

9/92

BIT

29 Kčs

ATARI XE, XL
ATARI ST, STE
AMIGA 500 - 2000
COMMODORE 64

ZX SPECTRUM
DIDAKTIK M, GAMA

MESAČNÍK PRE POUŽÍVATEĽOV DOMÁCICH POČÍTAČOV

CRUX 92-

nový program
s prvkami akčnej
i logickej hry

SPECIAL FORCES

elitné záškodnícke komando
v nebezpečnom nasadení

Súťaž o počítač
AMIGA 500 plus
a ďalších 50
hodnotných cien

SHERWOOD-

No nie!
Aj toto je možné
urobiť na osembitovom
počítači?

SEGA MASTER SYSTEM
hračka, ktorá konkuruje
domácom počítačom

Poko do
ďalších hier pre
Spectrum a Didaktik



ULTRASOFT

HOLÝMI RUKAMI PROTI RÍŠI ZLA



SINCLAIR – DIDAKTIK

ULTRASOFT spol. s r. o., poštový priečinok, pošta 29, 826 07 BRATISLAVA

OBSAH ČÍSLA 9/92

PRAVIDELNÉ RUBRIKY

- 04 Listáreň
05 Zo softwarových kuchýň
06 Prvá pomoc
07 Nové počítače SEGA MASTER SYSTEM
10 Rozhovor s autorom MILAN BLAŽÍČEK
11 Rebríčky najúspešnejších hier
12 Návod ku hre DRAGONSKULLE, NOSFERATU THE VAMPIRE
16 Zaujímavé periférie RICOH LASER PRINTER LP1200
17 Typy a triky POKE DO HIER PRE ZX SPECTRUM (2)
20 Poster CRUX 92
23 Oprášené programy MOON ALERT!
24 Adventure znamená dobrodružstvo MANIAC MANSION
28 Recenzia systémového programu YS MEGABASIC
29 Z koša na odpadky STREET GANG
30 Čo nás čaká (a neminie ?) SHERWOOD
31 Súťaž STANETE SA MAJITEĽOM NOVEJ AMIGY 500+ ?
34 Programujeme v strojovom kóde
35 Zázraky v Basicu PICASSO 2

RECENZIE

- 14 SKY HIGH STUNTMAN
15 MIAMI CHASE
18 BUBBLE DIZZY
26 HEIMDALL
27 CRUX 92



MEGA- RECENZIE

- 08 MEAN STREETS
32 SPECIAL FORCES

MAPY HIER

- 19 DRAGONSKULLE
22 NOSFERATU THE
VAMPIRE



BIT

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

Vychádza ako mesačník, dvanásťkrát do roka. 12. číslo (9/92)

Adresa redakcie: BIT, poštový priečinok, pošta 29, 826 07 Bratislava; Telefón: 07/239 739

Tlač: Slovenská Grafia a.s., Pekná cesta 10, 835 03 Bratislava; Distribúcia: PNS, MEDIAPRINT - KAPA, ULTRASOFT a súkromní kolportéri

ISSN: 1210-0242; Registračné číslo MK SR: 298/90; MIČ: 49 049

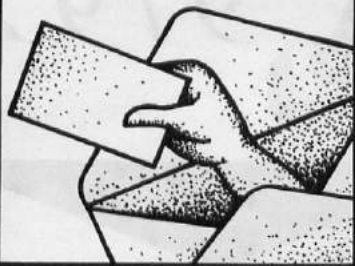
Cena jedného čísla: 29,- Kčs, polročné predplatné: 150,- Kčs, celoročné predplatné: 288,- Kčs

Objednávky na predplatné prijíma: BIT, poštový priečinok, pošta 29, 826 07 Bratislava

Šéfredaktor: Ludovít Wittek; Redaktor: Ivo Slávik; Grafická úprava: Viktor Kubal ml.; Technický redaktor: Miroslav Janov

Neobjednané príspevky redakcia nevracia. Vydáva: ULTRASOFT, spol.s r.o., poštový priečinok, pošta 29, 826 07 Bratislava

Podávanie novinových zásielok povolené Riaditeľstvom pošt Bratislava č.j. 3 410 dňa 11.11.1991.



MÁ BIT MÁLO RUBRÍK PRE PROGRAMY A TRIKY?

KDE PREDÁVAJÚ
SPECTRUM 128+2?

DIDAKTIK M
A DVA JOYSTICKY

Vážená redakcie BITu!

Váš časopis se mi líbí, ale to co se mi nelíbí, bych Vám chtěl říct. Mám počítač Didaktik Gama. Už jsem viděl hodně časopisů o počítačích, ale tenhle ještě ne. Ve vašem časopise se mi líbí, že v každém je uvnitř přes dvě stránky obrázek hry, že pořádáte soutěže, že máte barevné obrázky některých her, a tak bych mohl pokračovat dál. Ale se mi nelíbí, že některé obrázky her, protože jsou takové rozmazané a co ještě??? No přece co by v každém časopise nemělo chybět, je to, že by jste měli uveřejňovat programy, které Vám budou posílat čtenáři našeho BITu. Tak by to byl podle mne ještě lepší časopis. Víte, kolik já mám programů a triků a jak rád bych se s nimi podělil se začínajícími programátory. Určitě by to stovky vašich čtenářů přivítalo s otevřenou náručí. Splňte mé přání a aspoň jednu stránku tomu obětujte.

**Jiří SLAVÍK,
FRÝDEK-MÍSTEK**

Obrázky z hier sa fotografujú a spracovávajú vo forme farebných výťažkov. Niekedy sa môže stať, že v tlačiarňach niektorú zo štyroch farieb bud' zabudnú, alebo otočia naopak. To sa už nedá z našej strany ovplyvniť. Z obrázkov, ktoré máme k dispozícii, vyberáme pre časopis iba tie najlepšie. Pokiaľ sa týka tipov, trikov a programov, máme na ne rubriky TIPY A TRIKY, ZÁZRAKY V BASICU, a niekedy uverejňujeme dobré tipy aj v rámci Listárne. Strojovému kódu venujeme rubriku PROGRAMUJEME V STROJOVOM KÓDE. Okrem poslednej menovanej rubriky do nich

prispievajú naši čitatelia. Pre našich čitateľov je tiež venovaná rubrika PRVÁ POMOC. Preto sa veľmi dúdajem, že sa na tomto systéme niekomu niečo nepozdáva. Akú novú rubriku by sme ešte mali zavádzať?

Vážená redakcia!

Už dlhší čas zháňam počítač SPECTRUM +2. Chcel by som Vás poprosiť, či by ste nevedeli poradiť, či sa dá niekde v Bratislave kúpiť a kde. Veľmi by som si ho chcel kúpiť kvôli 128 kB RAM a aj kvôli zabudovanému magnetofónu.

**Ladislav HORVÁTH,
SENEC**

Spectrum +2 bol svojho času (v rokoch 1987-1990) veľmi dobrým počítačom. Od tej doby však výpočtová technika zaznamenala výrazné pokroky a prišlo k zlacneniu 16-bitových počítačov. Ich cena je už taká nízka, že sa blíži k cene 8-bitových počítačov. Najlepšie sa to dokumentuje pomerom ceny k výkonu, ktorá u 8-bitových počítačov nie je výhodná. Pokiaľ môžem radiť, tak nekupuj nijaký 8-bitový počítač a radšej šetri na IBM PC, prípadne Amigu. Spectrum +2 sa už nevyrába, preto sa už nikde normálne kúpiť nedá. Jedinou šancou sú inzeráty v inzertnom časopise.

Vážená redakcie,

předplatil jsem si Váš časopis a jsem s ním velice spokojen. Vlastním Didaktik M. Ten má na zadním panelu jednotlivé konektory pro přídatné zařízení. Už rok a půl si marně lámou hlavu, jak využít oba joysticky - KEMPSTON a SINCLAIR při hrách pro dva hráče. Za

tímto účelem jsem si koupil od v.d. NÁCHOD dva joysticky. Např. při hře TETRIS 2, kde si musím naprogramovat ovládání, nelze s dvěma joysticky hrát, protože definovat do her se dají jen Sinclair. Dále by mě zajímalo, jaká tiskárna je nejlepší v současné době pro DIDAKTIK M?

**Dušan MÁLEK,
PRAHA**

Použitie joystickov závisí jednak od pripojenia k počítaču a jednak od softwaru, či ich vie obslúžiť, či s nimi vie spolupracovať. Ak program pozná iba ovládanie s klávesnice, joystick nám fungovať nebude. Podstatný rozdiel je aj medzi KEMPSTON joystickom a SINCLAIR joystickom. Sinclair joystick simuluje klávesy 6,7,8,9,0. Ak sa dajú definovať klávesy a nemáme k dispozícii voľbu Sinclair joysticku ako ovládača, môžeme sa tváriť, že chceme hrať s klávesnicou a nadefinujeme si klávesy 6,7,8,9,0. KEMPSTON joystick sa však takto nadefinovať nijako nedá, lebo nesimuluje nijaké klávesy! Pracuje iba s portom A, ktorý má adresu 31. Preto ovládanie Kempston joystickom môžeme použiť iba vtedy, keď nám to program na začiatku umožňuje. No a ovládanie hry dvomi joystickmi? To je skôr zriedkavosť, ale opäť tu platí zásada, že funguje iba to, čo program umožňuje. S tlačiarňami pre Didaktik M je to u nás biedne. Nie že by na trhu nebolo dosť tlačiarňí, ale pripojenie nie je jednoduché konkrétne na Didaktiku, pretože sú určené pre IBM PC. Keď aj máme vyriešenú otázku pripojenia k Didaktiku, prichádza oveľa

väčší problém - naučiť tlačiarňu písať českú a slovenskú diakritiku. Každá tlačiarň je taký bastard, že najradšej píše iba po anglicky. Preto si treba zohnať aj program, ktorý bude s príslušnou tlačiarňou komunikovať. Komunikácia s tlačiarňou je dôležitá nielen z hľadiska národných znakov, ale aj posunu papiera, typov písma, atď... Skúste sa s touto žiadosťou obrátiť na výrobcu, DIDAKTIK SKALICA.

Vážená redakcia

vynikajúceho BITu!

Vlastným QUICK JOY 2 s konektorom pre Didaktik M. Pohyby a streľba mi fungujú, ale nejde mi AUTO FIRE. Auto Fire musí byť generátor krátkych impulzov, a nie stále zopnuté tlačítko F.I.R.E. Nevie si poradiť, ako to uviesť do chodu. A je to vôbec možné?

**Ján OČKAJÁK,
TRSTENÉ P. HORNÁDE**

Máte pravdu, nie je to iba stlačené tlačítko Fire. Problém je v tom, že frekvencia impulzov je príliš vysoká a program to interpretuje ako stlačené Fire. Preto je treba znížiť frekvenciu impulzov tohto zariadenia v joysticku. Typ obvodu, ktorý je v joysticku zabudovaný na tento účel, sa volá MULTIVIBRÁTOR. Je to jednoduché zapojenie s dvoma tranzistorami. Na zmenu frekvencie treba zmeniť odpor, prípadne kapacitu niektorých pasívnych súčiastok. Sú na to vzorce, ktoré si našťuduj v niektorej špecializovanej učebnici, v ktorej je problematika multivibrátorov podrobnejšie rozpracovaná.

- yves -

**BUDEME EŠTE
VIDIEŤ HRY
OD FUXOFTU?**

**PREKVAPENIA
U.S.GOLDU
PRE AMIGISTOV**



HI-TEC SA MIMORIADNE ZLEPŠUJE

□ Známy pražský programátor František FUKA (FUXOFT) dokončil svoj systém pre tvorbu hier typu adventure zvaný FARCE (FUXOFT ADVENTURE RUNNING AND CREATING ENVIRONMENT). Preto je možné, že sa čoskoro dočkáme prvej českej textovej hry na Amigu.

□ Firma Hi-Tec Premier sa zrejme konečne rozhodla vyrobiť dobrú hru. Jej názov je POTSWORTH AND CO. Po neveľmi vydarených hrách typu HONG KONG PHOOEY, TOP CAT, atď., dostávame konečne do predaja hru vynikajúcich parametrov! To však nie je všetko. Hotová je ešte jedna vynikajúca hra od tejto firmy. Má názov TURBO THE TORTOISE a je to bezkonkurenčne najlepšia hra, akú kedy firma Hi-Tec vyrobila.

□ Niekoľko nových akčných hier pripravila pre svojich priaznivcov aj firma CODE MASTERS. Ide najmä o hry STRYKER IN THE CRYPT OF TARGON, MURRAY MOUSE, GRELL AND FELLA a CAPTAIN DYNAMO. Dúfajme, že táto mimoriadna aktivita firme CODE MASTERS ešte nejakú dobu vydrží.

□ Firma LINEL, známa najmä ako distribútor podpriemernej hry NEVER ENDING STORY 2, vydala ďalšiu hru, ktorej názov je TILT. LINELu zrejme vôbec neprekáža, že hra s názvom TILT! už existuje. Vydala ju firma CODE MASTERS pred dva a pol rokmi. Keďže ide o dosť podobné hry, o zmätkov názvoch je postarané.

□ Francúzska skupina programátorov zvaná COKTEL VISION má v pláne vy-

robiť hru s názvom INCA. Tento projekt existuje v súčasnosti iba na PC a na CD-ROM, ale COKTEL VISION chcú urobiť aj verziu pre Amigu, ktorá by mala byť hotová začiatkom budúceho roka. INCA je mystický dobrodružný príbeh, ktorý sa odohráva v Južnej Amerike. Zaujímavé je aj to, že využíva oba druhy grafiky: reálnu trojrozmernú a digitalizovanú. Veľmi hodnotná je aj hudba a zvukové efekty, pretože boli vytvorené profesionálnymi hudobníkmi, ktorí využili viaceré hudobné žánre, ako jazz, blues a klasiku. Okrem hry INCA pripravuje firma COKTEL VISION aj hru BARGON ATTACK. Hráč sa v nej ocitne v úlohe obrancu Paríža, na ktorý zaútočí množstvo vesmírnych potvor - Bargonov.

□ MICROPROSE pokračujú v programovaní kvalitných simulátorov. Tentokrát pre nás pripravujú hru s názvom HARRIER. Bude to simulátor, ktorý by mal byť určený najmä skúsenejším pilotom.

□ Firmu SSI poznáme najmä ako autorov hier typu Advanced Dungeons&Dragons. Od tohto štýlu zatiaľ neupustili. Ich nová hra MIDNIGHT SONS je už netrepezlivo očakávaná fanúšikmi tohto typu hier.

□ Minulý mesiac sme Vás informovali o novej firme MIRAGE, ktorá urobila hru HUMANS, ktorá má veľmi veľa spoločného s hrou LEMMINGS. Od tých istých autorov príde čoskoro na trh hra GADGET TWINS. Mala by to byť komiksová akčná hra pre jedného, alebo dvoch hráčov. Obrázky, ktoré sme mali možnosť vidieť, nie sú nijak mimoriadne dokonalé, preto sa čaká, aká

bude hrateľnosť. Iná skupina programátorov, pracujúcich pre MIRAGE, dokončuje hru DWAGONS. Stret-neme sa v nej s dvomi drakmi. Prvý sa bude volať SNORT a druhý SNARL. Ich dobrodružný príbeh je založený na tom, že majú znovu získať čarodejný talizman, ktorý im ukradol zlý čiernokňažník.

□ VIRGIN GAMES uvedie v krátkom čase na trh hru POOL. Jej autorom nie je nikto iný, ako Archer Mac Lean, autor vynikajúcej biliardovej hry Jimmy White's Whirlwind Snooker. Od svojho slávneho predchodcu sa bude POOL líšiť najmä tým, že autor do novej verzie zakomponoval niektoré nové prvky a zlepšenia.

□ U.S. Gold pracuje momentálne na veľmi zaujímavom projekte, ktorý sa volá FREE D.C. Ide o sci-fi príbeh, ktorý sa týka istej zoolologickej záhrady vo Washingtone DC. Táto Zoo sa vyznačuje predovšetkým tým, že sú v nej namiesto zvierat zatvorení ľudia. Na tejto hre pracovalo 45 ľudí štyri roky, takže sme veľmi zvedaví, aký bude výsledok. Okrem toho pracuje U.S.GOLD aj na hre THE BANE OF COSMIC FORGE. Na tejto hre pracuje nová programátorská skupina, ktorá si hovorí SIR-TECH. Uvedená hra je ich debutom u U.S.Goldu. Bude to hra typu Advanced Dungeons&Dragons, ako je napríklad Eye of the Beholder. THE BANE OF COSMIC FORGE by však mala mať oveľa viac možností, čo je u tohto typu hier veľmi dôležité. Autori sľubujú, že počet kúziel u ich novej hry vzrastie až na sumu 462. Okrem strategických prvkov bude hra obsahovať aj akčné a bojové sekvencie. Takže bravo, U.S.

Gold - na 8-bitové počítače boli vaše hry väčšinou mizerné, tak aspoň na 16-bitových počítačoch sa dočkáme nejakých hitov!

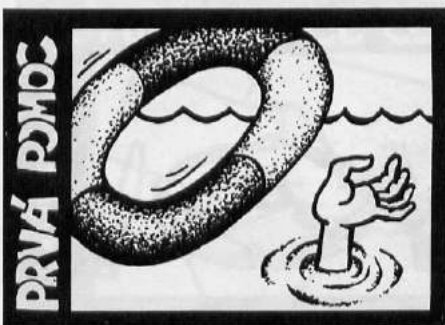
□ Francúzska firma UBI SOFT, známa svojimi originálnymi nápadmi, programuje hru THE PERFECT GENERAL. Je určená výhradne pre milovníkov vojensko-strategických hier. THE PERFECT GENERAL by sa dal charakterizovať ako niečo medzi hrou BATTLE ISLE a väčšinou hier firmy IMPRESSIONS.

□ Ďalší francúzi, tentoraz od firmy TITUS, dokončili dlho očakávanú hru CRAZY CARS 3. Ide samozrejme iba o verziu pre 16-bitové počítače. Podľa vyjadrenia autorov by mal CRAZY CARS 3 zaujať najmä vynikajúcou grafikou a veľmi veľkou rýchlosťou scrollingu.

□ Programátorská skupina ROWAN SOFTWARE, autori hry FALCON pre Amigu, pripravili pre firmu VIRGIN novinku REACH FOR THE SKIES. Hra bude mať dva základné módy: pilot a controller. Pilot bude sedieť v lietadle, pilotovať a bombardovať nemecké územia. Controller má za úlohu robiť hlavného стратега zo zeme a dávať jednotlivým vojskám rozkazy tak, aby zvíťazili.

□ Málo známa firma EURO PRESS pracuje na hre DOJO DAN. Je určená najmä mladším vekovým kategóriám, ktoré obľubujú akčné hry, ktoré sa odohrávajú v rozprávkovom svete. Hra DOJO DAN pochádza z hracieho automatu a má 20 levelov s akčnými a logickými sekvenciami.

- yves -



OTÁZKY

9091: Mám počítač Didaktik M a hru SAVAGE 2. Kdo zná heslo do hry na sedm písmen?

**Luděk KLOMFAR,
BORŠOV NAD VLTAVOU**

9092: Nevím, ako v hre DIZZY 3 pohnojit' semenko fazule od Zaksa. Prosím, poraďte mi.

Ján TUPÝ, SENEČ

9093: Som majiteľom počítača Didaktik M. V poslednom čase sa mi dostala do rúk zaujímavá a dobre spracovaná hra SCEPTRE OF BAGDAD. Odohráva sa na zámku v Bagdade, v ktorom sú rozmiestnené rôzne predmety, ktoré sa dajú zozbierať, ale nedokážem ich použiť. Nachádzajú sa tam aj rôzne záhadné bytosti, ktoré mi radia, avšak po anglicky. Kto vie používať predmety v tejto hre?

Peter SOMOROVSKÝ, TRNAVA

9094: Můj problém je ve hře CESTA BOJOVNÍKA. Od místa, kde se bojovník zjeví, mohu jít dvě obrazovky vlevo a jednu obrazovku vpravo. Dál to nejde. V obrazovce napravo je jakýsi vchod označený šipkou, ale já do něj nemohu vejít. Předem děkuji.

Ondřej SŮRA, SEDLČANY

9095: Mám počítač Didaktik Gama a rád bych se dozvěděl, co je nutné udělat k úspěšnému dokončení hry TRANTOR. Dále mi není jasný cíl her ZOMBI a JACK THE NIPPER 2. I za částečné odpovědi předem děkuji.

Martin JELÍNEK, LIBEREC

9096: Jsem majitelem počítače Didaktik Gama. Mám problém v textové hře INDIANA JONES 3 od Františka Fuky. Vždy dojdu až ke

KTO VIE HRAŤ CESTU BOJOVNÍKA?

ČO JE CIEĽOM HRY TRANTOR?

KTO VIE KÓD DO AFTER THE WAR 2?

Svatému Grálu, který vezmu, ale nevím, jak ho použít. Prosím toho, kdo ví, jak použít Svatý Grál, ať napíše do redakce BITu. Předem děkuji.

Karel KLIMEŠ, BLANSKO

9097: Nevím jak postupovat ve hře POPEYE. Pokud má někdo plánek, nebo návod, ať ho pošle do redakce BITu, kde ho zveřejní. Mám počítač Didaktik M.

Milan KOZA, BRNO

9098: Mám počítač Didaktik Gama a hru TERRAMEX. Nevím prejsť cez upíra na konci hry. Za skoré uverejnenie vopred ďakujem.

**Peter HIDEGHÉTY,
SENEČ**

9099: Mám otázku, jak se hraje hra SKATE CRAZY 2 a jaký je cíl této hry.

**Milan URBÁNEK,
ÚSTÍ NAD LABEM**

9100: Mám počítač Didaktik Gama a nevím si rady se spuštěním hry AFTER THE WAR - část druhá. Po nahrání do počítače se objeví pár teček, do kterých je možné psát jen čísla. Jestli někdo ví, jak tuto hru spustit, ať poradí.

**Martin HEJTMÁNEK,
RTYNĚ V PODKRKONOŠÍ**

9101: V textovej hre EXOTER som sa dostal na vrchol veže, našiel vázu a dostal sa do miestnosti s rakvou a lanom. Rád by som vedel, či sa nájde niekto, kto vie, ako použiť všetky predmety a dostať sa zo spomínanej miestnosti. Vždy, keď som chcel zísť na nádvorie, vyhlásilo mi správu "Jsi mrtev". Dobrá rada bude vítaná.

**Matej MARO,
BANSKÁ BYSTRICA**

9102: Vlastním počítač Didaktik Gama a disketovou jednotku D40. Ve hře VENDETTA nevím, jak získám

páčidlo na dřevěné bedny. Byl bych též rád získal návod ke hře CHROBÁK TRUHLÍK.

M.KALINA, PLESNÁ

9103: Mám hru BUKAPAO a neviem, ako zabiť prezidenta. Stojím nad ním - a preukazom to bohužiaľ nejde. Poraďte mi prosím.

