

BIT

TORNADO

SIMULÁTOR ZNÁMEJ BOJOVEJ STÍHAČKY

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

25 Sk / 25 Kč

MESACKÝ PRE POUŽIVATEĽOV DOMÁCICH
POČÍTAČOV 2/94

PEDRO V KRAJINE PYRAMÍD

VIACEJ ANIMÁCIÍ A EFEKTOV
AKO V PREDOSLEJ ČASTI

SPACE HULK TERMINÁTORI KONTRA MUTANTI

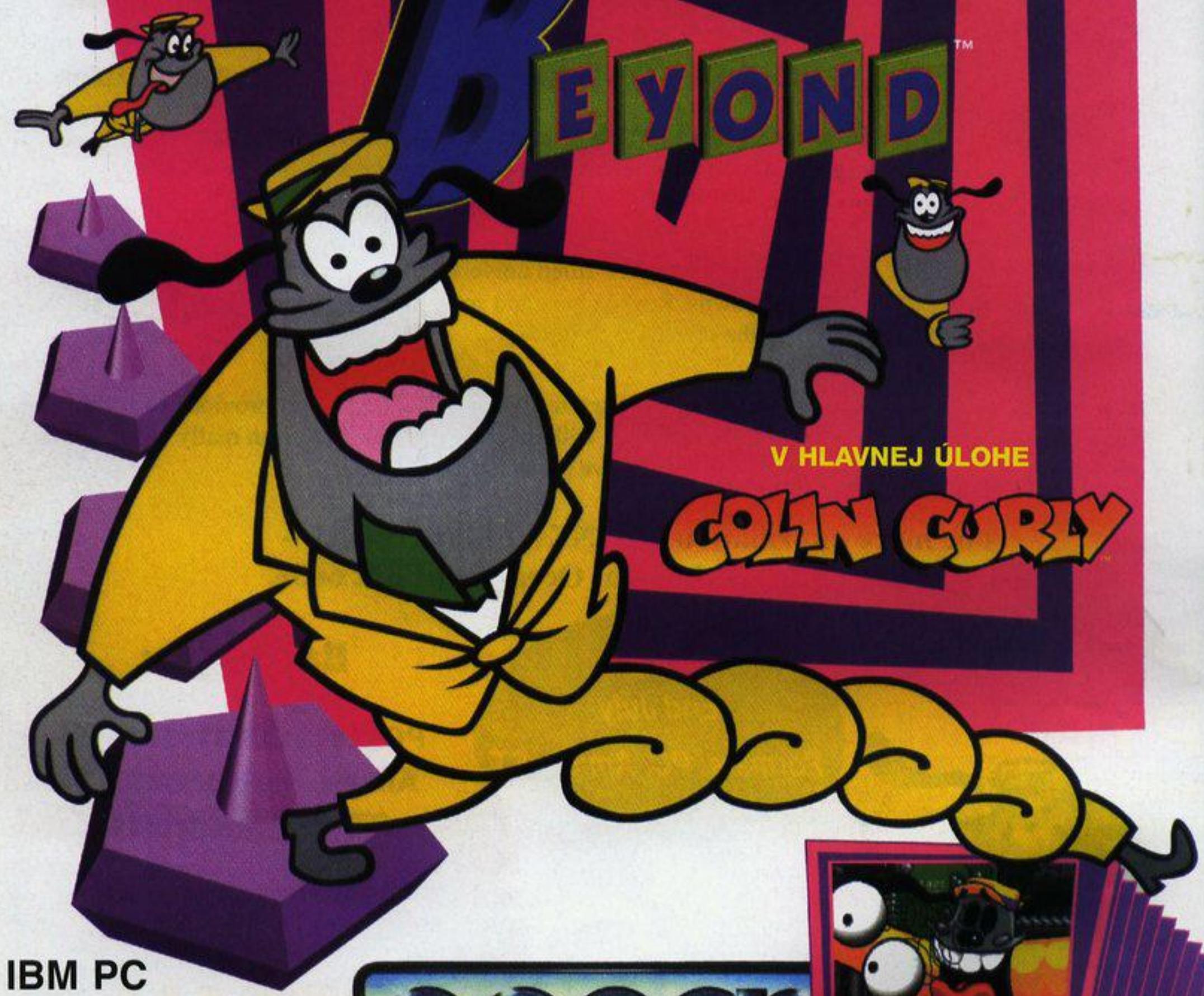
NFL COACH CLUB FOOTBALL NOVÝ SIMULÁTOR AMERICKÉHO FUTBALU

ULTRASOFT®

ONE STEP BEYOND™

V HLAVNEJ ÚLOHE

COLIN CURRY



IBM PC
ATARI ST
AMIGA

ocean

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

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

RECENZIE

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



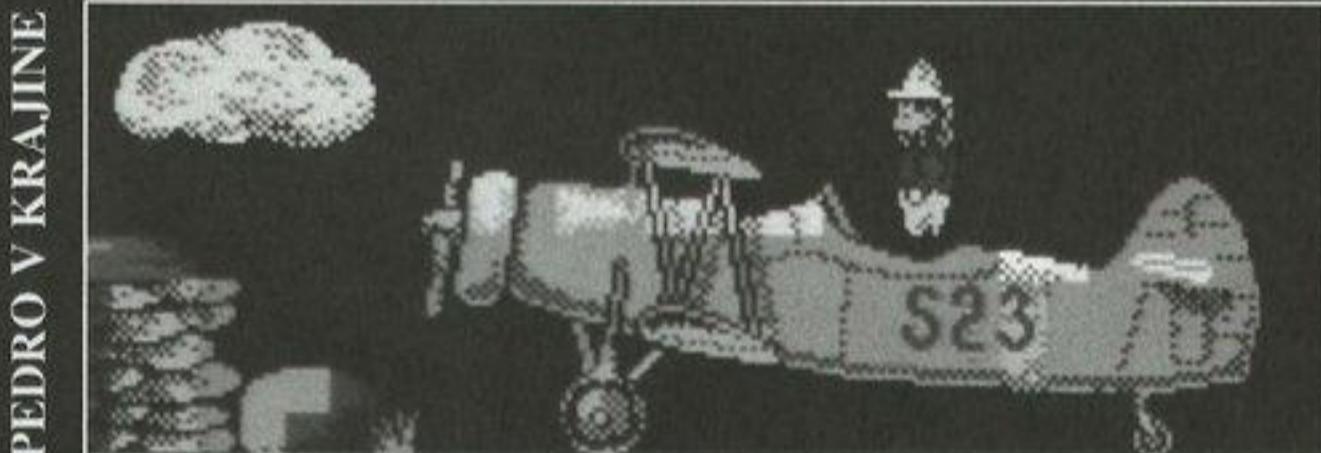
PIRATES!



NFL COACH CLUB FOOTBALL

MEGA RECENZIE

- 08 TORNADO
- 32 PEDRO V KRAJINE PYRAMÍD



DAYS OF THE TENTACLE

MAPY HIER

- 19 DYNAMITE DAN
- 22 DAN DARE 2

PYRAMÍD



TORNADO

CDTV, ALEBO CD³²?

AMIGA 500, ALEBO AMIGA 600?

PROPILOT, ALEBO ŠABLÓNA?

