našich zajatcov.

PERSONAL STATUS - vzťahy k jednotlivým štátom, náš vek, zdravie, majetok (peniaze a pôda) a naša povesť.

SHIP'S LOG - v lodnom denníku sú zaznamenané všetky dôležité udalosti a správy.

MAPS - mapy ukazujúce miesta, kde je ukrytý člen našej stratenej rodiny alebo poklad.

CITIES - informácie o mestách.

TAKE SUN SIGHT - navigácia pomocou slnka.

LODE

Vo vodách Karibského mora sa nachádza obrovské množstvo rôznych lodí. Ak natrafíme na loď, môžeme sa rozhodnúť, či chceme bojovať alebo nie. Približujeme sa k lodi (*investigate*), postupne zisťujeme druh lode, farby pod ktorými pláva a jej kapitána. Pri boji sa snažíme manévrovať tak, aby nás nepriateľ nezasiahol, postupne ho ničiť, a keď je naša posádka v prevahe, môžeme k nemu priplávať. Ak vyhráme šermiarsky súboj, môžeme si privlastniť náklad alebo aj celú loď. Niekedy sa k nám pridajú námorníci z porazenej posádky. Ak bol kapitánom nejaký šľachtic, berieme ho do zajatia.

MESTÁ

Prístavy a vnútrozemské mestá, nachádzajúce sa v hre, je možné navštíviť alebo aj vylúpiť. Pri návšteve mesta sa otvorí informačné okno (počet obyvateľov, vojakov, pevností, peňazí) a ďalšie menu, ktoré obsahuje:

VISIT THE GUVERNER - dozvieme sa kto s kým bojuje, môže nás povýšiť (*ensign* až *duke*), dá sa tu predať zajatec a niekedy sa od peknej guvernérky dozvieme, kde sa nachádza striebro z Peru alebo flotila s pokladom.

VISIT A TAVERN - tu sa dajú najať muži do posádky a dozvedieť sa rôzne informácie.

TRADE WITH A MERCHANT - predaj a oprava lodí, obchod s tovarom.

DIVIDE UP THE PLUNDER - rozdelenie koristi, posádka sa rozpustí.

CHECK INFORMATION - informačné okno.

Pri útočení na mesto sa môžeme rozhodnúť medzi útokom z pevniny alebo z mora. Po dobití mesta musíme niekedy dosadiť guvernéra.

RADY

● Dobíjaním nepriateľských miest a lodí získavate vďačnosť svojej krajiny a guvernér vás povyšuje a dáva vám pôdu. Najvyššia možná hodnosť je DUKE (vojvoda).

● Pri boji lodí si treba všímať odkiaľ fúka vietor a potom to využívať. Potlačením joysticku od seba loď zrýchľuje a dostáva sa do módu FULL SAILS (plná rýchlosť), potiahnutím opačným smerom do BATTLE SAILS (bojová plavba).

● Keď je už posádka nahnevaná (ANGRY), je dobré rozdeliť korisť, pretože vzbury zmenšujú posádku a peniaze v hotovosti.

● Dobré je nakresliť si mapu, je to síce zdĺhavá práca, ale vyplatí sa.

● Nepokúšajte sa vplávať do nepriateľských miest s pevnosťami, lebo prídete o jednu loď. Do takého mesta sa dá len vkradnúť, ale ani to sa nepodarí vždy.

● Po nájdení strateného člena rodiny získate prvú časť mapy od pokladu hodnoty 100 000 PCS.

● Lovci pirátov a samotní piráti sú oveľa nebezpečnejší ako obyčajné lode.

Želám vám veľa úspechov v tejto výbornej hre.

M. Hudec



SPECTRUM

1. MYTH (System 3)	
2. SIM CITY (Infogrames)	⬆
3. DIZZY 5 (Code Masters)	✱
4. DIZZY 4 (Code Masters)	✱
5. R-TYPE (Electric Dreams)	✱
6. DIZZY 6 (Code Masters)	✱
7. EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER (Audiogenic)	✱
8. LEMMINGS (Psygnosis)	⬇
9. SHADOW WARRIORS (Ocean)	✱
10. LORDS OF CHAOS (Ocean)	✱

COMMODORE 64

1. WWF WRESTLEMANIA (Ocean)	✱
2. STREET FIGHTER (U.S.Gold)	⬆
3. DIZZY 3 (Code Masters)	✱
4. LAST NINJA 2 (System)	⬇
5. INDIANA JONES 3 (Lucasfilm)	⬇
6. CREATURES 2 (Thalamus)	⬇
7. ZAK MCKRACKEN 3 (Lucasfilm)	⬇
8. ELVIRA (Accolade)	⬇
9. DRAGON NINJA 2 (Ocean)	⬇
10. LAST NINJA 3 (System 3)	⬇

ATARI XE, XL

1. SILENT SERVICE (Microprose)	⬆
2. LASERMANIA (Avalon)	⬇
3. DRACONUS (Cognito)	⬆
4. MICROX (K-Soft)	✱
5. RESCUE ON FRACTALUS (Lucasfilm)	✱
6. KULT (A.S.F.)	✱
7. NUCLEAR ADVENTURE (Ropa Soft)	✱
8. FATUM (A.S.F.)	✱
9. ATARISTŮV PROTIÚTOK (Zeppelin)	✱
10. GHOSTBUSTERS (K-Soft)	⬇

AMIGA

1. SUPERFROG (Team 17)	✱
2. HISTORY LINE 1914–1918 (Blue Byte)	✱
3. KNIGHTS OF THE SKY (Microprose)	✱
4. BLACK KRYPT (Raven Software)	✱
5. ANOTHER WORLD (Delphine)	✱
6. BATTLE ISLE 2 (Blue Byte)	✱
7. DUNE 2 (Westwood)	⬇
8. GODS (Bitmap Brothers)	⬇
9. SYNDICATE (Electronic Arts)	⬇
10. APIDYA 2 (Kaiko)	⬇

ATARI ST

1. ZAK MCKRACKEN (Lucasfilm)	✱
2. INDIANA JONES 3 (Lucasfilm)	✱
3. NIGHT HUNTER (UBI Soft)	✱
4. PRINCE OF PERSIA (Broderbund)	⬇
5. NORTH & SOUTH (Infogrames)	⬇
6. F1 GRAND PRIX (Microprose)	⬇
7. ELVIRA 2 (Accolade)	⬇
8. LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 3 (Gremlin)	⬇
9. GOBLINS 2 (Coctel Visions)	⬇
10. LURE OF TEMPTRESS (Virgin)	⬇

PC 286–586

1. DUNE 2 (Westwood)	
2. CIVILIZATION (Microprose)	
3. PRINCE OF PERSIA 2 (Broderbund)	⬇
4. WOLFENSTEIN 3D (ID Software)	✱
5. PREHISTORIK (Titus)	✱
6. TITUS THE FOX (Titus)	✱
7. PRINCE OF PERSIA (Broderbund)	⬇
8. COMANCHE: MAXIMUM OVERKILL (Novalogic)	✱
9. EYE OF THE BEHOLDER (SSI)	✱
10. ANOTHER WORLD (Delphine Software)	✱

Popularitu jednotlivých hier v Čechách a na Slovensku na rôznych typoch počítačov ukazujú naše rebríčky. Poradie hier môžete ovplyvniť aj Vy. Stačí, keď nám pošlete na korešponden-čnom 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 v rebríčkoch. Ak vlastníte viac typov počítačov, píšte nám do ankety poradie iba na jeden z nich. Každý korešpondenčný lístok musí byť označený 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 74
810 05 BRATISLAVA 15

Z aktívnych čitateľov, ktorí nám posielajú svoje tipy do rebríčkov, každý mesiac vylosujeme jedného, ktorý získa odmenu vo výške 100 Sk a propagačné materiály od firmy ULTRASOFT.

V tomto mesiaci to je Renáta TÓTHOVÁ z Kr. Podhradia.



Dokončenie z minulého čísla

Hlášení palubního počítače

KAMIKADZE ATTACK

Hlášení o útoku kamikadze. Najděte ho a zničte dřív, než do vás vrazí.

ALL ... DESTROYED

Při útoku nepřítele došlo k poškození zbraní (bomby, rakety), nebo světlic a návnad.

... DEMAGED

Nepřítel vám poškodil součást vybavení vznášedla. Od této chvíle nefunguje. Jedná se o kompas, teleportační jednotku, scanner, infrahled, nebo Target Unit.

FUEL LOW

Pozor, hrozí že dojde palivo.

NO FUEL

Došlo vám palivo. Zbýva jenom ukončit hru. (Viz Přistání v terénu.)

ROBOT MISSILE LAUNCH

Nepřítel na vás vypálil raketu.

SUPER MISSILE LAUNCH

Nepřítel na vás vypálil nezničitelnou raketu.

ROBOT AMM LAUNCHED

Robot zlikvidoval vaší raketu.

AMM LAUNCHED

Zlikvidoval jste nepřátelskou raketu.

MISSILE FIRED

Raketa byla zaměřena a vypálena.

DELAY BOMB RELEASED

Bomba byla položena.

DELAY BOMB DETONATED

Bomba explodovala.

JUMP UNIT ACTIVATED

Uskutečnila se teleportace (přesun).

SHIP DOCKED IN...

Vaše vznášedlo úspěšně přistálo v jedné z budov.

MISSION ACCOMPLISHED

Splnil jste misi.

DEAF UNIT ACTIVATED

Budova od vás očekáva splnění zvukového testu.

CODE SECTION FOUND

V budově se nachází kód.

PASSWORD FOUND. ENTRY ARCHIEVED.

Splnil jste zvukový test. Kód se archivoval.

Návštěvy budov

Pokud chcete vletět do budovy, nasměrujte se směrem k ní. Snižte rychlost na minimum a snažte se vletět co nejpřesněji do pulsujícího otvoru. Pokud se přistání podařilo, vypíše se zpráva. Některé budovy od vás mohou vyžadovat po přistání zvukový test.

Luštění kódů

Tuto činnost budete muset zvládnout v některých misích. Kódy získáte tak, že po přistání v reaktoru zadáte DEAF a pak najedete šipkou na PLAY. Počítač zahraje melodii, kterou po něm musíte zopakovat správně. Pokud se to povedlo, počítač vypíše zprávu a kód je váš. Po sesbírání všech kódů se vraťte na základnu, zadejte příkaz CODES, teď musíte kódy dešifrovat. Najeďte na šipku pod pravým oknem. Měl by se objevit barebný vzor. Pomocí *Place* ho přenesete do levého okna a najedete na další vzor. Dešifrování spočívá ve složení 3 vzorků do sebe. Musí souhlasit barva. Pokud po volbě *Place* počítač vypíše *Colours don't match* - barva nesouhlasí, pokuste se ju změnit pomocí volby *Colour* na stejnou barvu, jakou má vzorek v pravém okně. Když barva souhlasí, otáčejte vzorek v levém okně, tak aby zapadl do pravého, pomocí voleb *Flip*. (První flip otáčí vzor zleva doprava a druhý zezhora dolu.) Pokud počítač stále vypisuje zprávu *Keys don't...*, najeďte na další vzor.



Po složení všech vzorů by se mělo objevit v levém okně číslo, které představuje část vyluštěného kódu. Poté 3 použité vzorky zmizí a můžete pokračovat ve skládání vzoru.

Až budou všechny kódy vyluštěny, počítač vypíše hlášení o splnění mise.

Ubíhající čas

Čas ubíhajíci vpravo nahoře nehraje ve hře žádnou roli, s výjimkou některých misí, ve kterých jste omezeni časem.

POPISY MISÍ

Level 1

1. IF IT MOVES...

Vaším úkolem je postavit se na odpor invazi robotů. Budou na vás útočit létající talíře a jiné střílející potvory. Zničte vše, co po vás střílí, dokud nedosáhnete minimálně 85 %. Pak se vraťte na základnu. Mise je splněna. Pět procent se vám přičte.

- Vaše vznášedlo by mělo obsahovat infrahled, nejsilnější laser, scanner (ten ostatně doporučujeme všude), kompas a rakety.
- Pokud nechcete čekat, než nepřátelé obnoví své síly, napište v základně WAIT. Čas se posune a nepřítel mezitím přiletí znovu.
- Pozor na hromadnou invazi robotů!
- Za blikající majáky nedostanete žádná procenta.

2. RED DOWN

Musíte zničit 3 páry cizích továren. U základny najděte teleport (nízky široký podstavec) a teleportujte se k prvnímu páru továren. Teleportů je celkem 5, tři s továrnami (SV, SE, NE), jeden s armádním centrem (SE) a ze základnou (NW).

Pokud jste na území s továrnou, zničte vše okolo, zbydou vám 2 budovy ve tvaru šachových pěšců. Rozjeďte se plnou rychlostí mezi ně a položte bombu doprostřed. Stejným směrem prchejte.

Až bomba vybuchne, vypíše se zpráva. Pokud továrny vybuchli, pokračujte v plnění mise.

- Je třeba scanner, kompas, bomby, teleportační jednotka.
- Pozor na rakety, které střílí továrny.

3. MELTDOWN

Musíte do 15 minut zničit jaderný reaktor. Po startu postupujte podél majáků až na konec a likvidujte vše, co po vás střílí. Dejte pozor na miny a střílející věže. Až vyčistíte okolí reaktoru, dojeďte až k němu a zničte ho raketou.

- Je třeba mít scanner, kompas, rakety, silný laser.

4. SOFTLY SOFTLY

Po startu se neocitnete u základny, jak jste zvyklí, ale uprostřed minového pole. Projeďte volnou cestou mezi minami a likvidujte vše co po vás střílí. Až se dostanete ke 4 minám bránícím v průjezdu, zlikvidujte je z dálky laserem. Pak vjeďte do základny. Hlavním kritériem v hodnocení je čas.

- Je třeba scanner, infrahled a silný laser.

Level 2

1. CIPHER

Nyní vás čeká sbírání kódů schovaných v reaktorech. Po startu hry uvidíte na radaru, že jste na rozcestí 4 cest. Vyberte jednu z nich a postupujte podél majáků. Dorazíte na konec cesty, kde vám nepřítel klade tuhý odpor. Zničte vše, co po vás střílí, dejte pozor, aby jste nestřelili do reaktoru, jinak se zavře a kód nezískáte. Za každou část kódu dostanete 4 %. Kód získáte vjetím do reaktoru. (Viz luštení kódů.) Až objedete



všechny cesty a všech 12 reaktorů (budete mít 48 %), vraťte se do základny a zde kódy vyluštěte. Poslání splníte na 100 %.

2. AT THE OK CORRAL

Na planetě Corral musíte zlikvidovat obranný robotizovaný systém. Střílejte na vše kolem, na střílející děla používejte rakety. Po dosažení minimálně 85 % se vraťte na základnu.

3. WHERE TO GUY?

Po startu narazíte na teleport. Teleportů je celkem 7. Jsou hlídány nepřítelem. Vy musíte všechny osvobodit. U jednoho z teleportů je civilní centrum, u dalších základna a armádní centrum.

4. HIDE AND SEEK

Musíte zničit solární disky. Od základny vedou 2 cesty. Vydejte se po jedné z nich až k solárním diskům. Ty postupně zničte bombami. Až zničíte všechny, vraťte se na základnu.

- Vaše vznášedlo by mělo mít vysokou rychlost.

Level 3

1. LASERIUM

Musíte zlikvidovat opět invazi robotů. Od základny vedou 2 cesty označené blikajícími majáky. Na konci ničte vše kromě majáků. Pozor na kamikaze a létající talíře. Munici si můžete doplnit v armádních centrech na konci cest. Na základnu se vraťte s minimálne 85 %.

2. HADES 2

Zde byla hlavní úderná síla nepřátel zničena, ale musíte zničit i skupiny odpadlíků. Na splnění máte 1 hodinu. Od základny se vydejte západním směrem. Na radaru uvidíte sedm bodů tvořící kruh. Zničte objekty, ale střed nechte. Je to teleport. Přeneste se teleportem ke dvoum továrním budovám a zničte je. Ve třetím sektoru zničte všechny útočící objekty. Vraťte se na základnu s minimálně 85 %.

3. THE SANDS OF TIME

Na planetě Foma 3 zůstala síť reaktorů, které musíte zničit. Na začátku se vydejte směrem, kde vidíte nějaké objekty. K reaktoru se přibližte na malou vzdálenost a zničte ho raketou. Reaktorů je 10. Za zneškodnění každého dostanete 10 %. Pozor, některé reaktory leží v minovém poli. Nejprve je třeba miny z větší vzdálenosti zlikvidovat. Na splenění máte 1 hodinu.

4. MISSION IMPROBABLE

Opět musíte sebrat šifry z reaktorů. Po startu se vydejte jihozápadním směrem podél majáků. Dojedete k teleportu, který je střežen solárními disky. Zlikvidujte je a teleportujte se. Při každé teleportaci vás čeká tuhý odpor nepřítele. Nejdřív zlikvidujte vše kolem reaktoru a pak sesbírejte kódy. U některých teleportů můžou být i 2 reaktory, případně armádní nebo civilní centrum. Teleportů je celkem 8. Po získání všech kódů (48 %) se vraťte na základnu a vyluštěte kódy.

Level 4

1. CETI REVISITED

Musíte opět sebrat 12 kódů. U každého teleportu je 1 reaktor. Teleporty jsou v tomto pořadí:

1 NW mateřská základna
2 SW civilní centrum
3 SW
4 SW
5 NW armádní centrum
6 NW
7 NW
8 NE civilní centrum
9 NE k reaktoru vede šnůra majáků
1O SE
11 SE civilní centrum
12 SE od teleportu k reaktoru vede cesta.

Po shromáždění všech kódů (48 %) jeďte na základnu a šifry vyluštěte.

2. OUT OF THE FRYING PAN

Devátá planeta hvězdy Blue-White Star byla napadena roboty. Zlikvidujte invazi robotů. Jihozápadním směrem od základny je vybudován teleport. Na planetě jsou dva. Oba jsou v jihozápadní částí planety. Po startu zlikvidujte vše. Pozor, nezničte teleport. Na planetě jsou i objekty, které nestřílí, ale získáte za ně procenta. U druhého teleportu jsou objekty ve tvaru sloupů elektrického vedení. Musíte získat 85 %.

3. DON'T PANIC

Po startu se dejte východní cestou. Dojedete k rozcestí, jedna cesta vede k solárním diskům, druhá k továrnám. K jejich likvidaci používejte bomby. Za likvidaci ostatních objektů nedostanete žádné procento navíc.

4. NEEDLE IN A HAYSTACK

Byl jste vysazen na planetě Dustbowl. Musíte se co nejrychleji dostat na základnu. V cestě vám brání minová pole a střílející věže. Na začátku máte 45 %. Po šťastném příjezdu na základnu vám přičtou 55 %. Poslání je zakončeno zvukovým testem.

Level 5

1. THE COAL MINE

Vydejte se od základny po jediné cestě, která tudy vede. Střílejte na všechno kromě majáků. Vraťte se minimálně s 85 %.

2. PAZ!

Od základny jeďte po jedné ze dvou cest. Na koncích obou jsou teleporty, celkem jsou 4. V okolí každého z nich jsou nepřátelští roboti. Zničte je a vraťte se na základnu.

3. PROTECTOR

Zde musíte zlikvidovat přepravní jednotky. Hned po startu uvidíte dva z nich. Celkem je jich osum. Poznáte je tak, že před vámi prchají. Pokud je nemůžete zasáhnout laserem, zničte je raketou. Až zničíte všech 8, vraťte se.

4. THE SHEPHERD

Musíte najít a pomocí laseru dotlačit 5 věžiček do blízkosti základny. Za každou správně umístěnou věž získáte 19 %. Od základny vedou 2 cesty, na konci SZ cesty jsou 2 věže. Na konci druhé 3. Zničte vše, co po vás střílí. Najeďte za věž tak, aby jste jí měl v mířidle. Střílejte do ní a tlačte jí k základně. Cestou musíte objet minová pole a dávat pozor, aby jste do věžičky nenarazili. Po dostrkání všech věžiček dostanete 95 %. Můžete se v klidu vrátit na základnu.

Až splníte všechny tyto mise, budete kvalifikován.