Eubomír NIKOLÍNI, TOPOLEČANY

ODPOVEDE

4048: *Namiesto oznamu, ktorý ti radí použiť pri balóne hlavný hrdina, použi dýchadlo, ktoré nájdeš v studni. S ním vstúp do balónu a vyleť na kopec, kde nájdeš tabletky.*

**Róbert ČERNÁNSKÝ,
KYSUCKÉ NOVÉ MESTO**

4049: *Ve hře DOUBLE DASH po sezbírání všech diamantů musíte najít další dva panáky, kteří vypadají stejně, jako ti Vaši. Těch se musíte dotknout (krtek po levé straně levého a krtek po pravé straně pravého) a automaticky se ocitnete v další sluji.*

Milan KOZA, BRNO

4052: *Všimaj si iba štvorčekov, ktoré menia farbu. V okamihu, keď niektorý štvorček dosiahne žltú farbu, ťukni po ňom s planétkou, ostane biely. Keď po ňom ťukneš znovu, opäť začne meniť farby. Takto vybiel' všetky štvorčeky a potom znova ťukni po každom v rohu tak, aby ti z bielych štvorčekov ostal tvar znamienka plus.*

**Róbert ČERNÁNSKÝ,
KYSUCKÉ NOVÉ MESTO**

Ďakujeme všetkým čitateľom, ktorí poslali odpovede do rubriky PRVÁ POMOC. Zároveň Vás chceme požiadať, aby ste svoje odpovede posielali najneskôr do 15 dní od obdržania nového čísla. V opačnom prípade sa bude musieť odpoveď publikovať o ďalší mesiac neskôr.

SEGA
ENTERPRISES
LTD.



SEGA MASTER SYSTEM

Keď sme nedávno uverejňovali článok "POČÍTAČE BEZ KLÁVESNICE", nikto z nás netušil, že sa s hracími automatmi tak skoro stretne aj u nás doma. Áno, japonský hrací automat SEGA MASTER SYSTEM si už môžu vrátane hier kúpiť aj záujemcovia z ČSFR. Na dovoz konzol a príslušenstva tejto značky sa podujala bratislavská firma IBEA (International Business Arrangements), ktorá sídli na Priemyselnej ulici číslo 2.

Treba poznamenať, že systém SEGA MASTER DRIVE nie je rozhodne nijakou horúcou novinkou v oblasti hracích automatov. Existujú aj oveľa lepšie stroje, napríklad SEGA MEGA DRIVE, avšak tieto sú pre našinca cenovo takmer nedostupné. Napriek tomu, že SEGA MASTER DRIVE nie je novým typom konzoly, do rubriky 'Nové počítače' právom patrí. Veď je to prvá konzola, ktorú si môžu kúpiť aj záujemcovia u nás, takže v rámci ČSFR ide o úplnú novinku.

Firma IBEA s.r.o. predstavila tento svoj produkt na výstave počítačovej techniky COFAX v Bratislave, ktorá sa konala začiatkom júna 1992. Vzhľadom na to, že výstava bola zameraná najmä na profesionálne využitie počítačov a reprografických zariadení, bol tento exponát celý deň cieľom pozornosti mladších generácií, ktorým firma dovolila zahrať sa hry z ich ponuky a ktorí celé hodiny nemohli z obrazovky televízora odtrhnúť oči.

Podme však na začiatku do vzdialeného Japonska a pozrime sa, v akom vývojovom štádiu tento systém je v súčasnosti. SEGA MASTER

SYSTEM je hracia konzola strednej cenovej kategórie, ktorá je postavená na báze 8-bitového procesora ZILOG Z80. O zvuk sa stará populárny obvod PHILIPS AY 3-8912, ktorý dôverne poznajú najmä majitelia Spectra 128. Počítače s podobným hardwarom nie sú dnes ničím zaujímavé, avšak pre hracie konzoly to celkom neplatí. Vďaka špeciálnym obvodom na sprajty a zvukovému procesoru nie je problém dosiahnuť vysokú rýchlosť animácie, peknú grafiku a kvalitný zvuk. Na ovládanie sa nepoužívajú nekvalitné joysticky (typu QUICK SHOT a pod.), ktoré vídavame u majiteľov domácich počítačov, ale prepracované špeciálne joypady, ktoré sú omnoho lepšie. Firma však dodáva aj iné zaujímavé a atraktívne periférie, ktorými môžu byť hry ovládané. Tu už rozoznávame vhodnosť ovládača podľa typu hry.

Periférie pre SEGA MASTER SYSTEM sú tieto:

CONTROL PAD : špeciálny ovládač pre hry. Nie je potrebné ho kupovať, pretože 2 control pady sú dodávané priamo so systémom Sega Master.

LIGHT PHASER : veľmi elegantné svetelné delo určené na ovládanie určitého typu hier. Svetelné delo je treba zakúpiť osobitne.

CONTROL STICK : špeciálny joystick s rukoväťou tvaru 'T'. Umožňuje precízne ovládanie hier. Control Stick je treba zakúpiť osobitne.

HANDLE CONTROLLER : má dve špeciálne rukoväte, vybavené tlačítkami pre streľbu a tachometrom. Tento ovládač je určený pre hry, ktoré



sa môžu ovládať volantom a treba ho zakúpiť osobitne.

3D GLASSES : sú okuliare čierneho frajerského vzhľadu, ktoré hráčovi umožňujú vidieť obraz trojrozmerné. 3D okuliare si treba zakúpiť osobitne.

SG COMMANDER : je krížový control pad s dvoma tlačítkami 'fire'. Treba si ho zakúpiť osobitne.

RAPID FIRE UNIT : je jednotka, ktorá sa zapojí medzi konzolu a joystick a umožňuje zvýšenie intenzity strelby. Rapid Fire Unit si tiež treba zakúpiť osobitne.

Cenová ponuka hardware u firmy IBEA s.r.o. je nasledovná:

Hracia konzola SEGA MASTER SYSTEM :3750 Kčs
CONTROL STICK :519 Kčs
LIGHT PHASER :875 Kčs

Cenová ponuka software u firmy IBEA s.r.o. je nasledovná:

SHINOBI733 Kčs
SONOC THE HEDGEHOG 882 Kčs
FANTAZY ZONE704 Kčs
PRO WRESTLING704 Kčs
THE NINJA704 Kčs
WONDERBOY704 Kčs
KUNG FU KID704 Kčs
WANTED704 Kčs
WONDERBOY IN MONSTERLAND733 Kčs
CASINO GAMES733 Kčs
BASKETBALL NIGHTMARE733 Kčs
SUPER MONACO GRAND PRIX828 Kčs
MICKEY MOUSE846 Kčs
GHOST BUSTERS704 Kčs
OUT RUN793 Kčs

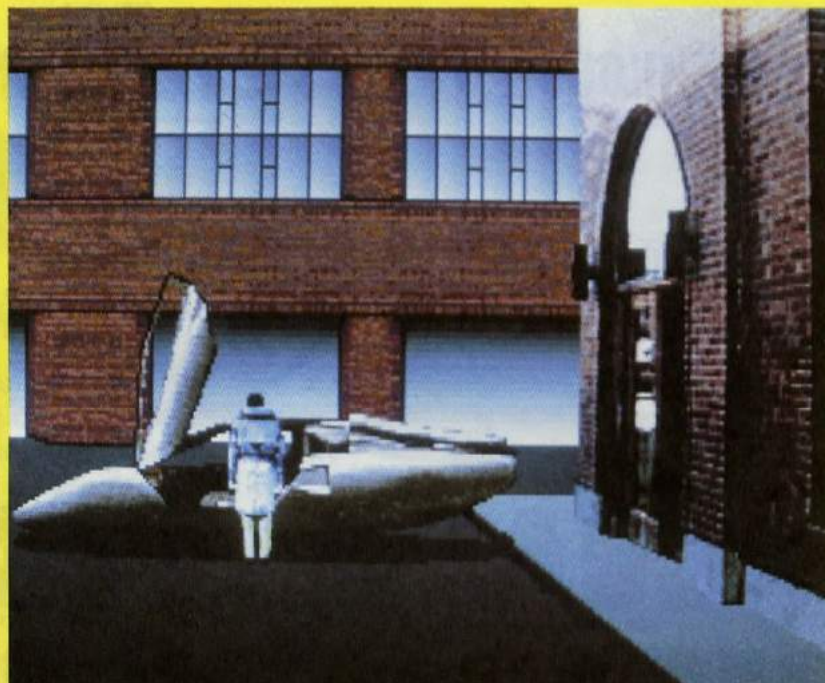
To je však iba začiatok. Ak pôjdu hry dobre na odbyt, čoskoro sa stretne s ďalšími hrami, napríklad R-TYPE...

Takže hracie konzoly a hry na kartridžoch už dobývajú aj náš trh. Uvidíme, do akej miery úspešne. Hrací automat od firmy SEGA však má všetky predpoklady na úspech. Najdôležitejšia je jeho nízka cena a skutočnosť, že preň existujú iba kvalitné hry vo výbornom prevedení. Výhodou je aj to, že na SEGA MASTER už existuje veľké množstvo hier.

- yves -



ACCES



Takto vyzerá zvonka vozidlo 'speeder', ktoré má Tex k dispozícii.

MEAN STREETS

Nad mestom sa vznáša hustá hmla. Je streda, neskoro v noci. V predpovedi počasia práve hlásia, že najbližších päť dní bude veľmi teplo. Budú to dni, ktoré riadne pohnú ortuľou teplomerov.

Kanceláriu mám ešte otvorenú, avšak moje telo a mozog ma v jednom kuse presviedčajú, aby som ju na niekoľko dní zavrel. Medzi dverami sa znenazdajky objavila neznáma postava. Silueta prezrádza, že to určite nie je muž. Moje oči spozorneli. Prichádzajúca dáma je dlhovláska, ktorá má vlasy nad čelom zopnuté sponkou. Naše pohľady sa stretli. Jej oči boli zrejme kedysi modré, avšak teraz mali zvláštny lesk. Vyzerali tvrdo a nebezpečne. Ak vôbec môže byť niekedy žena v ťažkostiach, potom táto celkom určite je, pomyslel som si.

"Ste Tex Murphy?", opýtala sa.

"To som ja, pani ...?", odpovedal som.



A takto vyzerá 'speeder' zvnútra.

"Linsky, Sylvia Linsky." Jej oči skúmavo prechádzali z predmetu na predmet.

"Toto je môj otec. Ja chcem, aby ste vypátrali príčinu jeho smrti."

"Bola ste už na polícii?"

"Áno, samozrejme, rozprávala

som sa s nimi. Detektív Clements si myslí, že otecko spáchal samovraždu. To ale nebola samovražda! Otecko by sa nikdy nedokázal zmárniť. Urobil to vrah, viem že to bol vrah."

Pery jej zvlhli a brada sa jej nepratrne roztriasla.

"Prečo ste vyhľadali práve mňa?", spýtal som sa.

"Detektív Clements mi povedal, že ak mám dosť peňazí a chcem ich rozhadzovať, tak že Vy ste jeden z tých, u ktorých ich môžem mŕňať."

"Dobre, pani Linsky. Skôr, než začnem pátrať, informujte ma o podrobnostiach smrti vášho otca. Potom sa rozhodnem, či to zoberiem."

Pani Linsky začala rozprávať jej príbeh. Môj otec bol pätnásť rokov profesorom neuropsychológie na univerzite v San Francisku. Pred ôsmymi mesiacmi si vybral na univerzite voľno na samostatnú konzultačnú prácu. Uzavrel s niekým zmluvu, avšak keď som sa ho spytovala na podrobnosti, vždy ma odbil s tým, že nesmie nikomu nič povedať. Pred tromi dňami som prišla v noci k nemu domov. Bol úplne nepríčetný a pil. Na žiadne moje otázky nechcel odpovedať. Veľmi som sa o neho bála, pretože nikdy predtým nepil. Túto nedeľu ráno mi volali zo sanfranciskej polície. Hovorili mi, že môj otec skočil do zálivu z mosta Golden Gate. Potrebovali niekoho, kto by prišiel a identifikoval telo. Hovorili, že majú svedka, ktorý videl otca, ako skočil do vody. Jeho auto sa našlo na moste. Musel som ju prerušiť:

"Polícia je zvyčajne úspešná v

takýchto prípadoch a zdá sa, že má pravdu. Prečo mi potom tvrdíte, že..."

"Môj otec nespáchal samovraždu!"

"Bol iba vo veľkom nebezpečenstve. A keby aj chcel skončiť so životom, určite by neskákal do zálivu."

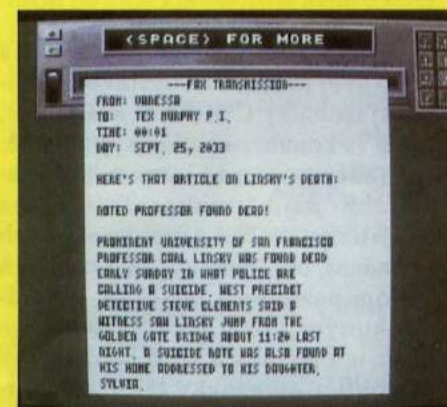
"Prečo nie?"

"Ako dieťa sa skoro utopil pri kúpaní v zálive. Od toho času má z vody veľký strach. Nielenže sa nikdy nechcel kúpať, ale odmietal chodiť aj na pikniky k vode."

"To je však iba jeden z viacerých dôkazov. Na jeho stole som našla tento FAX", hovorí Sylvia a podáva mi akýsi papier. Stojí v ňom:

Profesor, s tými chlapmi ste mal pravdu. Stále sa zahrávajú. Pozor na vaše kroky.

S.F.



Speeder je vybavený faxom, po ktorom Tex dostáva správy od sekretárky.

"Ukázala ste to Clementsovi?"

"Áno, ale on si nemyslí, že by to bolo dôležité." Pani Linsky vsunula ruku do svojej tašky a vytiahla 10000 dolárov.

"Môžete si ich prepočítať. Sú to moje celoživotné úspory."

"O.K., beriem to."

Pani Linski mi podala svoju studenú ruku a pomalým krokom odišla z kancelárie. Môj šiesty zmysel mi hovoril, že niečo nie je v tomto prípade v poriadku. Začal som hneď písať odkaz mojej sekretárke. "Zožeňte mi všetky informácie o človeku menom Dr. Carl Linsky."

Na tomto mieste sa začína hra. Mean Streets je takou veľmi zaujímavou kombinovanou hrou. Dej sa odohráva v roku 2033 v meste San Francisco. Cieľom hry je rozlúštiť zá-



Videotelefón je ďalší užitočný pomocník detektíva.

hadu smrti Sylvinho otca, profesora Dr. Carla Linského. Je treba zistiť, prečo musel profesor Linsky zomrieť a kto za tým stojí.

Prvé, čo nás v hre zaujme, je lietajúce auto, ktoré máme k dispozícii. Toto vozidlo sa volá "speeder" a je to vskutku užitočné, ľahko ovládateľné

približovadlo s ručným, alebo automatickým ovládaním.

Časť hry sa odohráva vo vozidle "speeder". Máme tu k dispozícii videotelefón, ktorým môžeme kedykoľvek zavolať svoju sekretárku Vanessa (stlačiť kláves "v"), alebo svoju informátorku čínskeho pôvodu Lee Chin (stlačiť kláves "l"). Rozdiel medzi nimi je najmä v tom, že číňanke je treba za informácie dobre zaplatiť, zatiaľ čo Vanessa pracuje ochotne za svoj plat. Vozidlo slúži na to, aby nás vo veľmi krátkom čase previezlo na potrebné miesto. Adresy sa udávajú do palubného počítača ako štvormiestny číselný kód (stlačiť 2x kláves "n"). Na začiatku nám manuál k hre ponúka týchto päť adries:

1. CARL LINSKY - mŕtvy profesor (4663)

2. SYLVIA LINSKY - jeho dcéra, ktorá Ťa platí (4421)

3. JOHN RICHARDS - ohľadávač mŕtvol (4670)

4. DELORES LIGHTBODY - profesorova snúbenica (4920)

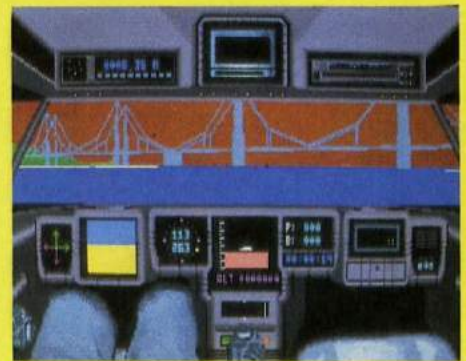
5. STEVE CLEMENTS - policajný vyšetrovateľ (4680)

Keď sa dostaneme k určitej osobe, máme možnosť klásť otázky.

Tieto otázky sa môžu týkať buď niektorej inej osoby, alebo nejakého predmetu, či veci. Pýtajte sa preto ľudí na tieto veci:

MTC CORP
GIDEON ENTERPRISES
OVERLORD
PASSCARD
PASSWORD
NEXUS
LAW AND ORDER
INSURANCE

Vozidlu "speeder" však nemusíme dávať cieľové adresy iba vo forme štvormiestnych kódov, ale aj v tvare súradnicovom. V tomto tvare sa zadávajú miesta, ktoré sú v hre nazývané



San Francisco spája s najbližším ostrovom most Golden Gate. Pod mostom sa nachádza záliv, v ktorom sa našlo mŕtve telo profesora.

"bounty hunting". Tieto miesta nemajú adresy a nepanuje tu nijaký zákon. Čaká nás tu tvrdá prestrelka, avšak máme šancu získať ďalšie peniaze a zásoby munície, ktoré sa nám počas hry rýchlo míňajú.

Súradnice miest "Bounty Hunting":

X-súradnica	Y-súradnica
-1286093	-137280
-893393	-422400
-1364633	487424
-2287478	1362240
-1148648	834240
78539	-580800
657772	-538560

Vyšetrovanie je treba viesť šikovne, teda tak, aby sme sa čo najrýchlejšie dostali k cieľu. Z každej osoby sa snažíme vypáčiť čo najviac informácií. Keď sa nám niekto bude zdať málo zhorčivý, môžeme sa ho pokúsiť podplatiť, alebo fyzicky napadnúť.

MEAN STREETS je hra typu adventure, avšak obsahuje mnoho prvkov akčných hier. Má vynikajúcu grafiku a perfektné digitalizované zvuky, preto je u mnohých hráčov počítačových hier veľmi obľúbená.

- yves -



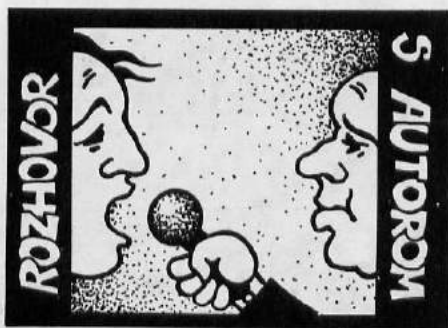
V tomto menu sa nachádzajú číselné kódy, ktoré predstavujú adresy. Po zadaní tohto kódu nás autopilot speedera dovezie na dané miesto.

AMIGA
ATARI ST
COMMODORE 64

GRAFIKA 83%
HRATEĽNOSŤ 86%

CELKOVÝ DOJEM 86%

ZVUK 89%
NÁPAD 87%



MILAN BLAŽÍČEK

toho nakoniec upustil.

• **Čo ťa viac baví, hry alebo programovanie?**

- Samozrejme programovanie mám najradšej, ale rád sa aj zahrám. Najradšej mám bitky ako Renegade, Exploding Fist, Lut. karate, Kiak boxing, Budokan, Full kontakt a pod. Najväčšou bombou je však hra Street Hassle.

• **Kto ťa naučil programovať? Dokázal si sa sám učiť z literatúry, alebo ti niekto pomáhal? Máš nejaký programátorský vzor?**

- Keď som sa prvý raz rozhodol, že niečo naprogramujem, chytil som do rúk príručku Basicu Spectra a začal som ju čítať. Po prvých piatich stranách som bol na tom tak psychicky zle, že aj keď som depešák, musel som si na ukludnenie pustiť Napalm Death. Týmto som s príručkami navždy skoncoval. Programovať ma vlastne naučil kamarát Johnny Deák, ktorému za všetko ďakujem. Čo sa týka programátorských vzorov, je ich spústa. Slávny Pete Cooke, Rafaele Cecco, alebo Don Priestley.

• **Ako dlho ti trvalo, kým si zvládol strojový kód mikroprocesora Z 80?**

- Zvládnuť strojový kód? No tak naučíš sa tabuľku inštrukcií a vedieť

čo každá robí mi trvalo pár minút, ale to nie je všetko! Dôležitá je logika programovania, ktorá ja zrovnateľná s Basicom, takže neboli žiadne problémy. Najväčším problémom je vytváranie rýchlych a úsporných rutín, čo je otázkou dlhodobých skúseností. Na otázku za ako dlho som strojový kód zvládol nemôžem jednoznačne odpovedať. Veľa vecí som preskočil a vynechal. Môžem len povedať, že som ho teoreticky zvládol za krátku dobu a postupom času len naberám rôzne dôležité poznatky, ktorých nikdy nieje dosť.

• **Ktorá bola tvoja prvá hra?**

- Na moju prvú hru si nespomínam, bolo to dávno. Moje prvé programy boli samozrejme v Basicu. Boli to konverzačky: SHAOLIN, BRUCE LEE, 1944 alebo MANIAC MANSION. Dodnes som ich však nedal do obehu. Len pár som dal prejsť, niektorým kamošom. Neskôr som naprogramoval niekoľko grafických hier. Najlepšie z nich boli TALIZMAN a KUNG FU. Obidve hry na to, že boli v Basicu, boli dostatočne rýchle a hrateľné. Ale ani tieto som nerozšíril. Mojou prvou známou hrou však zrejme je NOTORIK, ktorý je písaný v strojovom kóde.

• **Kde si čerpal námet pre Notorika?**

- Nápad som dostal po desiatom pive v Dúbravskej reštaurácii Zlatá Lipa. (Nemyslíte si, že som Notorik).

• **Teraz prichádza na trh tvoja nová hra OCTOPUSSY. Táto hra svojím dejom neobsahuje celý film. Plánuješ naprogramovať pokračovanie tejto hry?**

- Áno plánujem naprogramovať Octopussy 2, ale už iným systémom ako prvú časť. Bude to hra typu Graphie Adventure, ktoré sú známe z Amigy a PC. Grafiku bude opäť kresliť Marek Forray.

• **Počul som, že plánuješ naprogramovať grafickú adventúru Indiana Jones I. Čo je na tom pravdy?**

- Je to pravda. Plánujem ju naprogramovať už dlhšiu dobu, ale pre nedostatok voľného času som nemal možnosť sa do nej pustiť. Tak isto mám aj rozrobenú hru Indiana Jones I - Action Game. Pre spracovanie filmu Indiana Jones and Vaiters of the Lost Ark som sa rozhodol preto, lebo dodnes nebola prevedená na žiadnom počítači, samozrejme okrem Fukovej konverzačky.

(dokončenie v budúcom čísle)

• **Kde a kedy si sa narodil?**

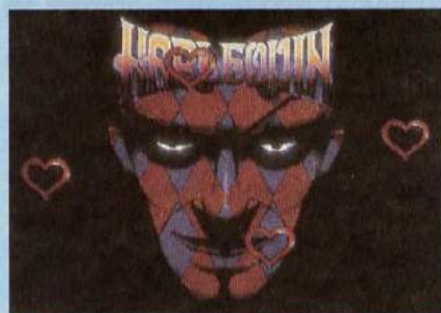
- Narodil som sa 25. októbra 1973 v Bratislave. Už ako malý jogurt som tušil, že zo mňa vyrastie programátor.