Vážená redakce BITu! V čísle 25 jste uváděli v rubrice nové počítače Amigu CD³². V perifériích jste uvedli: klávesnice, myš, atd. Takže k CD³² se dá přikoupit klávesnice, disketová jednotka, harddisk a myš? Chtěl bych si koupit počítač a nevím, jestli Amigu CDTV, nebo Amigu CD³². Nakonec bych se chtěl zeptat, kde se dá koupit Amiga CD³². S pozdravem a hodně úspěchů do dalších let přeje

**Vojtěch REMS,
VELEŠÍN**

Je naozaj pravda, že k Amige CD³² sa dajú prikúpiť spomínané periférie. Treba si uvedomiť, že hlavná procesorová doska je identická s Amigou 1200. Preto k CD³² pasujú všetky tie periférie, ktoré pasujú k Amige 1200. Pri kúpe CD³² je však potrebné zvažať, či si ochotný kupovať originálne hry na CD. Podľa mňa by bola vhodnejšia Amiga 1200. Ak však uvažuješ o CDTV, nerobis dobre. CDTV je 16-bitový typ, ktorý sa príliš neujal. Ak chceš kúpiť niečo moderné, do úvahy prichádza len a len 32-bitový počítač či hračka konzola. 16-bitové typy počítačov sú už za zenitom a teraz sa na ne noplatiť orientovať. Takže moja rada znie: jednoznačne treba uprednostniť CD³² pred CDTV.