Údajně existuje ještě dalších 44 misí. Neměli jsme je zatím k dispozici, takže jsme popsali jenom základní, které jsou u každé verze hry.

Ze začátku se vám každá mise může zdát těžká, ale časem to dokážete.

Pokud vám bude hra dělat problémy, sežente si napoukovanou verzi.

Hodně štěstí v plnění úkolů akademie vám přeje

JOKERSOFT



RECENZIA

BETRAYAL AT KRONDOR

DYNAMIX





Firmu DYNAMIX z amerického štátu Oregon poznáme ako pobočku známej SIERRA-ONLINE. Zatiaľ čo SIERRA sa zaoberá najmä programovaním výborných adventúr, ostatné typy hier prenechávajú Dynamixu. Popularita hier typu Dungeons&Dragons podnietila túto prosperujúcu firmu začať podnikať aj v tejto oblasti. BETRAYAL AT KRONDOR však nie je typickým predstaviteľom svojej kategórie. Dej má rozdelený do 9-ich kapitol, ktoré nielen navodzujú príbeh, ale zároveň nútia hráča držať sa dejovej línie. Za zmienku stojí spracovanie súbojov. Ak sa pri pre-



súvaní partie môžeme pozerať na okolie z vlastného pohľadu, súboje sledujeme z nezávislého trojrozmerného pohľadu. Môžem povedať, že trojrozmerný prvok dodal súbojom nové dimenzie, pretože každú postavu môžeme priestorovo vhodne umiestniť, čo pri hrách v štýle MIGHT&MAGIC a EYE OF THE BEHOLDER nebolo možné. Spomínané hry majú naviac tú vlastnosť, že pohyb v nich je možný iba v štyroch smeroch. BETRAYAL AT KRONDOR je prvým pokusom o virtuálnu realitu v tejto oblasti (ak nepočítame sériu ULTIMA UNDERWORLD, ktoré sú v trocha inom štýle). Pohybovať sa môžeme viacerými ako štyrmi smermi, pretože otočenie nemusí byť nutne o 90°, ale napríklad o 30°. Potešiteľný je aj fakt, že na krajinu sa môžeme pozerať cez okno široké cez celú obrazovku. Všetky doterajšie hry mali toto okno podstatne menšie.

Toto riešenie však prinieslo niektoré nevýhody, za čo bol BETRAYAL AT KRONDOR v zahraničných časopisoch príliš kritizovaný. Krajina je robená vektorou grafikou a keďže je príliš rozsiahla, nutne musí byť pri rozlíšení 320x200 bodov dosť hranatá. Práve toto sa zrejme znepáčilo autorom recenzií a hre udeľovali (podľa mňa neprávom) veľmi málo percent. Autorov treba naopak pochváliť za mnohé dobré vlastnosti, ktorých sa tejto hre ušlo viac ako dosť. Aj keď je grafika okolitej prírody mierne hranatá, všetky ostatné obrázky a animácie sú celkom pekné. Mám na mysli 3D pohľad na bitky, rôzne menu, atď. Hra je tiež spestrená solídnou hudbou a samplovanými zvukmi. Na BETRAYAL AT KRONDOR si cením aj ďalšie vlastnosti, najmä možnosť uchovania pozície nielen do nami pomenovaných súborov, ale aj do tzv. bookmarku. Je to pomocný súbor, do ktorého urobíme save aktuálnej pozície púhym kliknutím ľavého tlačítka na myši na príslušnú ikonu. Tých záujemcov, ktorí nehrajú podobné hry príliš často, poteší podrobný popis každého predmetu a každého kúzla, ktorý si kedykoľvek môžeme vyvolať. Je to podstatne pohodlnejšie, ako odkazy na manuál.

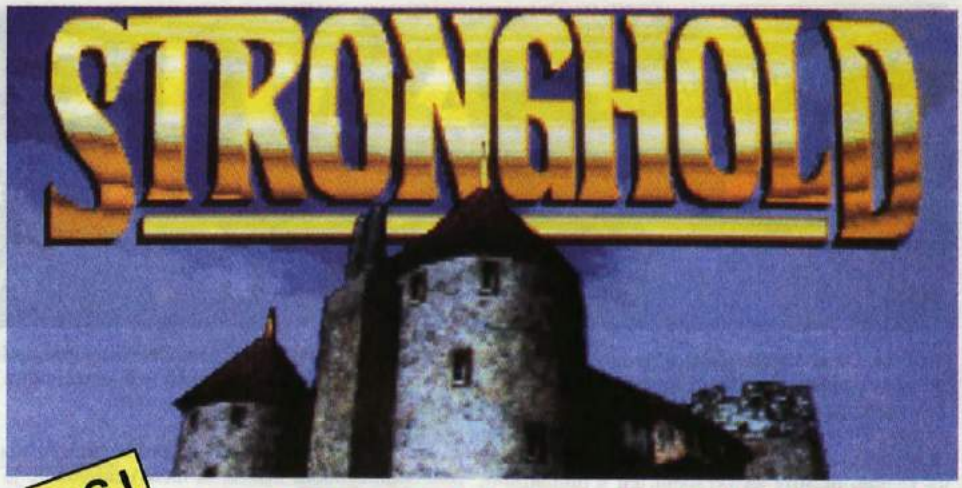
Každý predmet sa používaním opotrebuje. Momentálny stav predmetu je ohodnotený percentami. Napríklad máme meč na úrovni 70%. Ak máme brúsny kameň, môžeme ho nabrúsiť jedenkrát po každej bitke. Po nabrúsení bude mať úroveň 85%. Prírastok percent nie je proporcionálny. Čím viac sa blížime ku hranici 100%, tým je prírastok menší. Podobne sa postupuje pri opravovaní kuše, brnenia, atď.

BETRAYAL AT KRONDOR je treba chápať ako vcelku vydarený pokus o nový typ Dungeons&Dragons. Domnievam sa, že očakávania aj napriek rozsiahlej kritike tlače splnil. Hrateľnosť a zaujímavosť hry sú na veľmi dobrej úrovni, čo je podľa mňa u hier tohto typu najdôležitejšie.

- yves -

PC 386-586





Strategickú hru STRONGHOLD naprogramovala pre firmu SSI programátorská skupina Stormfront Studios. Ich hry spoznáme podľa toho, že na začiatku každej hry majú graficky a zvukovo spracovaný úder blesku. Programátori sú to vskutku vynikajúci, spomeňme si napríklad na ich doteraz najlepšiu hru TONY LA RUSSA 2, ktorá je bezkonkurenčne najlepším baseballom na PC. STRONGHOLD je síce celkom iná hra, ale Stormfront v nej opäť dokázali, že svojmu remeslu rozumejú tak, ako málokto.

Námet a myšlienka hry je prinajmenšom pozoruhodná. Predstavme si hry Lemmings, Castles, Populous, Powermonger a hry typu Dungeons&Dragons v jednej hre. Samozrejme nie so všetkými vlastnosťami, ale iba s niektorými prvkami. Práve to je STRONGHOLD. Stratégia a vlastnosti tejto hry sa rozhodne nedajú opísať jednou vetou, ba ani touto krátkou recenziou. Vystupujú v nej postavy s parametrami ako v Dungeons&Dragons. Základ tvorí päť postáv - veliteľov, ktorí majú svojich poddaných. Pre nich sa musia stavať obytné domy, aby mali kde bývať, poľnohospodárske farmy, aby mali čo jesť, atď. Pritom treba zaistiť dostatočné príjmy do pokladnice, aby bolo z čoho zabezpečiť ďalší rozvoj. Protivníci sú tiež postavy a potvory typu Dungeons&Dragons, čo je neklamný signál, že na ich porazenie treba vymyslieť veľmi rozumnú stratégiu...



Spôsob ovládania je veľmi zaujímavý. Kurzor na obrazovke môže mať dva tvary: lopata a oko. Lopata sa používa na miestach, kde chceme niečo postaviť, alebo urobiť s povrchom. Oko sa rozsvieti vtedy, ak ukážeme na niektorú postavu. Kliknutím ľavého tlačítka na myši sa objavia parametre a požiadavky. Podľa toho, čo postava povie, ľahko zistíme, či majú obyvatelia málo domov, nedostatok jedla, nízke príjmy, malú možnosť zamestnať sa a podobne. Veľmi dôležitým parametrom hry je popularita veliteľov medzi obyvateľstvom. Súvisí to napríklad s povýšením na vyššiu hodnosť.



Ešte raz sa vrátim k podobnosti Strongholdu s inými hrami. Určite mu neuberá na kráse, keď sa v ňom postavičky pohybujú podobne ako v Lemmings, keď sa okolitá príroda ponáša na nádherný Populous, keď kozy na farme mekotajú ako v Powermonger, keď vidíme robotníkov stavať domy ako v Castles, atď. Tento konglomerát predností viacerých úspešných hier dáva vynikajúci výsledok. Toľko príjemných prekvapení v jednej hre som už dlho nevidel. Ročné obdobia sa pravidelne striedajú. So zmenou sa mení aj charakter prírody - na jeseň listy ožltnú, v zime je všade sneh, atď. Na zimu je treba mať dostatočnú zásobu potravín, aby obyvatelia nepomreli od hladu. Každá budova musí mať svojho obyvateľa alebo strážcu (ak to nie je obytný dom), ktorý dbá na to, aby stavba neschátrala a nespadla. Pri vode môžeme počuť žblnkanie vody, vo vysokých horách zasa veternú fujavicu. Samostatná kapitola sú stavby. Je ich veľmi veľa a majú významný vplyv na vývoj hry. Obchody prinášajú zisky. Sklady potravín sú dôležité pre uskladnenie. Voda sa dá preklenúť mostami. Ak potrebujeme v niektorej oblasti vyrúbať drevo, postavíme ubytovňu pre drevorubačov. Stavať možno aj hotely, banky, strážne veže, opevnenia a ďalšie významné budovy.

Medzi veľké prednosti Strongholdu považujem HELP, ktorý nám kedykoľvek poradí, ako sa má v hre správne postupovať a na čo treba klásť dôraz. Nechýbajú tu ani dôležité tipy. STRONGHOLD je z každého hľadiska veľmi premyslená hra, ktorú odporúčam každému, kto má aspoň trochu rád strategické hry.

- yves -

PC 286-586



ZAUJÍMAVÉ PERIFÉRIE

AMIGA ACTION REPLAY MK III

DATEL ELECTRONICS

Firma Datel Electronics Ltd je malá anglická „eseróčka" (skratka Ltd - Limited značí to isté čo v slovenčine s.r.o.) iba s niekoľkými desiatkami zamestnancov. Jej výrobky aj keď sú zväčša výbornej kvality a parametrov, nie sú u nás veľmi známe, pretože sa vyrábajú len v obmedzených sériach, z ktorých sa na bývalý československý trh nedostalo prakticky nič. Poznať ju bude snáď len zopár skalných spectristov, ktorým sa podarilo zakúpiť si v zahraničí disketový radič DISCIPLE, ktorý sa dosiaľ predáva vo vylepšenej verzii pod názvom PLUS D INTERFACE. Je ho možné zakúpiť buď osobitne, alebo spolu s 3,5" disketovou mechanikou. Tento radič bol asi najlepší, ktorý sa kedy na ZX Spectrum vyrobil a to ako svojimi technickými parametrami tak aj veľkosťou. (Pre porovnanie: do bakelitovej skrinky disketovej mechaniky DIDAKTIK 80 3,5" by sa vošli minimálne 4 kusy PLUS D INTERFACE samozrejme aj spolu s disketovými mechanikami).

Neskôr sa firma DATEL ELECTRONICS zamerala na iný druh periférií. Sú to akési hardwarové zariadenia s možnosťou prerušenia behu mikroprocesora v akcii (od toho názov ACTION) s veľkou softwarovou podporou v pamäti ROM. V tejto pamäti môžu byť prakticky ľubovolné programy a strojové rutiny, ktoré sa môžu použiť počas prerušenia behu mikroprocesora. Keď používateľ vykoná potrebné úkony, môže jednoduchým príkazom mikroprocesor spustiť presne od toho momentu, kde bol jeho beh prerušený (od toho názov REPLAY).

Tieto zariadenia pod názvom ACTION REPLAY vyrába v súčasnosti firma DATEL takmer pre všetky najrozšírenejšie typy domácich počítačov a hracích konzol (Commodore 64, Amiga 500/500+, Amiga 2000, Nintendo, Super Nintendo, GameBoy, Sega MegaDrive). Ja sa dnes zameriam na Action Replay pre počítač AMIGA 500 a 500+, ktorý už vlastním zhruba dva roky a preto ho už mám pomerne dobre otestovaný.

Zvonku nevyzerá Amiga Action Replay (ďalej len AAR) nijako úchvatne. Je to malá bakelitová krabička približných rozmerov 6 x 10 cm a výšky 1 cm. Na jednej z dvoch dlhších strán je priamy konektor pre pripojenie na zbernicu Amigy. V jednom rohu zariadenia je červené štvorcové tlačítko označené nápisom FREEZE. Pod ním je umiestnená okrúhla zelená LED dióda, vedľa ktorej je nápis POWER. Táto kontrolka je rozsvietená od okamžiku, keď sa počítač pripojí do siete a signalizuje pripravenosť zariadenia. Na druhej strane krabičky je malý prepínač s polohami OFF a ON - ACTIVE SLOMO (skratka od slov SLOW MOTION - pomalý pohyb). Je tu tiež malá červená LED dióda, ktorá signalizuje, či je „SLOMO" mód zapnutý alebo vypnutý. Poslednou vecou, ktorú si človek na zariadení môže všimnúť je malý čierny gombíček otáčavého potenciometra označený po stranách symbolmi + a -.

Na prvý pohľad by sa teda mohlo zdať, že toto (mimochodom nie veľmi lacné) zariadenie je veľmi primitívne. Opak je však pravdou. Väčšina funkcií je pred našim okom zatiaľ skrytá, pretože je napálená v ROM pamäti a pre ich použitie je potrebné prerušiť beh mikroprocesora. Jedinou funkciou, pre ktorú je nevyhnutné aby mikroprocesor (resp. program) bežal, je funkcia SLOW MOTION. Používa sa hlavne a takmer výhradne v hrách, ktoré sú príliš rýchle, alebo pre spomalenie niektorých rýchlych animácií. Pre jej spustenie stačí prepnúť prepínač SLOMO do polohy ON. Program sa spomalí a rýchlosť možno ďalej plynule regulovať malým potenciometrom. Kedykoľvek sa potom možno vrátiť ku pôvodnej rýchlosti vypnutím SLOMO módu.

Najväčšie lahôdky sa ale skrývajú za tlačítkom FREEZE (zmraziť). Toto tlačítko možno stačiť prakticky kedykoľvek (počas úvodného obrázku s disketou, v systéme Workbench, alebo počas chodu ľubovolného programu či hry). Vtedy sa ihneď preruší pôvodná práca mikroprocesoru a riadenie sa odovzdá editoru AAR. Pritom však pôvodný obsah pamäte ostáva nezmenený a po úpravách, ktoré používateľ potreboval spraviť, možno kedykoľvek pokračovať pomocou príkazu G alebo X v pôvodnej práci presne na mieste prerušenia. V jednoduchom editore AAR sa zadávajú príkazy priamo z klávesnice a odosielajú sa klávesou ENTER. Editor pozná viac ako sto rozličných príkazov. Toto veľké množstvo by sa dalo asi ťažko zapamätať. Našťastie autori pri programovaní systému AAR rátali aj s tým. Stačí stlačiť klávesu HELP a zobrazí sa prehľadný zoznam všetkých príkazov spolu so syntaxou. Príkazy sú rozdelené do niekoľkých tématických skupín, ktoré teraz v krátkosti popíšem.



COMMANDS FOR SYSTEM INFORMATIONS
rôzne informácie o systéme a prostredí (napr. AVAIL - veľkosť volnej RAM)

DISK AND DISKCODING COMMANDS
príkazy pre prácu s diskom (napr. DIR, FORMAT, DELETE, RENAME)

FREEZER AND RIPPER COMMANDS
príkazy pre „rýpanie sa" v hrách, ktoré uľahčujú dohranie zvlášť ťažkých hier (napr. SP - nahraj aktuálny obrázok na disketu; SA - nahraj aktuálny stav pamäte na disketu; LA - nahraj uložený stav pamäte z diskety)
Pozn. tieto príkazy sú zvlášť cenné pri ťažkých (dlhých) hrách, ktoré nie je možné dohrať na jeden raz a nemajú možnosť ukladania rozohranej partie.

DISK MONITOR COMMANDS
špeciálne príkazy pre prácu s disketami (napr. RT - čítaj stopu z aktívnej disketovej mechaniky)

TRAINER COMMANDS
príkazy pre tvorbu tréningových verzií hry (napr. TS x - vyhľadávaj počiatočný počet životov v hre, zadaný za príkazom TS; T x - vyhľadávaj aktuálny počet životov v hre, zadaný za príkazom T)
Pozn.: táto sada príkazov je medzi používateľmi AAR využívaná asi najčastejšie; pri premyslenom používaní týchto príkazov je možné získať nekonečné životy, prípadne iné úpravy v cca 95% hier.

MISC. COMMANDS
iné príkazy, ktoré sa nehodia ani do jednej z ostatných skupín (napr. PACK - skomprimuj určenú časť pamäte)

PRINTER COMMANDS
príkazy pre prácu s tlačiarňou (napr. PRT string - vytlač reťazec)

VIRUS COMMANDS
príkazy pre vyhľadávanie a ničenie vírusov (VIRUS - vyhľadaj vírus)

MONITOR COMMANDS
príkazy pre assembler a disassembler (napr. A adr - spusti assembler MC 68000 od určenej adresy, D adr - dtto disassembler)

EDITOR TOOLS
zoznam „hot keys" - kľúčových kláves pre ovládanie editora (napr. F4 - zopakuj posledný príkaz)

To čo som dosiaľ vymenoval, nie sú ani zďaleka všetky možnosti AAR, bez ktorého by som si ja osobne už prácu na Amige ani nevedel predstaviť. Každopádne dúfam, že technici vo firme DATEL už pripravujú podobné zariadenie aj pre nastupujúcu Amigu 1200.

-luis-

PRE ATARI XE/XL



GHOST CHASER

Každý kdo tuto hru videl, se nervoval, že nemůže najít poklady střežené zlou mocí, nebo, že jsi ztratil drahocený život už blízko cíle. Je na to jednoduchý recept. Když se program nahraje, stačí napsat jedno slovo: FANDA. Díky tomu se octneš o pár pater dál. Jestli chceš být nesmrtelný, pripiš FRANK. Tato slova ti pomohou dokončit hru.

F15 STRIKE EAGLE

V dobe bojového letu je možno doplnit palivo. Stačí zmáčknout tlačítko „ A „ a držíc ho palcem pokračovat v letu.

ONE MAN AND HIS DROID

Začátek hry - klávesa START. Od druhé hry chce počítač znát hesla..

Zde jsou:

2. BUBLE 3. ATARI 4. FINDERS 5. GENETIC 6. ZAPPED 7. MEGASONIC 8. TIME WARP 9. ESTOPLASM 10. GEORGEOUS 11. SEASIDE 12. GIZMO 13. KING KONG 14. HOLOGRAM 15. CURRY RICE 16. COFFEE 17. CASSETE 18. TELESCOPE 19. COMPUTER 20. EDACREAADA

EIDOLON

Při této hre musíš splnit následující ukoly !

- v prvním obrazu musíš najít červený klenot a pak zabít zmoka, který má červené koule.
- v druhém obrazu musíš najít zelený klenot a pak zabít zmoka, který má žluté koule.
- v tretím obrazu musíš najít modrý diamant a zabít zmoka se zelenými koulemi.
- ve čtvrtém obraze musíš najít červený a zelený klenot a zabít zmoka se žlutými koulemi.
- v pátém obrazu najít modrý a zelený diamant a zabít zmoka se žlutými koulemi.
- v šestém obrazu najít modrý a červený diamant a zabít zmoka s modrými koulemi.

Jestli ti v průběhu hry dojde energie, tak prijdi se zmokem, zmáčkni mezerník a dostaneš všechny koule, které protivník na tebe vrhnul.

PHARAONS CURSE

Malá rada k této hre. Na začátku počítač žádá jakési heslo.
Toto heslo je : SYNISTOPS.