• **Akého typu bol tvoj prvý počítač?**

- Môj prvý vlastný počítač bol Sinclair ZX Spectrum 48 kb plus, ktorý som dostal ako 13-ročný a nemal som s ním žiadne problémy až na jeden: Patril totiž aj môjmu bratovi, s ktorým som sa oň neustále hádal. Dôsledky boli katastrofálne: 3-krát menená membrána, rozbitý zdroj, odpálená ULA. Ale to neboli žiadne problémy, oproti tomu, keď nás prišiel navštíviť náš veľmi dobrý priateľ Jozef Grázel. (Avangardný umec). Pri obhliadke nášho okna zakopol o šnúru zdroja tak silno, že brat zaujatý hrou Renegade, si ani nestačil všimnúť, že mu malá čierna skrinka s klávesami zmizla spod rúk a vyletela von oknom. Následok bol hrôzostrašný (zlomený plošný spoj), a to chcem ešte pripomenúť, že Jozef bol tak svedomitý, že chcel skočiť za počítačom. Po päť minútovom presviedčaní, že bývame na desiatom poschodí od

AMIGA

1. ANOTHER WORLD	*
(Delphine)	
2. TURRICAN 2	*
(Rainbow Arts)	
3. SECRET OF MONKEY ISL.	↗
(Lucasfilm)	
4. FIRST SAMURAI	↘
(Vivid Image)	
5. SHADOW OF THE BEAST 2	↘
(Psygnosis)	
6. LAST NINJA 3	↗
(System 3)	
7. ELVIRA	↘
(Accolade)	
8. FIGHTER BOMBER	↗
(Activision)	
9. MEGA-LO-MANIA	↘
(Electronic Arts)	
10. SIM CITY	↘
(Infogrames)	



ATARI XE, XL

1. DRACONUS	↗
(Cognito)	
2. SPELLBOUND	*
(Mastertronic)	
3. MISJA	
(Avalon)	
4. FRED	↘
(Fred)	
5. MERCENARY	*
(Novagen)	
6. INT. KARATE 2	*
(System 3)	
7. ROBBO	↘
(Avalon)	
8. TOMAHAWK	↗
(Digital Integration)	
9. TAPPER	↘
(U.S. Gold)	
10. ACE OF ACES	↘
(Accolade)	



SPECTRUM

1. MYTH	
(System 3)	
2. GOLDEN AXE	*
(Virgin)	
3. R-TYPE	↗
(Electric Dreams)	
4. TURTLES	↘
(Mirrorsoft)	
5. MIDNIGHT RESISTANCE	↘
(Ocean)	
6. TETRIS 2	↗
(Ultrasoft)	
7. DIZZY 4	↘
(Code Masters)	
8. KLAX	↘
(Domark)	
9. FIGHTER BOMBER	*
(Activision)	
10. TURRICAN 2	*
(Rainbow Arts)	

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

COMMODORE 64

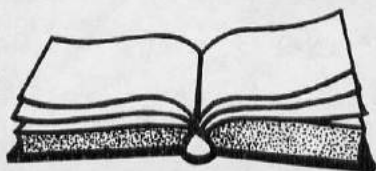
1. LEMMINGS	↗
(Psygnosis)	
2. R-TYPE	↗
(Electric Dreams)	
3. DRAGON BREED	↗
(Activision)	
4. FIGHTER BOMBER	↘
(Activision)	
5. MANIAC MANSION	↘
(Lucasfilm)	
6. DEFENDER OF THE CR.	↘
(Cinemaware)	
7. RICK DANGEROUS 2	↗
(Core Design)	
8. ZAK MC KRACKEN	*
(Lucasfilm)	
9. ENDURO RACER	*
(Activision)	
10. LAST NINJA 3	*
(System 3)	



ATARI ST

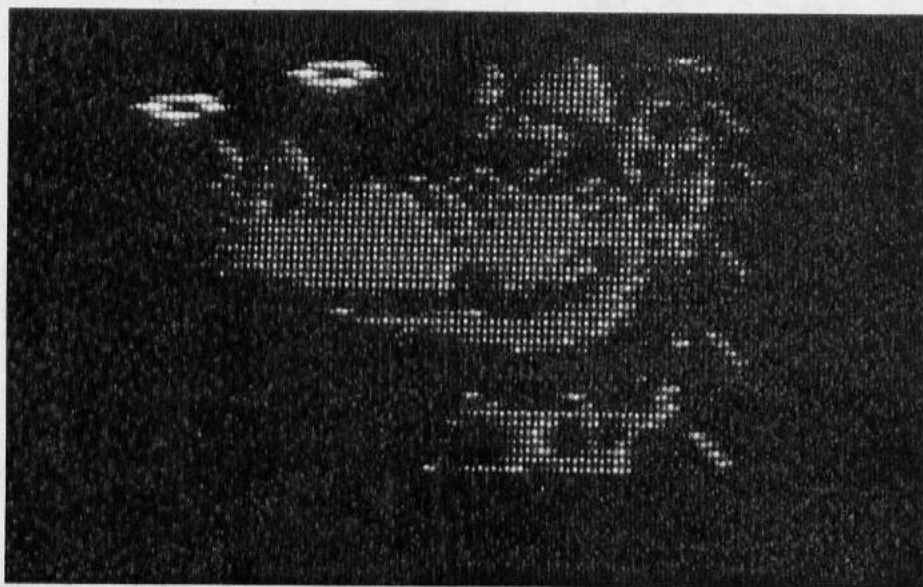
1. TURRICAN 2	↗
(Psygnosis)	
2. PRINCE OF PERSIA	↗
(Broderbund)	
3. SIM CITY	↗
(Infogrames)	
4. LEMMINGS	↘
(Psygnosis)	
5. GOLDEN AXE	↘
(Virgin)	
6. MEGA-LO-MANIA	
(Electronic Arts)	
7. POWERMONGER	↗
(Electronic Arts)	
8. SHADOW OF THE BEAST 2	*
(Psygnosis)	
9. ANOTHER WORLD	*
(Delphine)	
10. LAST NINJA 3	*
(System 3)	

NÁVOD KU HRE



DRAGONSKULLE

Salvatore Scalzo



Pri plavbe zaoceánskym parníkom smerujúcim z Európy do Ameriky sa zrazu strhne strašná morská víchrica. Vlny sa s parníkom hrajú akoby to bol malý kúsok dreva. A tak po hodine vzdorovania more vyhralo a loď aj s posádkou sa potopila... To je posledné načo sa rozepamätávaš potom, ako si otvoril oči a zisťuješ, že sa ti nič nestalo a pod tebou je pevná zem. Po krátkom čase zisťuješ, že si pravdepodobne na ostrove. Pri prieskume pláže nachádzaš len trosky lode, ale žiadnych ľudí, ani ich mŕtve telá. Zmieruješ sa s tým, že si sa pravdepodobne zachránil jediný a chceš podniknúť prieskum kraja, v ktorom sa nachádzaš. Bráni ti v tom ale strach zo zvláštnych zvukov, ktoré k tebe doliehajú hlavne v noci. Najhoršie na celej situácii je, že nevieš ani približne o aký ostrov, alebo

kontinent ide. A tak po niekoľkých dňoch ako sa ti minuli zásoby, ktoré si našiel v troskách lode, ti nezostáva nič iné ako ísť preskúmať pevninu, ktorá ti zachránila život. A to aj napriek zvukom, ktoré ti naháňajú strach.

Aby si mohol vôbec opustiť pobrežie, z ktorého jediná cesta vedie do uzavretej jaskyne musíš ísť najprv k hviezde, ktorá je označená na mape vľavo. Teraz môžeš vstúpiť do jaskyne. V jaskyni sa nachádza lopata, ktorú treba odstreliť. Treba ju však odstreliť rýchlo, lebo ju inak strážcovia zakryjú. Po návrate na pobrežie je treba ísť k pozícii "x" (medzi hviezdou a kameňom). Odtiaľ pôjdeš k skale a začneš kopať. Kopať budeš do vtedy, kým nenájdeš schovaný plášť. S týmto plášťom môžeš bez toho, aby sa ti niečo stalo

prechádzať lávové jaskyne. Ochranný účinok plášťa si však musíš obnovovať. A to v miestnosti pre energiu (pozri mapu). Ochranný účinok si obnovíš tak, že na seba necháš dopadnúť blikajúcu kvapku. V žiadnom prípade však nie čiernu, alebo červenú. Život navyše môžeš získať tak, že rozkopeš hrobku (na mape označenú číslom 8), alebo získaním 10 000 bodov. Hrobky označené číslom 7 by si nemal rozkopávať, pretože sú to pasce. Cez draka prejdeš len vtedy, keď ho 10-krát zostrelíš. Pri moste, ktorý je strážený lebkou, musíš protivníka, stojaceho na druhom brehu rieky, po prvom drakovi zostreliť 10-krát, po druhom 15-krát a po treťom 20-krát.

Keď úspešne zdoláš aj štvrtého, posledného draka, zisťuješ, že sa nachádzaš na ostrove, lebo si prišiel na jeho druhú stranu. Tu ti už zostáva len zostreliť lebku a to piatimi strelami a tým je cieľ dosiahnutý.

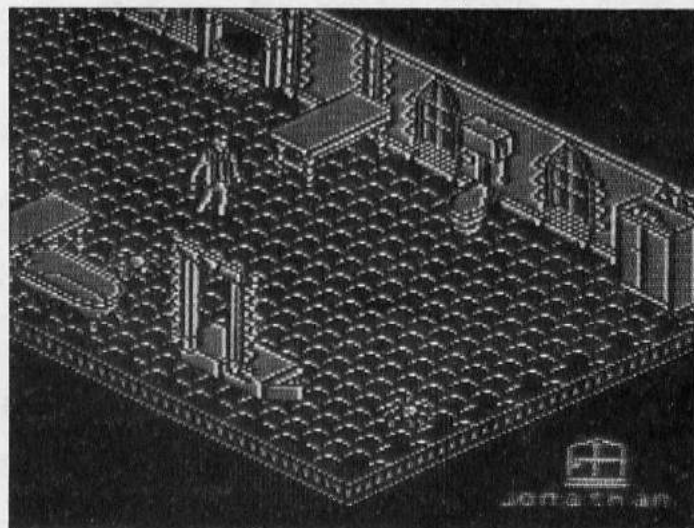
Na druhej strane ostrova, kam si sa práve dostal, vidíš na mori v diaľke loď. Podarí sa ti zapáliť oheň, ktorý si na lodi všimnú a prídu ňa zachrániť.

**Príjemnú zábavu pri hre ti želá
IMAGE**

COMMODORE 64

V starom zámku stojacom na pahorku, pod ktorým ležalo mesto, ktoré už od dávnych čias nepoznalo pokoj, býval gróf menom DRAKULA. Tento gróf sa v noci premieňal na vampíra a chodil do mesta, kde si vybral svoje obete, ktoré potom krvilačne zabíjal. Mizli väčšinou mladé dievčatá, ktoré potom už nikto nikdy nevidel. Obyvatelia mesta sa tak strašne báli, že aj keď vedeli, že gróf DRAKULA je vampír, nikto z mesta sa neodvážil vstúpiť na jeho územia, aby proti nemu niečo podnikol. Hrad chátral, no predsa sa vždy večer v ňom svietilo. Tento obraz naháňal vždy ľuďom z mesta strach. Povrávalo sa, že tam gróf zabíja svoje obete. Mesto bolo bezradné, preto poprosilo muža menom VAN HELSING, ktorý už mal skúsenosti s vampírmí a inými nadprirodzenými bytosťami, o pomoc. A tak sa o určitý čas v meste stretli Van Helsing, Jonathan a Lucy, ktorá mala poslúžiť ako návnada pre vampíra, aby ho mohli Jonathan a Van Helsing zabiť. Všetci traja sa dohodli, že keď vampíra zabijú, jeho telo zakopú za múrmi cintorína, aby už bol navždy od neho pokoj. Spoločne plánovali akciu, ktorej dali názov NOSFERATU.

Potom Lucy napísala grófovi Drakulovi list, že sa s ním chce stretnúť v súrnej záležitosti. Gróf dovolil, aby k nemu prišla. Po príchode mal Jonathan nenápadne preskúmať zámok, a tak keby akcia na vampíra Van Helsingovi nevyšla, mal zostať v zámku ako pozorovateľ, ktorý by zistil grófove zvyky. Zatiaľ, kým Jonathan skúmal miestnosti zámku a Lucy zabávala grófa, mal podľa dohody Van Helsing pomocou dreveného kola zabiť vampíra. Plán sa však nepodaril. Jonathan zostal uväznený v zámku. Van Helsing a Lucy sa ho pokúšali oslobodiť, no okná boli veľmi vysoko a tak nezostala žiadna nádej ...



Alebo predsa len áno? To však záleží na tebe, či si odvážny a podujmeš sa Jonathana vyslobodiť a pomôcť Van Helsingovi a Lucy zlikvidovať vampíra. Nie je to ale také jednoduché, lebo po zámku behá množstvo nepriateľov v podobe vlkov, jedovatých pavúkov, potkanov a krvilačných netopierov. Po zotmení sa po zámku prechádza aj sám vampír. Jonathan sa pohybuje v trojrozmernom

priestore, ktorý je celkom dobre spracovaný. V pravej dolnej časti obrazovky vidíš okno, v ktorom je buď mesiac, alebo slnko. Pomocou tohto okna určuješ či vonku nastala noc, alebo deň. Stratenu energiu si môžeš doplniť tak, že nájdeš jedlo, alebo vypiješ oživujúci nápoj.

NOSFERATU!

MACMILLAN

Záleží len od teba, či oslobodíš mesto od vampíra. A ešte pár rád pre odvážnych hráčov:

- **Nikdy nepi z fľašky víno, lebo Jonathan nie je Slovak, znesie málo a boli by s ním zbytočné starosti.**

- **Dotyk vampíra je smrteľný.**

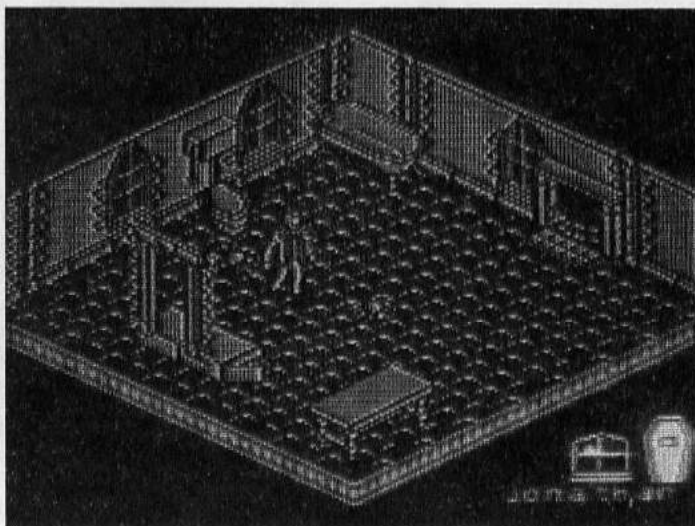
- **Keď Lucy zomrie nemáš šancu na úspech, lebo len ona môže vampíra vylákať z izby, kde je v bezpečí.**

- **Drevený kôl potrebný na zabitie vampíra získaš tak, že si ho vykrešeš z kresla pomocou sekery.**

- **Dôkladne preskúmaj všetky izby, pretože niektoré predmety sú veľmi dobre ukryté.**

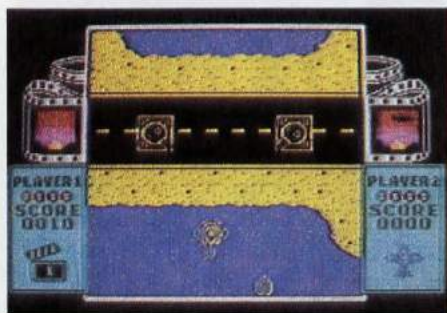
Príjemnú zábavu pri hre ti praje Image.

COMMODORE 64
SPECTRUM





CODE MASTERS



Autormi hry SKY HIGH STUNTHMAN (ďalej S. H. S.) sú britskí programátori B. ZAVARONI a A. WILLIAMSON. S. H. S. je bežnou strieľačkou, avšak autori sa snažili spestriť dej niektorými novými myšlienkami.

V strieľačke S. H. S. je hráč v úlohe pilota helikoptéry. V strede obrazovky sa nachádza okno, ktoré zobrazuje dej. Toto okno má byť podľa všetkého premietacím plátnom - podobne ako v kine. Vedľa zobrazovacieho okna vidíme stočený farebný film. Z toho som usúdil, že naša misia v helikoptére sa akože filmuje, pretože režisér potrebuje takéto zábery do nového akčného filmu. Som však trochu v rozpakoch, čo si mám o tomto nápadе myslieť. Možno by som mal autora za tento originálny nápad pochváliť, ale neurobím to z dôvodov, ktoré hneď uvediem.

V prvom rade by sme sa mali pozrieť, či nám ono filmovanie niečo prinesie z herného hľadiska. Odpoveď je nič. Jediné, čo môžeme z filmovania počas hry vidieť, sú klapka s rozkazom na spustenie kamery pred začiatkom akcie a rozkaz na zastavenie filmovania v okamihu, keď nás zabijú. K tomu hádam možno pripočítať pocit, že pracujeme pre film. Ak by niekto čakal, že náš let,

SKY HIGH STUNTMAN

ktorý filmári zaznamenajú, bude môcť neskôr vidieť, prípadne aspoň časť, v ktorej niečo odstrelíme, bude asi sklamaný. Hra nič takého neumožňuje. Pre svoje záporné stanovisko k tomuto efektu mám ešte jeden dôvod. Okno, v ktorom sa celý príbeh odohráva, je nutne oveľa menšie, ako by mohlo byť, keby bolo cez celú obrazovku. Mám pocit, že autori to s veľkosťou okna prehnali, pretože je až príliš malé. S tým súvisia aj pomerne malé možnosti na manévrovanie.

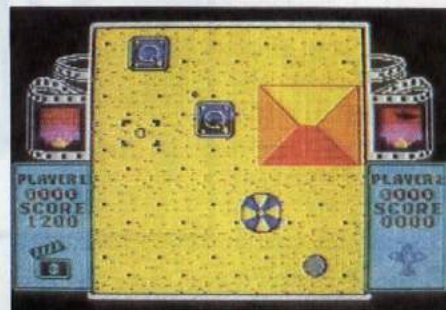


S. H. S. má však aj niektoré veľmi pozitívne vlastnosti. Za najcennejšie považujem napríklad to, že v každom leveli bojujeme na niečom inom. Celú hru som síce zatiaľ neprešiel, ale celkom určite viem, že okrem vrtuľníka tam je ešte vzducholode' a stíhačka. Za obzvlášť zaujímavý považujem najmä let na vzducholodi (2. level). V tomto prípade nemôžeme ovládať pohyb vzducholode, ale iba kurzor, ktorý určuje cieľ strelby. Keďže vzducholode' je citlivá na rôzne pohyby vetra, dá nám niekedy dosť námahy, aby sme ju ochránili pred útokmi nepriateľa.

S. H. S. je určená buď pre jedného, alebo dvoch hráčov. V súčasnosti býva dobrým zvykom, že v režime "dvaja hráči" hra umožní hrať obom hráčom súčasne. V S. H. S. táto možnosť nie je. Druhý hráč začne hrať od momentu, keď prvý hráč prišiel o život, takže ide iba o obyčajné striedanie sa pri

klávesnici, alebo pri joysticku.

Po grafickej stránke je S. H. S. zhruba na priemernej úrovni. Niektoré objekty sú celkom vydatené, niektoré nie. Autori síce



použili farebnú grafiku, avšak krajina je kreslená hrubozrnnou technikou, čo hre určite na kráse nepridalo. So zvukovými efektami a s hrateľnosťou je to však celkom dobré, takže si myslím, že aj napriek uvedeným nedostatkom sa s touto hrou bude dať celkom dobre zabaviť.

CODE MASTERS v poslednom období dokončili množstvo veľmi zaujímavých hier s kvalitnou farebnou grafikou a dobrou hrateľnosťou. Momentálne sú najaktívnejšou firmou, ktorá produkuje hry pre ZX Spectrum.

- yves -

DIDAKTIK SPECTRUM





Hru MIAMI CHASE naprogramoval v r. 1991 anglický programátor ANDREW RICHARDS. Hudbu skomponoval ALLISTER BRIMBLE. Táto dvojica si dala názov TEAM 7 a hru MIAMI

Počas hry sedíme v policajnom aute. Pohľad na auto a na mesto je urobený zhora, z vtáčej perspektívy. Podobne boli naprogramované aj hry PARIS-DAKAR, SUPER CARS atď. Treba povedať, že boli úspešné. Ich úspešnosť spočívala vo veľmi dobrej hrateľnosti. Bohužiaľ, v prípade MIAMI CHASE mi bolo od

začiatku jasné, že aj keď pôvodná myšlienka bola dobrá, z hľadiska hrateľnosti je oveľa hor-



patriace zločincom sú červené a vozy patriace policajtom sú modré. Keď zničíme červené auto, body sa budú pripočítavať k celkovému skóre, ale keď zničíme modré auto, body sa budú zase odpočítavať. Okrem toho dostávame body aj za čas, ktorý sme v službe. Z týchto skutočností vyplýva aj celková stratégia, o ktorú by sa mal hráč snažiť: jazdiť čo najopatrnejšie, vyhýbať sa zrážkam, ničiť iba červené autá.

Čo k tomu dodať na záver? Grafika, zvuky a idea sú skutočne veľmi dobre premyslené. Horšie je to s hrateľnosťou a obtiažnosťou, pretože MIAMI CHASE je až príliš náročná hra.

- yves -

CODE MASTERS

CHASE predali firme CODE MASTERS aj s právami na distribúciu.

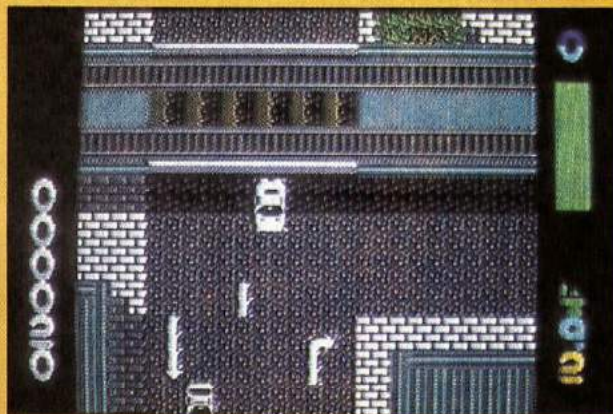
MIAMI CHASE je vcelku jednoducho riešená hra bez dohrávkov, takže sa do počítača vojde celá na jedenkrát. Ovláda sa buď joystickom, alebo klávesami, ktoré si nadefinujeme.

Hráč je tentokrát v úlohe policajta, ktorý je členom motorizovanej hliadky. Dej hry sa odohráva v americkom meste Miami. Tým, ktorú majú možnosť sledovať rakúsku, nemeckú, alebo inú západnú televíziu, určite vedia, aká je práca takejto motorizovanej hliadky, napríklad zo seriálu MIAMI VICE, v ktorom hral hlavnú úlohu slávny Don Johnson. V prvom rade to chce mať rýchle a silné auto. Zločinci sú však väčšinou profesionáli a šoférovať vedia veľmi dobre. Preto iba so samotnou rýchlosťou zrejme nevystačíme, takže do nášho silného auta potrebujeme aj zdatného šoféra. To však ešte stále nie je dostatočné. V Amerike dostať revolvery aj v novinovom stánku, preto si aj my musíme so sebou zobrať účinné strelné zbrane. Inak by sme proti zločincom z amerického podsvetia nemali ani najmenšiu šancu.