Vážená redakcia BITu!

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

**Martin ONDRUŠ,
ŠVOŠOV**

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

HALLO MR. YVES!!!!

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

S pozdravom

**Braňo KOPECKÝ,
BRATISLAVA**

Ak naozaj stojíš o moju radu, nekupuj si ani jeden z tých-

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

Vážený pán YVES!!!

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

S pozdravom

**Igor ČUPÁK,
PREŠOV**

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

Vážený pane YVES!

Mám k Vám prosbu. Mám hru LORDS OF CHAOS na počítač DIDAKTIK GAMA. Jediný návod, co jsem sahnal, byl Váš popis uveřejnený v BITu číslo 3/92. Podle tohoto návodu jsem se hru naučil pomerně добре hráť, až na jednu vec. V popisu uvádíte, že pokud chceme vyčarovať třeba draka, tak musíme mít u sebe kotel a dračí bylinu. Obč věci jsem měl, ale nevím, jak v kotli 'vařit'.

**Michal FABEŠ,
SLAVONICE**

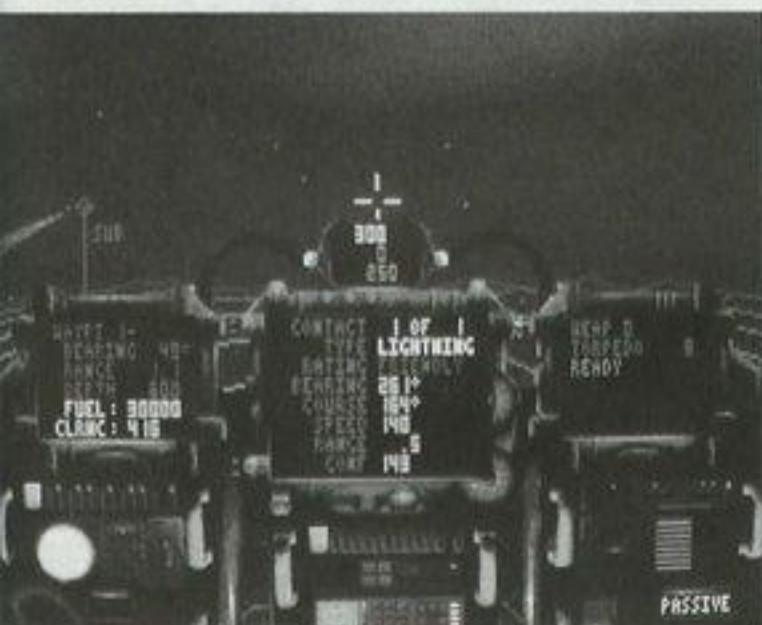
Pokiaľ sa dobre pamätam, treba položiť na zem kotel, potom na to isté miesto bylinu a vyčarovať bud Zeleného, Červeného, alebo Zlatého dračka. Na každého dračka treba mať kúzlo s rovnakým názvom, ktoré je treba vopred vybrať pri 'designovaní' čarodejníka. Ďalšou podmienkou je, že treba mať dostatočný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

- yves -

SUBWAR 2050

ATRAKTÍVNE DOBRODRUŽSTVO POD VODOU V BUDÚCOM TISÍCROČÍ

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



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

Hráč sa ocitne v úlohe profesionálneho pilota ponorky vyšej generácie, ktorého čakajú prudké boje v okolí podmorských stavieb. Jeho úlohou je preskúmať tisíce a tisíce štvorcových milí v štyroch rôznych scenároch (Antarktický oceán, Severný Atlantik, Južné Čínske

more a Japonské more). Pilotovať možno päť typov ponoriek vrátane plavidiel pre výskum podmorských hlbín a rýchlo manévrovateľných bojových ponoriek.