CHIMERA

Jiste ti leze na nervy procházka robota za hry CHIMERA. Po této řade se ti možná bude zdát zajímavá. Platí pro první část labyrintu. Nejprve zajdi do pokoje, kde najdeš klíč na šrouby, jdi k nemu a stiskni FIRE - zvedneš ho. Musíš zneutralizovat elktrické pole v pokoji a stiskni FIRE. Nyní musíš najít šroub, jít do BLUE ROOM a stisknout FIRE. V tomto momente musíš hodne pospíchat, potrebuješ nutně energii. Musíš najít nejbližší TOSTER a postupovat jako predtím. Vedle TOSTERa najdeš klíč, otevři s ním dveře a vydej se hledat nová dobrodružství.

RAID OVER MOSCOW

Jestli se ti zdají první etapy této hry príliš složité, je i na to rada. Když program nahraješ, stiskni SPACE BAR. Objeví se Ti výber složitostí. Chvíli počkej... rozbehne se simulační program. Když se ti bude chtít vstoupit do hry, stiskni FIRE a možeš zahájit boj.

MINDSHADOW

Jedná se o nejlepší textovo-grafickou hru. Někteří atariste mají prímo panický strach z její angličtiny. Ale k veci:

Probudil jsi se na opuštené pláži. Kde jsi? Nemůžeš odpovědet na žádnou otázku. Chodíš v různých smerech, chceš pryč z ostrova. Hledáš místo, kde by jsi mohl odpovedět na hromadu dotírajících otázek. Když jdeš na sever N, dojdeš k chate, vejdeš do ní ENTER HUT, vezmeš trochu slámy GET STRAW. Opustíš chatu a jdeš smerem S-E, najdeš starou rozbitou loď. Vezmi kousek její kostry GET STEEL a jdi na východ E. Vcházíš do džungle, usekneš silný vinný stonek GET VINE a jdeš dál. Znovu chata, pláž, dojdeš na skalisté pobreží W-W-S-E. Polož všechny predmety, zvedni vynný stonek a privaž ho ke skále DROP ALLGET VINE TIE VINE ON ROCK. Sešplháš dolo DOWN. Nacházíš se pred vchodem do jeskyne. Vlez do ní W a kopej DIG. Najdeš mapu, zvedni ji a prohlédni GET MAP-READ MAP. Vem kus skály a vydej se zpátky GET ROCK-E-UP. Seber veci, které leží pred chatou GET ALL a jdi k první chate W-N-N. Dojdeš k pohybujícím se pískům, musíš je obejít N-E-E-S-S-E. Najdeš jinou pláž a láhev. Zvedni láhev GET BOTTLE a vydej se zpátky W-N-N W-W-S-W-S-S-S. Jsi už u cíle své pouti ostrovem. Tři kouskem skály o kámen, zažehneš oheň RUB STEEL WITH ROCK. Ano, povedlo se. Uvideli te z lode. Dej kapitánovi láhev GIVE BOTTLE. Dostaneš se na pirátský škuner. Na lodi jsi jako vezeň. Dál hraj sám. Ješte pár rad na cestu: přetrhni lano, jdi do kuchyně přes zakázané jižní dveře.

MONTEZUMAS REVENGE

Tato hra je pro každého ataristu jako standart, od kterého začínal. Tuto hru si možeš ztížit a to cestu PEDRA za duchem MONTEZUMY. Po nahrání programu stlač RESET a následovne SELECT. Díky tomu se počet lebek ztrojnásobí.

INTERNATIONAL KARATE

Víš jak zpomalit tempo boje v této hre? Tajemství spočívá v klávese „ X „. Stlač ji a vyber si číslo od 1 do 4. Pri čísle 4 je hra nejpomalejší. V nekterých verzích se dá také změnit tempa klávesou OPTION.

AIR WOLF

V této hre stačí k získání EXTRA POINTS držet FIRE v okamžiku, kdy hra začíná.

KIK START

Pokud chceš vyletet ze startu jako strela, zakmitej JS v okamžiku startovacího signálu.

STAR QUAKE

Zde jsou kódy, které potrebuješ:
DELTA, TRAID, PENTA, KERNX, ATARI, WHOLE, SALCO, ARTIC, MINIM, ARGOR, COSEC, CRASH, SECON, Z.A.P., QUARK

HACKER

Na dotaz počítače na počáteční kód /LOGON PLEASE/, napíšeme slovo AUSTRALIA. Provedení tohoto tahu dovolí hráči obejít test robota SRU a umožní okamžitý prechod k vlastní hře. V této etapě jsou čtyri možnosti polapení hráče kleštěmi satelitu bez následků. Podmínkou je znalost kódů. Jsou to tyto:

1$ MAGMA,LTD
2$ AX - 0310479
3$ HYDRAULIC
4$ AUSTRALIA

Po vyčerpání techto kódů hra končí. V prípade, že si nechcete hru ulehčovat a vyhnout se testu robota, uvádím prvky nutné k identifikaci. Jsou to:

INFARED VIDEO IMAGE SENSOR /visuální centrum robota/
ASONCHRONUS DATA COMPACTOR /hlavní receptor dotyku/
HYDRAULIC MOTIVATOR /hlavní centrum pohonu robota/
PHLAMSON JOINT /plazmový směrový amortizátor/
THELMAN PORT /spojení s venkovním zařízením/

SPEEL BOUND

Když ti v průbehu hry dochází energie, musíš sejmout láhev s plynem se strechy a odevzdat FLORINOVI THE DWARF. Potom ji vzít zpět a pribude ti sil. K montáži rídící skrínky CONTROL BOX do výtahu musíš vzít MOINER od SHRANDA a MALFLENA a predat ho THOROVI. Následne pozvat THORA do výtahu a používaje SOMSUN a ELF-HORN jej poprosit o pomoc /pomáhaje si klíčovými povely/. THOR zamontuje skříňku a můžeš sjet výtahem dolů. Klíč a červený..... jsou to důležité prostředky hry - je nutno si to uvedomit.



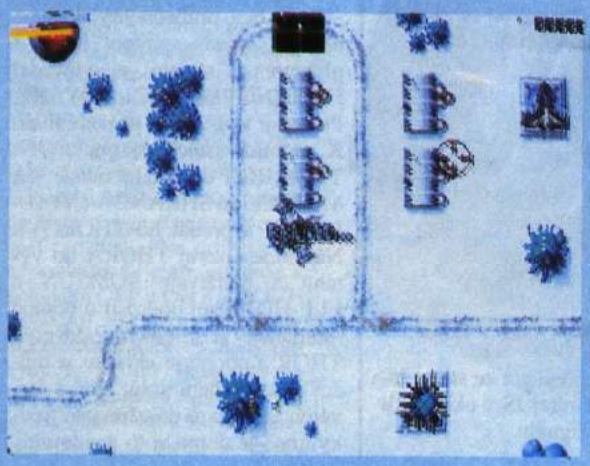
ZONE 66

EPIC MEGAGAMES



Sharewarové hry od americkej firmy EPIC MEGAGAMES napriek bombastickému názvu väčšinou za veľa nestoja. Ale výnimka potvrdzuje pravidlo a občas sa aj na ich ponuke zjaví niečo solídne. Závisí to najmä od toho, kto je dodávateľom. Ak sú to dobrí programátori a na hre si dali záležať, aj sharewarová hra môže byť dobrá.

Dodávateľom ZONE 66 je programátorská skupina RENAISSANCE, ktorú skôr poznáme ako tvorcov výborných demoprogramov. Pre nezasvätených upresňujem, že pod demami sa nemyslia ukážky hier či systémových programov. Sú to voľne šíriteľné programy, s grafickými efektami a hudbou, ktoré ukazujú, aké efekty dokáže ten či onen autor naprogramovať. Nejde tu o komerčný efekt, ale o vyslovene prestížnu záležitosť. V niektorých civilizovaných štátoch sa dokonca usporadúvajú programátorské súťaže v kategóriách demonštračné programy, obrázky, hudba a podobne, ktoré hodnotia účastníci a porota (napríklad Assembly vo Fínsku). U nás som však dobré demo ešte nevidel, dobrú hudbu nepočul, sponzorov kvôli cenám pre víťazov tiež nemá kto zháňať, takže nijaká podobná akcia nám zatiaľ nehrozí...



Poďme však späť k ZONE 66. RENAISSANCE sa okrem tvorby demoprogramov, v ktorých patria medzi najlepších, venujú aj programovaniu hier pre EPIC MEGAGAMES. Ich zatiaľ posledný titul je strieľačka ZONE 66. Základná verzia hry obsahuje štyri rozličné misie a kto má záujem, môže si kúpiť datadisk s ďalšími štyrmi. Registrovanú verziu ZONE 66 možno prejsť dvoma spôsobmi. Buď si zapneme misiu podľa vlastnej chuti, alebo sa držíme dejovej línie (story), kedy sa dej vyvíja podľa výsledkov boja a misie sú prideľované automaticky.

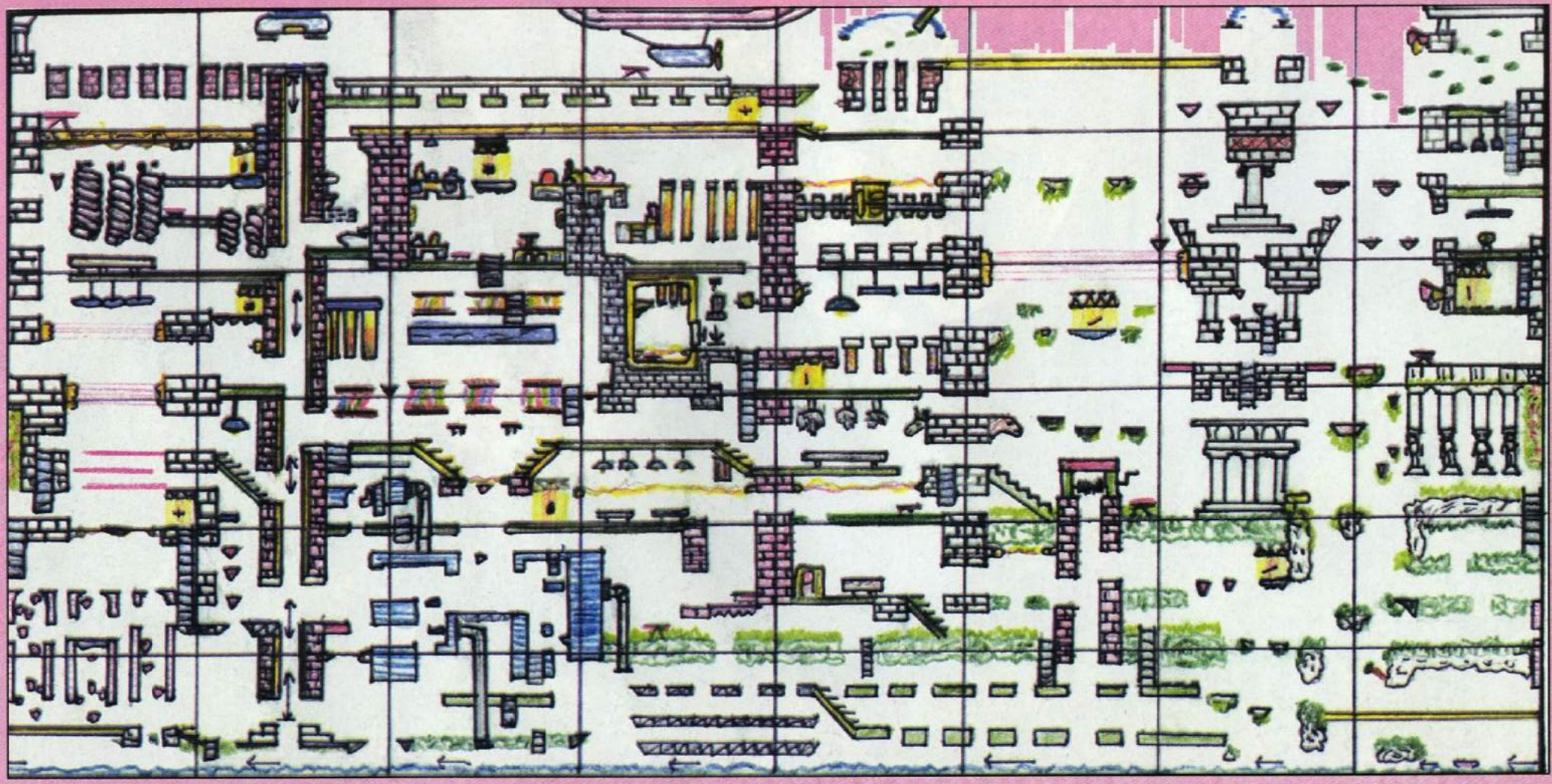
Množstvo levelov, pričom každý má iné objekty, inú grafiku, iné ciele a inú doprovodnú hudbu je zaiste potešiteľný fakt. Ešte viac však vítam možnosť lietať tam, kam hráč chce. Pohľad na bojové lietadlo a krajinu je realizovaný zhora. Lietadlo môžeme natáčať rôznymi smermi a prideľovať mu rôzne rýchlosti. Program dokonca umožňuje meniť celkovú rýchlosť behu programu, ak sa niekomu zdá hra príliš rýchla a ťažká. A nielen to. Pre každú misiu si môžeme vyberať jedno z viacerých lietadiel, pričom každé má iné vlastnosti. Niektoré unesie väčší náklad, ale je pomalšie a menej obratné, niektoré majú lepšie zbrane, iné síce horšie, ale zato majú iné prednosti, atď. Lietadlá sa skrátka líšia počtom a typom zbraní, nosnosťou, obratnosťou, rýchlosťou, a odolnosťou voči nepriateľským strelám. Okrem toho môžeme pred každým letom naložiť navádzané rakety a niektoré zo štyroch typov bômb. Výzbroj môžeme rôzne kombinovať podľa toho, aký je cieľ misie. Pritom musíme mať na pamäti, že každá bomba má inú účinnosť a inú hmotnosť. Hra ďalej registruje počet nábojov, množstvo paliva a stupeň zničenia. Lietadlo sa dá opraviť, ak pristaneme na niektorom z letísk.

Na ZONE 66 sa mi páči najmä fakt, že okrem zručnosti vyžaduje od hráča aj dobrý výber lietadla a zbraní. Tým sa táto hra stáva pestrejšou strieľačkou, ako ostatné.

- yves -

PC 386-586







- PŘEMISŤOVAČ



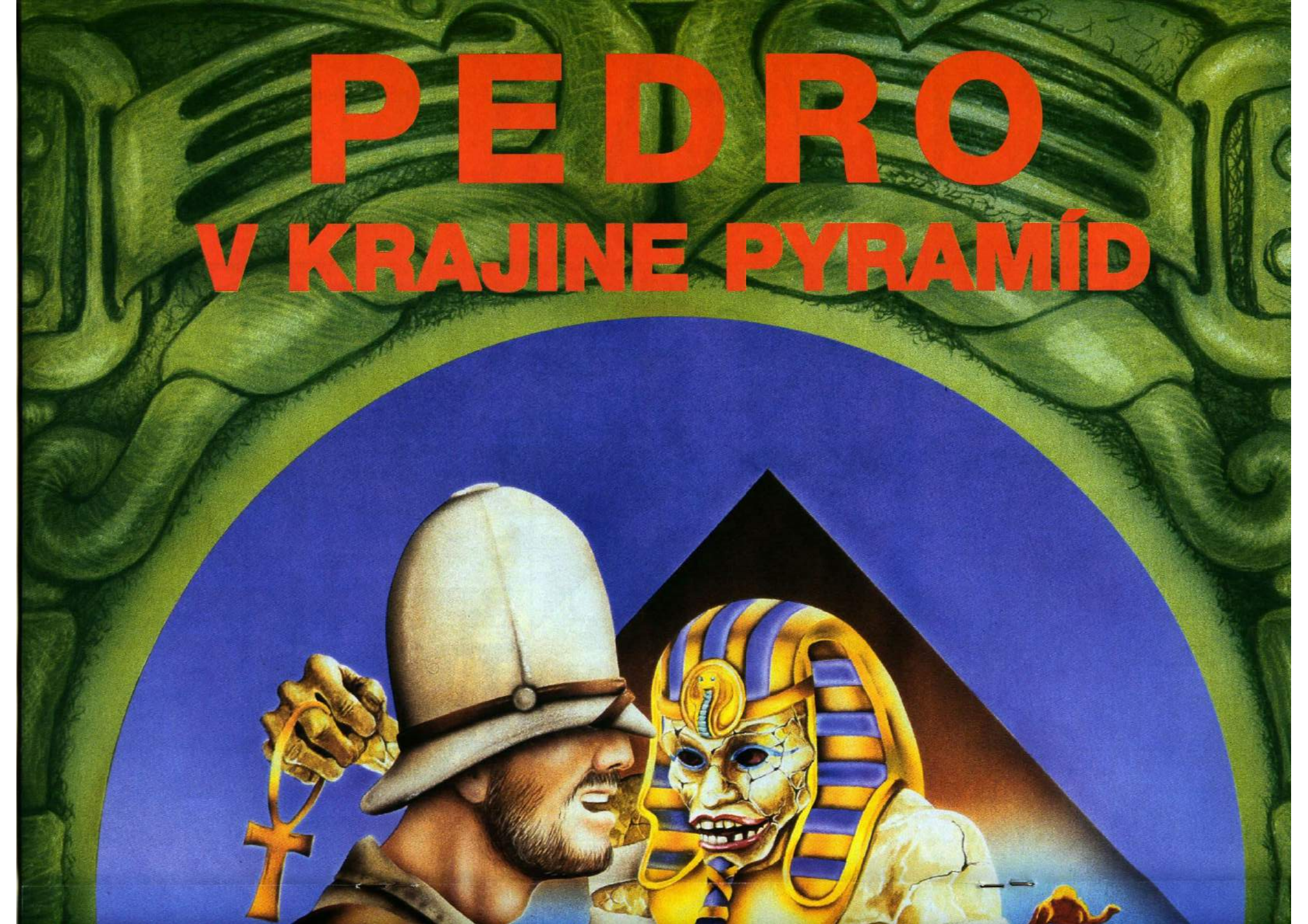
- TRAMPOLÍNA



- BLESKY (UBÍRAJÍ ŽIVOT)