šia, ako spomínané hry. Chvilku som skúmal prečo je to tak. Jednoznačne mi vychádza, že je to pre príliš veľkú rýchlosť a príliš veľkú citlivosť na ovládanie. Jazda po uliciach Miami mi v tejto hre pripadá takmer sebevražedná. V zákrutách je naše auto odstredivou silou vytláčané mimo jazdný pruh, takže máme veľké problémy s jeho vyrovnávaním. Aj pri veľkom úsilí sa zrejme nebudeme môcť vyhnúť občasným zrážkam. Keď k tomu pripočítame fakt, že po každej havárii či zrážke s iným automobíлом nám citeľne ubúda energia, ľahko si spočítame, že to autori s obtiažnosťou hry trochu prehnali.

Na ovládanie hry je určených 6 kláves, z toho štyri umožňujú pohyb v príslušnom smere, "FIRE" spôsobí streľbu smerom dopredu a "RADAR" ukáže mapu mestskej štvrte spolu s označením, kde sa nachádzame my a kde autá so zločincami.

Keď sa bližšie pozrieme na premávku, všimneme si, že vozy



DIDAKTIK SPECTRUM





RICOH LP 1200 PCL5 LASER PRINTER

RICOH LTD.

Medzi nesporne najdôležitejšie počítačové periférie patria tlačiarne. Výberu tlačiarne treba venovať mimoriadnu pozornosť. Náš výber je však limitovaný zhora (sumou peňazí, ktorú sme ochotní za tlačiareň dať). Lacné tlačiarne však poskytujú minimálny komfort a ak chceme mať doma poriadnu tlačiareň, nezostáva nám nič iné, iba siahnuť do vrečka omnoho hlbšie.

Súčasnú tlačiarne sa delia na dve základné skupiny: ihličkové a laserové. Ihličkové tlačiarne sú oveľa lacnejšie, avšak majú dve veľké nevýhody. Prvou z nich je relatívne veľká hlučnosť, ktorá býva u niektorých typov veľmi nepríjemná (prípadne zvuk cirkulárky). Druhou vážnou nevýhodou je pomerne malá životnosť farbiacich pásov. Keď tlačíme napríklad 50 strán textu na ihličkovej tlačiarňi, môžeme si byť istí, že jednotlivé strany nebudú vyzerať rovnako, ale že 50-ta strana bude bledšia ako prvá. Laserové tla-

čiarne síce často nevyvíkajú rýchlosťou tlače (najmä tie lacnejšie), avšak kvalita tlače mnohonásobne prevyšuje tlačiarne ihličkové. Ceny laserových tlačiarní sú síce pomerne vysoké (28000 Kčs a viac), avšak som presvedčený, že sa nájdu aj solventní záujemcovia o kvalitnú tlač, ktorým sa oplatí kúpiť aj takúto tlačiareň.

Laserová tlačiareň Ricoh PCL5 je úplnou novinkou na trhu. Vyrába ju firma Ricoh UK Ltd., ktorá je britskou pobočkou veľkého japonského koncernu. Firma Ricoh Japan Ltd. bola založená už v roku 1936. S obrátom 5 miliónov dolárov a 37000 zamestnancami patrí Ricoh k najväčším počítačovým firmám na svete. Počítačovými perifériami a výrobou počítačov sa zaoberá od roku 1971. Od tých čias získala táto firma množstvo ocenení na medzinárodných výstavách. Na trh laserových tlačiarní vstupuje po prvýkrát s tlačiarňou LP 1200 s Flash ROM.

LP1200 má plnú kompatibilitu so

štandardnou tlačiarňou HP LaserJet III od firmy Hewlett-Packard. LP1200 má zabudovaných 2MB RAM, ktoré umožňujú tlač grafiky na celú stranu A4. Výkonný procesor a mechanika umožňujú tlačiť rýchlosťou až 6 strán formátu A4 za minútu. Nový systém fokusácie laseru umožňuje rozlíšenie až 400 dpi (dot per inch - počet bodov na palec). Hotový je aj driver, ktorý umožňuje po pripojení tejto tlačiarne k PC tlačiť v rozlíšení 400 dpi z prostredia MS-Windows 3.0 a 3.1. Zariadenie FLASH ROM slúži na uchovávanie a obnovovanie driverov. Keď vznikne nový driver, potom ho možno veľmi jednoduchým spôsobom vymeniť za starý a funkcie tlačiarne sa zmodernizujú. Preto má LP1200 zabudovaný tzv. IC CARD SLOT, do ktorého sa dá zasunúť programovateľná ROM s novým driverom.

Na porovnanie uvádzam tabuľku niektorých vybraných vlastností súčasných najpoužívanejších tlačiarní:

Vlastnosť	EPSON EPL4100	HP LASERJET III	MANNESMAN TALLY MT904	RICOH LP1200
cena	569L	699L	699L	699L
max. rozlíšenie	300x300	300x300	300x300	400x400
driver Wind.3	-	-	-	má
rýchlosť str/min	6	4	4	6
HP-GL2 vekt.graf.	-	má	má	má
zmena rozlíšenia	má	má	má	má
plná grafika A4	-	-	-	má
flash ROM	-	-	-	má
IC card slot	má	-	-	má
rezid.BITMAP fon.	11	14	14	14
HP-LJ3 emulácia	-	má	má	má
Epson FX emulácia	má	-	má	má
Proprinter emul.	-	-	-	má
Kapacita podnosu	100	70	100	100
Kryt podnosu	má	-	má	má

Z uvedenej tabuľky jednoznačne vyplýva, že z uvedených laserových tlačiarní je práve Ricoh LP1200 najvýhodnejšia. Dokáže emulovať štandardnú HP LJ III a pritom je od nej rýchlejšia a výkonnejšia.

- yves -

POKE DO NIEKTORÝCH STARŠÍCH HIER PRE ZX SPECTRUM A DIDAKTIK



BIONIC COMMANDO: POKE 34690,0	BUBBLER: POKE 57514,12 POKE 52533,0	DEATH CHASE: POKE 26453,0
BLACK HAWK: POKE 34695,103	CANNON BALL: POKE 32857,0 POKE 58294,0	DEATH RACER: POKE 27150,0
BLACK LAMP: POKE 32874,0	CATCH 23: POKE 46813,0 POKE 61635,0	DEFENDER: POKE 30882,255: POKE 37815,255
BLADE ALLEY: POKE 58201,0	CAULDRON: POKE 40060,0 POKE 40061,0	DEFLEKTOR: POKE 34473,8 POKE 41784,0: POKE 42707,201
BLIND ALEY: POKE 25284,0	CAULDRON 2: POKE 52133,0 POKE 52974,0	DEMONS REVENGE: POKE 30699,17
BLUE MAX: POKE 43215,195 POKE 43216,163: POKE 43217,167 POKE 43983,195: POKE 43984,163 POKE 43985,167	CHRONOS: POKE 56904,0	DESOLATOR: POKE 39636,60 POKE 45205,201
BOBBY BEARING: POKE 29688,175 POKE 28094,36	CHUCKIE EGG: POKE 42837,0	DIZZY: POKE 54216,0 POKE 62746,0
BOMB JACK: POKE 49984,0 POKE 49530,n	CHUCKIE EGG 2: POKE 35453,0	DRACONUS: POKE 23797,195 POKE 64215,0
BOMB JACK 2: POKE 25379,0 POKE 36864,50	COBRA: POKE 43647,n POKE 36515,183	DRAGONS LAIR: POKE 32719,0 POKE 51867,0
BOMBERMAN: POKE 33248,0 POKE 34562,0	COMBAT LYNX: POKE 42525-7,0	DUKES OF HAZARD: POKE 44246,0
BOMBSCARE: POKE 56289,0 POKE 57327,0: POKE 56777,0	COMBAT SCHOOL: POKE 37088,0	DUN DARACH: POKE 34999,255
BOOTY: POKE 58294,0	COMMANDO: POKE 50833,0 POKE 51847,0	DUSTIN: POKE 52904,0
BOSCONIAN: POKE 33356,0	COOKIE: POKE 29698,0: POKE 28697,0 POKE 35730,52	DYNAMITE DAN: POKE 52768,0 POKE 57035,0
BOULDER DASH: POKE 30594,1	COP OUT: POKE 35370,0 POKE 40082,0: POKE 40083,0	DYNAMITE DAN 2: POKE 29002,0 POKE 29003,24
BOULDER DASH 2: POKE 31481,0	CRAZY CARS: POKE 29403,0	EARTHLIGHT: POKE 50027,36 POKE 50062,0
BOULDER DASH 3: POKE 26011-3,0 POKE 31007-9,0	CRITICAL MASS: POKE 57107,24 POKE 57108,249	ELEVATOR ACTION: POKE 43134,0
BOUNTY BOB: POKE 56694,0 POKE 42293,0	CROSSWIZE: POKE 33848,0	ELITE: POKE 46848,201
BOUNTY BOB STRIKES BACK: POKE 50955,n	DAN DARE: POKE 36268,175 POKE 45654,104: POKE 23974,168 POKE 47714,201	ENDURO RACER: POKE 43647,0 POKE 43648,0
BRAVESTAR: POKE 51803,24: POKE 51804,0	DAN DARE 2: POKE 23453,237 POKE 23450,212	EQUINOX: POKE 30836,0
BRIDE OF FRANKENSTEIN: POKE 40476,201	DANDY: POKE 40826,120	ESKIMO EDDIE: POKE 24686,24 POKE 34687,76
BRUCE LEE: POKE 51795,0: POKE 51803,0	DEATH WISH 3: POKE 38678,183 POKE 39353,183: POKE 43301,183	EVERYONE'S A WALLY: POKE 58215,182 POKE 58214,201: POKE 58217-9,0
BUBBLE BOBBLE: POKE 43871,52		



BUBBLE DIZZY



Fanúšikovia hier DIZZY si už určite všimli, že hier s názvom DIZZY je veľké množstvo a že sa delia na dve skupiny: Adventúry a akčné. Meno DIZZY sa vo svete preslávilo najmä vynikajúcimi adventúrami. V poslednom čase však prichádza do predaja aj množstvo akčných hier, v ktorých je Dizzy hlavným hrdinom. Keďže často ide o celkom dobré hry, nemôžeme ich ani my v BITE ignorovať, aj keď sa nám adventúry páčia viac.

Medzi horúce novinky z oblasti akčných hier DIZZY patrí aj hra BUBBLE DIZZY. Hneď na začiatku musíme povedať, že je to veľmi dobrá hra, ktorá sa bude väčšine hráčov celkom isto páčiť.

Základom úspechu každej počítačovej hry je nápad. Ak už raz existuje dobrý nápad, zostáva už všetko na schopnostiach programátora, do akej miery a na akej úrovni bude vedieť svoj nápad zrealizovať. V prípade BUBBLE DIZZY bola pôvodná myšlienka skutočne vynikajúca. Posúďte! Dizzy sa raz počas putovania svetom dostal na námornú loď, kde ho zamestnali ako plavčeka. Keď však loď prišla do oblasti, v ktorej žijú

perlorodky, jeden z lodných dôstojníkov zatúžil po jagavých perlách. Dizzymu rozkázal, aby mu išiel nejaké pozbierať. Dizzy to odmietol s tvrdením, že vo vode sú žraloky a chobotnice. Dôstojník však vytiahol šabľu a pohrozil mu, že ak okamžite neskočí do vody, tak ho prepichne. Dizzy nemal na výber. Buď sa dať prepichnúť šabľou, alebo sa dať zožrať žralokom. Nakoniec sa musel rozhodnúť pre žralokov a skočil do vody... V tomto okamihu sa začína dej hry BUBBLE DIZZY.

Dizzy má v tejto hre úlohu zbierať perly a súčasne sa snažiť zostať nažive. Každý dotyk so žralokom, rakom, chobotnicou a podobnými morskými živočíchmi spôsobujú, že Dizzymu ubúda energia. Ako to už v podobných hrách býva, energie nikdy nie je nazvyš.

Bubble Dizzy je jednak zakomponovaný do príťažlivého príbehu, ale má aj špičkové prevedenie. Postup pri hre je nasledovný: Najprv Dizzyho hodia do vody. Keďže je ľahší ako voda, klesne až na samé dno. Každý level je riešený ako priehlbina so skalnatými výčnelkami na okrajoch. Na týchto výčnelkoch sa nachádzajú perlorodky. Perly z nich budú vybraté automaticky, keď sa Dizzy postaví na ich miesto. Najťažšia úloha pre Dizzyho je dostať sa zospodu až hore, na hladinu. Na tento účel sa používajú bubliny. Bublín je vo vode dosť a všetky sa pohybujú smerom nahor. Čím sú bubliny menšie, tým sa

pohybujú rýchlejšie. Na prvý pohľad by sa mohlo zdať, že nemôže existovať nič jednoduchšie, ako vysadnúť na bublinu a odviezť sa až hore. Ale pozor! Keď nasadneme na bublinu, ona za 1 až 2 sekundy praskne. Preto ak nechceme zostať naveky na morskom dne, musíme po chvíľke preskočiť z bubliny na inú bublinu, alebo na skalnatý výčnelok. Inak by sme začali padať dolu na dno. Súčasne nesmieme zabudnúť aj na množstvo rýb, ktoré nám budú chcieť skrziť cestu. Avšak ani pri najväčšej snahe sa nám vždy nepodarí zrážke s podmorským živočíchom zabrániť.

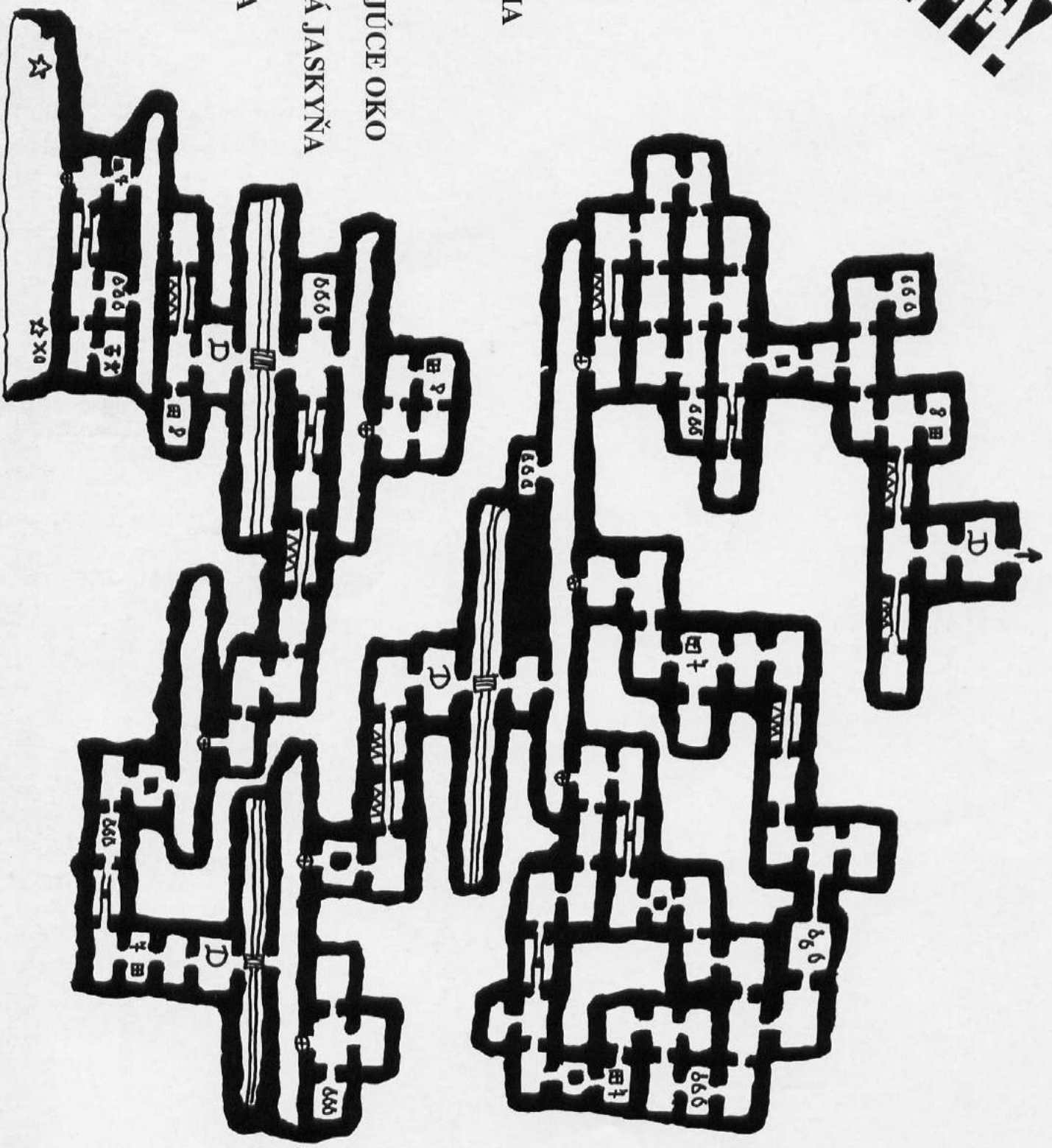
Špičkovú hru Bubble Dizzy každému odporúčam. Má dobrú farebnú grafiku, kvalitné zvuky i hudbu ako pre Spectrum 48k, tak aj pre 128k a mimoriadne dobre riešenú hrateľnosť a ovládanie.

AMIGA
ATARI ST
COMMODORE 64
DIDAKTIK
SPECTRUM



DRAGONSKÝ ULÉH!

- ENERGIA
- DRAK
- SKÁKAJÚCE OKO
- LÁVOVÁ JASKYŇA
- LOPATA
- KABÁT
- PASCA
- ŽIVOT



CRUX

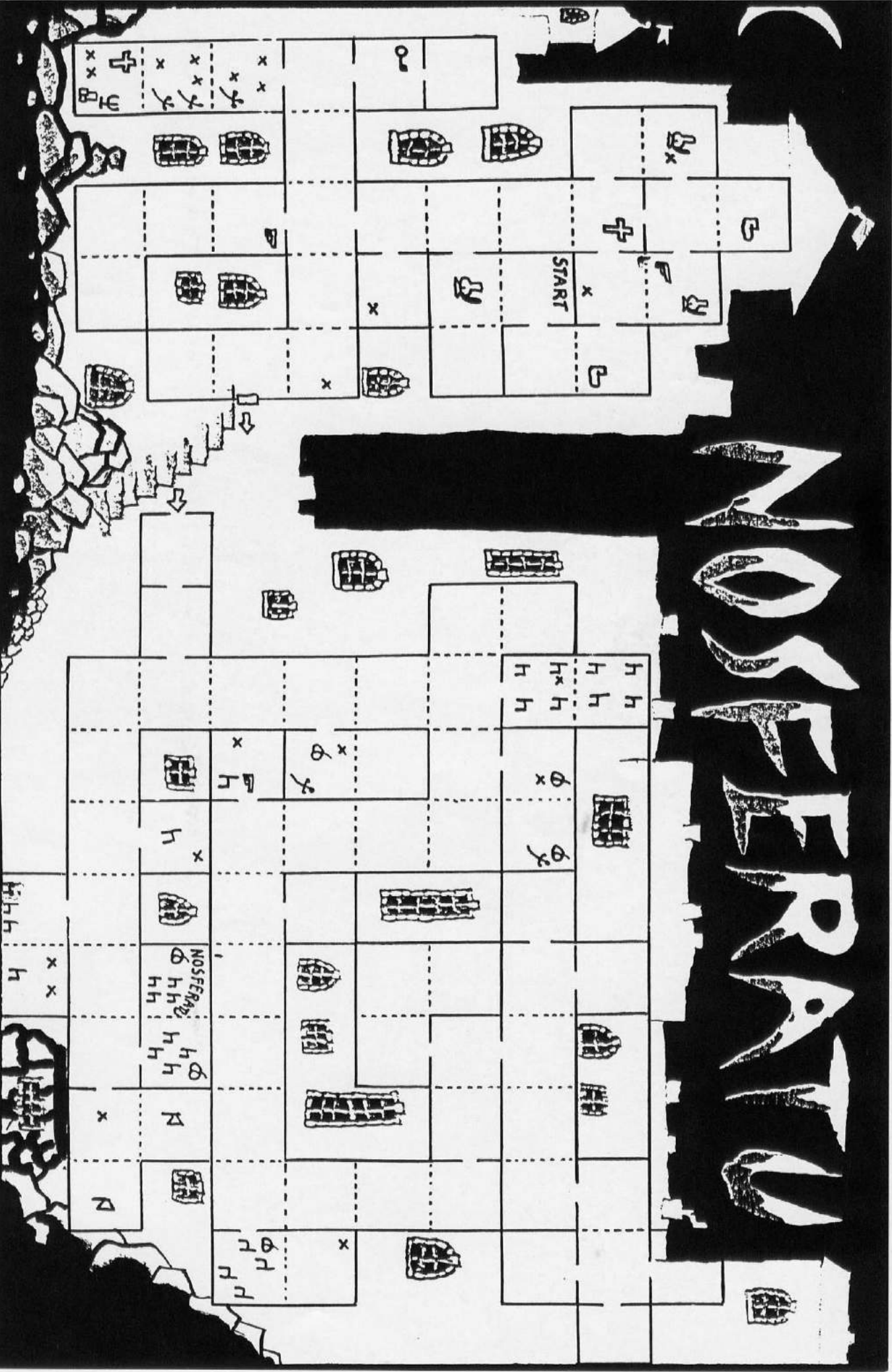




BIT
poster

SHAW + MASON

MOSFERAVU



- Meč - 
- Cesnak - 
- Kreslo - 
- Sekera - 
- Pistol - 
- Topánky - 
- Potrava - 
- Križ - 
- Kľúč - 
- Zamknuté - 
- Lampa - 
- Svietnik - 
- Dokumenty - 

MOON ALERT!

OCEAN



H r u
M O O N
A L E R T!
- napro-
g r a m o-

vala firma OCEAN ešte v časoch, keď bola takmer neznáma. Svoj neskorší vzostup založila na tom, že robila konverzie hracích automatov a využívala námety z filmov. Dá sa povedať, že s určitými obmenami a výnimkami pokračuje v tejto obchodnej taktike dodnes.

MOON ALERT! ja typická konverzia z hracieho automatu zo začiatku deväťdesiatych rokov. Naprogramovali ju v r. 1984 programátori

pretože nie je schopný prechádzať terénne nerovnosti. Našťastie pre kozmonauta dokáže tento modul robiť malé výskoky do výšky. Všetky terénne nerovnosti, ktoré uvidíme, musíme dokázať preskakovať tak, aby sme nikde nenabúrili a aby sme vždy dopadli prednou i zadnou nápravou na rovnú plochu. Tým, ktorí už MOON ALERT hrali, nemusíme zdôrazňovať, že cesta, ktorú musí kozmonaut absolvovať, je veľmi dlhá. Je rozdelená na rovnaké úseky, ktoré sú označené veľkými písmenami abecedy (A, B, C, D ... X, Y, Z). Podľa týchto písmen si počas hry môžeme urobiť predstavu, v akej fáze sa asi

nachádzame. Písmená majú ten význam, že keď havarujeme a prídeme o život, sme vrátení na posledné písmeno - teda na písmeno, nad ktorým sme naposledy prešli s mesačným modulom. Keby to tak nebolo, museli by sme ísť od začiatku.