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

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

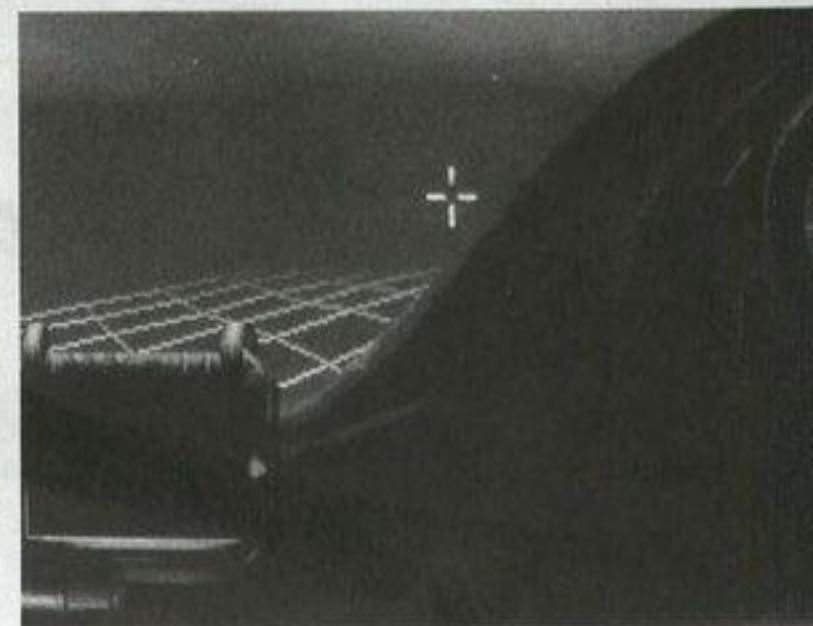
Pravdu povediac, Microprose má dosť prekvapili zobrazovacím systémom, aký sa rozhodli naprogramovať pre tento simulátor. Pokiaľ viem, je to prvýkrát, čo môžeme mať z ponorky pekný, široký a detailný výhľad po okolí. Naviac je tu urobené nerovné skalnaté dno oceánu. Pri malej vzdialnosti zreteľne vidieť,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

Rovnako treba programátorov

ZO
SOFTWAROVÝCH
KUCHYN



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



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

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



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

- yves -



OTÁZKY

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

Vladimír LAHKÝ,
TRENČÍN

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

Peter KRÁLIK,
BRATISLAVA

2237: Mám Commodore 64 a neviem:

a) Co je účelem hry GHOSTBUSTERS? Neviem, jak mám používať laser a ostatní predmety, ktoré zakoupím.

b) Co je účelem hry ACE? Jak mám nabrat palivo z letadla?

Jan MUCEK,
ČESKÝ TĚŠÍN

2238: Vlastným počítač Commodore 64 a neviem:

a) postup v hre OCEAN RANGER. Minie sa mi palivo a výbuchňem. Neviem ovládať lodný počítač.

b) heslo na hru POLICE ACADEMY.

Drahoslav BELIČKA,
SERED

AKO PREJST CEZ OBRA V GOBLINS 2?

MIGHT & MAGIC 3 - TIPY NA ÚSPEŠNÉ DOKONČENIE

TUČNIAK V PRINCE OF PERSIA SA VIE BRÁNIŤ

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

- V GOBLINS 2 neviem prejsť cez obra.
- Neviem prejsť hru ASTERIX.

Miloš KLIMKO,
HUMENNÉ

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

Ján SLANINKA,
MICHALOVCE

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

- CREATURES 2 - 3.level
- LAST NINJA 3 - 3.level
- MYTH - ako prejsť draka v lese
- SHADOW OF THE BEAST - v hrade
- ELVIRA - kde je v studni truhlica?
- F.P.HAMMER - 1.level

Ladislav LEHOTZKÝ,
BANSKÁ BYSTRICA

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

Rastislav POTOČNÝ,
KEŽMAROK

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

Radoslav HOLOŠKA,
SVIT

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

IGOR GBÚR,
BRATISLAVA

ODPOVEDE

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

Augustín MAJCHER,
ŽILINA

9202: V hre MM3 sa dostaneš ku kráľovi mumií tak, že prepneš 4 páky, ktoré aktivujú teleport T a ten ta prenesie ku kráľovi mumií. Po jeho zabiti dostaneš Hologram Carte 001. K dohraniu hry potrebujete 7 holografických kariet, 31 power orbov a zlatú kartu. Hra sa dá dohrat zhruba dvoma spôsobmi:

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

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

Andrej BITTŠÁNSKY,
ŽILINA

9206a: Odpoveď na prvú časť otázky bola uverejnená, preto prípájam odpoved na druhú časť. Keď chceš označkovať býka, musíš zobrať značkovač. Je tam, kde si zobrať flášu. Chod o obrazovku dofava a vylez na palmu. Skoč do Java na terasu a chod o obrazovku

dofava. Skoč dolu a polož značkovač na pec. Párkrát si poskáč na dúchadlo, kym sa značkovač nezohreje. Potom ho zober a chod k býkovi. Keď sa ho dotkneš značkovačom, ujde.