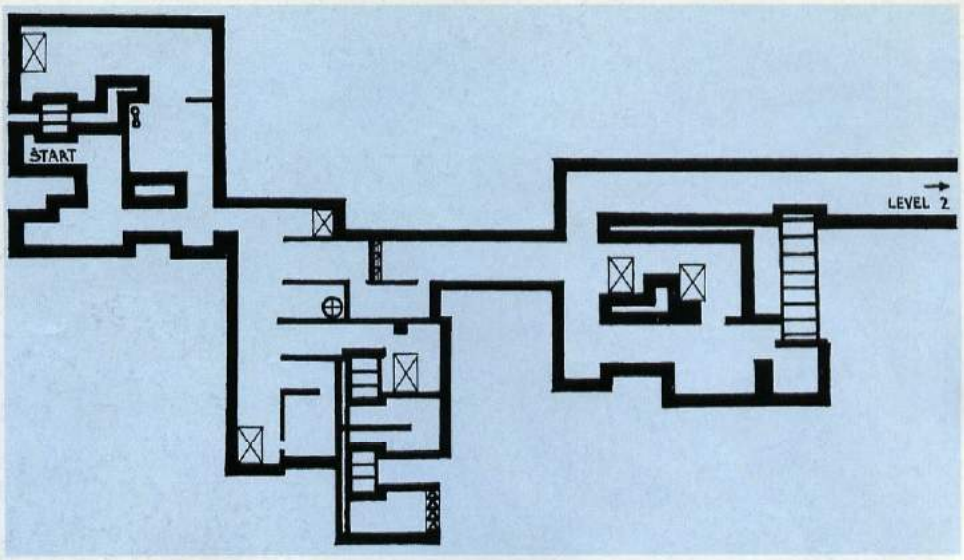
DYNAMITE DAN

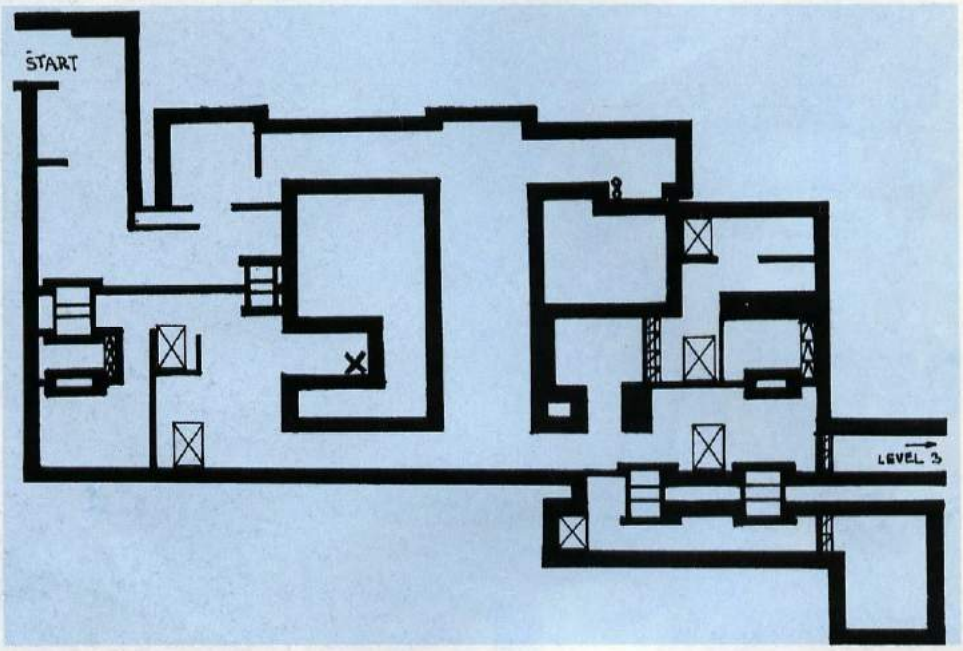
PEDRO
V KRAJINE PYRAMÍD

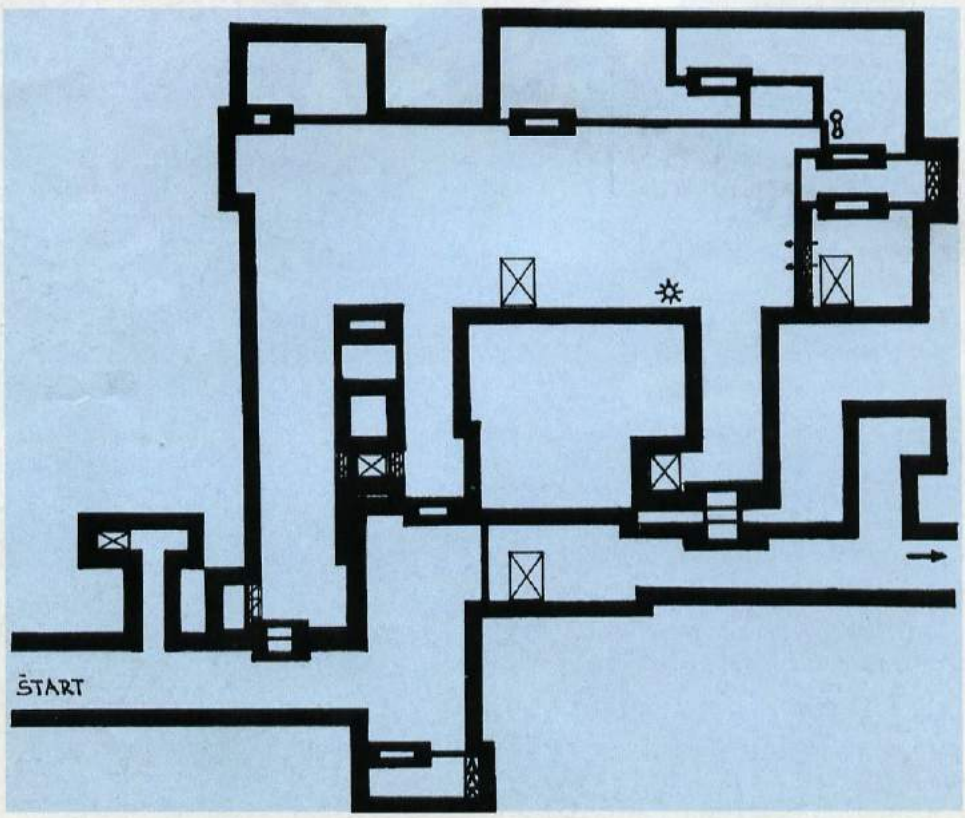


MAGIC
3iT POSTER

DAN DARE 2



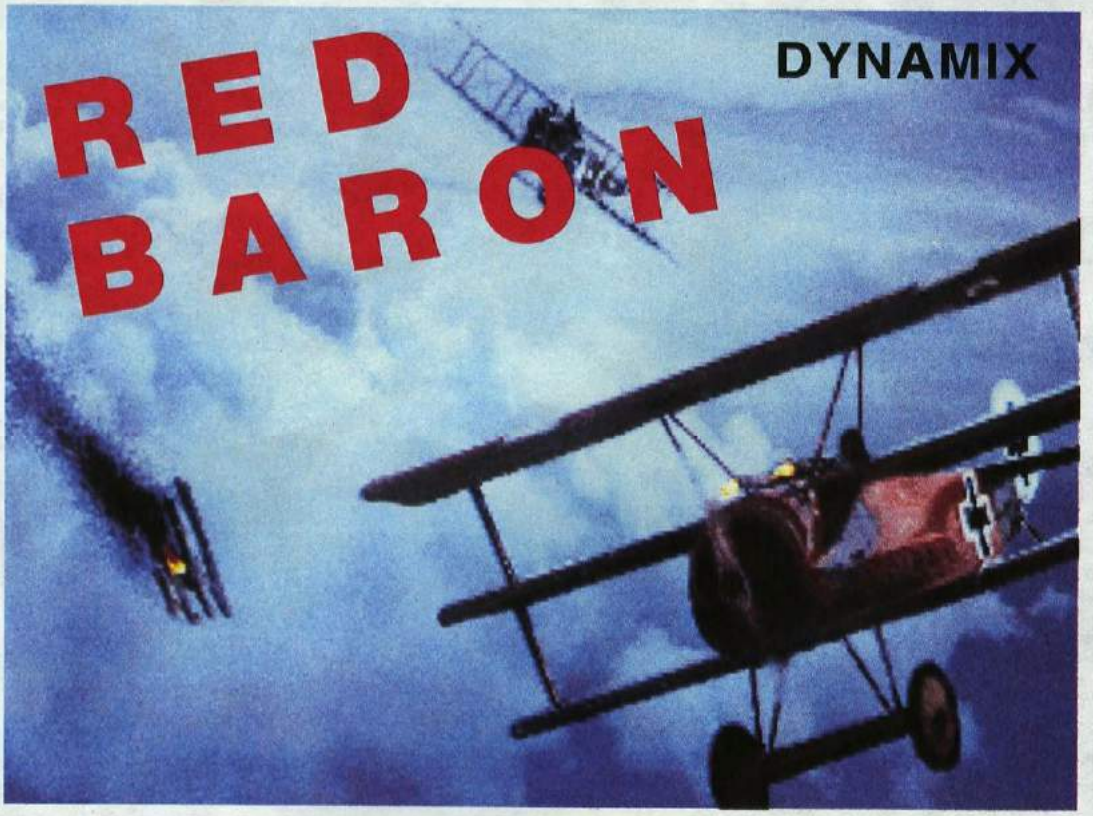




- ZMENA POSTAVIČKY
- STENA - LEN ZA ŠIPKOU
- SPOJOVACÍ TUNEL
- NÁLOŽ - TREBA STRELIŤ
- CISTERNA NA ODPAD
- RÝCHLA STREĽBA
- SILOVÝ GENERÁTOR
- VLNA SILOVÉHO GENERÁTORA

RED BARON

DYNAMIX



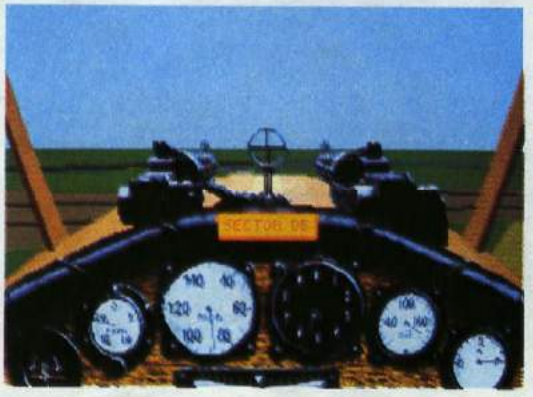
OPRÁŠENÉ PROGRAMY

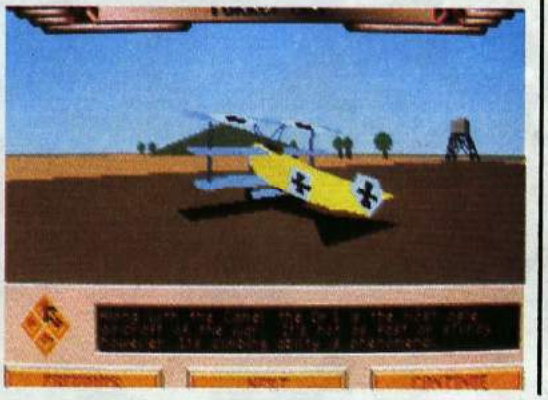
Prvá svetová vojna bola prvou aj v nasadení leteckej techniky na vojnové účely. Je to smutné, že práve vojna dávala najlepšie podmienky pre vývoj a výrobu nových typov lietadiel. Domnievam sa, že to bolo preto, lebo štáty boli ochotné na tieto účely uvoľňovať značné sumy peňazí, len aby mali vo vojne úspech. Aj keď nikto z nás Prvú svetovú vojnu nezažil priamo, existuje veľa podrobných záznamov o tom, aké lietadlá sa vtedy vyrábali a ako si ich piloti počínali. Vďaka tomu a výpočtovej technike, ktorá umožňuje pomerne dobrú simuláciu lietadiel, sa bojov v prvej svetovej vojne môžeme zúčastniť aj my a priamo si tak zmerať sily so vtedajšími esami vzdušných súbojov. Pre záujemcov o túto oblasť sú k dispozícii dve hry, ktoré zhodou okolností vznikli rovnako v roku 1990 na PC a o viac ako rok neskôr aj na Amige. Sú to KNIGHTS OF THE SKY od Microprose a RED BARON od Dynamix. O KNIGHTS OF THE SKY sme už BITe písali a aby sme čitateľom nezostali nič dlžní, uverejňujeme aj recenziu RED BARON. Názov hry je prezývka najúspešnejšieho pilota z čias prvej svetovej vojny, ktorý sa volal barón Manfred von Richthofen. Lietal na červenom lietadle a mal najviac zostrelov, nuž ho začali volať 'červený barón'. V hre sa môžeme stretnúť aj s ďalšími výbornými pilotmi. Z Nemcov sú to cšte vynikajúci taktik Ernst Udet, talentovaný smoliar Erich Loewenhardt, ktorý zahynul tesne po vojne, menej úspešný brat Červeného barón Lothar von Richthofen, surový a nemilosrdný Herrmann Göring, ktorého poznáme najmä z druhej svetovej vojny a zopár ďalších. Zo Spojencov sú to jednička René FONCK, ktorý používal prekvapenie ako svoju najväčšiu zbraň, rovnako vynikajúci Edward Mannock, ktorý dokázal byť úspešný, aj keď videl iba na jedno oko, William Bishop, najlepší Kanaďan, ktorý sa neskôr stal vicemaršalom letectva a ďalší legendárni hrdinovia.

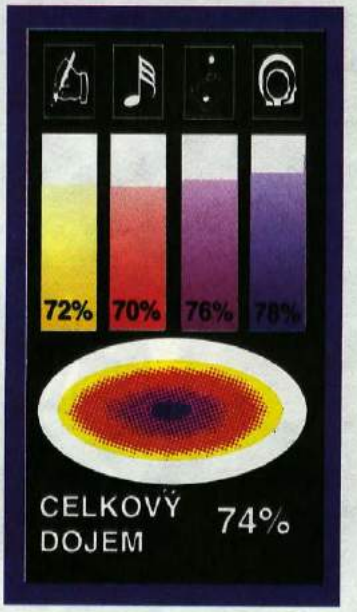
RED BARON má z dnešného pohľadu priveľmi jednoduchú grafiku, avšak v čase jeho vzniku sa iná nerobila. Je to hra pre počítače 286 s taktovacou frekvenciou 12 alebo 16 MHz a tie by väčšie detaily nestíhali. Palubné dosky jednotlivých lietadiel a pohľady zvonka či zvnútra však zodpovedajú do značnej miery skutočnosti. Konieckoncov, Dynamix je dobrá firma a zlé hry do predaja nepúšťa, preto sa od nich kvalita vždy očakáva. RED BARON ako hra má veľmi pekne urobené rozsiahle menu, ktoré samo osebe svedčí o tom, že program má veľmi široké možnosti. Evidenciu, mená, životopisy počty zostrelov a fotografie pilotov sú iba malou časťou. RED BARON ešte umožňuje prezeranie autentických lietadiel, s ktorými títo piloti lietali, nastavenie všetkých parametrov hry, aby sme si mohli obtiažnosť prispôsobiť presne na úroveň našich schopností, nahrávanie a prezeranie filmových záznamov, do ktorých kedykoľvek môžeme vojsť a pokračovať v boji. Okrem súbojov z menovanými pilotmi môžeme byť priamo v úlohe týchto pilotov a lietať historické misie. Ďalej sa môžeme sami zapojiť do bojov v Prvej svetovej vojne. Hra obsahuje aj misie, v ktorých sme súčasťou letky, bombardovacie misie a súboje so vzducholoďami a mnoho ďalších.

- yves -

PC 286-586
AMIGA 500/600







NÁVOD KU HRE



MANIAC MANSION 2
DAYS OF THE TENTACLE

ZAČIATOK

Choď ku oknu a zober tabuľu (HELP-WANTED SIGN) z okna, leták (FLIER) zo stojana na letáky a mincu (DIME) z telefónu (PAYPHONE). Otvor hodiny starého otca (GRADFATHER CLOCK) a vlez dnu. Potlač páku (LEVER) na Sludge-O-Matic stroji do prava. [Nasleduje intro] Zober papier (PAPER) na tabuli (BULLETIN BOARD) v pravo. [Nasleduje falsie intro]

BERNARD

Vystúp hore schodami a choď do hlavnej haly (MAIN HALL) cez dvojdvere a otvor rohožku pri dverách (GRATING) a choď ku táravým zubom (CHATTERING TEETH), ktoré naháňaj až ku otvorenej rohožke, do ktorej spadnú a odkiaľ ich môžeš vybrať. Vojdi do lietacích dverí (SWINGING DOOR). Si v kuchyni, kde zoberieš zo stola vidličku (FORK) a zo sporáku dve kanvice kávy (COFFE a DECAFF COFFEE). Vstúp do práčovne a zober lievik (FUNNEL) zo skrinky (CABINET). Vráť sa do hlavnej haly a vlez do krbu (FIREPLACE). Na streche zodvihni kľučku zo stožiaru na zástavu (CRANK) a vlez do okna vpravo, vyjdi z dverí a zlez dolu padacími dvermi (TRAP DOOR). Pokračuj dole schodmi (STAIRWAY) a vojdi do prvých dverí vľavo . Tam stretneš zeleného Tentacla, s ktorým sa môžeš porozprávať. Potlač reproduktor v izbe (SPEAKER) a zapni rádio (STEREO). Rádio zasa vypni a zober videokazetu (VIDEOTAPE) ležiacu na ňom. Vojdi do druhej izby, kde sa nachádza zdeprimovaný dizajnér Dwayne, ktorému sa môžeš snažiť pomôcť, ale bez výsledku.



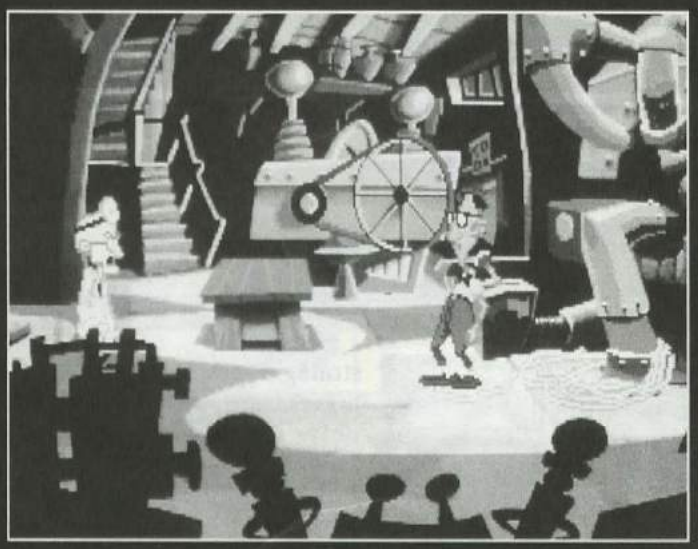
Zober aspoň atrament (DISAPPERING INK) ležiaci na stolíku pri dverách. Vojdi aj do tretej izby, kde je na posteli vyvalený akýsi tučniak, zavri za sebou dvere (DOOR) a vytiahni z nich kľúče (KEYS). Do otvoru na mince za tučniakom (FICKLEFINGER COIN SLOT) vhoď svoju mincu (DIME). Tučniak sa trochu posunie, ale sveter na ktorom leží, sa stále nedá vytiahnuť. Zapni si televízor (TV), v ktorom dávajú reklamu na obrovský diamant za dva milióny dolárov. Tak sa vráť dolu schodmi do miestnosti, kde si začínal, a zistíš, že tvoje púšťanie hudby uvoľnilo zo stropu falošný humus (FAKE BARF). Zober ho a vojdi do kancelárie (OFFICE). Na stole zober švajčiarsku bankovú knižku (SWISS BANKBOOK), otvor šuplík (DRAWER) a zober z neho BOOBOO-B-GONE. Otvor aj obraz na stene (za obrazom je trezor), ale zatiaľ nevieš správnu kombináciu, takže vyjdi z kancelárie a opusti budovu. Kľúče, ktoré si zobral v dome, daj zlodejovi. On ti za ne dá páčidlo (CROWBAR), s ktorým pôjdeš znova do vnútra a použiješ ho na mincu so žuvačkou (GUM WITH DIME) a použi ju. S takto oddelenou mincou pôjdeš na prvé poschodie ku tučniakovi a spravíš s ňou to isté, čo s prvou mincou, ale tentokrát tučniak spadne z postele a ty si môžeš privlastniť sveter (SWEATER), na ktorom ležal. Na chodbe stojí aj automat na sladkosti (CANDY MACHINE). Udri do neho páčidlom a vysype sa z neho kopa štvrťdolárov (PILE OF QUARTERS). Zdvihni ich, choď dolu do práčovne (LAUNDRY ROOM) (za kuchyňou), daj sveter do práčky a do otvoru na mince (COIN SLOT) napchaj štvrťdoláre. Vráť sa do tajnej miestnosti v podzemí a nalej Dr. Fredovi kávu (DECAFF COFFEE). Dr. Fred sa stane námesačným a pôjde do svojej kancelárie otvoriť trezor. Ty však zatiaľ daj HOAGIEMU tieto veci: knihu (TEXTBOOK), leták (FLIER), táravé zuby (CHATTERING TEETH) a tabuľu (HELP-WANTED SIGN)

HOGIE

Choď cestičkou ku domu, na zábradlí pred ním otvor poštovú schránku a vyber list. Vstúp dovnútra do hlavnej haly a leták vhoď do schránky na návrhy (SUGGESITON BOX). Choď dozadu do kuchyne a z komory (PANTRY) vyber špagety (SPAGHETTI) a olej (OIL). Vo vedľajšej izbe zober vedro (BUCKET) a zo skrine (CABINET) kefu (BRUSH). Vráť sa do hlavnej haly , cestou sa zastav v kuchyni a pri pumpe (WATER PUMP) naplň vedro vodou. Komínom sa vyšplháš hore a vlezieš do ľavého okna. Zoberieš červenú farbu (RED PAINT), sadni si na Nedovu posteľ (NED'S BED), vŕzgajúci matrac (SQUEAKY MATTRESS) daj Jedovu posteľ (JED'S BED) a sadni si na ňu. Týmto vyplašíš mačku, ktorá sa hrá s hračkárskou myšou (SQUEAKY MOUSE TOY). Tá k tebe pribehne a ty jej musíš myš rýchlo zobrať. Padacími dverami (TRAP DOOR) choď dole ku koňovi a čítaj mu z knižky (TEXT BOOK). Kôň si odloží zuby a zaspí. Zober mu ich a opäť choď dole schodmi. Vstúp do prvých dverí vľavo a zober fľašu vína z krabice (WINE BOTTLE). Ponáhľaj sa do tretích dverí sadni si na Georgovu posteľ (GEORGE'S BED) a motúzom (CORD) privolaj službu. Keď príde do izby, ty z nej vyjdi a zatvor za sebou dvere. Z jej vozíka si zober mydlo (SOAP), ktoré vhodíš do vedra s vodou. Vráť sa na prízemie a vlez do starých hodín, kde má Red Edison tajné laboratórium. Zo stola mu zober ľavácke kladivo a daj mu tieto veci: prihlášku vynálezu (PATENT APPLICATTION), olej (OIL) a tabuľu (HELP-WANTED SIGN). On ti za to dovolí zobrať si plášť (LAB COAT). Choď opäť do hlavnej haly a víno daj Thomasovi Jeffersonovi. Vráť sa ku koňovi a vstúp do dverí vľavo a vymeň Edisonovi kladivo (Musíš to urobiť vtedy keď si ho položí). [Nasleduje demo]. Bernardovi daj tieto veci: list (LETTER) a červenú farbu (RED PAINT).