Všeobecne platí, že čím sa dostávame ďalej,

tým je hra obtiažnejšia, tým viac členitý je povrch Mesiaca a tým väčšie nároky sa kladú na to, či je hráč dostatočne šikovný a dostatočne precízny. A aby hra nebola jednotvárná, cestu nám neznepríjemňuje iba množstvo kamenných útvarov a členitý povrch, ale aj nepriateľskí votrelci, ktorí na nás zo svojich UFO zvyknú spustiť intenzívnu paľbu. Ešte šťastie, že mesačný modul je vybavený dvoma rýchlopalnými kanónmi, ktorými sa dajú nepriateľské kozmické lode odstreliť. Autori hry nám však situáciu sťažili tým, že uľá sa objavujú vždy skupinovo - najprv po dvojiaciach, potom po trojiciach a neskôr aj po štvoriciach. Najmä ku koncu hry vzniknú takýmto spôsobom úseky, ktoré sa dajú prejsť iba so šťastím.

Jon MAYERS a Ken FARNEN. Hra zaznamenala v tom čase obrovský úspech a treba povedať, že ju mnohí hrali aj o niekoľko rokov neskôr.

V časoch MOON ALERTu boli takmer všetky hracie automaty vybavené hrami s vesmírnou a mimozemskou tematikou. Aj v MOON ALERTe je hlavným hrdinom kozmonaut. Pristátie na Mesiaci sa mu veľmi nevydarilo, a preto musel z rozbitej rakety presadnúť na mesačný modul. S pomocou tohto vozidla sa musí dostať k mesačnej základni. Keď sa mu to nepodarí, svoju rodnú planétu Zem už nikdy neuvidí. Cesta k mesačnej základni je však prinajmenšom problematická. Mesačný modul, ktorý má kozmonaut k dispozícii, je už pravdepodobne staršieho typu,



Prejsť hru v predpísanom časovom limite a s tromi životmi považujem za takmer nemožné. Preto záujemcom o MOON ALERT! odporúčam hrať túto hru s POKE na nekonečné životy a nekonečný čas, prípadne aj s joystickom, ktorý má AUTO FIRE. Aj tak sa dosť natrápime, než sa nám MOON ALERT! podarí vyhrať.

MOON ALERT! je hra stará plných 8 rokov, ale napriek tomu si myslím, že svojím prevedením a zábavnosťou prevyšuje aj mnohé súčasné hry. Ak ste túto hru ešte nikdy nehrali, rozhodne by ste si ju mali zohnať.

- yves -



ATARI XE, XL
COMMODORE 64
DIDAKTIK
SPECTRUM





Pred dvadsiatimi rokmi spadol pred dom profesora **Freda** meteor.

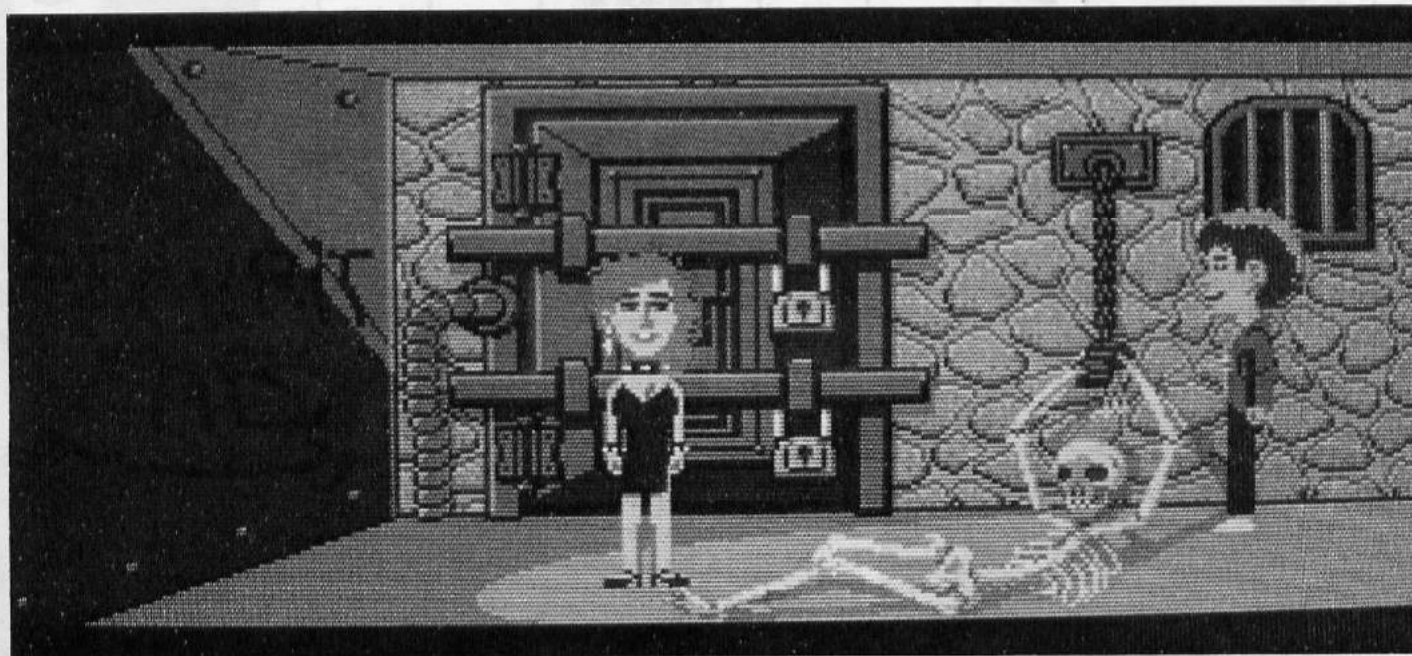
Dr. Fred s manželkou **Ednou** a synom **Edom** sa pokúšajú túto udalosť utajiť a využijú nebezpečný meteor pre vlastné účely. Dr. Fred k svojim šialeným pokusom potrebuje ľudský mozog, a preto unáša zvedavú **Sandy** do strašného domu. Traja priatelia sa ihneď vydajú oslobodiť **Davidu** priateľku **Sandy**.

Davidom a Razorom dnu. Hneď vedľa hodín sú dvere do kuchyne, otvor ich a vojdí s Davidom. Na drese je baterka (**FLASH LIGHT**) zober ju a pomaly postupuj ďalej. Za chvíľu ťa zbadá prvý obyvateľ domu Edna a rozbehne sa za tebou. Musíš však byť šikovnejší a rýchlo výšľ z kuchyne. Ak sa ti to podarilo, vráť sa dnu, Edna tam už nebude. Otvor chladničku (**REFRIGERATOR**) a vyber odtiaľ syr (**CHEESE**), staré batérie (**OLD BATTERIES**), pepsicolu (**CAN OF**

GLASS JAR) a vráť sa k Razor. Prejdi cez obývačku do ďalšej izby, zapni svetlo (**LAMP**) a prejdi na koniec, kde v knižnici nájdeš uvoľnený panel (**LOOSE PANEL**). Odsuň ho a zober kazetu (**CASSETTE TAP**). Prejdi do vstupnej haly ku schodom vedúcim na prvé poschodie, výjdi hore, otvor ľavé dvere, vezmi farbu (**PAINT REMOVER**), štetec (**PAINT BRUSH**), misku s ovocím z vosku (**BOWL OF WAX FRUIT**) a vráť sa na chodbu. Teraz vojdí do

MANIAC MANSION

LUCASFILM GAMES



Na začiatku hry si môžeš vybrať zo siedmich osôb (David ako najlepší priateľ **Sandy** ide automaticky) dve, ktoré ti pomôžu vyslobodiť **Sandy**. Na výber máš z týchto osôb:

- Syd - muzikant
- Michael - fotograf
- Wendy - spisovateľka
- Bernard - fyzik
- Razor - speváčka
- Jeef - surfista

Keďže v hre potrebuješ schopných ľudí, ktorí Davidovi pomôžu v každej situácii, zober si **Michaela**, ktorý je veľmi potrebný najmä kvôli svojej fotografickej vášni a hoci **Razor**.

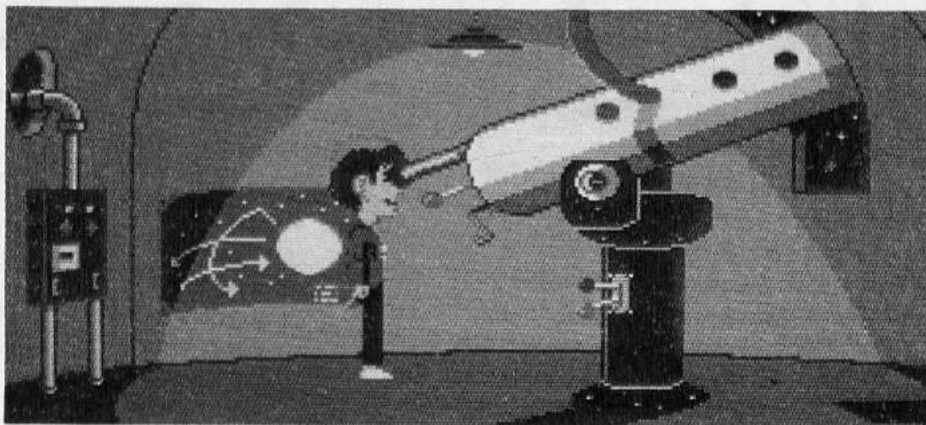
Ty a tvoji priatelia sa nachádzate pri plote vedúcom k domu. Všetkých troch postav pred dvere (**FRONT DOOR**). S **Michaelom** odtrhni krovie (**BUSHES**), ktoré je vedľa schodišťa vľavo a postav ho ku schránke (**MAILBOX**). Potom s Davidom nadvihni rohožku (**DOOR MAT**), zober kľúč (**KEY**), odomkni dvere (**FRONT DOOR**) a vojdí s

PEPSI), šalát, výjdi z kuchyne a schovaj sa spolu s Razorom v posledných dverách vpravo. O chvíľu dostane ďalší obyvateľ domu, **Ed** chuť na syr, ale čo to ... chladnička je prázdna. Nič to, vráti sa tam odkiaľ prišiel. Teraz môžeš s **Razor** a Davidom opustiť izbu. Pri schodišti sú ďalšie dvere, ale bez kľučky. S **Razor** stlač okrasu na pravom zábradlí schodišťa (**GARGOYLE**) a dvere sa otvoria.

Teraz môže **David** smelo vojsť. Zapni svetlo (**LIGHT SWITCH**), zober strieborný kľúč (**SILVER KEY**) zavesený na stene vľavo a výjdi von. **Razor** sa schová tam, kde predtým a **David** sa zase vyberie do kuchyne. Na konci otvor dvere, prejdi jedálňou až do ďalšej miestnosti. Z poličky sa pokús zobrať vývojku (**BOTTLE OF DEVELOPER**), ktorá ti však spadne na zem a rozbije sa. Potravu pre chápadlo (**TENTACLE CHOW**), ovocné nápoje (**FRUIT DRINKS**), pohár (**GLASS JAR**), sladkosti (**CANNED GOODS**) a odomkni dvere so strieborným kľúčom. Naber rádioaktívnu vodu z bazéna (**SWIMING POOL**) do pohára na zaváranie

stredných dverí, prejdi celou miestnosťou k schodom (**STAIRS**) a vystúp na ďalšie poschodie. Do cesty sa ti postaví zelené chápadlo (**GREEN TENTACLE**) a navzerá to, že by ťa chcelo pustiť ďalej. Možno je hladné... daj mu misku s voskovým ovocím (**BOWL OF WAX FRUIT**). Vidno, že mu ovocie zachutilo a chápadlo vysmädlo. Daj mu teda ešte niečo na pitie (**FRUIT DRINKS**) a chápadlo ti s poďakovaním uvoľní cestu. Po schodoch sa **David** dostane ďalej. Otvor prvé dvere, vojdí dnu, zober peniazku (**DIME**) a po rebríku (**LADDER**) vylez hore. Tu je schované ďalšie chápadlo, ale to ti už dá pokoj. Na poličke nájdi platňu (**RECORD**) a na konci izby žltý kľúč (**YELLOW KEY**). Ak si ho zobral, môžeš sa vrátiť opäť na chodbu. Druhé dvere obýva **Edna** a tretie **Ed**. Tým sa radšej teraz vyhni a smelo vojdí do štvrtých. Použi posilovací stroj (**HUNK-O-MATIC MACHINE**) dvakrát, potom otvor dvere na WC, zober špongiu (**SPONGE**), znova sa vráť na chodbu a vojdí do posledných dverí.

O malú chvíľu sa ozve zvonček, ktorý



Fredovi oznámi, že mu prišiel balík. Ty neváhaj, pomocou Michaela balík (PACKAGE) rýchlo zober a utekaj k plotu vedľa domu. Vo dverách sa objaví Fred hľadajúci balík. Vymeň Michaela za Davida a vylej rádioaktívnu vodu (GLASS OF WATER) na mäsožravú rastlinu (MAN EATING PLANT), ktorá vyrastie a vyzerá hrozne. Rýchlo ju ešte oblej colou (CAN OF PEPSI) a rastlinka razom skrotne. Na stene je flak, ktorý odstrániš použitím farby (PAINT REMOVER) a objavia sa dvere. Po tejto akcii sa vráť na prvé poschodie, vyjdi cez bezpečnostné dvere na chodbu. V izbe vlož kazetu (CASSETTE TAPE) do kazeťáka a platňu (RECORD) polož na gramofón. Potom obidva prístroje zapni. V tej chvíli sa ozve strašný zvuk, ktorý rozbije vázu na klavíri. Spokojne už môžeš zasa všetko vypnúť, vybrať kazetu a vrátiť sa k Razor do obývačky. Otvor skrinku, vlož kazetu do druhého kazeťáka a zapni ho. Po chvíľke úžasnej hudby, začnú praskať okná a rozbije sa luster. Zo zeme zdvihni kľúč (OLD RUSTY KEY), ktorý spadol z lustra a vyjdi pred dom. Tu vyval mreže (GRATING) pri schodoch a vojdí do diery. Asi v strede chodby zbadáš mláčku. Je to vývojka, ktorá sa ti rozliala a vytiekla do kanála. Špongiou vysaj vývojku a z nasiaknutou špongiou (PUDDLE OF DEVELOPET) príď k Mišovi a daj mu ju. Teraz si zober Razor a choď s ňou do šachty, k hlavnému uzáveru vody (WATER VALVE), ktorý je na konci chodby. Znova je rad na Davidovi. S Davidom prejdi k bazénu pri rebríku, počkaj kým Razor vypustí vodu (TURN ON WATER VALVE) a vlez do bazénu. Na dne ňá čaká kľúč (GLOWING KEY) a rádio. Rýchle vylez von a Razor bazén znova naplní (TURN OFF WATER VALVE). S Davidom otvor dverka na plote (GATE) a prídi ku garáži. Otvor garážové dvere a zober kohútik (WATER FAUCE), pomocou žltého kľúča (YELLOW KEY) odomkni kufor auta (FRUNK) vyber náradie (TOOLS). Ešte otvor rádio a nájdené batérie (BATTERIES) použi do baterky (FLASHLIGHT). Potom prejdi domom až k dverám vedúcim k EDNE. To isté urob s Razor aj s Michaelom, ktorého však schovaj v prvých dverách. S Razor vojdí k Edne, ktorá ju odvedie do väzenia a s Davidom medzi tým vojde do prázdnej Ednovej izby. Zober malý kľúč (SMALL KEY), po rebríku vylez hore, zapni svetlo (LIGHT) a otvor obraz (PAINTING). Teraz sa vráť do izby, kde už čaká Edna, ktorá ňá odvedie do väzenia

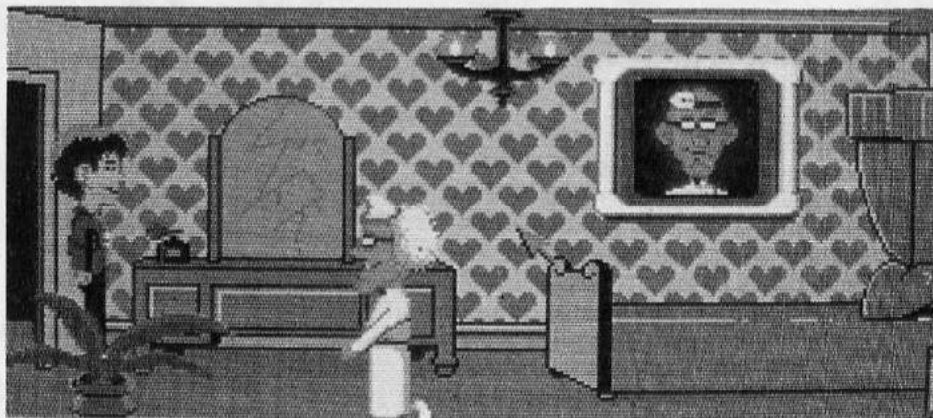
k Razor. David však má chladnú hlavu, preto odomkni dvere s kľúčom (OLD RUSTY KEY), ktorý má pri sebe a vyjdi von. Teraz znova odomkni dvere a oslobod' aj Razor. S Davidom a Razor príď k Michaelovi. S Michaelom sa pokús vojsť do Edovej izby, daj mu balík a rozbi prasiatko. Ed ňá za tento skutok zavrie do väzenia. Na túto chvíľu však čakáš a s Davidom z Edovej izby zoberieš tri mince (DIME), ktoré zostanú v prasiatku. Škrečka (HAMSTER) a plastickú kartu (CARD KEY), ktorá zostala v akváriu po škrečkovi. Potom po spiacej mäsožravaj rastlinke vylez k ďalekohľadu, vhoď mincu (DIME) do otvoru na mince (COIN SLOT) a stlač pravý gombík (RIGHT BUTTON). To isté urob ešte raz a potom sa pozri do ďalekohľadu. Zapamätaj si číslo, ktoré uvidíš a príď ku Edniním dverám. Teraz daj kľúč od väzenia (OLD RUSTY KEY) Razor a vojdí s ňou do Ednovej izby, Edna zavrie Razor do väzenia. Vojdí s Davidom dnu, vyjdi po rebríku hore, otvor v nej sejf (WALL SAFE) kódom, ktorý si videl v ďalekohľade, zober obálku (SEALED ENVELOPE), otvor ju a nájdeš v nej štvrťdolár (QUARTER). Teraz sa vráť k Edne... Pomocou kľúča vyslobod' všetkých troch z väzenia. S Michaelom vyjdi pred dom, kde nájdeš film (UNDEVELOPED FILM), vyjdi na druhé poschodie, kde predtým bolo chápadlo, otvor dvere, zažni červené svetlo (RED LIGHT), vlož špongiu do misky (DEVELOPED TRAY) a nevyvolaný film vlož tiež do misky. Po chvíli vyvoláš fotografie. Tie odovzdaj Edovi, ktorý ti za to sľúbi pomoc a schovaj sa v izbe s rastlinou. S Davidom sa vyber za Michaelom, otvor dvere, ktoré si objavil vyliatím farby a vojdí dnu. S Razor otvor skrinku s poistkami (FUSE BOX) a vypni poistky (CIRCUIT BREAKERS). Hneď ako to urobíš, v celom dome

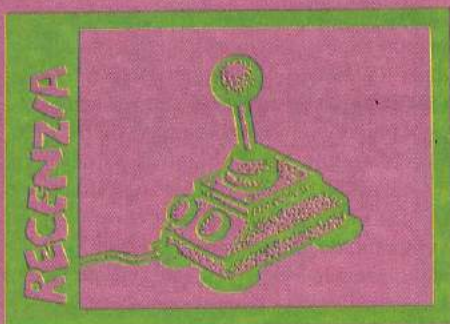
sa vypne prúd a s Davidom budeš môcť pomocou zapnutej baterky nájsť chybu na vedení (WIRES), ktorú opravíš náradím (TOOLS). Teraz už môžeš s Razor znova zapnúť poistky. O chvíľu si príde sám Dr. Fred zahrať na hracích automatoch. Hneď ako dohrá, príď k automatu s Davidom, pomocou malého kľúča (SMALL KEY), otvor priestor automatu, na ktorom hral Dr. Fred. Do otvoru na peniaze vlož štvrťdolár (QUARTER), ktorý bol v obálke a zapamätaj si číslo, ktoré nahral Dr. Fred. Choď k dverám väzenia! S Razor ich odomkni a s Davidom vojdí dnu. Na konci väzenia sú pancierové dvere, vedúce do tajného laboratória. Odomkni visiace zámky (BOTTOM PADLOCK) a (TOP PADLOCK) kľúčom (GLOWING KEY) a otvor dvere. Za pancierovými dverami sú však ďalšie, ktoré otvoríš iba pomocou číselného kódu, ktorý nahral Dr. Fred na automatu. Teraz si už s Davidom pri cieľi. Vojdí dnu a tu objavíš ďalšie chápadlo. Ed ho však zaženie a ty môžeš ísť ďalej. V druhej miestnosti už na teba čaká Dr. Fred a jeho priateľka Sandy. Na konci miestnosti je trezor (LOCKER), v ktorom je skafander, ktorý si zober a obleč! Dr. Fred, ktorý chce utajiť tajomstvo meteoritu však zapne samoníčiaci mechanizmus a Davidovi ostáva už len málo času na splnenie úlohy. Použi teda kartu v otvore na plastické karty a dvere sa otvoria. Vojdí do ďalšej miestnosti, vypni vypínač kontroly nad meteorom (SWITCH), prejdi k nemu a zober ho. Dr. Fred sa snaží zastaviť samoníčiace zariadenie, ale nejde mu to. S Davidom, poháňaným časom, otvor posledné dvere a ocitneš sa v garáži. Vlož meteor do kufra auta, zavri ho a použitím žltého kľúča naštartuj ľavú turbínu (MODIFIED ROCKET ENGINE). V tej chvíli sa končí prvý napínavý príbeh firmy LucasFILM, nebezpečný meteor odlieta do vesmíru a podarená rodinka s poďakovaním pustí Sandy na slobodu.

Dôležité upozornenie:

Ak sa náhodou dostaneš počas hry do väzenia a nemáš starý hrdzavý kľúč (OLD RUSTY KEY), pričom osoba vo väzení má pri sebe dôležitú veci, nechaj sa zavrieť do väzenia s niektorou menej významnou osobou. S tou stlač uvoľnenú tehlu (LOOSE BRICK), ktorá je prvá pod pravým rohom okna nad smrkou. Dvere sa na malú chvíľu otvoria a ty môžeš aj s druhou osobou rýchlo výjsť.

M. Verčák





CORE
DESIGN

HEIMDALL



Firma CORE DESIGN už v minulosti vyprodukovala niekoľko graficky veľmi kvalitných hier (Rick Dangerous 2, Monty Pythons Flying Circus). Boli to väčšinou klasické akčné hry. Tentoraz sa však podujali na úplne odlišný projekt. Hra HEIMDALL je strategická hra s množstvom postáv a s trojrozmerným zobrazovaním.

Na začiatku hry môžeme vidieť pomerne obširne story (príbeh) o tom, ako boh Odin stvoril Vikingov národ a planétu Zem, ako bohovia na ľudí zanevrelí, pretože boli stonásobne menší a bohom sa iba posmievali, a o tom, ako zlý boh Loki ukradol bohom Odínovi, Thorovi a Frogovi ich najcennejšie zbrane: meč, oštep a kladivo. Počínal si pritom priam zákerne, pretože bohov uspal svojím silným kúzlom. Keď sa bohovia zobudili, začali zúriť. Bolo im jasné, že Loki preniesol zbrane na Zem...

K príbehu si dovoľím dodať, že aj keď je pomerne dobre vymyslený a ilustrovaný peknými animovanými obrázkami, hráča z ČSFR pravdepod-



dobne nezaujme. Používajú sa v ňom neznáme anglické slová, ktoré sa nenachádzajú v žiadnom slovníku a mená vikingských rozprávkových postáv nikomu nič nehovoria. Zrejme o to väčšiu radosť budú mať z tejto hry Nóri, pretože Vikingovia patria do ich histórie.