Miloš BABIAR,
BRATISLAVA

9208a: Cez aligátora prejdeš tak, že ho bud preskočiš, alebo mu hodíš flášu. Hamburger je na doplnenie života.

Miloš BABIAR,
BRATISLAVA

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

Augustín MAJCHER,
ŽILINA

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

IGOR GBÚR,
BRATISLAVA

9210:

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

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

Ján DANKO,
TESÁRSKE MLYŇANY

NÁVOD



KU HRE

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

Na Zemi boli vždy problémy s energetickými surovinami.

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

Ty, ako nový člen kozmickej záchrannej služby musíš mať na zreteli predovšetkým cieľ svojej misie: nájsť pilotov, vziať ich na lodi a dopraviť na základňu. Nie je to ľahké. Nepriateľ strieľa, vysiela rakety a diverzantov. V prípade, že fa zasiahnu, poruší sa tvoj

ochranný obal a to znamená tvoj koniec. Preto je potrebné ničiť pevnosti riadenými strelami. Pevnosti je potrebné zamerať radarom a odpáliť rakety pomocou Fire. Zmena výšky a smeru sa riadia pomocou joysticku. Pilota musíme zamerať radarom. Ak ukazovateľ vzdialenosť udáva 1 alebo 2 je potrebné pristáť - objaví sa nápis PILOT IN RANGE. Ak sa objaví nápis PILOT TO FAR, musíme sa snažiť priblížiť viac k pilotovi. Ak je pilot v dosahu, vypneme motory, otvoríme kabínu a čakáme na vstup pilota. Ak sa objaví ALIEN - musíme čo najrýchlejšie odletieť. Na splnenie misie potrebujeme vyzdvihnutú určitú počet pilotov. Na základňu sa vraciame na doplnenie paliva. Je to možné len vtedy, ak sa objaví nápis MOTHER SHIP.

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

Ovládanie - klávesnica:

START alebo FIRE - začiatok hry

SELECT
OPTION
RESET alebo
DELETE
ESC
L
E
A
B
Šipka vľavo
sipka vpravo
Joystick
Fire

- obtiažnosť
- spustenie autopilota
- návrat na začiatok
- pauza
- naloženie
- spustenie a vypnutie motorov
- otvorenie a zatvorenie kabíny
- návrat na základňu
- pohyb dole
- štart po nalodení
- riadenie podľa smerov náklonu
- vystrelovanie rakiet

Popis plánu hry

a - titulná strana
STARTING LEVEL - ÚROVEŇ, NA KTOREJ SA ZAČÍNA
RANKING LEVEL - ÚROVEŇ SKONČENEJ HRY
LAST SCORE - VÝSLEDOK
HIGH SCORE - NAJLEPŠÍ VÝSLEDOK

b - zvukové signály
RÝCHLE PÍPANIE - NEPRIATEĽ V ZAMEROVACI
POMALÉ PÍPANIE - PILOT V DOSAHU
TRI SIGNÁLY - POVOLENIE K NÁVRATU NA ZÁKLADŇU