BERNARD

Choď na 2. poschodie a vojdi do dverí vľavo. Sedí tam sestra Edna (NURSE EDNA), ktorá ťa nechce pustiť ku videu. Mierne ju potlač a videokazetu (TAPE), daj do videa (VCR). Na videu najprv stlač červené tlačítko, počkaj, kým sa páska zastaví a pretoč ju na začiatok (<<). V pravo dole prepni rýchlosť z SP na EP pusti PLAY (>). [Kombináciu si nemusíš zapamätať.] Vojdi do izby oproti a Weirdovi vylej atrament (INK) na známkový album, ktorý si pozorne prezerá. Týmto si ho rozhnevávaš a on po tebe album hodí na chodbu, kam si pred ním utiekol. Album (STAMP ALBUM) zdvihni zo zeme a zodvihni aj známku (STAMP), ktorá z neho vypadla. Album vrátiš Weirdovi, čím si ho opäť udobríš. Z terária vedľa neho zober škrečka a odlož si ho o poschodie nižšie do chladiaceho boxu (ICE MACHINE). Tu choď ku neúspešnému dizajnérovi Dwaynovi (vojdi do stredných



dverí) a podaruj mu list (LETTER) z minulosti. Toho tak poteší pozvanie do Baltimory, že za sebou zabudne zavrieť dvere. Zo zeme potom zober pišoľ so zástavkou (FLAG GUN) a ponáhľaj sa dolu do kancelárie, kde zoberieš zo seifu zmluvu (CONTRACT). Pred motelom natri mŕtveho bratranca Teda (DEAD COUSIN TED) na červeno. Cez komín (!) vylez na strechu a z Dr.Freda odstráň lano (ROPE), zaves ho na kladku pred oknom a Teda naň priviaž. Zo strechy lano potiahni a (Ted vystrelí hore a ty spadneš dolu), vymeň Teda za Dr.Freda, ktorého pripevníš na lano a spred okna ho potiahni. Prebuď doktora Freda lievikom (FUNNEL) do neho nalej normálnu kávu (COFFER) a porozprávaj sa s ním: „Oh, Forget it. I'llget...", „I'm getting purple tentacle...". Týmto ho prinútiš, aby podpísal zmluvu, na ktorú nalepíš známku (STAMP). Vráť sa dnu a predavačovi cigár vymeň pištoľ so zástavkou (FLAG PISTOL) s pištoľovým zapalovačom (LIGHT PISTOL) a vypýtaj si od neho cigaru: „Nice cigars"." Sure, lay one of those ..." a daj Hogiemu tieto veci: Červenú farbu (RED PAINT), podpísanú zmluvu (SIGNET CONTRACT), pištoľový zapalovač (CIGAR LIGHTER) a vybuchujúcu cigaru (EXPLODING CIGAR).

HOAGIE

V hlavnej hale ponúkni Georgovi Washingtonovi cigaru (CIGAR) (Samozrejme že vybuchne) a neskôr táravé zuby (CHATTERING TEETH). [Nasleduje krátke demo]. Zo zeme zodvihni pokrývku a prikry ňou komín (musíš ísť po schodoch). Vráť sa dolu a keďže v miestnosti nik nieje, zo stola zober zlaté pero (GOLD PLATTED QUILL) a daj ho Red Edisonovi v laboratóriu. Vyjdi von a na zadnej cestičke natri strom (KUMQUAT TREE) červenou farbou. Cestou späť ešte na káru (CARRIAGE) stojacu pred domom vylej vedro plné mydlovej vody (BUCKET FULL OF SOAPY WATER). V hlavnej hale sa porozprávaj s Georgom Washingtonom: „Whoa. You're like ...", „My name is ...", „Is it true about ...?", „I bet you've lost it. ...". Týmto rozhovorom ho vyprovokuješ, aby zoťal tebou zafarbený strom. [Opäť krátke demo].

LAVERNE

Povedz strážiť, že potrebuješ ísť do kúpeľne: „I have to go to the bathroom!". Keď sa dostaneš von, choď po ceste do prava.

HOAGIE

Laverne musíš dať tieto veci: otvárač na konzervy (CAN OPENER), špagety (SPAGHETTI), myš (SQUEAKY MOUSE TOY) a konské zuby (DENTURES).

LAVERNE

Vráť sa ku bývalému motelu (ocitneš sa späť vo väzení) a znovu sa prihovor ku strážiť, že sa necítiš dobre: „Oooh. I don't feel good." Ten ťa odvedie ku lekárovi, ktorý po chvíli odíde. Zo steny mu zober Tentacle tabuľu (TENTACLE CHART). Vráť sa do cely a popros strážiť o ďalší odchod do kúpeľne. Tentacle tabuľu daj Hoagiemu a skalpel (SCALPEL) Bernardovi.

HOAGIE

Podpísanú zmluvu vhoď do poštovej schránky pred domom a vstúp dnu. Tentacle tabuľu strč medzi vzorky (PATTERNS) v strednej izbe na prvom poschodí (BETSY'S ROOM).

BERNARD

Do šaša stojaceho v hlavnej hale vraz skalpel (SCALPEL), z jeho zvyškov vyber smejúcu sa škatuľku (BOX O'LAUGHS) a telefónom v kancelárii objednaj diamant. Laverne od teba potrebuje tieto veci: vidličku (FORK), kľučku (CRANK), falošný humus (FAKE BARF), BooBoo-B-Gone a smejúcu sa krabičku (BOX O'LAUGHS).

LAVERNE

Opäť sa vráť do väzenia a strážcovi povedz, že sa necítiš dobre: „Oooh...I don't feel good.", vyjdi z ošetrovne a cez komín vylez na strechu. Kľučku (CRANK) pripevni na navijak (CRANK BOX) a stiahni dolu americkú zástavu (FLAG), ktorú si oblečieš (teraz vyzeráš ako tentacle). Vráť sa dole do haly a prihovor sa modrému tentaclovi. Ten ti dá ceduľu (TAG NAME). Vyjdi hore po schodoch (musíš ísť úplne po kraji, inak vyprovokuješ strážcu) a z chladiaceho boxu (ICE MACHINE) vyber zmrznutého škrečka (HAMSTER) (najprv sa do boxu pozri). V prvej izbe otvor otváračom na plechovky (CAN OPENER) časovú schránku (TIME CAPSULE) a vyber z nej ocot (VINEGAR). Choď do strednej miestnosti a vystroj tam múmiu: pripevni na ňu ceduľu (NAME TAG) a obuj ju do kolieskových korčúľ (ROLLER SKATES), ktoré nájdeš v izbe. Zo zeme zodvihni predlžovačku (EXTENSION CORD), drgni do múmie a vyjdi hore po schodoch. Tu prebieha nejaká súťaž, takže sa do nej so svojou múmiou zapoj. Pod Harolda polož falošný humus (FAKE BARF) a hneď je o kandidáta menej. Múmiu opäť prikrášli: na hlavu jej daj vlhké rezance (SOGGY NODDLES), ktoré jej učeš vydličkou (FORK). Daj jej aj zuby (DENTURES) a smejúcu sa škatuľku (BOX O'LAUGH). Vyber sa do prava a 3x sa spýtaj tu stojacich sudcov (JUDGES):

1.) „Hey, When are you guys going To judge Best Hair ?"

2.) „Hey, When are you guys going To judge Best Smile ?"

3.) „Hey, When are you guys going To judge Best Laugh ?".

Múmia súťaž vyhrá a ty dostaneš strieborný pohár a poukážku na večeru. Z hlavnej haly vstúp do miestnosti vedľa krbu a zamrznutého škrečka (FROZEN HAMSTER) rozmraz v mikrovlnke (MICROWAVE). Pokračuj do dverí vedľa a zo sušičky, ktorá práve doprala vyber sveter (SWEATER) a obleč doň škrečka. Vyjdi von z motelu a choď do prava ku plotu (FENCE), natri ho farbou Booboo-B-Gone. Spod plotu vybehne mačka, jej chrbát sa zafarbí farbou Booboo-B-Gone a vyskočí na strechu. Ty ukáž mačke myš (SQUEAKY MOUSE TOY), ona zoskočí zo strechy a ty ju chytíš. Pokračuj na ceste ku CHRON-O-JOHNOVI a zapoj predlžovačku (EXTENSION CORD) medzi zástrčkou (PLUG) a oknom (WINDOW). Hoagiemu daj ocot (VINEGAR).

HOAGIE

Ocot daj Red Edisonovi a jemu sa konečne podarí zostrojiť super batériu (SUPER-BATTERY), ktorú mu z police hneď zober. Vyjdi na poschodie, choď za Benom Franklinom a podaj mu plášť (LAB COAT). Spolu vyjdete na lúku, kde pripevníš super batériu na model šarkana (KITE) a toho keď Ben povie teraz („NOW") potlačíš. Super batéria sa nabije a ty ju pripevníš na zástrčku (PLUG). [Hoagie je pripravený na cestu časom.]

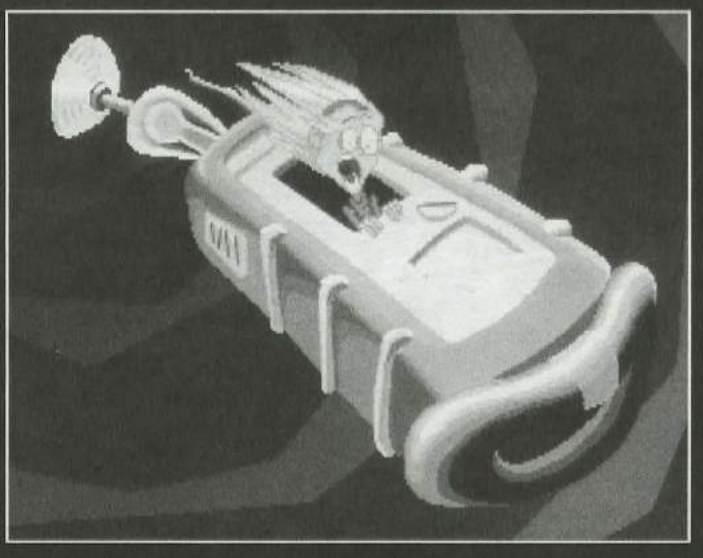
LAVERNE

Vráť sa do väznice a keď sa ti strážiť prihovorí odpovedz mu: „Um.I'm here To see you Big Boy." a „I'm here by accident.Bye.". Týmto o rozhovor stratí záujem, ty mu daj poukážku na večeru (DINNER CERTIFICATE) a strážca naradostený odíde. Vypni elektronické mreže vypínačom na stene (SWITCH). Keďže sa ti ľudí nepodarí presvedčiť, že sú voľní, tak na nich použi mačku (CAT/SKUNK). Týmto ich vyľakáš a vezmú nohy na plecia. Vlez do hodín starého otca, zapoj predlžovačku trčiacu z okna do výstupu (OUTLET) na generátore a škrečka zaprisahni do generátora. Je tu však bezpečnostné zariadenie a to ťa odstrelí na opačný koniec miestnosti a škrečok vlezie do diery v stene. Zo zeme zober puklicu (HUBCAP). Vysávačom (SHOP VAC) vysaj myšiu dieru a v nej škrečka. Otvor dvierka na vysávači (HATCH), vyber z nej prachovú guľu (DUST BALL) v ktorej je škrečok a opäť ho zaprisahni do generátora. [Laverne je pripravená na cestu časom.] [Demo]

SPOLU

Na prvom poschodí sa pokús dostať do stredných dverí (aspoň ich otvor), ale na chodbe stráži tentacle, ktorý ťa so svojou zbraňou zmenší. Takto zmenšený sa ponáhľaj do izby a myšacou dierou (MOUSE HOLE) prebehni do vedľajšej. Keď sa opäť zväčšíš, zober zo stolíka bowlingovú guľu (BOWLLING BALL), ponáhľaj sa dolu do laboratória a do radu tentaclov brániacim ti cestu ku Slug-O-Matic stroju hoď guľu. Z nich ostane iba vodca, ktorého aj slovne presvedčíš: „Just what is it you have ...", „But humans also created ... ... „Who, Fred ? ...", „Let's discouss your ...", „Sounds like you just hate ...", „You're pretty ...", „Why don't you zap Dr. Fred ... ?".

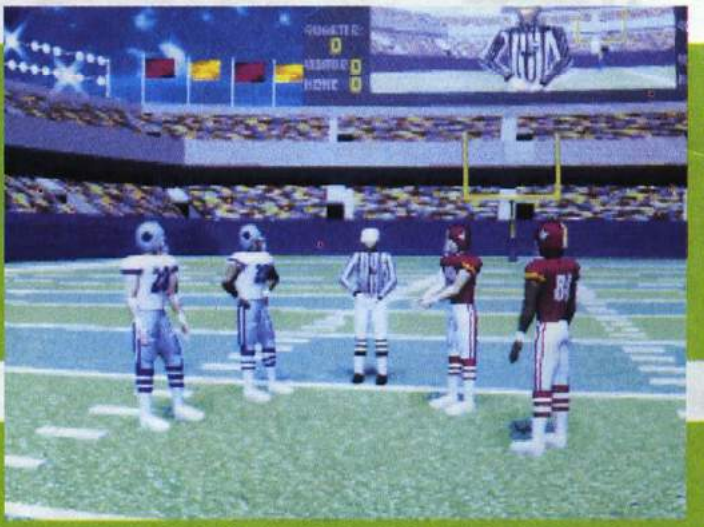
Záverečné demo





NFL COACH CLUB FOOTBALL

MICROPROSE



Keď Electronic Arts založili pobočku EA SPORTS, ktorá sa zaoberá výhradne športovými hrami, nečakalo sa, že ju tak skoro budú nasledovať aj ďalšie firmy. A stalo sa. Firma MICROPROSE založila pobočku MPS SPORTS a na svete je ich prvá športová hra NFL COACH CLUB FOOTBALL. Názov možno mnohým pripomenie náš najobľúbenejší kolektívny šport, futbal. V Spojených štátoch si však pod futbalom predstavujú niečo celkom iné, čomu my zvykneme vravievať americký futbal. Má celkom iné pravidlá hry, ale v tých končinách je prinajmenšom tak populárny, ako v Európe náš futbal. Americký futbal sa čiastočne ponáša na to, čo my voláme rugby, ale sú tu isté odlišnosti. Všetky pravidlá vysvetľovať nebudem, pretože ich sám dokonale nepoznám. Vďaka počítačovým konverziám amerického futbalu som sa však už kadečomu priučil. Ihrisko je 100 yardov dlhé a má vyznačené úseky po desiatich yardoch. Na koncoch sú špeciálne brány v tvare pravouhlého písmena Y. Americký futbal sa však nehrá iba na góly z hry, ale aj na dotlačenie a položenie šišatej lopty do súperovho obranného pásma. Zásahy sú hodnotené rôznym počtom bodov. Skutočnosť, že každý mančaft nesmie pripustiť súpera pred svoje obranné pásmo, spôsobuje, že v americkom futbale sa bojuje doslova o každú piaď zeme. Má to dva vážne dôsledky. Hra je nesmierne tvrdá a agresívna, preto každý hráč nosí pevné chrániče, dokonca aj na hlave. Hra tiež býva nesmierne často prerušovaná, pretože ak niekto má loptu, súperov kolektív ho zhodí na zem aj s ňou... Pre našinca, zvyknutého na veľmi dynamické a rýchle športy typu hokej a futbal, vyzerá herný systém amerického futbalu veľmi neobvykle. Najvyššia súťaž v americkom futbale je Národná futbalová liga (NFL). Je veľa počítačových programov, ktoré umožňujú sa jej zúčastniť, napríklad NFL FOOTBALL od KONAMI, FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL od DYNAMIX, atď. Keďže sú to spravidla veľmi pekné programy, vzniká otázka, či je žiadúce, aby vznikali ďalšie. Myslím, že ak prinesú novú, originálnu myšlienku, tak áno. NFL COACH CLUB FOOTBALL nové prvky rozhodne obsahuje. Túto hru nemusíme hrať iba ako radový hráč vybraného mužstva, ale aj ako pán tréner. Tréner sa nemusí pechoriť za každou loptou, ani rozmýšľať, komu prihrať. Jeho úloha je vrieskať na celé ihrisko (aby ho každý počul), a určovať stratégiu pre najbližšie rozohrávanie. Na obrazovke sa vždy objaví okno, ktoré ponúka náčrtky možných stratégií. Tréner vyberie variant, ktorý sa mu v momentálnej situácii vidí najvhodnejší. Varianty sa vyberajú z tzv. playbooku, ktorý má každé mužstvo iný. Do hry sa dostali taktické varianty podľa toho, ako to či ono mužstvo zvykne v skutočnosti hrať. Samozrejme, možnosti programu sú oveľa väčšie. Editácie tímov, zaznamenávanie a prehrávanie filmov, nastavovanie parametrov hry (dĺžky polčasov, úroveň súpera,...), atď. Majitelia Soundblastera môžu okrem kvalitných stereohudieb počuť aj trénerov drsný ukričaný hlas, ktorým usmerňuje hráčov, ako si majú plniť povinnosti. Hra umožňuje nastaviť akýkoľvek pohľad na ihrisko, pričom možno hráčom zapínať zobrazenie mien, alebo čísel nad hlavou (klávesy F1 až F8, prípadne v kombinácii s ALT).