HEIMDALL sa dá hrať v dvoch režimoch: s medzihrami a bez medzihier. Osobne odporúčam hrať túto hru bez medzihier, ktoré do hry veľmi nepasujú. Niektorým hráčom sa však medzihry páčia.

Pred začatím hry si vyberieme mužstvo, s ktorým sa vyberieme do

boja. Na stratégiu bol kladený v tejto hre veľmi veľký akcent. Preto musíme byť pri výbere postáv veľmi pozorní. Celkovo existuje 8 kategórií postáv. V jednotlivých kategóriách sa konkrétne postavy líšia ešte parametrami. Kategórie postáv sú tieto: CHIEFTAIN, WIZARD, SHIP WRIGHT, NAVIGATOR, DRUID, BLACKSMITH, WARRIOR a BESERKER. Chieftain máme k dispozícii vždy. Volá sa Heimdall, je najsilnejšou postavou v celej hre a je pre našu úspešnosť v hre najdôležitejší. Preto z ôsmich typov postáv vyberáme iba sedem. Výber budeme uskutočňovať podľa toho, aké majú jednotlivé postavy hodnoty jednotlivých parametrov. Parametrov je celkovo šesť: CLASS (trieda), STRENGTH (sila), DEXTERITY (obratnosť), LUCK (náhoda-šťastie), HEALTH (zdravie), RUNE LORE (čarodejná úroveň).

Ako už bolo spomenuté, najlepšie parametre má Chieftain, ktorý má všetky parametre vysoké. Warrior je silný a obratný, ale nečaruje. Druid je síce slabý, ale zato je obratný a

dokáže čarovať. Wizard má stredne veľkú silu a obratnosť, ale dokáže dobre čarovať. Blacksmith je veľmi silný, ale iba stredne obratný a ostatné parametre sa mu blížia k nule. Berserker má všetky parametre veľmi vysoké, ale nedokáže čarovať. Navigator má väčšinu parametrov na priemernej úrovni, s výnimkou faktoru náhodnosti, ktorý má extrémne veľký. Ship wright je veľmi silný, ale je neobratný a má slabé zdravie.

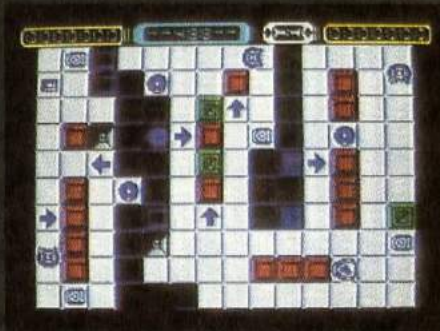
HEIMDALL odporúčam najmä pre jeho výbornú grafiku a množstvo nesmierne obtiažnych, ale riešiteľných problémov. S touto hrou si budú najlepšie rozumieť tí, ktorí vedia hrať hry typu Dungeons & Dragons, ktorým sa hra HEIMDALL v mnohých atribútoch podobá.

- yves -



AMIGA
ATARI ST

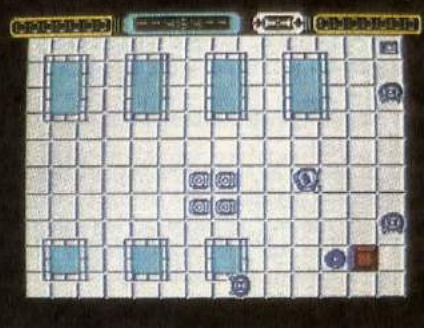




V poslednom čase sa doslova roztrhlo vrece s tuzemskými autormi počítačových hier a s novými originálnymi hrami, ktoré tieto autori ponúkajú firme ULTRASOFT na distribúciu. Jedným z týchto mladých a talentovaných autorov je Marek TREFNÝ z Prahy. Jeho prvá hra sa volá CRUX 92.

Hra CRUX 92 bola vytvorená programom OCP EDITOR + ASSEMBLER a grafika bola vytvorená v OCP ART STUDIO a ARTIST 2. Priamo do deja nás zavedie zaujímavý príbeh.

Kozmická loď IKERI vyštartovala v r. 2210 zo základne TRICHI na Marse. Jej cieľom je získavanie nových nálezísk Fília (tzv. prvku 23. storočia). Loď IKERI sa pri svojom návrate dostala do súhvezdia CRUX. Kozmické lode občas potrebujú doplniť zásoby potravín pre posádku a zásoby paliva pre fotónové motory rakety. Z tohto dôvodu je trasa voľná tak, aby mohla loď IKERI robiť medzipristátia na menších planétach. Na týchto planétach sú stavby, ktoré upravujú atmosféru tak, aby bola podobná atmosfére na Zemi. Na takýchto stavbách slúžia roboti nízkej inteligencie, ktorí sú podriadení hlavnému robotu. Hlavný robot je na rozdiel od obyčajných robotov vysoko inteligentný a jeho inteligencia je oveľa vyššia, ako inteligencia človeka. V súhvezdí CRUX sa však stala nemilá a neočakávaná vec. Hlavný robot na jednej z planét vzal osud do vlastných rúk, vybudoval si tu obrovský 60 - poschodový obranný komplex. Pristátie na tejto planéte

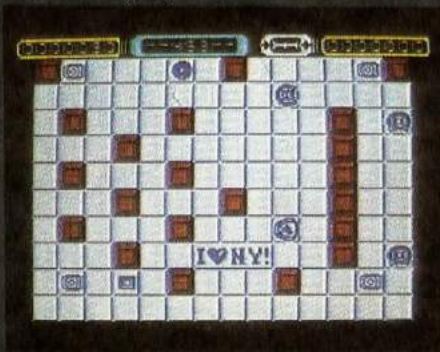


CRUX

→ 92 ←

ULTRASOFT
(STANTZ SOFTWARE)

bolo nemožné, pretože navigačný systém planéty bol úplne pod kontrolou hlavného robota. Posádka lode urobila analýzu situácie a na šťastie objavila na každom poschodí hlavnej budovy autodeštručný systém. Jediným riešením je aktivácia autodeštručného systému na každom zo 60 poschodí a zničenie hlavného robota. Keby sa tento odvážny plán podaril, pristátie lode a doplnenie zásob nebude nijakým problémom.



Zaiste sa nikto nečuduje skutočnosti, že na túto úlohu sme boli vybraní práve my. Na začiatku hry si vyberieme ovládanie. Program nám umožní výber jedného z troch typov joystickov (KEMPSTON, SINCLAIR, CURSOR), alebo nadefinovanie vlastných kláves. Hra je určená pre jedného, alebo dvoch hráčov. Ak však zvolíme mód "Dvaja hráči", hráči nebudú môcť hrať obaja súčasne, ale budú k hre postupne vyzývaní.

Po definícii ovládania uvidíme obdĺžnikovú hraciu plochu, ktorá je rozdelená na 14 x 10 malých štvorcíkov. Táto hracia plocha predstavuje jedno poschodie budovy. Predmety, ktoré sú označené červenou farbou, sú pohyblivé. Čierne a tmavomodré predmety sú nepohyblivé. Nenapraviteľne monochromatické roboty sa neustále pohybujú. Riadia sa pravidlom, že keď prídu k stene, urobia vpravo vbok o 90 stupňov a pokračujú v chôdzi. Zelené predmety sú nepohyblivé, avšak ak robota prekážajú



v ceste, dokáže ich odstrániť. Na hracej ploche ešte môžeme vidieť mŕny, autodeštručné nálože a iniciátor autodeštrukcie.

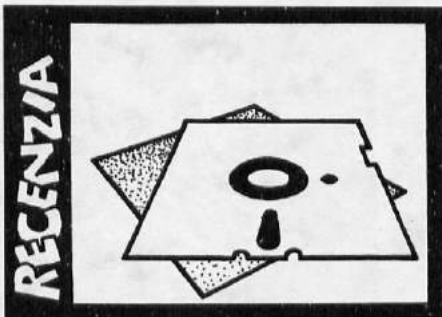
Stratégia hry je nasledovná: Pomocou červených pohyblivých predmetov zmeníme robota dráhu tak, aby bol nútený stúpiť na mínu. Keď sa nám to podarí, robot vybuchne. Autodeštručný systém môžeme aktivovať až vtedy, keď sú všetci roboti na danom poschodí zlikvidovaní. Po aktivácii systému sa rýchlo presunieme na miesto, ktoré je dostatočne vzdialené od časovaných náloží. V opačnom prípade dostaneme silný zásah, ktorý nebudeme môcť prežiť.

CRUX 92 je vynikajúca hra, ktorá po každej stránke prekonala všetky moje očakávania. Hru predchádza výborne vymyslený príbeh a jednotlivé udalosti do seba dobre zapadajú. Ak ste priaznivcami logických hier, rozhodne si CRUX 92 nezapadnite kúpiť. Prinesie vám zaujímavé zážitky po mnoho dní.

- yves -

DIDAKTIK SPECTRUM





Napriek tomu, že program Mega Basic vznikol už v roku 1985, je celkom evidentne potrebné na neho upozorniť najmä tých, ktorí si kúpili počítače Didaktik Gama alebo Didaktik M o voľačo neskôr.

Podľa listov, ktoré prichádzajú k nám do redakcie, vidíme, že veľmi veľká časť majiteľov Spectra či Didaktiku programuje v Basicu. Možnosti jazyka Sinclair Basic sú však obmedzené. Z toho dôvodu vznikli viaceré programy, ktoré umožňujú používať väčšie množstvo basicovských príkazov, a umožňujú pohodlnejšie programovanie. Typickými predstaviteľmi takýchto programov sú MEGA BASIC firmy Y.S. Software a BETA BASIC firmy Betasoft. V tomto čísle sa zameriame iba na prvý z nich.

Programový balík Mega Basic je dodávaný na kazete a pozostáva z troch programov: Mega Basic, Mega Basic Demo a Sprite Designer. Mega Basic samotný zaberá v pamäti ZX Spectra okolo 20kB pamäte. Je to jeho jediná veľká nevýhoda, pretože na naše potreby zostáva voľných iba 22kB. Mega Basic Demo je krátky firemný program, ktorý predvádza grafické a zvukové možnosti programu Mega Basic. Sprite Designer je zasa samostatný pomocný podprogram na vytváranie vlastných sprajtov, ktoré je možné potom použiť v Mega Basicovskom programe.

Pre základný popis jazyka Mega Basic je výhodné zamerať sa na odlišnosti tohto jazyka od štandardného Sinclair Basicu. Týmto odlišnosťami bude venovaných niekoľko nasledujúcich kapitol. Prítom samozrejme nezapudneme popísať aj funkcie nových príkazov.

KLÁVESNICA

Na rozdiel od normálneho Basicu využíva Mega Basic na input celú obrazovku, zatiaľ čo Sinclair Basic používa obrazovku rozdelenú na dve časti. Druhá veľká zmena je vo vkladaní samotných príkazov. Zatiaľ čo v jazyku Sinclair Basic stačí jedenkrát stlačiť kláves 'P' na vypísanie príkazu PRINT, v Mega Basicu musíme stlačiť päť písmen P,R,I,N,T. Tým sa klávesnica vášho Spectra zmení na klávesnicu normálneho počítača, kde sa programujú príkazy po písmenách.

Dolný riadok obrazovky je použitý k módu kurzora. Mód kurzora sa dá meniť pomocou obvyklých klávesov CAPS LOCK, CAPS SHIFT, SYMBOL SHIFT a GRAPHICS.

EDITOR

Mega Basic má vynikajúce možnosti editácie, preto niektoré tlačítka fungujú inak, ako u bežného Basicu:

EDIT: skopíruje programový riadok do editačného

TRUE VIDEO: vymaže celý text v editačnom riadku

INVERSE VIDEO: vymaže celý text napravo od kurzora

<=>: presunie kurzor na začiatok editačného riadku

><?: vymaže text od kurzora do konca riadku

>=: presunie kurzor na koniec editačného riadku

SCREEN\$: zobrazí automatický listing

OR: posunie určený riadok hore a zobrazí automatický listing

AND: posunie určený riadok dolu a zobrazí automatický listing

STOP: posunie kopírovací kurzor o jeden znak doľava

NOT: posunie kopírovací kurzor o jeden znak hore

STEP: posunie kopírovací kurzor o jeden znak dole

TO: posunie kopírovací kurzor o jeden znak doprava

AT: skopíruje znak pod kopírovacím kurzorom pod editačný kurzor

OVER: presunie kopírovací kurzor do ďalšieho okna

MEGA BASIC

YOUR SPECTRUM SOFTWARE

INVERSE: presunie kopírovací kurzor do ľavého horného rohu určeného okna

Všimnite si, že obrazovka je rozdelená na štyri okná, z ktorých každé má svoje špecifické určenie: okno 0 zobrazuje užívateľský input a chybové hlásenia, okno 1 zobrazuje automatický listing, okno 2 zobrazuje výsledky programu a okno 3 je využitý pre zobrazenie čelného panelu. Keď nahráte Mega Basic, mohlo by sa zdať, že na obrazovke je iba jedno okno, ale nie je to tak. Na obrazovke sú štyri okná, ktoré sa prekrývajú. Ich veľkosť si môžeme prípadne zmeniť.

KLÁVESY DEFINOVATELNÉ POUŽÍVATEĽOM

Je možné naprogramovať klávesy horného riadku klávesnice, aby produkovali reťazec až 255 znakov dlhý. Služí na to príkaz KEY_, za ktorým nasleduje numerický výraz a reťazec, ktorý musí byť oddelený čiarkou. Je to veľmi vhodné na sekvencie RUN + CHR\$ 13 (ENTER) a LOAD "" + CHR\$ 13, atď. Tieto dve dôležité postupnosti má však Mega Basic predefinované: príkaz VERIFY je ekvivalentný RUN + ENTER a príkaz VAL\$ je ekvivalentný LOAD "" : RUN + ENTER.

RIADIACE KLÁVESY

V čase, keď beží program, je tlačítko 'SPACE' použité ako ďalší SHIFT s týmto významom:

CONTROL F: zobrazí čelný panel

CONTROL E: zastaví beh programu, napíše ESCAPE a vráti sa do editora

CONTROL R: zastaví beh programu, obnoví BORDER, PAPER a INK na ich počiatočné hodnoty, vytlačí úvodnú správu a aktivuje editor. Nevymaže program.

OKNÁ

Mega Basic umožňuje vytvorenie až desiatich okien, číslovaných od 0 do 9. Na definíciu okna slúži príkaz WINDOW. WIN-DOWN_y,x,d,w - kde y: číslo riadku, v ktorom je ľavý horný roh okna; x: číslo stĺpca, v ktorom

sa nachádza ľavý horný roh okna (môže byť 0 až 63); d: výška okna; w: šírka okna;

CLS A CLW

Štandardný príkaz CLS je na mazanie celej obrazovky. Nový príkaz CLW je určený k vymazaniu jedného okna. Existuje však viac spôsobov vymazania:

CLW_n,0: vymaže okno (zaplní hodnotou PAPER)

CLW_n,1: zaplní okno hodnotou INK

CLW_n,2: zmení ink na paper a naopak

CLW_n,3: vymaže iba atribúty

Číslo 'n' je samozrejme číslo okna.

PAN A SCROLL

Pomocou týchto príkazov môžeme pohybovať okná po jednom pixli do všetkých smerov. PAN umožňuje posun v horizontálnom smere a SCROLL vo vertikálnom. Za týmito príkazmi

nasledujú dve čísla. Prvé číslo môže byť 0 alebo 1 a udáva, či má byť okraj okna vyplnený farbou PAPER alebo INK. Ďalšie číslo udáva, ako ďaleko a na ktorú stranu má byť okno posunuté. Veľkosť tohto čísla je úmerná posunu okna a znamienko udáva smer. Pomocou príkazom PANW_ a SCROLLW_ dosiahneme, aby sa okno po vyjdení z obrazovky objavilo znovu na protifahej strane.

MODE

Znaky môžu byť tlačené na obrazovku v štyroch veľkostiach.

MODE_n,1: vyvolá mód 64 x 24 znakov - maximálne rozlíšenie

MODE_n,2: vyvolá štandardnú veľkosť znakov

MODE_n,3: vyvolá znaky s dvojitou výškou

MODE_n,4: vyvolá znaky s dvojitou výškou i šírku

V móde 4 je možné použiť tieňovanie príkazom STIPPLE_x, kde x je číslo od 1 do 15.

FONT

K dispozícii máme tri druhy písma.

FONT_0: vyvolá štandardné znaky

FONT_1: vyvolá písmo, podobné písmu z počítačov BBC MICRO a ACORN ELECTRON, uložené od adresy 48000

FONT_2: vyvolá písmo, podobné písmu počítača AMSTRAD CPC 464, ktoré bude uložené od adresy 45000.

CHR\$, VDU A DOWN

Mega Basic má niekoľko nových riadiacich znakov.

CHR\$ 1-4: je ekvivalentné MODE 1-4

CHR\$ 7: invertuje znak pod kurzorom

CHR\$ 24-31: určí okno, ktoré má byť použitý pre výstup

Príkaz VDU je ekvivalentný príkazom PRINT CHR\$.

VDU_2: prepne na štandardnú veľkosť znakov

VDU_65,66: vytlačí 'AB' Reťazec znakov môže byť vytlačený pomocou DOWN vo forme DOWN_y,x,a\$, kde y je riadok, x je stĺpec a \$ je reťazec, ktorý má byť vytlačený.

(pokračovanie v budúcom čísle)

STREET GANG



PLAYERS

Som majiteľom počítača Didaktik M. Mám hru STREET GANG od firmy PLAYERS. Je to bitkárska hra s ôsmimi levelmi a je mimoriadne nudná. Preto si myslím, že jej popis patrí do rubriky 'Z koša na odpadky'.

Počas hry ma ohrozujú rôzne druhy postáv, ktorým som pridelil osobitné názvy:

1. Pištoľníci
2. Gul'ometári
3. Ľudia, ktorí sa bránia rukami
4. Kýblikári (ľudia, ktorí sa vystrčia s pištoľou a vystrelia)

Táto hra má viacero nedostatkov. Za všetky spomeniem aspoň tieto:

a) V menu vôbec nehrá hudba pre Spectrum 48k, ba ani počas hry nie je počuť nijaké zvukové efekty.

b) Hra je dosť nudná, pretože nás ohrozujú iba štyri druhy nepriateľov.

c) Hra má pozadie, ktoré bolo použité v mnohých iných hrách od firmy Players. Keď aj nebolo také isté, tak aspoň veľmi podobné.

d) Keď nás trafí nepriateľ rukou, hlavný hrdina vybuchne.
e) Počas hry môžeš nájsť palicu, o ktorú prídeš hneď, keď stratíš jeden život. Tiež sa dá nájsť gul'omet, ale po asi piatich výstreloch

gul'omet jednoducho zmizne.

f) Nie je nijaký rozdiel medzi strelbou z pištole a strelbou z gul'ometu. Podľa mňa má gul'omet oveľa vyššiu frekvenciu palby.

g) Po každom leveli nasleduje tzv. BONUS LEVEL. V ňom si vy-



beráme, niektorý zo štyroch kýblikov. Podľa toho, ako si vyberieme, môžu nastať tieto možnosti:

- získame život
- stratíme život
- získame body
- stratíme zbraň

Metódou pokus-omyl som zistil, že v kýblikoch 1 až 4 je vždy niektorá z uvedených možností a že sa poradie vôbec nemení. Keď napríklad dohráme a ideme hrať ďalšiu hru, tak ak bol v prvom leveli prvý kýblik pridanie života, tak teraz to bude zas tak isto.

Zaujímavá je aj skutočnosť, že prakticky celá hra sa dá prejsť skákaním (joystick v polohe šikmo vľavo hore). Takýmto spôsobom sa dajú prejsť minimálne 4 levely.

Pomocou nedostatku v bode g) som si urobil tabuľku, ktorá sa určite zľde aj iným. V ľavom stĺpci je číslo levelu a v pravom stĺpci číslo kýbliku, ktorý nám pridá život. Číslovanie kýblikov je robené zľava.

Level	Kýblik
1	2
2	3
3	1
4	2
5	1
6	3
7	4

K ovládaniu hry snád' dodám ešte toľko, že kláves 'ENTER' spôsobí pauzu a klávesy CAPS SHIFT + SPACE urobia restart.

Na záver sa snád' patrí dodať, že STREET GANG si rozhodne nemusíte nahrávať, pretože miesto na kazete, ktoré vám táto hra zaberie, sa dá využiť oveľa užitočnejšie.

Andrej GALAUNER

DIDAKTIK SPECTRUM





ULTRASOFT

(DSA)

SHERWOOD

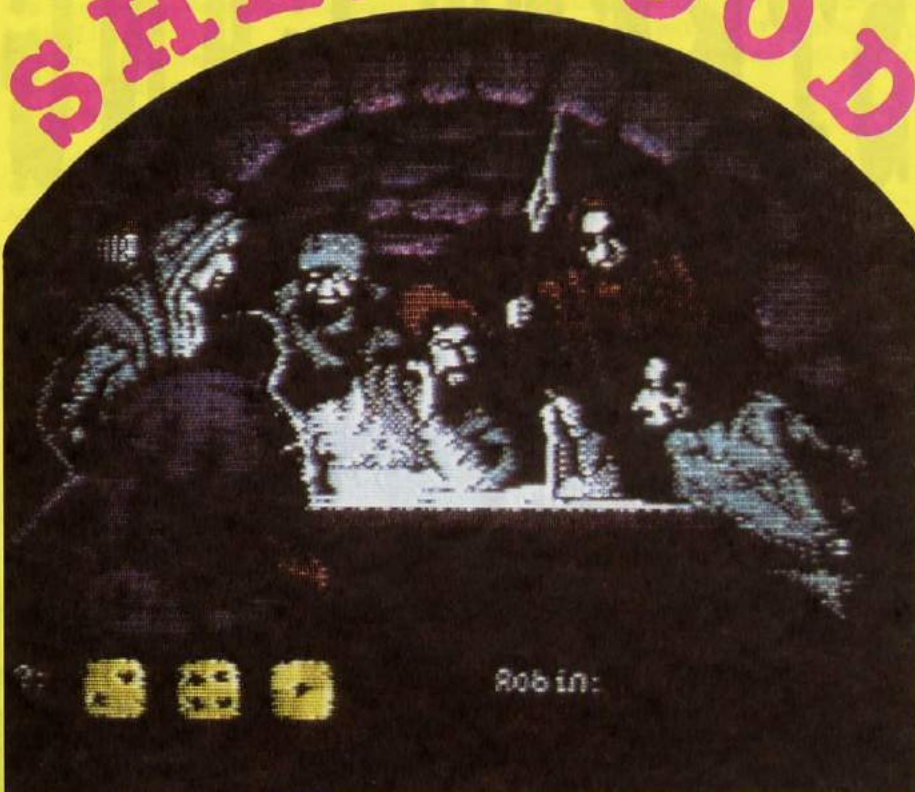
Firma DSA Computer Graphics nám opäť pripravila jedno príjemné prekvapenie. Po prvýkrát sme sa s touto firmou stretli iba nedávno, keď sme uverejňovali recenziu na hru PHANTOM F4, kde sa firma DSA podieľa na tvorbe grafiky. Hra SHERWOOD je ich prvým samostatným programom.

Kto je vlastne firma DSA Computer Graphics? Tvorí ju dvaja bratia Ladislav a Dušan BALARA. Ladislav je autorom strojového kódu a hudby, zatiaľ čo Dušan je dobrým grafikom. Všetko nasvedčuje tomu, že sa s touto firmou ešte v budúcnosti stretneme.