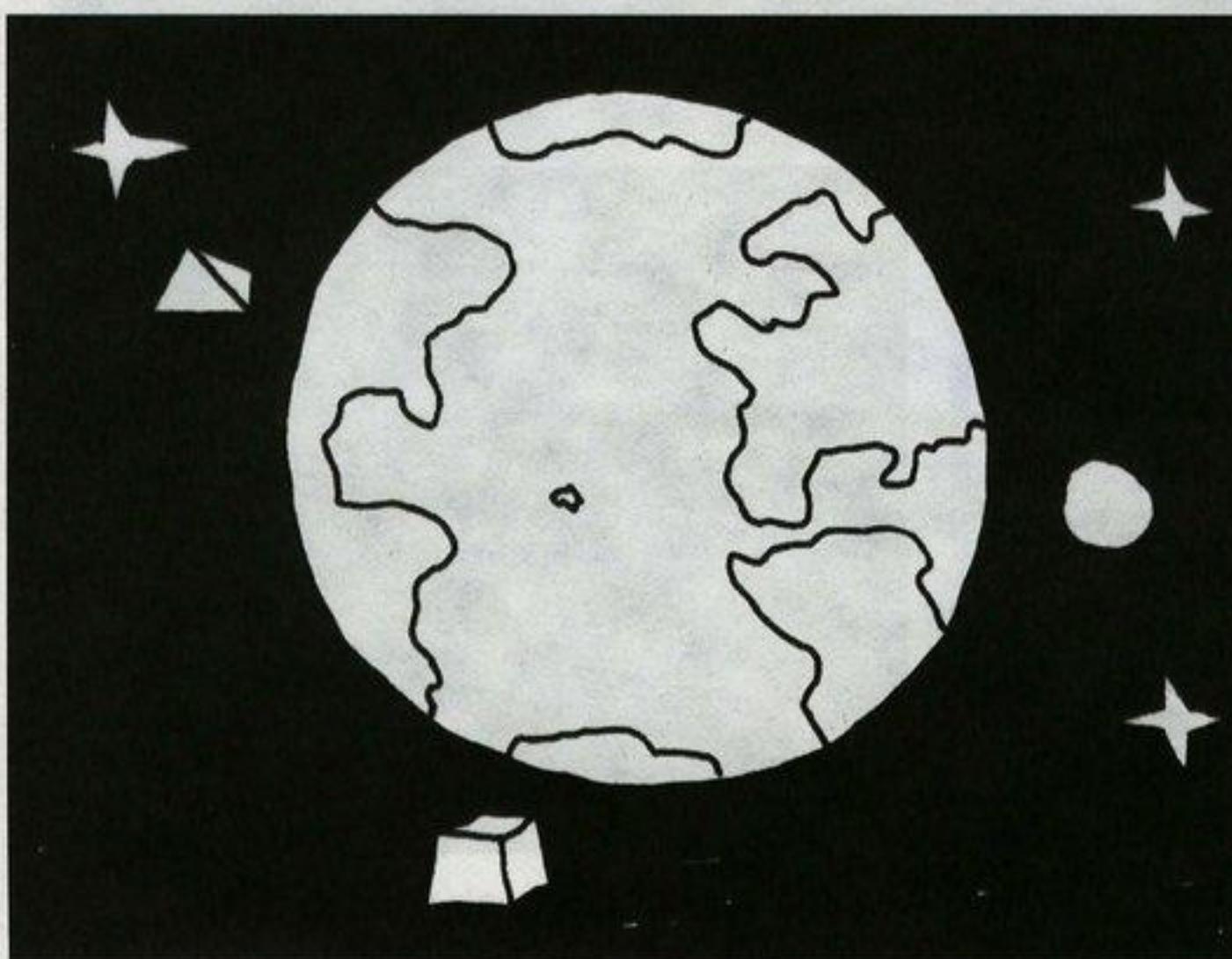
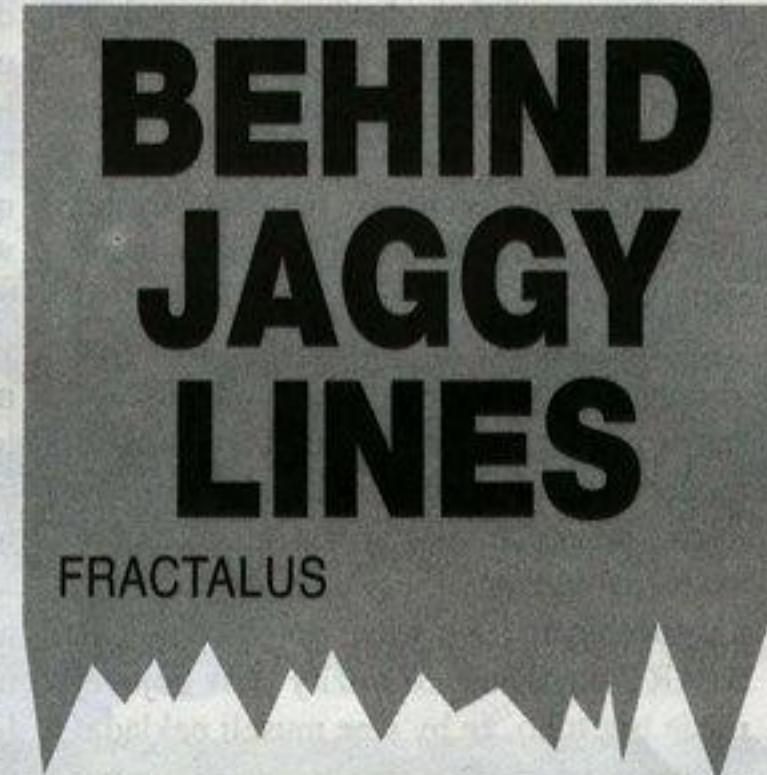
c - nápisy
PILOT - PILOT V DOSAHU
IN RANGE - PILOT MIMO DOSAH
PILOT TO FAR - NEPRIATEĽ
ALIEN - PILOT ZAHYNUL
PILOT KILLED - ZÁKLADŇA
MOTHER SHIP - NAKLADANIE PILOTA A PALIVA
NOW LOADING - DVERE OTVORENÉ