- yves -





PC 386-586

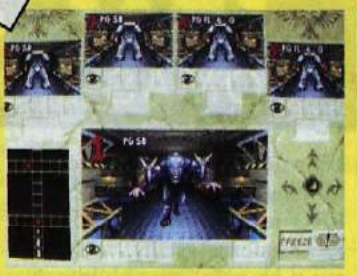


SPACE HULK

ELECTRONIC ARTS



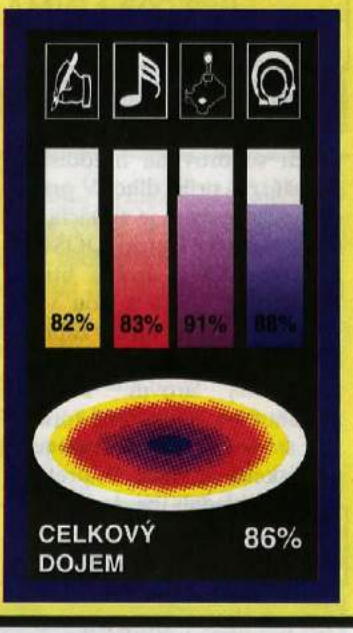
Možno si niekto z vás spomína na hru SPACE CRUSADE, ktorú pred viac než rokom uviedla na trh firma GREMLIN. Táto strategická hra mala veľmi dobrú základnú myšlienku, avšak jej prevedenie mierne zaostalo za očakávaním. O podobný projekt sa nedávno pokúsila aj firma ELECTRONIC ARTS s hrou, ktorú nazvala SPACE HULK. Predlohou ku vzniku tejto strategickej hry nebola spomínaná vec od Gremlinu, ale stolná hra od GAMES WORKSHOP. Veľmi ľutujem, že som doteraz nevidel stolné prevedenie SPACE HULK a ďalších podobných hier aj u nás. Po zhliadnutí počítačovej verzie som po nej veľmi zatúžil a zaiste nebudem jediný, komu sa SPACE HULK bude páčiť. Počítačová verzia neobsahuje iba strategické prvky, ale aj mnoho prvkov hier akčných. Na prvý pohľad by sa mohlo zdať, že ide dokonca o vyslovene akčnú hru. Posúďte sami: hráč ovláda niekoľkých terminátorov, ktorí sú vyzbrojení rôznymi zbraňami. Terminátori sa pohybujú v spleti podzemných chodieb, pričom v každom leveli majú za úlohu niekam sa dostať a niečo vykonať. To im sťažujú rôzne podzemné príšery a mutanti, ktorých je treba zlikvidovať skôr, ako to oni urobia s nami. SPACE HULK je hrou, v ktorej je treba veľa strieľať ako v akčnej hre. Ak hráme túto hru dlhšie, zistíme niekoľko zaujímavých faktov. Hráč je nútený veľmi veľa rozmýšľať. Príšery totiž prichádzajú vždy z určitých miest a čo je najdôležitejšie, majú svoju inteligenciu. Dokážu vyčkávať za rohom a nevpadnúť do intenzívnej streľby. Niekedy vedia aj takticky ustúpiť, aby na nás zaútočili vo vhodnejšej chvíli. Každý terminátor má svoj vlastný pohľad. Hlavná obrazovka je rozdelená na päť okien, pričom jedno je väčšie, ako ostatné. V ňom môžeme vidieť pohľad toho terminátora, ktorý je práve aktívny - ktorý dokáže strieľať a ktorým práve pohybujeme. Ak ukážeme na mapu a klikneme pravým tlačítkom na myši, objaví sa nám dvojrozmerný pohľad



zhora na chodby a niekoľko ikon, pomocou ktorých môžeme terminátorov programovať na určité akcie. Ak majú pri sebe automatickú zbraň, sú schopní samostatnej streľby. Z uvedného vyplýva aj stratégia hry, ktorej sa treba držať. Terminátorov pri postupe v chodbách rozmiestňujeme tak, aby každý z nich registroval smer, odkiaľ sa očakáva útok mutantov.

Terminátormi pri manuálnom ovládaní pohybujeme rovnakým spôsobom, ako to býva zvykom s postavami v Dungeons&Dragons, čiže štyrmi smermi. Krok vpred, krok vzad, vľavo vbok a vpravo vbok. Aj keď hru ovládame myšou, môžeme používať dva typy ovládania. Buď zvolíme klasické, tj. ukazovanie na ikony (šípky alebo streľbu), ktoré sa nachádzajú v pravej polovici obrazovky, alebo priamo na obrazovke ukazujeme, ktorým smerom chceme ísť, alebo sa otočiť. Ak máme v druhom prípade kurzor v strednej časti, môžeme strieľať. Pri programovaní terminátora môžeme zadávať na mape bod, kam má ísť, kde sa má otočiť, úseky, ktoré má kontrolovať streľbou, kde má otvoriť a zatvoriť dvere, atď. Strategické možnosti hry SPACE HULK sú skrátka fantastické, preto si ju určite nenechajte ujsť.

- yves -



PREDPLAŤ SI BIT A VYHRAJ

Milí skalní čitatelia BITu!

Ako sme už písali v článku pri príležitosti 2. výročia vychádzania časopisu, v najbližšej dobe chystáme mnohé vylepšenia nášho spoločného časopisu. Bude to hlavne zvýšenie počtu strán, prechod na kvalitnejší kriedový papier a zavedenie nových zaujímavých rubrík. Nič však nie je zadarmo, ceny polygrafických služieb v poslednej dobe niekoľkokrát stúpli, a cena časopisu naproti tomu naopak klesla. Ako teda vidíte, snažíme sa vám výjsť aj v tejto ťažkej ekonomickej situácii v ústrety. Iste viete, že na kvalite a rozsahu každého časopisu, teda aj BITu sa podieľajú v podstatnej miere predplatitelia, ktorí dávajú vydavateľstvu k dispozícii finančné prostriedky, bez ktorých žiadny časopis nemôže existovať. A napriek tomu, že predajnosť BITu u distribučných agentúr v posledných mesiacoch výrazne stúpla, počet predplatiteľov sa naopak znížil. Preto sme pripravili zaujímavú akciu pre našich stálych predplatiteľov, akciu

PREDPLAŤ SI BIT A VYHRAJ 10 000 Sk!

A čo musíte spraviť pre to, aby ste sa zapojili do súťaže o túto okrúhlu sumu? Nič iné ako zaplatiť ROČNÉ PREDPLATNÉ časopisu BIT najneskôr do 30. 6. 1994! Potom už nemusíte vynaložiť ani korunu naviac. 1. 7. 1994 zo všetkých nových predplatiteľov vylosujeme niekoľko šťastlivcov, ktorí získajú tieto ceny:

1. CENA - SUMA 10 000 Sk
2. - 11. CENA - SUMA 1 000 Sk
12. - 31. CENA - ROČNÉ PREDPLATNÉ ČASOPISU BIT

Ale pozor, do súťaže o tieto zaujímavé ceny sa môžu zapojiť jedine predplatitelia, ktorí si predplatia BIT NAJSKÔR 3. 1. 1994. Starší predplatitelia, ktorí si zaplatili predplatné už pred 3. 1. 1994, sa do zlosovania nezaradia. Ani oni však nemusia prísť skrátka. Predplatné si môžu zaplatiť znova napriek tomu, že im staré ešte nevypršalo. K počtu čísiel, ktoré ešte majú dostať, sa im takto jednoducho priráta 12. Výhercov zlosovania uverejníme v niektorom čísle BITu po čísle 6/93.



AJ V PRÍPADE, ŽE NEVYHRÁTE PRÁVE VY,

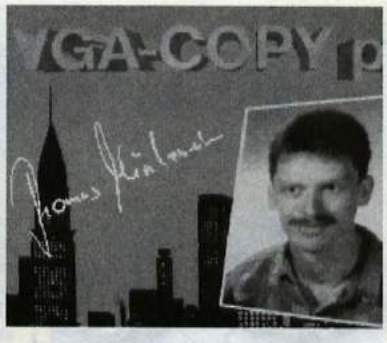
svojou trochou sa pričiníte o to, že

VŠETCI VYHRÁTE LEPŠÍ ČASOPIS BIT!

RECENZIA

VGA COPY PRO 5.1a

THOMAS MÖNKEMEIER



Na PC ešte stále väčšina užívateľov zálohuje svoje programy na diskety. Ak je na diskete viac súborov, alebo dokonca názov diskety (label), s DOSovským príkazom COPY či XCOPY si nevystačíme. Názov diskety treba zadávať osobitne a kopírovanie jednotlivých súborov na harddisk a naspäť trvá príliš dlho. V prípade podadresárov je situácia ešte zložitejšia. Autori DOSu si to uvedomili a urobili utilitu DISKCOPY. Kto s ňou však pracoval, istotne mi dá zapravdu, že je svojimi možnosťami na primitívnej úrovni. Dokáže zvládnuť iba štandardné formáty a staršie verzie kopírujú jednu disketu na viackrát, pretože dáta sa ukladali iba do RAM a nie na virtuálny disk. Horšie to už snáď ani nemohlo byť. Z toho dôvodu začali vznikať ďalšie, spravidla sharewarové, programy na kopírovanie diskiet. Najznámejšie a zrejme aj najlepšie sú dva: DISKDUPE PRO od kalifornskej firmy Micro System Design, Inc. a VGA COPY PRO od nemeckého programátora Thomasa Mönkemeiera. DISKDUPE PRO je veľmi dobrý program. Je nesmierne rýchly, vďaka čomu si ho veľa ľudí obľúbilo. Na druhej strane má aj isté nevýhody: - je príliš drahý (79 až 179 USD podľa verzie) - vopred treba zadať odkiaľ a kam sa bude kopírovať - neformátuje a nečíta neštandardné formáty Staršia verzia VGA COPY s označením 4.6 práve tieto nedostaky nemala. Programu sa zadalo čítanie diskety a až potom sme sa mohli rozhodnúť, kam chceme kopírovať. Neštandardné formáty (napríklad 1.72MB u diskiet 3.5“) dokázal VGA COPY v4.6 nielen prečítať, ale aj formátovať. Kopírovací program slúži teda nielen na vytváranie presných kópií zdrojových diskiet, ale aj na formátovanie diskiet vrátane neštandardných formátov. Okrem toho dokázal prezerať obsah diskety (klasickým príkazom DIR), testovať ich na vírusy (ak je nastavená cesta na SCAN), odvirovať (ak je nastavená cesta na CLEAN) a verifikovať záznam na cieľovej diskete. Ďalšou zaujímavou funkciou bola modifikácia BOOT-sektora. Určite sa každému už stalo, že zabudol disketu v mechanike. Ak nie je naformátovaná ako systémová, počítač sa nenabootoval a bolo ju treba vybrať. VGA COPY pri povolenej modifikácii BOOT-sektora nahradí pôvodný záznam novým. Je to v podstate krátky program v strojovom kóde, ktorý sa spustí pri pokuse o bootovanie a ponúkne štyri možnosti. Jednou z nich je aj bootovanie z harddisku bez toho, že by sme museli disketu vyťahovať z mechaniky. Zaujímavou novinkou vo verzii 4.6 bola podpora karty SOUNDBLASTER, takže všetky funkcie boli doprevádzané príslušnými zvukovými efektami. Verzia 4.6 mala aj jednu podstatnú nevýhodu. Čítanie diskety bolo neúnosne pomalé a zápis diskiet ešte viac. Všetko toto rieši nová verzia VGA COPY PRO 5.1a.

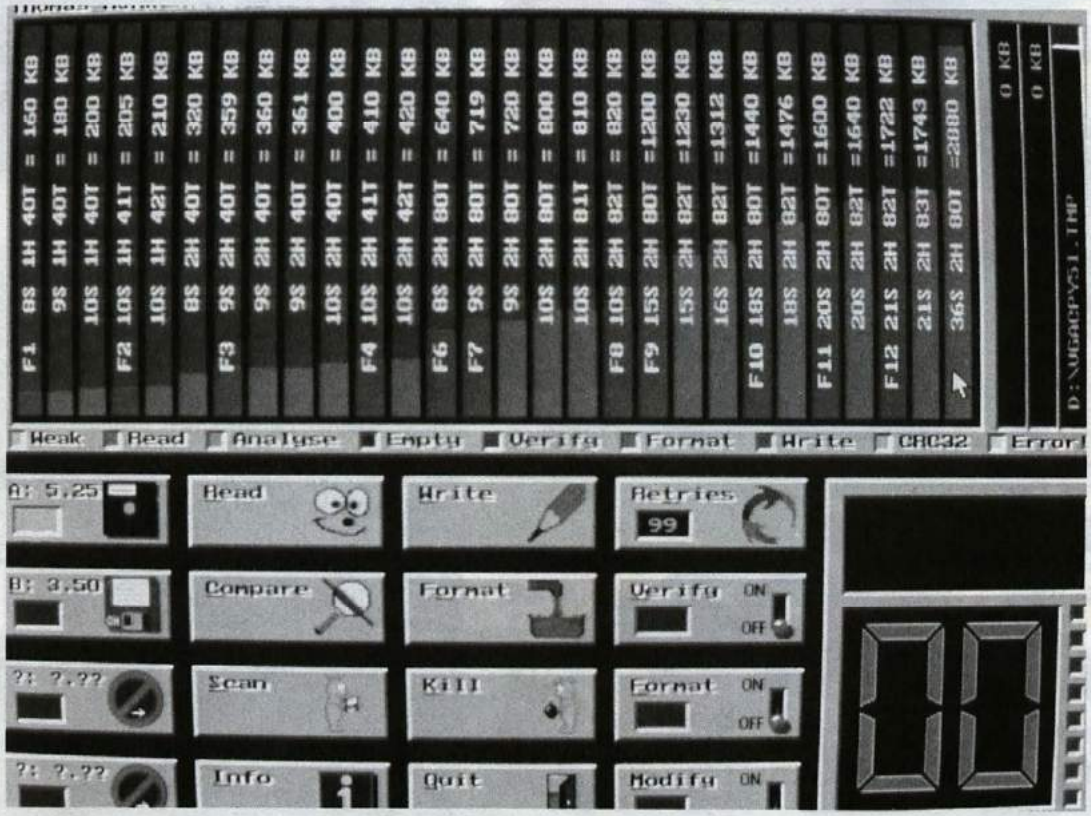
V nove verzii je spolupráca s disketovou mechanikou riešená na celkom inej programátorskej úrovni. Diskety sa formátujú s optimálnejším parametrom GAP, vďaka čomu sa ušetrí veľa času. Najideálnejší stav je vtedy, keď používame diskety naformátované priamo vo VGA COPY PRO 5.1a. Aj inde naformátované diskety však nová verzia VGA COPY PRO dokáže čítať a zapisovať rýchlejšie, ako staršia verzia 4.6.

Na formátovanie neštandardných kapacít sa väčšinou využíva program FDFORMAT v1.8. Aj tu sa dá optimalizovať parameter GAP a SECTOR SHIFT tak, aby sa disketa dala čítať rýchlejšie. Je to však veľmi zložité a pracné, pričom laik sa k optimu nedopracuje možno nikdy. VGA COPY PRO 5.1a nastaví všetky potrebné parametre automaticky a jeho súčasťou je aj krátka utilita VGAREAD.EXE, ktorá umožní čítať neštandardné formáty. Stačí ju nainštalovať rezidentne (je to obdoba utility FDREAD.EXE z FDFORMATu). Vznikom VGA COPY PRO 5.1a stráca FDFORMAT v1.8 pre nás praktický zmysel.

Úplnou novinkou vo VGA COPY PRO 5.1a je podpora až štyroch disketových mechaník (treba na to mať špeciálny kontroler, ktorý umožní pripojenie toľkých mechaník), podpora nového formátu 3.5“ 2.88MB a možnosť viacnásobného načítavania zlých sektorov na diskete. Počet pokusov o prečítanie možno nastaviť až na 99 a ak neuspejeme, program si to môže zopakovať. Netvrdím, že sa takto dá všetko zachrániť, ale mnoho vecí určite áno.

VGA COPY PRO 5.1a si môžete kúpiť v sharewarovom obchode a potom dať zaregistrovať za 50DM. Získať ho možno aj cez modemové siete. Sharewarová verzia sa od zaregistrovanej líši tak, že zámerne pred spustením čaká 15 sekúnd.

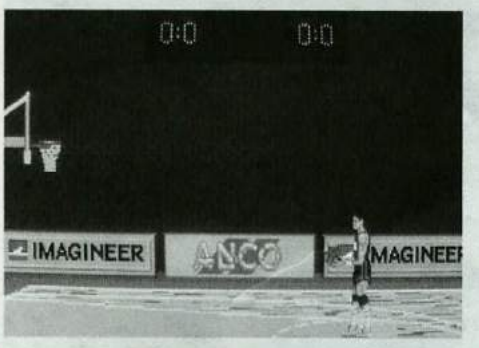
- yves -



TIP OFF

ANCO

Basketbal patrí medzi športy, ktoré sa na obrazovkách počítačov objavujú pomerne často. Asi najlepším basketbalom na počítači Amiga je Tip Off.



Hra začína skutočne veľmi peknou úvodnou hudbou, ktorá je doplnená o digitalizovaný hlas speváka. Po nej sa hráč dostane do úvodného menu, v ktorom si môže navoliť veľké množstvo parametrov dôležitých i menej dôležitých pre priebeh hry. Je tu napríklad možnosť výberu dresu mužstva, kde si hráč vyberá až z 18 farebných kombinácií. Veľmi zaujímavá je možnosť dopredu si „naprogramovať" taktiku mužstva. Toto sa deje na prehľadnej grafickej schéme, kde je nákres ihriska a schématicky znázornené rozostavenie jednotlivých basketbalistov. Hráč má možnosť ich jednotlivo presúvať a vytvoriť tak až osem fáz postupne sa vyvíjajúcej obrannej či útočnej akcie. Pri samotnej hre ihrisko vidno klasicky z nadhľadu, pričom sa v potrebných chvíľach zobrazuje detail koša.

AMIGA 500/600
ATARI ST

VERDIKT: 82%

1000 MIGLIA

SIMULMONDO

Preklad názvu tejto hry je 1000 Míľ a už z neho vyplýva, že tu pôjde o preteky automobilov. Tých tu ale už bolo neúrekom a len ťažko prísť s niečím novým. Autorom hry sa to však predsa len podarilo. Nejde totiž o supermoderné autá ale o staručkých veteránov. Na začiatku si hráč vyberá rok (1927-1931), v ktorom sa bude odohrávať závod. Potom nasleduje výber automobilu a jazdca z 11 možných, pričom si možno prezrieť nielen



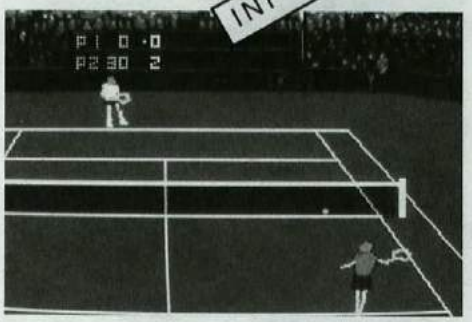
parametre automobilu, ale aj jeho obrázok. Počas hry vidno auto zozadu, tak ako je to zvykom vo väčšine podobných simulátorov. Vzhľad automobilu sa mení podľa toho, aký typ bol vybraný, čo je tiež pomerne bežné. Novinka je, že spolujazdec sa počas jazdy obzerá dozadu po druhých autách, alebo si prezerá mapu trasy. Je tu aj ďalší úplne nový prvok. Ak auto narazí do prekážky, objaví sa jeho digitalizovaná fotografia so špecifikáciou poruchy a vyčíslením času potrebného na jej opravu.

AMIGA 500/600
ATARI ST

VERDIKT: 79%

ADVANTAGE TENNIS

INFOGRAMES



Hra začína opäť veľmi peknou úvodnou hudbou, ktorá je naozaj pôsobivo doplnená digitalizovanými údermi tenisovej loptičky a výkrikmi rozhodcov. Na začiatku si možno vybrať, či bude prebiehať tréning, exhibícia, alebo normálny zápas. Predvoľbové menu je veľmi silnou stránkou tohto programu. Dá sa v ňom nastaviť nielen druh podkladu, na ktorom sa bude hrať, ale aj sila, smer a prevedenie jednotlivých úderov. Najpôsobivejšia a najprepracovanejšia je však samotná animácia zápasu. Pohyby hráčov na kurte a ich údery sú veľmi rýchle a plynulé, pretože sú vypracované vektorovou metódou podobnou Virtual Reality. Obyčajný screenshot, vytrhnutý z kontextu a svedčiaci skôr o jednoduchosti grafiky, môže o tejto kvalite len veľmi ťažko presvedčiť. Na objektívne posúdenie jej vlastností si treba túto hru jednoducho zahrať. Samotná hra je však dosť náročná a preto ju odporúčam len skúseným počítačovým „športovcom".