Hra SHERWOOD je strategickou a čiastočne akčnou hrou, ktorá nás svojím dejom zavedie do starého Anglicka. Hlavným hrdinom je ROBIN HOOD so svojimi priateľmi. Sherwood je názov lesa pri meste Nottingham, kde sa zbojnícka banda Robina Hooda musela ukrývať pred vojakmi, ktorí by ich veľmi radi chceli pochytať.

Ideou a štýlom prevedenia sa SHERWOOD veľmi ponáša na známu hru DEFENDER OF THE CROWN. Keďže DEFENDER patril medzi mimoriadne obľúbené hry, som pevne presvedčený, že aj SHERWOOD bude patriť do tejto kategórie.

Po nahratí hry do počítača môžeme vidieť farebnú mapku, informačný panel a hlavné menu. Na mapke je vyobrazený Sherwoodsky les, ktorý leží medzi tromi zárubami. Toto územie sa musíme snažiť dobyť. Ak si pri tom nebudeme dostatočne šikovne počínať, Robin bude zajatý a hra predčasne skončí. Na informačnom paneli môžeme vidieť stav hry a stav zásob. Nájdeme tu všetky údaje, ktoré potrebujeme vedieť: počet mužov, počet šíпов, počet kopí, počet štítov, množstvo peňazí, počet bodov a a nechýba ani počet dní, ktoré Robin Hood trávi v lese. Maximálny možný počet bodov je 219. Body sa pridávajú za každú úspešnú akciu, napríklad získanie novej dôležitej informácie, získanie nového zbojníka atď. No a čo sa týka množstva zbraní a počtu mužov, všeobecne platí pravidlo, že čím viac máme zbraní, tým sme silnejší. Samotná sila však zďaleka nestačí, pretože zbojníkov nemôže nikdy byť toľko, koľko je vojakov v službách feudálnych pánov. Z toho dôvodu je najdôležitejší rozum, ktorý dokáže protivníkov nejakým spôsobom oklamať.



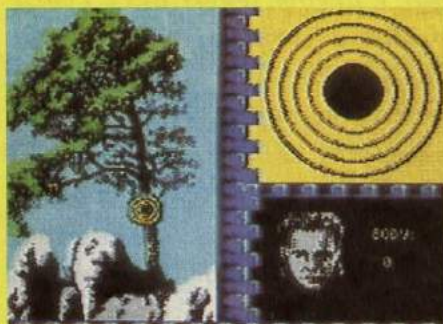
Pod informačným panelom sa nachádza hlavné menu, ktoré nám dáva rámcový pohľad o tom, aké sú možnosti tejto hry. Voľba "presunúť" umožňuje presun zbojníkov do inej lokality. Presúvať môžeme buď všetkých zbojníkov spoločne, alebo pošleme každého člena Robinovej družiny niekam inde. Voľba "rozdeliť zbrane" umožňuje rozdelenie získaných mečov, šíпов, štítov a kopí medzi jednotlivých členov družiny tak, aby ako celok boli čo najsilnejší. Voľba "ísť do krčmy" je tiež veľmi dôležitá. V krčme sa jednoducho dajú hrať kocky o peniaze a jednoducho sa tu môžeme dozvedieť mnoho zaujímavých a užitočných vecí. Peniaze sa však dajú získavať aj iným užitočným spôsobom, ako je hra v kocky. Voľba "ísť kúpiť" nám väčšinou prináša väčšie zisky, pretože v kockách sa často prehráva. Ak sme si nadobudli nejaký skromný balík peňazí, mali by sme ho investovať do nových zbraní. Na tento účel slúži voľba "kúpiť zbrane". Aj v tomto prípade je treba logicky uvažovať, do čoho sa bude investovať, pretože ceny

a účinnosť zbraní sa výrazne líšia. Okrem uvedených voľieb sa v menu nachádza skupina mičn, ku ktorým sa môže Robin presúvať. Ale pozor! Ak nie je dostatočne vyzbrojený, potom sa to nemôže skončiť dobre. Voľba "ovládanie" umožňuje definíciu nových klávesov a voľba "nová hra" zasa ukončenie a štart novej hry.

Počas prvých piatich minút hrania by sa mohlo zdať, že v Sherwoode je málo grafiky, ale skôr opak je pravdou. Takmer každá akčná záležitosť má svoj typ grafiky a vžaduje osobitný systém ovládania. Je to malý zázrak, koľko vecí dokázali autori vtesnať do obyčajného Spectra. Sherwood je týmto pádom nielen hrou strategickou, ale čiastočne aj akčnou. Dá sa povedať, že je to niekoľko hier v jednej!

Aby bol výpočet vlastností tejto hry úplný, nesmiem zabudnúť na to, že okrem vynikajúcej grafiky má SHERWOOD taktiež dobré zvukové efekty, výbornú hudbu a elegantné ovládanie. Zžitok z hry je vynikajúci, preto každému majiteľovi SPECTRA či DIDAKTIKU odporúčam, aby si SHERWOOD kúpil a presvedčil sa na vlastné oči, aká je to vynikajúca hra.

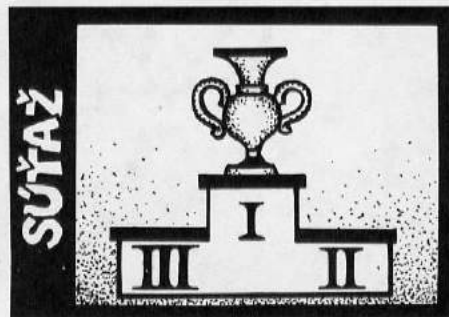
- yves -



**DIDAKTIK
SPECTRUM**

VEĽKÁ VIANOČNÁ SÚŤAŽ

Znova je tu ďalšie číslo BIT-u a s ním aj ďalšie otázky do našej súťaže.
Pre istotu zopakujeme ceny, ktoré dostanú výhercovia po zlosovaní:



1. cena: Počítač AMIGA 500 +

2. cena: Počítač COMMODORE C64

3. cena: Počítač DIDAKTIK M

4.- 5. cena: Joystick Professional PRO 9000

6.- 10. cena: Joystick Quick Shot Turbo II plus

11.- 20. cena: Celoročné predplatné časopisu BIT

21.- 30. cena: Kniha Počítačové hry od Františka Fuku

31.- 40. cena: 1 originálna hra z produkcie firmy ULTRASOFT podľa vlastného výberu

41.- 50. cena: 1 odborná publikácia z produkcie firmy ULTRASOFT podľa vlastného výberu

BIT
9

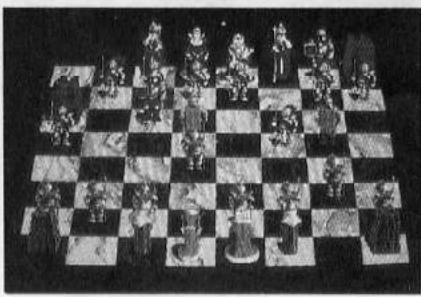
Súťaž bude prebiehať po celý rok a je určená predovšetkým pre stálych čitateľov nášho časopisu. Preto bude v každom čísle BITu uverejnený okrem troch zaujímavých otázok aj súťažný kupón. V čísle 12/92 bude potom zverejnený zlosovací lístok, na ktorý vyznačíte Vaše odpovede a nalepíte súťažné kupóny. Do súťaže o 50 atraktívnych cien sa bude môcť zaradiť len ten, kto nám pošle zlosovací lístok, na ktorom bude okrem správnych odpovedí na všetky otázky nalepených aj všetkých 12 kupónov.

A už je tu sľúbená deväta séria otázok. Sme presvedčení, že na ne budete vedieť správne odpovedať. Otázky sa týkajú známych spoločenských a stolných hier, ktoré existujú aj v počítačovom prevedení.

OTÁZKA Č. 25

Na obrázku je táto stolná hra:

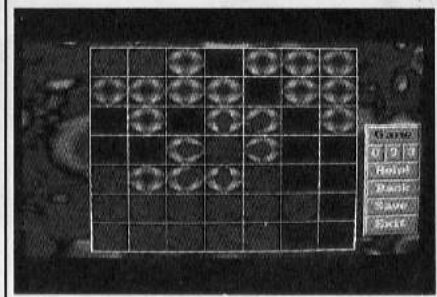
- a) Go
- b) Šach
- c) Bojové lodičky



OTÁZKA Č. 26

Na obrázku je táto stolná hra:

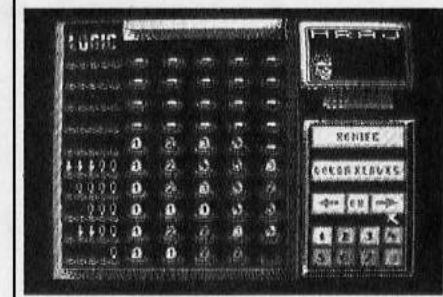
- a) Dáma
- b) Reversi
- c) Žolík



OTÁZKA Č. 27

Na obrázku je táto stolná hra:

- a) Slučky
- b) Monopoly
- c) Logic





Hry z vojnovou tematikou, v ktorých hráč ovláda priamo jedného alebo viacerých členov bojovej jednotky, sú pomerne obľúbené. Prevažná väčšina z nich bola naprogramovaná na námet niektorého úspešného filmu. Zo starších hier spomeňme aspoň dnes už klasické Commando, alebo sériu hier podľa filmov Rambo, z novších je to hlavne Platoon (film bol u nás premietaný pod názvom Čata). V poslednej dobe však tento druh hier takmer úplne vymizol. Je to možno zapríčinené aj súčasným nedostatkom podobných filmov a z toho vyplývajúcej absencie inšpirácie pre programátorov. Ak sa totiž správi podobná hra bez akéhokoľvek námetu, často sa zvrhne na podpriemernú strieľačku, ku ktorej sa hráč po prvom zahraní zväčša už viackrát nevráti.

Túto medzeru v oblasti herného softwaru si všimli programátori firmy Microprose a rozhodla sa ju zaplniť. Pre základ hry zvolili pôdorysné



Tiež zbrane treba vybrať s rozmyslom, prihliadnuc na špecializáciu členov komanda a cieľ jednotlivých misie.

zobrazovanie podobné ako v hre Into the Eagle's Nest. Na rozdiel od tejto hry však dej umiestnili do exteriéru a nedostatok plnohodnotného námetu sa snažili nahradiť množstvom a variabilitou jednotlivých misií. Či sa im to podarilo, posúďte sami...

Hra vo verzii pre Amigu je nahraná na štyroch disketách, čo sa mi zdá i po prihliadnutí na pomerne rozsiahle



Výber členov štvorčlenného komanda treba previesť dôkladne, na základe ich schopností a špecifických vlastností.

SPECIAL FORCES

MICROPROSE

herné plochy neúmerne veľa. Na začiatku sa spustí úvodná sekvencia, ktorá je veľmi pekne animovaná a doplnená o zaujímavú aj keď trochu monotónnu hudbu. Vidíme v nej výsadok špeciálneho komanda zosadeného helikoptérov v hustom pralese priamo do tyla nepriateľa. Po jej ukončení si začíname voliť vstupné parametre hry.

Prvé menu sa týka obtiažnosti misie. V súlade s vojenským námetom hry si vyberáme zo štyroch možností: BRANEC, VOJAK, VETERÁN, ELITA.

Ak máme obtiažnosť zvolenú, pričádzame k tomu najhlavnejšiemu, výberu misie. Misiu si môžeme vybrať v štyroch klimatických pásmach: TRÓPY, PÚŠŤ, ARKTÍDA, MIERNE PÁSMO. V každom tomto pásme nás čakajú štyri viac, či menej náročné úlohy. Pri výbere misie je k dispozícii pomerne podrobná dokumentácia, oboznamujúca s hlavným poslaním, doplnená o leteckú snímku. Pre lepšiu predstavu uvediem aspoň stručnú charakteristiku štyroch náhodne vybraných misií, každej z iného teplotného pásma.



Misia v trópech. Na detailnom pohľade zhora vidno maskovacia sieť natiahnutú medzi dvomi stavbami nepriateľa.

TRÓPY - vašou úlohou je preniknúť do vnútrozemia nemenovaného štátu v Latinskej Amerike, obísť alebo zneškodniť hliadky narkotikovej mafie a napokon lokalizovať a zničiť dve obrovské plantáže marihuany

PÚŠŤ - v istej krajine bol prevedený puč, pričom moc prevzala do rúk vojenská junta; úloha je jasná: vyradiť z činnosti čo najväčší počet tankov, ktorými disponuje diktatúra a pripraviť tak pôdu pre rozsiahly pozemný útok oslobodzovacej armády demokraticky zvolenej vlády

ARKTÍDA - poloteroristická vojenská organizácia sa zmocnila dvoch jadrových ponoriek, ktoré prepravila do dokov na základni v Arktíde; vašou úlohou je nepozorovane umiestniť do riadiacich kabín obidvoch ponoriek zariadenia, pomocou ktorých bude možné ponorky kdekofvek zamerať; zároveň je potrebné prerušiť všetky komunikácie nepriateľa vyhodnotením mostov do povetria



Misia v miernom pásme. Treba získať nesmierne dôležitý mikroprocesor a dopraviť ho na základňu.

MIERNE PÁSMO - musíte preniknúť do komplexu nepriateľskej továrne, nájsť a ukradnúť mikroprocesor nevyhnutný pre navigačné zariadenie hlavíc atómových rakiet; cestou treba zneškodniť čo najväčší počet mobilných jadrových rakiet a guľometné hniezdo brániace vstup do objektu

Ak sme si vybrali misiu, pokračujeme výberom štyroch členov prepádového komanda. Na výber máme z ôsmich vojakov špeciálnej protiteroristickej čaty. Výber nie je dobrý ponechať náhode. Každý člen čaty má totiž inú špecializáciu a preto je vhodné voľbu vykonať na základe misie, ktorú máme uskutočniť. Štyria vojaci, ktorých si vyberieme dostanú krycie mená 'ŽRALOK', 'TIGER', 'KOBRA' a 'OROL'.

No a posledná úloha, ktorá nás čaká pred nasadením do bojovej situácie je výber výstroje a zbraní. Na výber máme túto výstroj: PIŠTOL BROWNING, PUŠKA, AUTOMATICKÁ PIŠTOL, AUTOMATICKÁ PUŠKA, RAKETY, GRANÁTY, NÁLOŽE ODPÁLITELNÉ NA DIALKU A LOKALIZAČNÉ ZARIADENIA (LTD). Každý člen jednotky má určitú 'nosnosť', ktorú nesmieme prekročiť. Zbrane treba voliť veľmi



Misia v púšti. Treba vyradiť z činnosti čo najväčší počet tankov nepriateľa.

uvážlivo, s prihliadnutím na druh misie, ktorá nás čaká a na špecializáciu toho-ktorého člena komanda. Napríklad špecialistovi na elektroniku dáme lokalizačné zariadenia, odborníkovi na výbušniny diaľkovo odpaľované nálože a preborníkovi v oblasti rakiet rakety. A asi nemusím pripomínať, že keď sa na misiu, kde máme vyradiť z činnosti nepriateľovu obrbnú techniku vyzbrojíme až po uši ľahkými paľnými zbraňami, asi príliš neuspějeme. No a keď sme si všetko dôkladne predvolili, môžeme začať plniť samotné poslanie. Hra začína výsadbom štvorčlenného komanda z vrtuľníka. Ten nás väčšinou vysadí na bezpečné miesto, mimo dosahu pohybu nepriateľských jednotiek. V niektorých prípadoch si volíme miesto výsadku pre jednotlivých členov sami. Pre začiatok je dobré najskôr



Na mape sú číslami 1-4 označené pozície členov komanda a krúžkom je označené dôležité miesto, ktoré treba dosiahnuť. V tomto prípade je to pozícia objektu, v ktorom je ukrytý mikroprocesor.

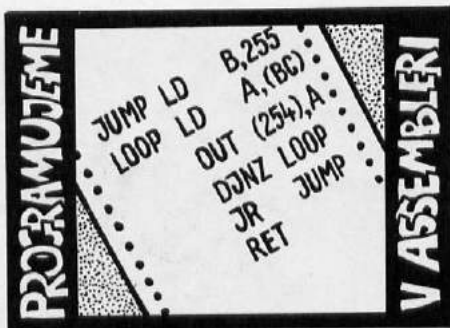
sa zorientovať v teréne a ujasniť si poslanie, ktoré máme uskutočniť. Toto môžeme uskutočniť najlepšie preštudovaním mapy, ktorú si vyvoláme klávesom HELP. Na mape vidíme pozície členov komanda označených číslami 1-4 a niekedy aj krúžkom vyznačené miesta, zaujímavé z hľadiska splnenia úlohy. Postup jednotky je možný tromi spôsobmi: Každý sám, dve dvojice, alebo všetci spolu. Ces-

tu sa nám do cesty stavajú rôzne terénne prekážky, ktoré treba obchádzať, nepriateľskí vojaci, ktorých treba likvidovať pomocou strelných zbraní a občas natrafíme aj na tvrdší oriešok v podobe guľometného hniezda, ktoré možno zneškodniť granátom, raketou alebo diaľkovo odpálenou výbušninou (stlačením klávesu 0 na numerickej klávesnici). Pri odpaľovaní výbušniny na diaľku si treba plne uvedomiť význam slovného spojenia 'na diaľku' a správať sa podľa neho. Prizerania sa zblízka na to 'ako to pekne buchne', totiž môže mať zlé následky na zdravotný stav člena komanda. Ak si myslíme, že úloha je splnená, treba sa čo najrýchlejšie dostať na miesto, kde môže pristáť helikoptéra (tieto miesta sa zobrazia na mape po stlačení klávesu P). Tam už stačí iba privolať vrtuľník (klávesom ESC), ktorý nás odnesie do bezpečia. No a čo nasleduje na záver? Epilóg ako v skutočnej vojne: pre úspešných vyznamenia a povýšenie, a pre tých ostatných...? Úhľadné cínové rakvy. Tak už to vo vojne chodí...

- Luis -

AMIGA ATARI ST





INŠTRUKCIE ROTÁCIÍ A POSUVOV

Inštrukcie rotácií:

Ako sme si už povedali v predchádzajúcej lekcii, inštrukcie rotácií sa od inštrukcií posuvov líšia tým, že jednotlivé bity sa pohybujú "v kruhu". Pri tomto pohybe sa bit, ktorý je momentálne "mimo" bytu, ktorý rotujeme, môže prechodne niekam uschovať. Na túto "úschovu" nám môže slúžiť jednak carry indikátor F (flag) registra, jednak A register (akumulátor). Najskôr si popíšeme prvý prípad, čiže rotovanie do carry, alebo cez carry indikátor.

RLCA r (rr) /rotácia doľava do carry indikátora/

Táto inštrukcia vykoná rotáciu bytu doľava. Siedmy bit sa presunie do uvoľneného bitu nula a zároveň sa jeho obsah uloží do indikátoru carry.



Možné kombinácie:

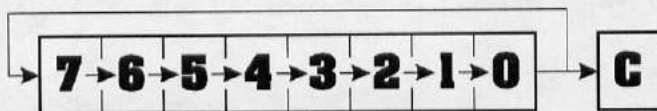
Inštr.	Kód inštr.	Inštr.	Kód inštr.
RLCA A	CB 07	RLCA H	CB 04
RLCA B	CB 00	RLCA L	CB 05
RLCA C	CB 01	RLCA (HL)	CB 06
RLCA D	CB 02	RLCA (IX+dd)	DD CB dd 06
RLCA E	CB 03	RLCA (IY+dd)	FD CB dd 06

Nastavenie indikátorov:

- S - nezmenený
- Z - nezmenený
- H - 0
- P/V - nezmenený
- N - 0
- C - obsahuje siedmy bit rotovaného bytu

RRCA r (rr) /rotácia doprava do carry indikátora/

Táto inštrukcia vykoná rotáciu bytu doprava. Nulový bit sa presunie do uvoľneného bitu sedem a zároveň sa jeho obsah uloží do indikátoru carry.



Možné kombinácie:

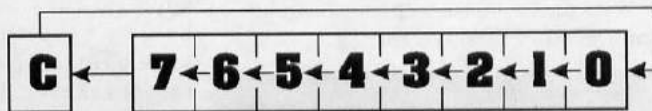
Inštr.	Kód inštr.	Inštr.	Kód inštr.
RRCA A	CB 0F	RRCA H	CB 0C
RRCA B	CB 08	RRCA L	CB 0D
RRCA C	CB 09	RRCA (HL)	CB 0E
RRCA D	CB 0A	RRCA (IX+dd)	DD CB dd 0E
RRCA E	CB 0B	RRCA (IY+dd)	FD CB dd 0E

Nastavenie indikátorov:

- S - nezmenený
- Z - nezmenený
- H - 0
- P/V - nezmenený
- N - 0
- C - obsahuje nulový bit rotovaného bytu

RLA r (rr) /rotácia doľava cez carry indikátor/

Táto inštrukcia vykoná rotáciu bytu doľava. Siedmy bit sa presunie do indikátoru carry a obsah indikátoru carry sa vloží do nulového bitu.



Možné kombinácie:

Inštr.	Kód inštr.	Inštr.	Kód inštr.
RLA A	CB 17	RLA H	CB 14
RLA B	CB 10	RLA L	CB 15
RLA C	CB 11	RLA (HL)	CB 16
RLA D	CB 12	RLA (IX+dd)	DD CB dd 16
RLA E	CB 13	RLA (IY+dd)	FD CB dd 16

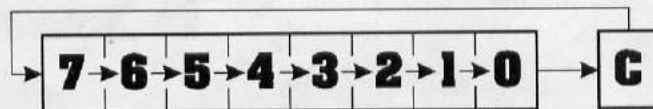
Nastavenie indikátorov:

- S - nezmenený
- Z - nezmenený
- H - 0
- P/V - nezmenený
- N - 0
- C - obsahuje siedmy bit rotovaného bytu

RRA r (rr) /rotácia doprava cez carry indikátor/

Táto inštrukcia vykoná rotáciu bytu doprava. Nulový bit sa presunie do indikátoru carry a obsah indikátoru carry sa vloží do siedmeho bitu.

Možné kombinácie:



Inštr.	Kód inštr.	Inštr.	Kód inštr.
RRA A	CB 1F	RRA H	CB 1C
RRA B	CB 18	RRA L	CB 1D
RRA C	CB 19	RRA (HL)	CB 1E
RRA D	CB 1A	RRA (IX+dd)	DD CB dd 1E
RRA E	CB 1B	RRA (IY+dd)	FD CB dd 1E

Nastavenie indikátorov:

- S - nezmenený
- Z - nezmenený
- H - 0
- P/V - nezmenený
- N - 0
- C - obsahuje nulový bit rotovaného bytu

PICASSO 2

V Bite 11/91 sme publikovali program PICASSO. **Vladimír MATĚJKA** z Liptovského Mikuláša tento program doplnil a vylepšil, takže teraz dokáže:

- kreslenie, prerušenie kreslenia

- vymazanie nakresleného
- tlač do obrázka
- nahratie na disketu a z diskety
- tlač na BT100

Redakcia BITu čaká na Vaše príspevky do tejto rubriky!



```
1 REM *** PICASSO *** OVLADANI KLAVESAMI T,Y,U,G,J,B,N,M
2 REM Upraveny program PICASSO z casopisu BIT/91
3 CLS : PAPER 7 : INK 0 : CLS
5 LOAD *"bt1"CODE 64000,965 : OUT 153,16 : RANDOMIZE USR 64000
6 POKE 23609,50
7 CLS : PRINT AT 1,0;"          O V L A D A N I
```

Ovladaci prvky T,Y,U,F,J,V,B,N

S - Ulozeni obrazku na disketu L - Nahrani obrazku z diskety

P - Text do obrazku 1 - zacit kresleni 0 - prerusit kresleni

Q - Vytisknuti obrazku

Poznamka: Pri zadani - 0 - je mozne obraz zmazat.