AIRLOCK OPENED - DVERE ZATVORENÉ
CLOSED - MOTORY VYPNUTÉ
ENGINES OFF - SLEDOVANIE
SHIP OFF SCOPE -

d - kontrolné prístroje
z ľavej strany obrazovky doprava, zhora dole.

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

A.Bittner





TORNADO

DIGITAL
INTEGRATION

Známi špecialisti na letecké simulátory DIGITAL INTEGRATION boli slávni už na 8-bitových počítačoch Spectrum, Atari a Commodore 64. Kto by nepoznal vtedajšie hity FIGHTER PILOT a TOMAHAWK? V kvalitnej produkcií pokračuje táto britská firma nadálej avšak s postupom času sa menia počítače, pre ktoré sú určené ich hry. Ak bol pred troma rokmi F16 COMBAT PILOT pre všetky počítače od Spectra 48k po PC AT, dnešné TORNADO už vyžaduje procesor 80386. TORNADO je simulátor rovnomenného lietadla britského letectva, ktorý si jednoznačne zaslhuje našu pozornosť prinajmenšom tým, že jeho vývoj a výroba trvala až tri roky. Grafika okolia sa nápadne podobá na F15 III od Microprose. Systém, ktorý bol pre TORNADO vyvinutý, je dostatočne rýchly aj vtedy, keď sa nelieta nad rovinou, ale v kopcoch. Vektorová grafika sa pomerne podarila, pretože na povrchu zeme môžeme rozoznávať množstvo detailov, ako sú letiská, budovy, továrne, elektrické vedenia, atď. Simulátor TORNADO nie je zaujímavý iba kvôli kvalitnému a rýchlemu zobrazovaniu krajiny. Medzi jeho veľké prednosti patrí aj vernosť simulácie a množstvo tréningových či bojových misií. Vernosť simulácie ocenia najmä zarytí priaznivci simulátorov, ktorí už majú na svojich počítačoch veľa odlietaných hodín. Takí hráči potrebujú simulátor, ktorý v každom ohľa-

de spĺňa náročné požiadavky z hľadiska ovládania, letových vlastností, tvaru kokpitu, množstva rôznych pohľadov, atď. Som pevne presvedčený, že TORNADO vďaka svojim vlastnostiam, náročného zakazníka plne uspokojí. Po spustení hry sa objaví menu, ktoré obsahuje tieto položky: DEMO, QUICK START a FLIGHT. DEMO ponúka dve demofunkcie: Flight a Review. Flight predvádzza let všetkých typov lietadiel (vrátane nepriateľských), ktoré hra obsahuje. Review zasa ponúka zábery na tieto lietadlá. Okrem nich tu môžeme vidieť aj vrtuľníky, pozemné zbrane (tanky, obrnené vozy, odpalovače rakiet Patriot,...) Tieto vozidlá a lietadlá si môžeme prezerať jednak na digitalizovaných obrázkoch, ako aj v trojrozmernom vektorovom tvere, ktorý umožňuje rotáciu a natočenie do ľubovoľnej polohy. QUICK START umožňuje okamžitý štart bojovej misie bez toho, že by sme museli nakladať zbrane a prechádzať cez rozsiahle menu. Táto voľba je vhodná vtedy, ak nám nezáleží na výbere misie a ak nechceme hrať dlhodobú vojenskú operáciu. Položka