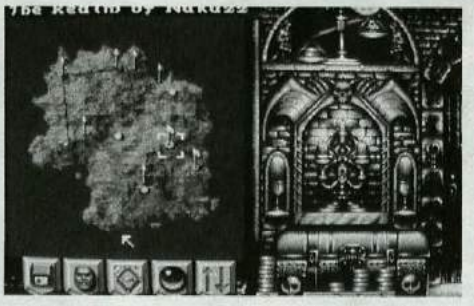
AMIGA 500/600
ATARI ST

VERDIKT: 80%

REALMS

VIRGIN GAMES

Ihneď po animovanom úvode a niekoľkých kliknutiach myšov na niektoré z ikôn je človeku jasné, že pred sebou nemá nič úplne nového. Hra sa veľmi podobá na dnes už klasické tituly Populous či Powermonger. Hráč tu vystupuje v úlohe miestneho panovníka, ktorý spravuje krajinu s určitým počtom osád. Najdôležitejšou vecou v tejto hre, ako to už býva, sú peniaze. Tieto sa získavajú z daní, ktoré platí obyvateľstvo osád. Hráč v úlohe panovníka



môže podľa potreby ich výšku meniť. Za získané peniaze môže postupne zveľaďovať osadu na väčie mesto či metropolu, stavať okolo mesta ochranné hradby alebo vyzbrojovať armádu na obranu pred nepriateľmi. Aby som tvorcom hry nekrivdil musím spomenúť, že hra má aj nové prvky, ktorými sa od spomínaných hier dosť odlišuje. Vyzbrojovanie bojovníka napríklad vidno na obrázku, kde mu pribúdajú alebo ubúdajú jednotlivé časti výzbroje podľa želania hráča. Rovnako tiež možno vidieť rast jednotlivých miest.

-luis-

AMIGA 500/600
ATARI ST

VERDIKT: 81%

ČO NÁS ČAKÁ A NEMINIE

ULTRASOFT DSA GRAPHICS



Firma DSA Graphics popri firmách MICROTECH SYSTEMS a GOLD STORM patrí v súčasnosti k svetovej programátorskej špičke na počítačoch ZX Spectrum a Didaktik. Aj keď sa DSA Graphics podielal grafikou takmer na všetkých projektoch MICROTECH SYSTEMSu, urobil dosiaľ iba jednu samostatnú hru - SHERWOOD. Táto však stála za to, a keďže je veľmi profesionálne prevedená a spája v sebe prvky strategickej i akčnej hry, stala sa ihneď jednou z najpredávanejších hier distribuovaných firmou ULTRASOFT. Preto všetci hráči (alebo „gamesníci" ako ich volajú v Čechách) netrpezlivo čakali na to, či za Sherwoodom bude nasledovať nová hra, a či bude rovnako dobrá. A zdá sa že sa konečne dočkali. Nová hra sa volá TOWDIE a má všetky predpoklady, aby bola minimálne rovnako úspešná ako SHERWOOD. Distribúciu si zobrala na starosť opäť firma ULTRASOFT.

V predošlom odstavci som chcel najskôr použiť výraz „má všetky predpoklady zatieniť slávu hry SHERWOOD", ale potom som si uvedomil, že by to bolo asi neobjektívne. Pretože aj keď má hra Towdie nesporne veľké kvality, je úplne iného druhu ako



Sherwood. Sherwood je, ako som už spomenul, strategicko-akčná hra, pričom Towdie je klasická akčná adventúra podobná sériam Dizzy alebo Pedro. Takže o žiadnom tienení slávy nemôže byť ani reč. Pravdepodobne budú obidve hry (pretože sú rovnakej kvality) približne rovnako úspešné. Niekto si totiž rád zahrá hry strategické s prvkami akčných hier, niekto je priaznivcom akčných adventúr a niekto si rád zahrá všetko čo je dobré. No ale dosť bolo mudrovania, poďme sa pozrieť na hru Towdie podrobnejšie.



V dobe, keď bola uzávierka tohto čísla časopisu, robili sa v hre Towdie ešte posledné úpravy, preto som mal k dispozícii iba demo verziu, ktorá však je plne hrateľná a poskytuje dostatočný priestor na spravenie si objektívneho názoru na hru.

Úvodný obrázok ku hre je ako tradične veľmi pekný, hýri farbami a nie sú na ňom vidieť ani najmenšie hranatosti zapríčinené nešťastným atribútovým zobrazovacím systémom Spectra. V hre ovládame malú príšerku menom Towdie.

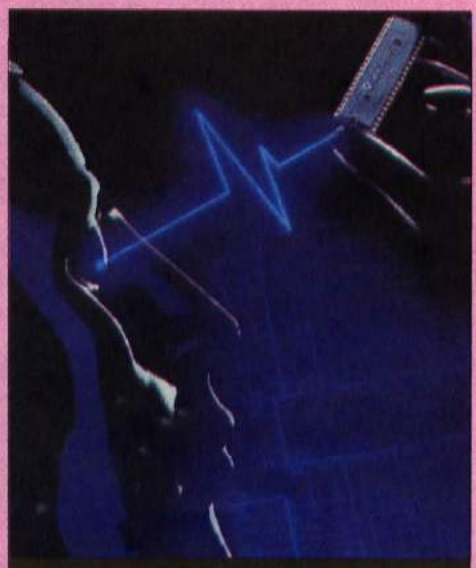
Tento malý neposedník pobehuje po starom hrade a snaží sa rôzne pomáhať jeho obyvateľom. Niekedy mu to výjde celkom dobre, niekedy je to už horšie, ale tak to už býva. Niektorí obyvatelia hradu sú Towdiemu nie príliš priateľsky naklonení a rôzne ho ohrozujú, čím mu uberajú energiu. Túto si Towdie môže zase doplniť pojedaním muchotrávok (proti gustu žiaden dišputát), ktoré sa mu občas podarí nájsť. V zámku môže Towdie nájsť množstvo postáv, ktoré viac či menej potrebujú jeho pomoc a prehodia s Towdiem zopár viet. Je to napríklad kuchár, ktorý zháňa ostré korenie do polievky, ktorú práve varí, krásna princezná obzerajúca sa v zrkadle, nešťastný obor zavretý vo väzenskej kobke, ktorý by sa rád zahral s nejakou hračkou ale aj malý škriatok, hĺbiaci novú hradnú chodbu. Ako to už býva v podobnom druhu hier, Towdie všetky tieto problémy rieši prenášaním a používaním rôznych predmetov.

Grafika a animácie v hre sú prekrásne, atribútové defekty ako keby autor grafiky vôbec nepoznal. Interiér hradu, v ktorom sa príbeh odohráva je vykreslený veľmi detailne vrátane rôznych stĺpov, výklenkov a gotických okien. Na mnohých miestach je oživený animáciami, ktoré sú na pomery Spectra (Didaktiku) úplne dokonalé. Oheň v krbe praskoce, fakla na stene horí, voda tečie a veľmi pôsobivý je obor, ktorý vypúšťa bubliny z bublifuku. Úplne najkrajší je však samotný Towdie (ako ostatne sám povie čarovnému zrkadlu). Keď s ním hráč nehýbe, Towdie z nudy vykonáva rôzne činnosti (zýva, číta si noviny, vyplazuje jazyk a máva s rukami na ušiach.

Definitívna verzia Towdieho bude mať viac ako 50 miestností, samozrejme množstvo ďalších obyvateľov hradu a navyše hudbu pre čip AY-8912 (interface Melodik). Myslím si, že sa všetci majitelia Didaktikov a Spectier majú na čo tešiť.

-luis-

SPECTRUM
DIDAKTIK



Firma ULTRASOFT, s.r.o.
vývoj a distribúcia programov pre osobné počítače

hľadá

PROGRAMÁTOROV PRE POČÍTAČE
AMIGA 500/600
AMIGA 1200 * IBM PC

za účelom spolupráce na tvorbe herného software

Hľadáme samostatných programátorov i programátorské tímy s hotovými hrami aj spoluprácu formou zákazkovej práce.

PRIDAJTE SA K NAJLEPŠÍM TVORCOM HIER U NÁS!

Bližšie údaje o svojich možnostiach a predstavách spolupráce najlepšie s krátkou ukážkou svojej tvorby posielajte na adresu:

ULTRASOFT S.R.O., P.O.BOX 74,
810 05 BRATISLAVA 15

VEĽKÁ CELOROČNÁ SÚŤAŽ ČASOPISU BIT



Vo Veľkej celoročnej súťaži sú pre vás pripravené veľmi hodnotné ceny, o ktoré sa skutočne oplatí súťažiť. Ak sa chcete zúčastniť súťaže, musíte 12-krát uhádnuť, z akej hry je detail na obrázku. Sme si vedomí, že keby sme trochu nepomohli, stala by sa súťaž pre mnohých takmer neriešiteľnou. Z toho dôvodu uvádzame vždy štyri možnosti, z ktorých je jedna správna. Rovnako ako v minulej súťaži výber hier sa zužuje iba na tie, o ktorých sme už v BITe písali. Rozdiel je iba v tom, že občas zaradíme aj detaily z takých obrázkov, ktoré v recenzii neboli. Dúfame, že sa vám bude Veľká celoročná súťaž časopisu BIT páčiť a že sa pri nej zabavíte rovnako, ako my pri vyberaní záberov a možných odpovedí.

A tu je zoznam cien, ktoré do súťaže venovala firma ULTRASOFT:

1. cena: **COMMODORE AMIGA CDTV MULTIMEDIA PACK**
- + profesionálna klávesnica
- + diaľkové infračervené ovládanie
- + externá disketová jednotka 3.5"
- + špeciálna čierna myš
- + dva úvodné kompaktné disky

2. cena: **Počítač COMMODORE AMIGA 500**

3. cena: **Počítač DIDAKTIK KOMPAKT**

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

6.- 10. cena: Neznačkové diskety DS DD podľa vášho výberu (buď 20ks 5.25", alebo 10ks 3.5")

11.- 20. cena: Celoročné predplatné časopisu BIT

Súťažný kupón opäť nájdete na strane 38 dolu. Súťaž prebieha po celý rok. V decembrovom čísle zverejníme zlosovací lístok, určený pre vyznačenie odpovedí a nalepenie kupónov. Do zlosovania zaradíme iba tých súťažiacich, ktorí včas pošlú zlosovací lístok so všetkými súťažnými kupónmi a samozrejme aj so správnymi odpoveďami. Skôr, ako zverejníme zlosovací lístok, nám žiadne kupóny neposielajte. Aj keď na to neustále upozorňujeme, stále nám niektorí čitatelia nerozumejú a posielajú kupóny každý mesiac.



Súťažná úloha číslo 2 je:

Uhádnite, z ktorej hry je tento detail.

a) Pomsta šíleného Ataristy

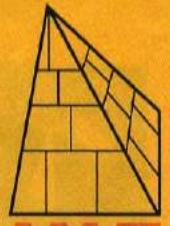
b) Seymour at the Movies

c) Pedro v Strašidelnom zámku

d) Fantasty World Dizzy



PEDRO V KRAJINE PYRAMÍD



ULTRASOFT GOLD STOR



Ak Pedro vloží kazetu do magnetofónu, ležiaceho neďaleko obchodníka, ozve sa pekná orientálna hudba.



Škriatok pomocou zázračnej paličky popolieva záhon svojich kvetov.

Takže ako som sa Vám vyhrážal minulý mesiac, som tu opäť s ďalším pokračovaním dobrodružstiev mexičana PEDRA. Pedro si po úspešnom a slávnom návrate zo strašidelného zámku v Karpatoch povedal, že nebezpečných dobrodružstiev už bolo dosť. Preto sa rozhodol, že si zopár týždňov od všetkého oddýchne na príjemnej dovolenke. Spolu so svojou priateľkou Ginou sa dohodli, že si pozrú krajinu pyramíd a sfíng - Egypt. A ako sa Pedrovi v Egypte darilo? Nuž posúďte sami...

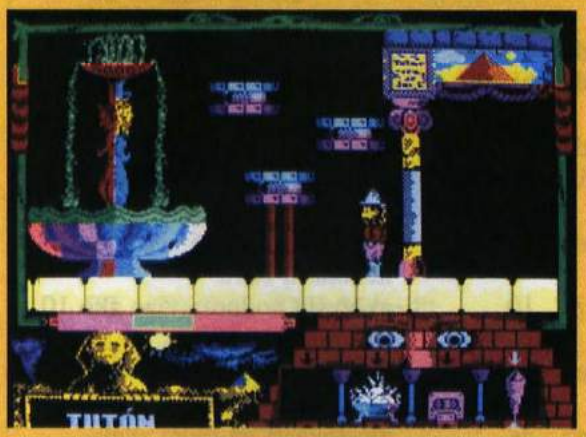
Rýchlo sa ukázalo, že aj keď Pedro tentokrát skutočne nehľadal žiadne dobrodružstvo, dobrodružstvo si ho našlo samo. Hneď po príchode do hotela sa jeho priateľka Gina kamsi stratila. Pedro sa vrátil do svojej izby, aby odtiaľ zavolal na políciu a nechal po nej pátrať. Skôr než však stačil vytočiť prvé číslo, telefón začal vyzváňať. Prekvapený Pedro zodvihol sluchátko a počúval: „Ak nesplníš všetky naše požiadavky, bez toho, aby si informoval políciu, doplatí na to tvoja priateľka". Zastrený hlas Pedra ďalej informoval: „Zistili sme, že do Cheopsovej pyramídy vedie okrem všeobecne známeho vchodu ešte jedna tajná chodba. Musíš ju nájsť, prekonať všetky nástrahy, ktoré v bludisku pyramídy čakajú a nájsť vchod do hrobky. V nej sa nachádza veľmi záhadný lietajúci tvor, ktorý nie je pozemského pôvodu. Nutne potrebujeme získať vajce tohto tvora. Ak ho neprinesieš do troch dní nášmu človekovi, ktorý na teba bude čakať na okraji poľného letiska, tvoju priateľku Ginu už nikdy viacej neuvidíš!". Pedro veľmi dobre vedel o tajnej chodbe, ktorú únosca spomínal. Vedel aj o niekoľkých dobrodruhoch, ktorí sa do nej vydali v snahe nájsť bájne zviera, o ktorom rozprávali staré egyptské legendy. Ani jeden z nich sa však už nevrátil a preto ani Pedro nepokúšal osud a napriek tomu, že ho celá vec lákala, nikdy sa do pyramídy nevydal. Teraz však nemal na výber...

Na začiatku sa Pedro ocitne neďaleko poľného letiska, kde má odovzdať kontraband. Niekoľko krokov naľavo stojí tajný agent, ktorý má pri sebe kľúč od väzenia, kde zadržiavajú Ginu. Ďalej napravo má rozložený svoj stánok pouličný obchodník, ktorý je pre úspešné vyriešenie príbehu veľmi dôležitý. Pedro od neho totiž môže získať množstvo veľmi potrebných predmetov výmenou za iné predmety, ktoré zase potrebuje obchodník. Samozrejme je nutné zistiť, ktoré predmety obchodník potrebuje, pretože o niektoré nejaví záujem. Ďalej vpravo je vchod do podzemných priestorov, kde na zemi leží magnetofónová kazeta. Táto nemá pre dohratie hry žiadny praktický význam, avšak má inú, veľmi vtipnú funkciu. Ak ju totiž Pedro zodvihne a vloží ju do kazetového magnetofónu, ktorý sa nachádza hneď vedľa obchodníka, magnetofón začne skutočne hrať! (Samozrejme nezačne hrať magnetofón, ale zvukový čip AY, a to za splnenia dvoch podmienok: a) hráč vlastní ZX Spectrum 128K alebo zvukový interface Melodik; b) hráč si na začiatku v menu vybral možnosť „AY HUDBA"). Táto finta sa mi veľmi páčila, len škoda, že keď hráča hudba omrzí, nemôže kazetu z magnetofónu zase vybrať a hudbu prerušiť. Ak sa Pedro pozrie do podzemnej miestnosti susediacej s tou, v ktorej našiel kazetu, nájde tu za mrežami svoju priateľku Ginu. Pomôcť jej však nemôže, pretože železné dvere sú príliš pevné a on nemá od nich kľúč. Môže však pomôcť iným obyvateľom Egypta, ktorí mu za to v protislužbe poskytnú cenné predmety, bez ktorých by Pedro nikdy nesplnil svoju úlohu. Jeden z prvých, ktorým môže pomôcť je krotiteľ hadov, ktorý stratil nádobu so svojou skrotenou tancujúcou kobrou. Keď ju Pedro nájde a vráti mu ju, získa od vďačného krotiteľa hŕbu peňazí, za ktoré si zase môže u obchodníka kúpiť ďalší potrebný predmet. Pomoc potrebuje tiež vyparádený škriatok v klobúku. Tropické

slnko úplne vysušilo všetky kvety v jeho záhradke a pretože aj studňa celkom vyschla, nevie, ako by získal vodu na ich poliatie. Keď mu Pedro prinesie čarovnú paličku, všetko je odrazu jednoduché. Stačí vyslovenie zázračnej formulky a z oblakov začne padať hustý dážď, ktorý prekrásne kvety prebudí k novému životu. Najťažším orieškom je ale veľký jašter, ktorý prehradzuje ďalšiu cestu. Keď sa ho podarí Pedrovi odplašiť, dostane sa konečne k vytúženému vchodu do pyramídy. Avšak tým zďaleka nezvíťazil. V pyramíde ho čakajú desiatky nebezpečenstiev, oproti ktorým boli predchádzajúce nástrahy iba prechádzkou ružovým sadom. Sú tu tajomní mnísi z akejsi zakázanej sekty, ktorí vstup nepovolaného na ich územie trestajú smrťou, padajúce dvere, podivní malí zelení tvorovia vylučujúci jedovaté plyny a ďalšie nepríjemnosti. Okrem toho je labyrint pyramídy pomerne rozsiahly a veľmi ľahko sa v ňom dá zablúdiť. Nuž, Pedro sa tentokrát asi poriadne zapotí.



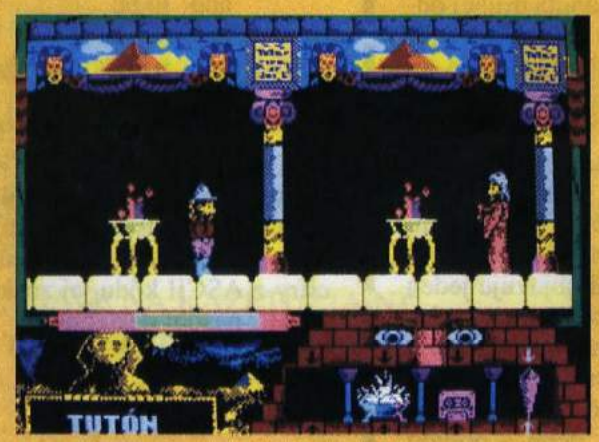
Krotiteľ hadov zase hrou na píšťalku roztancuje cvičenú kobru.



Voda tečúca v tejto fontáne nie je obyčajná, ale má zázračnú moc.

Keď mám porovnať Pedra 3 s jeho predošlou časťou, vychádza z toho opäť o niečo lepšie. Znova sa zväčšil počet animácií (je mi záhadou ako sa to všetko vôbec zmestí do 48K pamäte). Niektoré z animácií sú zvlášť pekné, ako napríklad krotiteľ hadov pískajúci na píšťalku so svojou cvičenou tancujúcou kobrou alebo dážď padajúci na škriatkovu záhradku. Pekne a plynule je animovaný aj samotný hlavný hrdina - PEDRO. Odev sa mu skladá až z piatich odlišných farieb a pri chôdzi mu dokonca vlajú jeho dlhé vlasy. Statická grafika Egypta a vnútrajšku pyramídy je tiež veľmi pekne prepracovaná. Po zvukovej stránke sa Pedro 3 dočkal tiež vylepšenia. Rovnako ako v prvej časti si hráč môže na začiatku vybrať, či chce počas hry počúvať hudbu alebo zvukové efekty. Zvukové efekty sú v niektorých prípadoch veľmi vydarené, napríklad šumenie vody vo fontáne, alebo syčanie leguána. Hudba je pekná, s exotickým nádychom dokreslujúcim miesto, kde sa dej odohráva, je však trochu krátka a po čase sa začína opakovať. Ďalšou výhodou je fakt, že Pedro môže tentoraz niesť so sebou naraz až štyri predmety, čo musím hodnotiť veľmi pozitívne, pretože dva predmety, ktoré mohol uniesť Pedro v druhej časti bolo predsa len trochu málo. Toto vylepšenie súvisí pravdepodobne aj so zvýšeným počtom použiteľných predmetov oproti predošlej časti. No a posledná novinka je najzaujímavejšia. Spočíva v tom, že Pedro 3 sa dá dohrať niekoľkými odlišnými spôsobmi. Ba čo viac, hra osahuje štyri úplne odlišné efektné záverečné animácie, podľa toho, akým spôsobom hráč skončí. Tieto by sa už samozrejme do pamäte počítača nezmestili a preto sa dohrávajú po skončení hry osobitne. Všetko nasvedčuje tomu, že Pedro 3 je dôstojným zavŕšením celej trilógie a že pri poslednom príbehu tohto svojrázneho cestovateľa sa hráči zabavia minimálne tak, ako pri predošlých dvoch dieloch.