Az znovu zadas - 1 - muzes pokracovat v kresleni.

PO PRECTENI STLAC ENTER"

```
8 INPUT a$
9 LET m$="0" : LET m=VAL m$ : LET X=0 : LET Y=0 : IF a$="1" OR a$="L" THEN GO TO 11
10 IF a$<>"1" OR a$<>"L" THEN GO TO 14
11 INPUT "Udej jmeno obrazku, ktory chces nahrat do pocitace";o$ : LOAD *o$SCREEN$ : GO TO 22
14 CLS : BORDER 6
18 LET m$="0" : LET m=VAL m$ : LET X=0 : LET Y=0
20 INPUT "X-ova sour. pocatku? 0-255 :";X
21 INPUT "Y-ova sour. pocatku? 0-175 :";Y
22 PLOT INVERSE 0,X,Y : LET a$=INKEY$ : IF a$="S" OR a$="s" THEN GO TO 230
23 IF a$="0" OR a$="1" THEN LET m$=a$
24 IF m$="0" THEN PLOT INVERSE 1;X,Y
25 IF a$="p" OR a$="P" THEN GO SUB 150
30 IF a$="l" OR a$="L" THEN GO TO 210
35 IF a$="q" OR a$="Q" THEN GO TO 200
50 LET C$=INKEY$
60 LET X=X+(C$="u")+(C$="j")+(C$="n")-(C$="t")-(C$="f")-(C$="v")
70 LET Y=Y+(C$="t")+(C$="y")+(C$="u")-(C$="v")-(C$="b")-(C$="n")
80 LET X=X-(X>255)+(X<0)
90 LET Y=Y-(Y>175)+(Y<0)
95 PLOT INVERSE m;X,Y
100 GO TO 22
150 INPUT "Zadej text :";t$
152 INPUT "Text od leve strany (0-31) :";b
154 INPUT "Text od horni strany(0-21) :";a : PRINT AT a,b;t$ : RETURN
200 RANDOMIZE USR 64003 : INPUT "OK - stlac ENTER a pokracuj";T$
202 IF T$<>"M" THEN GO TO 22
210 INPUT "Udej co chces cist";o$ : LOAD *o$SCREEN$
211 GO TO 22
230 INPUT "Udej co chces psat";o$ : SAVE o$SCREEN$ : GO TO 240
240 PRINT AT 10,0;"Obrazek je ulozeny pod jmenem:";o$ : INPUT "STLAC ENTER
a pokracuj";a$ : PRINT AT 1 0,0;" "
241 IF a$="M" OR a$="m" THEN GO TO 7
242 GO TO 22
500 SAVE "Picasso dt" LINE 1 : SAVE *"bt1"CODE 64000,965
```


PONUKA PROGRAMOV Z PRODUKCIE FIRMY ULTRASOFT PRE POČÍTAČE

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

ZX SPECTRUM

DELTA

DIDAKTIK GAMA

DIDAKTIK M

MANTRIK ANGLICKY 99 Kčs
Výuka anglického jazyka prevratnou metódou. Program sa skladá z dvoch častí obsahujúcich vyše 1200 najpoužívanejších slov a výrazov.

MANTRIK NEMECKY 99 Kčs
Výuka nemeckého jazyka prevratnou metódou. Program sa skladá z dvoch častí obsahujúcich vyše 1200 najpoužívanejších slov a výrazov.

MANTRIK EDITOR-PROFESOR 120 Kčs
Tvorba vlastných výukových súborov Mantrik, v ľubovoľnom jazyku používajúcom latiniku. V cene je zarátaný podrobný tlačенý manuál.

ZX-7 * 99 Kčs
Tvorba až 8-kanálovej polyfonickej hudby! Program sa môže stať výborným spoločníkom a pomocť pri výuke hry na klávesové nástroje.

DATALOG 2 TURBO 169 Kčs
Jedna z najlepších databáň na ZX Spectrum. Profesionálna obsluha cez ponukové menu. V cene je zarátaný podrobný tlačенý manuál.

M.R.S. 189 Kčs
Najznámejší assembler a disassembler u nás. Program potrebný pre tvorbu v strojomov kóde. V cene je zarátaný podrobný tlačенý manuál.

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

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

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

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

BABY MANTRIK ANGLICKY 99 Kčs
Program nadväzuje na známu sériu výukových programov, je však určený hlavne pre deti. Okrem textu vyučované výrazy aj zobrazuje!

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

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

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

TETRIS 2 89 Kčs
Podstatne vylepšená verzia svetoznámej hry. Obsahuje možnosť súčasnej hry dvoch hráčov a množstvo nových prvkov, vylepšujúcich hru.

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

program nie je k dispozícii na kazete

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

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

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

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

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

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

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

CESTA BOJOVNÍKA 89 Kčs
Akčná bojová hra, prvá tohto druhu u nás. Boj s nebezpečnými príšerami štýlom KARATE a orientácia v značne rozsiahlom bludisku.

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

NOTORIK 89 Kčs
Akčná hra s peknou plnofarebnou grafikou. Pomôžte nájsť punkerovi Fredovi sudy s vínom, ktoré pred ním schovala jeho nepravá žena.

JAMES BOND OCTOPUSSY 89 Kčs
Plnografická hra s prvkami hier adventure. Neohrozený agent 007 sa snaží odhaliť gang nebezpečných pašerákov vzácných predmetov.

CRUX 92 89 Kčs
Logicko-akčná plnografická hra s námetom z oblasti SCI-FI. Kozmonaut musí potlačiť veľkú vzburu robotov na kozmickej základni.

PRVÁ AKCIA 89 Kčs
Akčná plnografická hra so zaujímavým námetom. Mladý policajt stojí pred zložitou úlohou: zneškodniť 10 teroristov, vylupujúcich banku.

PHANTOM F4 89 Kčs
Akčná plnografická hra s peknou grafikou. Špeciálne vycvičený člen protiteroristického komanda bojuje proti presile nepriateľov.

PHANTOM F4 II. 89 Kčs
Úspešné pokračovanie predošlej hry. Po oslobodení rukojemníčky sa musí náš hrdina prebojovať z nepriateľmi obsadeného ostrova.

MEGAMIX 1 AXONS, GALACTIC GUNNERS 89 Kčs
Prvý komplet dvoch hier s rovnakým námetom. Dve klasické SCI-FI vesmírne strielačky na jednej kazete za cenu jedného programu!

* program nie je k dispozícii na diskete

Programy z ponuky dodávame výhradne na originálnych kazetách, alebo disketách a k cene účtujeme poštovné. Objednávky posielajte na adresu: **ULTRASOFT, poštový priečinok, pošta 29, 826 07 BRATISLAVA**

PONUKA KNÍH Z KNIŽNICE ULTRASOFT

PRÍRUČKA STROJOVÉHO KÓDU PRE ZX SPECTRUM

Kniha, ktorá by nemala chýbať v knižnici nikoho, kto programuje, alebo sa chce naučiť programovať v strojovom kóde počítača ZX Spectrum či Didaktik. Príručka Vás zoznámí s mikroprocesorom Z80, vysvetlí Vám čo je to Assembler, uvedie Vás do binárnej a hexadecimálnej číselnej sústavy a podrobne Vám objasní funkciu a využije jednotlivých príkazov strojového kódu. Súčasťou príručky je aj množstvo potrebných tabuliek z ktorých jedna obsahuje zoznam 422 skrytých inštrukcií mikroprocesora Z80.

ZX SPECTRUM - BÁDATEĽ

Kniha je určená predovšetkým pre nových majiteľov počítača ZX Spectrum, či Didaktik. Publikácia Vás naučí základy programovania v jazyku BASIC a zoznámí Vás s Vaším počítačom. Všetky problémy, ktoré sú v knihe rozobrané, sú ihneď demonštrované na prakticky využiteľných príkladoch vytvorených v BASICu. Doporučujeme teda ZX Spectrum - bádateľa nebrať ako klasickú knihu, ktorá sa číta od a po z, ale skôr ako pracovnú príručku. Pri jej používaní by teda nikdy nemal chýbať zapnutý počítač, na ktorom je možné uvedené príklady ihneď skúšať v praxi.

ZX SPECTRUM BEZ HRANÍC (VIAC AKO 100 PROGRAMOV A PODPROGRAMOV)

Táto kniha je akýmsi voľným pokračovaním predošlej publikácie. Je zameraná na tých používateľov počítača ZX Spectrum alebo Didaktik, ktorí už zvládli základy programovania v BASICu a chceli by sa naučiť viac. Publikácia je opäť ladená skôr v duchu praktickej pracovnej príručky, čo napovedá aj podtitulok. Obsahuje veľké množstvo programov a podprogramov v BASICu, ktoré môžete ihneď aplikovať vo vlastných programoch. Zámerom knihy je predovšetkým ukázať široké možnosti Vášho počítača od jeho použitia na hry a krátke voľné časy, cez jeho využitie ako praktického pomocníka pri práci, až po špeciálne aplikácie profesionálneho charakteru.

PODROBNÝ POHĽAD DO VÁŠHO POČÍTAČA ZX SPECTRUM

Takmer každý majiteľ domáceho počítača, ktorý ho využíva prevažne na hry má tajný sen, vytvoriť svoju vlastnú hru. Tvorba hier je však náročná a predpokladá okrem dobrých grafických a hudobných predpokladov najmä dôkladnú znalosť programovania. Ale to je ešte stále málo. Programátor, ktorý sa na túto neľahkú úlohu podujal, musí do najmenších podrobností poznať svoj počítač, aby vedel z jeho výhod i nevýhod vyťažiť maximum. Zároveň mu nestačí základná znalosť programovania, ale mal by poznať rôzne programátorské fity, o ktorých sa v návode k počítaču nedomočí nič a ktoré podstatne uľahčia riešenie niektorých problémov. Práve pre týchto majiteľov je určená publikácia, ktorá poskytuje naozaj podrobný pohľad do Vášho počítača.

40 NAJLEPŠÍCH RUTÍN STROJOVÉHO KÓDU PRE ZX SPECTRUM

Programovací jazyk BASIC je veľmi dobrý prostriedok na dorozumievanie sa s počítačom. Cez tento jazyk musí prejsť prakticky každý, kto sa chce naučiť programovať. Niektorým majiteľom počítača, ktorí nie sú veľmi nároční zároveň vystačí do konca života. Avšak každý programátor, ktorý to s programovaním myslí vážne, skôr či neskôr, siahne po rýchlejšom programovacom prostriedku. Najrýchlejším z nich je materský jazyk počítača - strojový kód. Jeho zvládnutie je ale zároveň aj najťažšie. Preto začínajúci, ale i skúsenejší programátori radi siahajú už po hotových rutinách strojového kódu. Pre nich je určená naša publikácia, ktorá obsahuje 40 najpoužívanejších podprogramov strojového kódu. Všetky tieto programy sú napísané tak, aby ich bolo možné ihneď použiť vo vlastných programoch. Môžu teda zjednodušiť Vašu prácu pri písaní programu v Assembleri ale aj podstatne vylepšiť Váš program v BASIC-u.

POČÍTAČOVÉ HRY (HISTORIE A SOUČASNOST)

Pravdepodobne najväčšie využitie a najväčší úspech majú domáce počítače v oblasti herného software. A asi najväčší počet hier v histórii bol napísaný práve pre počítače ZX Spectrum a kompatibilné. História hier na tento druh počítačov siaha až do roku 1982, keď sa začala ich sériová výroba. Od tej doby zaznamenala sféra tvorby herných programov niekoľko objavov a revolúcií a spravila veľký krok vpred. Táto kniha sa Vám snaží prehľadne predstaviť celý tento vývoj spolu s jeho najdôležitejšími hráčmi. Vaším sprievodcom v tomto zaujímavom svete ilúzií nebude nikto iný než známy pražský programátor a tvorca hier František Fuka.

Publikácie si môžete objednať na dobierku na adrese:
ULTRASOFT, poštový priečinok, pošta 29, 826 07 BRATISLAVA



OASA602 Ltd.
Slezská 98
130 00 PRAHA 3

Naše firma nabízí doplňky, literaturu a počítače
Commodore 64, Amiga 500, 500+, 600, 600HD
ATARI 800, 130, ST, SAM, PC AT/386/486
Provádíme zásilkovou službu. Neváhejte, napište
Váš požadavek, ceník zašleme obratem zdarma.
Dealerská spolupráce vítána. Info: 02/251474

543 POKE DO HER

V JEDNÉ KNIZE DLE ABECEDY

SPECTRUM, DIDAKTIK

Loadery, hesla a poke i pro několik verzí stejné hry.
Nemusíte shánět žádné časopisy, vše máte v jedné knize téměř do kapsy.
Objednávku pošlete nejlépe na korespondenčním lístku JĚŠTĚ DNES!
Prvních 10 zájemců obdrží KNIHU ZDARMA!

OBJEDNÁVKY BUDOU SLOSOVÁNY!

1. cena: počítač Didaktik M atd.
Cena: 85,- Kčs + poštovné

DENSCON, E. Beneše 15, 568 02 SVITAVY, Tel./Fax (0461) 236 00

ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PROGRAMY Z PRODUKCIE FIRMY ULTRASOFT:

_ ks MANTRIK ANGLICKY	á 99 Kčs	_ ks RYCHLÉ ŠÍPY 1	á 89 Kčs
_ ks MANTRIK NEMECKY	á 99 Kčs	_ ks RYCHLÉ ŠÍPY 2	á 89 Kčs
_ ks MANTRIK EDITOR-PROFESOR	á 120 Kčs	_ ks STAR DRAGON	á 89 Kčs
_ ks ZX-7	á 99 Kčs	_ ks ATOMIX	á 89 Kčs
_ ks DATALOG 2 TURBO	á 169 Kčs	_ ks DOUBLE DASH	á 89 Kčs
_ ks M.R.S.	á 189 Kčs	_ ks JET-STORY	á 89 Kčs
_ ks TEXT MACHINE	á 289 Kčs	_ ks HEXAGONIA	á 89 Kčs
_ ks SCREEN MACHINE	á 289 Kčs	_ ks CESTA BOJOVNÍKA	á 89 Kčs
_ ks DTP MACHINE UTILITY	á 259 Kčs	_ ks SKLADAČKA	á 89 Kčs
_ ks DTP MACHINE PROFESIONAL PACK	á 739 Kčs	_ ks NOTORIK	á 89 Kčs
_ ks BABY MANTRIK ANGLICKY	á 99 Kčs	_ ks JAMES BOND OCTOPUSSY	á 89 Kčs
_ ks F.I.R.E.	á 89 Kčs	_ ks CRUX 92	á 89 Kčs
_ ks BUKAPAO	á 89 Kčs	_ ks PRVÁ AKCIA	á 89 Kčs
_ ks CHROBÁK TRUHLÍK	á 89 Kčs	_ ks PHANTOM F4	á 89 Kčs
_ ks TETRIS 2	á 89 Kčs	_ ks PHANTOM F4 II.	á 89 Kčs
_ ks LOGIC	á 89 Kčs	_ ks MEGAMIX 1 AXONS, G. GUNNERS	á 89 Kčs

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

.....
 Priezvisko Meno Ulica PSČ Miesto bydliska

/ 1992
 Rodné číslo Dátum Vlastnoručný podpis

ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PUBLIKÁCIE Z KNIŽNICE FIRMY ULTRASOFT:

_ ks Príručka strojového kódu pre ZX Spectrum	á 80 Kčs
_ ks ZX Spectrum - bádateľ	á 55 Kčs
_ ks ZX Spectrum bez hraníc (viac ako 100 programov a podprogramov)	á 65 Kčs
_ ks Podrobný pohľad do vášho počítača ZX Spectrum	á 85 Kčs
_ ks 40 najlepších rutín strojového kódu pre ZX Spectrum	á 90 Kčs
_ ks Počítačové hry (Historie a súčasnosť)	á 90 Kčs

.....
 Priezvisko Meno Ulica PSČ Miesto bydliska

/ 1992
 Rodné číslo Dátum Vlastnoručný podpis

Á N O ! Chcem mať istotu, že dostanem každé číslo časopisu BIT a preto som sa rozhodol pre:
polročné predplatné (6 čísiel) magazínu BIT za zvýhodnenú cenu 150 Kčs, čím som ušetril 14% z plnej predajnej ceny.
ročné predplatné (12 čísiel) magazínu BIT za zvýhodnenú cenu 288 Kčs, čím som ušetril 17% z plnej predajnej ceny.

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

10/91 11/91 12/91 1/92 2/92 3/92 (Označte krížikom ktoré)

.....
 Priezvisko Meno Ulica PSČ Miesto bydliska

/ 1992
 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 vyplňte čitateľne, strojom, alebo paličkovým písmom. Správnym a čitateľným vyplnením VŠETKÝCH údajov zvýšite pravdepodobnosť, že zásielka Vám príde rýchlo a v poriadku.

Objednávky posielajte na adresu: **ULTRASOFT, poštový priečinok, pošta 29, 826 07 BRATISLAVA**

**ŠPECIÁLNA
PONUKA!**

ČÍSLA NA DOPLNENIE ROČNÍKA

**POSLEDNÁ PRÍLEŽITOSŤ ZÍSKAŤ CHÝBAJÚCE
KUPÓNY PRE VEĽKÚ VIANOČNÚ SÚŤAŽ!**

ČÍSLO 10/91 - OKTÓBER



RECENZIE:
3D Pool
Star Dragon
Terramex
Lotus Esprit
Turbo Challenge
Adidas Tie Break
Rychlé Šípy 1
(Záhada hlavola-
mu)
Multi Player
Soccer Manager

**MEGA
RECENZIE:**
Dragon Breed
Stunt Car Racer

MAPY HIER:

Terramex
Great Escape

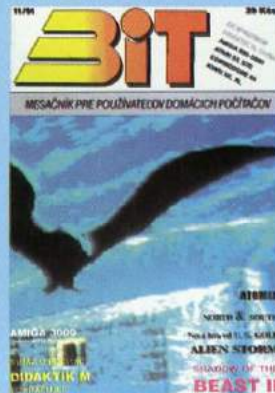
PODROBNÝ NÁVOD K HRE:

Great Escape
Zak Mc Kracken

ĎALEJ V ČÍSLE NÁJDETE:

Test počítača Sam Coupé a disketovej jednotky Didaktik 40, kódovaciu tabuľku simulátora F-19, rozhovor s Františkom Fukom...

ČÍSLO 11/91 - NOVEMBER



RECENZIE:
Mad Mix 2
Atomix
North & South
Toyota Celica
GT Rally
Helter Skelter
Rychlé Šípy 2
(Stínadla se bou-
ří)
Loopz

**MEGA
RECENZIE:**
Shadow of the
Beast 2
Sim City

MAPY HRY:

Shadow of the Beast 2

PODROBNÝ NÁVOD K HRE:

Sir Fred
Zak Mc Kracken (pokračovanie)

ĎALEJ V ČÍSLE NÁJDETE:

Hodnotenie počítača Amiga 3000 a Interface Disciple, zaujímavé finity pre ZX Spectrum, prvú časť seriálu programujeme v strojovom kóde, program Picasso...

ČÍSLO 12/91 - DECEMBER

RECENZIE:
Shadow Dancer
Super Monaco GP



Prince of Persia
Cesta Bojovníka
Golden Axe
Welltris
Genghiskhan
Magic Johnson's
basketball

**MEGA
RECENZIE:**
Extreme
Elvira - Mistress
of the Dark

MAPU HRY:
Mercenary
Escape from Targ

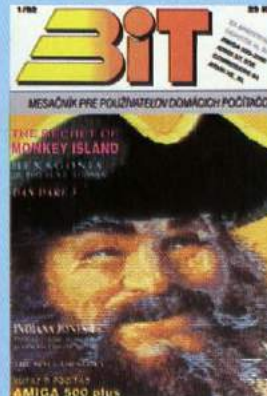
PODROBNÝ NÁVOD K HRE:

Mercenary - Escape from Targ

ĎALEJ V ČÍSLE NÁJDETE:

Článok o novom fenoméne v oblasti zábavnej elektroniky - Počítače bez klávesnice, hodnotenie periférie Amiga Action Replay MK II, finity pre Amigu, zaujímavé podprogramy pre Spectrum...

ČÍSLO 1/92 - JANUÁR



RECENZIE:
Fantasy World
Dizzy
Turrican
Psi Chess
Hexagonia
Dan Dare 3
Cabal
Battle Ships

**MEGA
RECENZIE:**
R-Type
The Secret of
Monkey Island

MAPY HIER:

Spy vs Spy 1
Spy vs Spy 2

PODROBNÉ NÁVODY KU HRÁM:

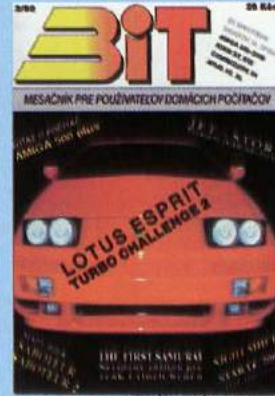
Spy vs Spy 1
Spy vs Spy 2
Future Wars

ĎALEJ V ČÍSLE NÁJDETE:

Hodnotenie zariadenia Genius Scanner, recenziu databanky Datalog 2 Turbo, rady pre majiteľov ZX Spectra a Didaktiku, pokračovanie kurzu výuky programovania v strojovom kóde, rozhovor z pražským programátorom Patrikom Rakom, hodnotenie pripravovanej hry Indiana Jones 4...

ČÍSLO 2/92 - FEBRUÁR

RECENZIE:
Night Shift
Hostages
Chaos
Jet-Story



Fighter Bomber
Continental Cir-
cus
SWIV

**MEGA
RECENZIE:**
Midnight Resis-
tance
Lotus Esprit Tur-
bo Challenge 2

MAPY HIER:
Saboteur
Saboteur 2

PODROBNÉ NÁVODY KU HRÁM:

Saboteur
Saboteur 2
Future Wars (pokračovanie)

ĎALEJ V ČÍSLE NÁJDETE:

Test tlačiarne Star LC 200, finity pre Amigu 500, dýchové efekty s borderom na ZX Spectre, recenziu pripravovanej hry First Samurai...

ČÍSLO 3/92 - MAREC



RECENZIE:
Too Bin
Chaos Strikes
Back
Puzznic
Strider
Hero Quest
Lone Wolf
Beach Volley

**MEGA
RECENZIE:**
Lords of Chaos
Last Ninja 3

MAPY HIER:
Draconus
Starquake

PODROBNÉ NÁVODY KU HRÁM:

Draconus
Starquake
Larry 1 - In the Land of Lounge Lizards
Lords of Midnight

ĎALEJ V ČÍSLE NÁJDETE:

Test nového počítača Amiga 500 plus a jeho porovnanie z Amigou 500, hodnotenie hard disku A500-HD+ pre Amigu 500, rôzne finity pre ZX Spectrum a Didaktik, program Mnové pole, rozhovor s Miroslavom Fídlom...

Chýbajúce čísla si môžete doobjednať pomocou objednávkového lístka na strane 38. Jedno číslo magazínu BIT stojí 29 Kčs a objednávky vybavujeme len do vypredania obmedzených zásob.

**ŠPECIÁLNA
PONUKA!**