-luis-



Mnísi z tajnej náboženskej sekty na svoje územie nepustia nikoho cudzieho.

SPECTRUM
DIDAKTIK



PROGRAMUJEME V ASSEMBLERI

ASSEMBLER Z 80
Praktická lekcia 6

DOMÁCA

V minulej lekcii ste dostali netradičnú domácu úlohu - mali ste zistiť, ako pracuje program na výpočet druhej odmocniny. Podarilo sa vám ju vyriešiť ? Ak áno, blahoželám vám a ak nie, nebuďte smutní a radšej si pozrite správne riešenie:

Pokiaľ chceme vypočítať druhú odmocninu z nejakého čísla, zaujíma nás iba celočíselná časť výsledku a z matematických operácií vieme len sčítanie a odčítanie, tak potom môžme na toto použiť jeden veľmi pekný a jednoduchý algoritmus, ako stvorený pre naprogramovanie v strojovom kóde.

Nech máme nejaké číslo (dajme tomu že bude v rozsahu 0 - 65535) a chceme jeho druhú odmocninu. Podľa tohto algoritmu musíme postupne od tohto čísla odčítavať všetky nepárne čísla počnúc jednotkou (pokračujúc trojkou, päťkou, sedmičkou...) až dovtedy, kým je výsledok ešte kladný. No a hodnota druhej odmocniny je práve rovná počtu týchto odčítaní. Je to skoro ako delenie, len s tým rozdielom, že pri delení sa odčítava konštanta, ale tu sa odčítava vždy iné číslo.

Ako teda funguje náš program ? Na samotné odčítanie používa inštrukciu SBC HL,DE a preto treba vynulovať CARRY. Túto činnosť vykoná logická inštukcia XOR A. Lenže XOR A okrem CARRY vynuluje aj celý akumulátor a to je tu vhodne využité. Akumulátor je použitý na počítanie počtu odčítaní a preto nám XOR A zároveň aj zabezpečí inicializáciu počítadla. DEC A za inicializáciou robí korekciu výsledku - presne tak isto ako pri delení. Odčítavané nepárne čísla sa uchovávajú v registri DE. Na začiatku sa doňho zapíše jednotka a po každom odčítaní sa doňho vloží najbližšie vyššie nepárne číslo - jednoducho sa k nemu pripočíta dvojka (dvakrát INC DE). Potom sa počítadlo zväčší o jednotku (INC A) a otestuje sa, či je už výsledok odčítania záporný alebo ešte nie. Ak ešte nie, celá slučka prebehne znovu (JR NC,...).

Po skončení programu je v registi A hodnota druhej odmocniny z čísla, ktoré bolo na vstupe do programu v registri HL. Pre najväčšie možné číslo v HL (65535) je jeho odmocnina iba 255 a preto nám stačí iba osembitový rozsah tohto počítadla.

Doteraz sme sa bavili o tom, ako robiť v strojovom kóde rôzne jednoduché matematické výpočty. Všetky tieto matematické rutinky vyžadujú na vstupe nejaké čísla v registroch procesora. Lenže sa tu pred nami objavuje jeden problém - užívateľ nezvykne zadávať čísla priamo ako binárne hodnoty do registrov, ale ako postupnosť číslic. A práve v tom je kameň úrazu. Naše matematické rutinky nevedia robiť s číslami v tvare postupnosti číslic. Preto si musíme vymyslieť program (nazvime ho 'dcbn' - prevod z dekadického tvaru do binárnej hodnoty), ktorý nám skonvertuje číslo napísané ako postupnosť číslic do binárnej hodnoty v registri.

Nech je niekde v pamäti od adresy 'buffer' zapísané naše číslo tak, aby cifry nasledovali za sebou v obvyklom poradí - t.j. najprv vyšie rády a potom nižšie. Jednotlivé cifry nech sú reprezentované klasickými znakmi v kóde ASCII. Nech je toto číslo (v našom príklade 32768) ukončené nejakým znakom, ktorý neprislúcha žiadnej cifre (v našom príklade hviezdičou).

Ako bude pracovať náš program ? Na začiatku nastaví začiatočnú hodnotu čísla na nulu. Vezme prvý znak čísla, zistí že je to cifra, preto vynásobí momentálnu hodnotu čísla desiatimi a pripočíta k nej hodnotu tejto cifry. Potom skočí na začiatok slučky, kde otestuje ďalší znak. Takto bude postupovať až narazí na znak '*'. Zistí že to nie je žiadna cifra a ukončí svoju činnosť.

```
buffer  db    '32768*'      bufer s postupnosťou číslic

dcbn    ld    de,buffer     DE bude ukazovateľ do bufera
        ld    hl,#00        HL bude obsahovať okamžitú
                            hodnotu čísla
loop    ld    a,(de)        prevzatie cifry z buferu
        sub   '0'           prepočet kódu znaku na
                            hodnotu cifry
        ret   c             ak vyšla záporná hodnota,
                            nebola to cifra
        cp    10            ak vyšla hodnota viac ako 10,
                            tiež nebola
        ret   nc            ak to nebola cifra tak bude
                            koniec
        inc   de            ukazovateľ na ďalší znak
                            v buferi
        add   hl,hl         \
        ld    c,l           |
        ld    b,h           | Vynásobenie hodnoty
                            | čísla desatimi
        add   hl,hl         | čiže HL = HL * 10
        add   hl,hl         |
        add   hl,bc         /
        ld    c,a           \
        ld    b,#00         | Pripočítanie hodnoty
        add   hl,bc         | cifry k samotnej
                            / hodnote čísla
        jr    loop          a znovu pre ďalšiu cifru.
```

Tentoraz bude domáca úloha pre vás jednoduchšia ako obvykle. Nemusíte nič vymýšľať ani skúmať neznáme rutinky, iba si pozorne všimnite spôsob výpočtu hodnoty cifry z ASCII kódu jej znaku a akým spôsobom sa register HL násobí desiatimi.

- busy -

ÚLOHA

MOČÁL

Tento zaujímavý program (vlastne jednoduchú hru) nám poslal Jan Mikaska z Veľkých Pavlovíc. O čo v ňom ide, to sa už dozviete zo štvrtého riadku výpisu Basicu.




```
 2  CLS
 3  PRINT AT 0,8; "*** MOCAL ***"
 4  PRINT AT 5,0; INK 0: PAPER 6; "NACHAZITE SE NA PLANETE PSION A VASI ULOHOU
    JE PREJIT S TERENIM VOZIDLEM  PREZ MOCAL PO VYZNACENE CESTE.
    VUZ OVLADATE TLACITKY A - NAHORU, Z - DOLU.  JESTLI SPADNETE JSTE
    STRACENY"
 5  PRINT AT 18,3; "STLAC NAKOU KLAVESU": PAUSE 0
 6  CLS
 7  INK 0: PAPER 4: BORDER 4
 8  CLS
10  LET y=10
20  PRINT AT y,0;"— — — — —"
30  FOR x=5 TO 24
40  LET y=y+INT (RND*3)-1
60  IF y<5 THEN LET y=5: IF y>15 THEN LET y=15
65  PRINT AT y,x;"-"
68  NEXT x
70  PRINT AT y,25;"cil"
75  LET y=10
95  LET x=0
97  PRINT AT y,x;"-"
100 LET x=x+1: LET y=y+(INKEY$="z")-(INKEY$="a"): PRINT AT y,x;: BEEP .1,4
103 IF SCREEN$ (y,x)="c" THEN GO TO 170
104 IF SCREEN$ (y,x)<>"-" THEN GO TO 160
105 PRINT"■"
109 PAUSE 20
120 GO TO 97
160 FLASH 1: PRINT AT 20,8; "SPADL JSTE": FOR N=0 TO -10 STEP -1: BEEP .05,N: NEXT N:
    BEEP 1,-30: PAUSE 100: FLASH 0: CLS : GO TO 300
170 FLASH 1: PRINT AT 16,0;"PODARILO SE VAM DOSAHNOUT CIL ***
    JSTE ZACHRANENY ***": BEEP .5,10: BEEP .5,12:  BEEP .5,14: BEEP .9,21:
    FLASH 0: PAUSE 100: CLS
300 PRINT AT 10,0; "SAVE NA KAZETU? (A/N)"
310 IF INKEY$="" THEN GO TO 310
320 IF INKEY$="a" THEN SAVE "MOCAL"
330 IF INKEY$="n" THEN RUN 9
340 GO TO 310
```

PONUKA PROGRAMOV Z PRODUKCIE FIRMY

ULTRASOFT

PRE POČÍTAČE
ZX SPECTRUM, DELTA
DIDAKTIK M, DIDAKTIK GAMA,
DIDAKTIK KOMPAKT

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 Dk
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 vyučované výrazy aj zobrazuje!

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

TUITION 249 Sk
Prepracovaný systém na výuku programovacieho jazyka BASIC. Obsahuje množstvo výukových 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 STÍNIDLA SE BOUŘÍ. Návrat do tajuplnej štvrte nazvanej Stínidla, 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 zo 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 KARATE a orientácia v značne rozsiahlom bludisku.

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

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

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

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

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

PHANTOM F 4 149 Sk
Akčná plnografická hra s peknou grafikou. Špeciálne vycvičený člen protiteroristického komanda bojuje proti presile nepriateľov.

PHANTOM F 4 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
Netradične spracované počítačové PEXESO s tromi sadami kariet. Hru môžu hrať dvaja hráči proti sebe, alebo jeden hráč proti počítaču.

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

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

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

program nie je k dispozícii na kazete program nie je k dispozícii na diskete

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

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

ULTRASOFT výhradný distribútor firiem

OCEAN Ltd, U.S.GOLD Ltd a DOMARK Ltd

uvádza na český a slovenský trh:

PONUKU NAJLEPŠÍCH PROGRAMOV NAJZNÁMEJŠÍCH SOFTWAROVÝCH FIRIEM Z VEĽKEJ BRITÁNIE

TITUL	C64 KAZETA	C64 DISK	ATARI ST/STE	AMIGA 500/600	AMIGA 1200	IBM PC 286-586
OCEAN SOFTWARE LIMITED						
A-Train	-	-	-	969	-	1489
A-Train Construction Set (Tvorba nových krajín)	-	-	-	559	-	559
Addams Family	399	599	969	969	-	-
Battle Command	-	599	-	-	-	1119
Burning Rubber (verzia pre PC vyžaduje minimálne PC 386)	-	-	-	969	969	1119
Cool World	399	599	969	969	-	1119
Dennis	-	-	-	969	1049	-
Epic	-	-	1119	1119	-	1299
España the Games '92	-	-	1119	1119	-	1299
European Champions (verzia pre Atari je len pre Atari STE)	-	-	969	969	-	1119
F29 Retaliator	-	-	969	969	-	1299
Hook	399	599	969	969	-	1299
International Open Golf Championship	-	-	-	969	969	1119
Jurassic Park (verzia pre PC vyžaduje minimálne PC 386)	-	-	-	969	1069	1299
Lethal Weapon	399	599	969	969	-	1119
Mr.Nutz	-	-	-	969	1049	-
One Step Beyond	-	-	799	799	-	799
Parasol Stars	-	-	1119	969	-	-
Robocop 3	-	-	969	969	-	1119
Ryder Cup	-	-	-	969	969	1119
Sim Ant	-	-	-	1299	-	1299
Sim Earth	-	-	-	1299	-	1529
Simpsons	399	599	969	969	-	1119
Sleepwalker	399	599	969	969	969	1119
Super League Manager (verzia pre Atari je len pre Atari STE)	-	-	969	969	-	1119
Terminator 2	399	599	-	-	-	1119
T.F.X. - Tactical Fighter Experiment (verzia pre PC vyžaduje minimálne PC 386)	-	-	-	-	1299	1679
Universal Monsters	-	-	969	969	-	-
WWF European Rampage	399	599	969	969	-	1119
WWF Wrestlemania	489	599	969	969	-	1119
2 Hot 2 Handle *(Kolekcia 4 hier za super cenu!)* Golden Axe, Total Recall, Shadow Warrior, Super off Road Racing	599	749	1119	1119	-	-
The Dream Team *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* The Simpsons (Bart vs Space Mutants), WWF Wrestlemania, Terminator 2	559	749	929	969	-	1119
Hollywood Collection *(Kolekcia 4 hier za super cenu!)* Robocop, Indiana Jones 3, Batman the Movie, Ghostbusters 2	699	799	1199	1199	-	-
Ninja Collection *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* Shadow Warrior, Double Dragon, Dragon Ninja	399	599	799	799	-	-
Power Up *(Kolekcia 5 hier za super cenu!)* Altered Beast, Turrican, Chase HQ, X-Out, Rainbow Islands	599	749	1159	1159	-	-
Rainbow Collection *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* New Zealand Story, Rainbow Islands, Bubble Bobble	399	599	749	749	-	-
Sports Collection *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* Pro Tennis Tour, Run the Gauntlet, World Cup Soccer (Italia '90)	399	599	799	799	-	-
Super Fighter *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* Pitfighter, WWF Wrestlemania, Final Fight	559	749	969	969	-	-
U.S.GOLD LIMITED						
Another World	-	-	-	969	-	-
Bane of the Cosmic Forge	-	-	-	1399	-	1399
Blade of Destiny	-	-	-	1489	-	1489
California Games 2	-	-	969	969	-	-
Champions of Krynn	-	949	-	-	-	1099
Cruise for a Corpse	-	-	999	999	-	1149
Crusaders of the Dark Savant	-	-	-	-	-	1699
Death Knights of Krynn	-	949	-	1149	-	1149
Eye of the Beholder	-	-	-	1149	-	1149
Eye of the Beholder 2	-	-	-	1299	-	1299
Eye of the Beholder 3	-	-	-	-	-	1489
Flashback	-	-	-	1149	-	1399
Indiana Jones and the Fate of Atlantis (adventure)	-	-	-	1399	-	1399
Indiana Jones and the Fate of Atlantis (akčná hra)	439	629	969	969	-	1149
Legends of Valour	-	-	1489	1489	-	1489
Links - The Challenge of Golf (verzia pre Amigu vyžaduje 1MB RAM a hard disk)	-	-	-	1299	-	1559
Links 386 Pro	-	-	-	-	-	1699
Might and Magic 3 (verzia pre Amigu vyžaduje 2 drives alebo hard disk)	-	-	-	1299	-	1499
Might and Magic 4	-	-	-	-	-	1799
Might and Magic 5	-	-	-	-	-	1699
Scrabble	-	-	-	999	-	1149
Spelljammer - Pirates of Realmspace	-	-	-	-	-	1299
Streetfighter 2	479	669	999	999	-	1099
The Dark Queen of Krynn	-	-	-	1199	-	1199
The Godfather	-	-	1149	1149	-	1149
The Secret of Monkey Island	-	-	969	969	-	1099
The Secret of Monkey Island 2 - Le Chuck's Revenge	-	-	-	1299	-	1299
The Secret Weapons of the Luftwaffe	-	-	-	-	-	1499
Wayne Gretzky's Hockey 3	-	-	-	-	-	1149
X-Wing - Star Wars	-	-	-	-	-	1699
Sporting Gold *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* California Games, The Games Summer Edition, The Games Winter Edition	569	679	-	-	-	1199
DOMARK SOFTWARE LIMITED						
3D Construction Kit 2.0	-	-	1659	1659	-	1659
AV 8B Harrier Assault	-	-	1329	1329	-	1329
Championship Manager '93	-	-	859	859	-	999
Deluxe Trivial Pursuit	-	-	-	-	-	999
European Football Championship	-	-	859	859	-	-
Flight Sim Toolkit (Tvorba ľubovolného leteckého simulátora)	-	-	-	-	-	1659
Formula 1	-	-	859	859	-	999
Head to Head	-	-	-	1159	-	1329
International Rugby Challenge	-	-	859	859	-	929
Pitfighter	399	499	829	829	-	999
Prince of Persia	-	-	829	829	-	829
Rampart	369	499	859	859	-	-
Shadowlands	-	-	999	999	-	999
Super Space Invaders	399	499	829	829	-	999
PC Games Collection (Kolekcia 5 hier za super cenu!) Castle Master, Hard Drivin'2, Trivial Pursuit, MIG-29 Fulcrum, Escape from the Planet of the Robot Monsters	-	-	-	-	-	1329

Väčšina hier na Amigu 500 vyžaduje minimálne 1MB RAM. 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: OTES, 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* *(vybranú 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 (vybranú možnosť zapíšte do kolonky „formát"):
C64/KAZETA, C64/DISK, AMIGA 500/600, AMIGA 1200, 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 ZX Spectrum - bádateľ	á 55 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)***
❑7/92 ❑8/92 ❑9/92 ❑10/92 ❑11/92 ❑12/92 ❑1/93 ❑2/93 ❑3/93 ❑4/93 ❑5/93 ❑6/93 ❑7/93 ❑8/93 ❑9/93 ❑10/93 ❑11/93 ❑12/93 ❑1/94

....
Priezvisko Meno Ulica PSČ Miesto bydliska

[ ][ ][ ][ ][ ][/][ ][ ][ ][ ] ..... 1993 .....
Rodné číslo Dátum Vlastnoručný podpis

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

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

Údaje v objednávkach vypĺňajte čitateľne, alebo paličkovým písmom. Správnym a čítateľným 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: OTES, DUKELSKÁ 100, 614 00 BRNO

BIT
FEBRUÁR
1994

GÓL!

Simulátor futbalu, ktorý kombinuje realitu s rýchlou akčnou hrou!
Vyskúšaj si sám jeden z najnapínavejších šampionátov:

EUROPEAN CHAMPIONS

SKÚS SA STAŤ PRVÝM MUŽSTVOM V EURÓPE













*DVOJITÝ POHĽAD - Vyber si RÝCHLY AKČNÝ HORNÝ POHĽAD, alebo REALISTICKÝ BOČNÝ POHĽAD. Stačí stlačiť kláves, a pohľad sa prepne - hra sa pritom nezastaví ani na moment!

*TAKTIKA - Vyber si jednu z mnohých ľahko nastaviteľných ZABUDOVANÝCH TAKTÍK alebo si vytvor svoju vlastnú!

*HRA NA JEDEN DOTYK - Vytvor si pohyby rýchle a plynulé. Každý môže vyzerať dobre. Ak ich vyrobíš správne, môžeš HRAŤ AKO GÉNIUS.

*VEĽKOLEPÍ - Veľkí, FANTASTICKY ANIMOVANÍ hráči vyzerajú ako keby chceli každú chvíľu vybehnúť von z tvojej obrazovky!

*REALIZMUS - Možnosti zmeny rýchlosti, smeru vetra a povrchu hracej plochy, majú REÁLNY VPLYV NA PRIEBEH HRY.

*OPAKOVANÝ ZÁZNAM - Vyber si opakovaný záznam pri HORNOM alebo BOČNOM pohľade. Počas opakovaného záznamu môžeš používať KOMPLETNÉ VIDEO OVLÁDANIE (spätné pretáčanie, rýchly pohyb vpred, zastavenie obrazu, pomalý pohyb). Počas opakovaného záznamu môžeš kedykoľvek zmeniť pohľad kamery, takže zistíš, čo sa stalo kdekoľvek na hracej ploche!

AMIGA, ATARI STE, IBM PC

ocean

ULTRASOFT

Výhradný distribútor: ULTRASOFT s.r.o., P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15, tel.: 07/498 461



NAJVZRUŠUJÚCEJŠIE DOBRODRUŽSTVO NA ZEMI

DO NAŠICH KÍN UVÁDZA

LUCERNAFILM ALFA

NA OBRAZOVKY POČÍTAČOV UVÁDZA

ocean

VÝHRADNÝ DISTRIBÚTOR FIRMY OCEAN PRE ČECHY A SLOVENSKO

ULTRASOFT