FLIGHT sa delí na niekoľko ďalších. Sú to TRAINING, SIMULATOR a COMBAT. TRAINING obsahuje 10 tréningových misií. Úspešne absolvované misie označí 'fajkou', neúspešné 'krížikom'. Vzhľadom na vysokú náročnosť odporúčam každému, aby absolvoval všetky tréningové misie skôr, než začne naozaj bojať. Reálny boj vyžaduje zdatného pilota, ktorý svoj stroj dokonale ovláda. Tréningové misie umožňujú nácvik voľného letu, navigácie a útokov na pozemné ciele bez toho, že by nepriateľ vyvíjal voči nám aktivity. Ak sa nám podarí všetky tréningové misie úspešne prejsť, môžeme zvoliť položku SIMULATOR. Tu máme k dispozícii 20 skúšobných misií, ktoré simuluju určité bojové situácie. Tieto misie sú ľahšie ako tréningové, ale dokonale preveria našu bojovú pripravenosť. SIMULATOR umožňuje nacvičiť pristávanie, naučí nás lietať vo veľmi zlom počasí, alebo umožní mať výber zo zberu letiek. Netreba vari zdôrazňovať, že pri lete viacerých spojenec kých lietadiel hra dostáva nové dimenzie. Ak sme toho názoru, že sme sa s



V spodnej časti palubnej dosky môžeme pozorovať okolie kamery.



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

Tornadom natoľko 'skamarátili', zvolíme položku COMBAT. Položka COMBAT dáva na výber hráčovi jednu z týchto štyroch možností: MISSION, COMMAND, CAMPAIGN a TWO PLAYER. Prvé tri sú určené pre hru jedného hráča, posledná pre hráčov dvoch. Ak zvolíme MISSION, máme k dispozícii 20 ostrých bojových misií pre každú bojovú zónu. Keďže bojové zóny sú tri, v rámci voľby MISSION môžeme odlietať až 60 bojových misií, čo je skutočne úctyhodný počet. Okrem misií typu 'voľný let' tu nájdeme aj vyslovene špeciálne úlohy, ako sú nočný nálet na elektráreň, bombardovanie vojenského transportného vlaku, útok na muničný sklad, na komunikačnú vežu, na letiská, na nepriateľské továrne či opravovne vojenskej techniky, atď. Misií je tak veľa a sú tak rôznorodé, že si v nich každý bude môcť nájsť tie, ktoré budú podľa jeho gusty. Voľba položky COMMAND nás zavedie do úlohy veliteľa šiestich lietadiel Tornado, ktoré sú rozdelené do párov. Tu je sice na výber menej misií (tri na každú bojovú zónu), avšak rozhodne stojí za to. Všetky misie z položky COMMAND majú jedného spoločného menovateľa: bránenie našich území, zatiaľ čo nepriateľ usiluje o ovládanie celej bojovej zóny. Voľba položky CAMPAIGN je dlhodobejšia záležitosť. Tu už nestaci úspešne odlietať jednoduchú misiu... Položka TWO PLAYER je zaujímavá pre hru dvoch hráčov. Každopádne k nej treba mať dva počítače. Rozdiely môžu byť iba v tom, ako ich vzájomne prepojíme.



Ak sú v jednej miestnosti, je vhodné použiť nulmodemový kábel. V opačnom prípade je treba, aby oba počítače mali modemy. TORNADO podporuje rýchlosť 2400, 9600 a 14400 bps. TORNADO je okrem iného zaujímavé aj svojimi pohľadmi, ktoré môžeme prepínať jednoduchým, alebo dvojnásobným stlačením príslušného klávesu. Základné klávesy pre pohľad z kokpitu sú HOME, END, PGUP a PGDN. Najčastejšie budeme používať pohľad, ktorý poskytuje jednoduché stlačenie klávesy HOME, pretože pri ňom vidíme všetky ovládacie prvky a súčasne máme dostatočný výhľad smerom dopredu. Ak sa rýchlo potrebujeme pozrieť hore, stlačíme HOME druhýkrát. Klávesom PGUP zobrazíme spodnú časť palubnej dosky lietadla. Tu máme k dispozícii mapu a dva monitory, ktoré nás informujú o aktuálnej polohe, o bezprostrednom okolí, ktoré je aj v noci dostatočne detailné vďaka infračervenej kamere. Ak chceme vidieť lietadlo z vonkajšieho pohľadu, použijeme klávesy F1 až F5. Niektoré z nich treba stlačiť viackrát, pretože majú viacnásobnú funkciu. Cennou pomôckou je palubný počítač, ktorý umožňuje automatické pilotovanie lietadla v niektorých fázach letu.

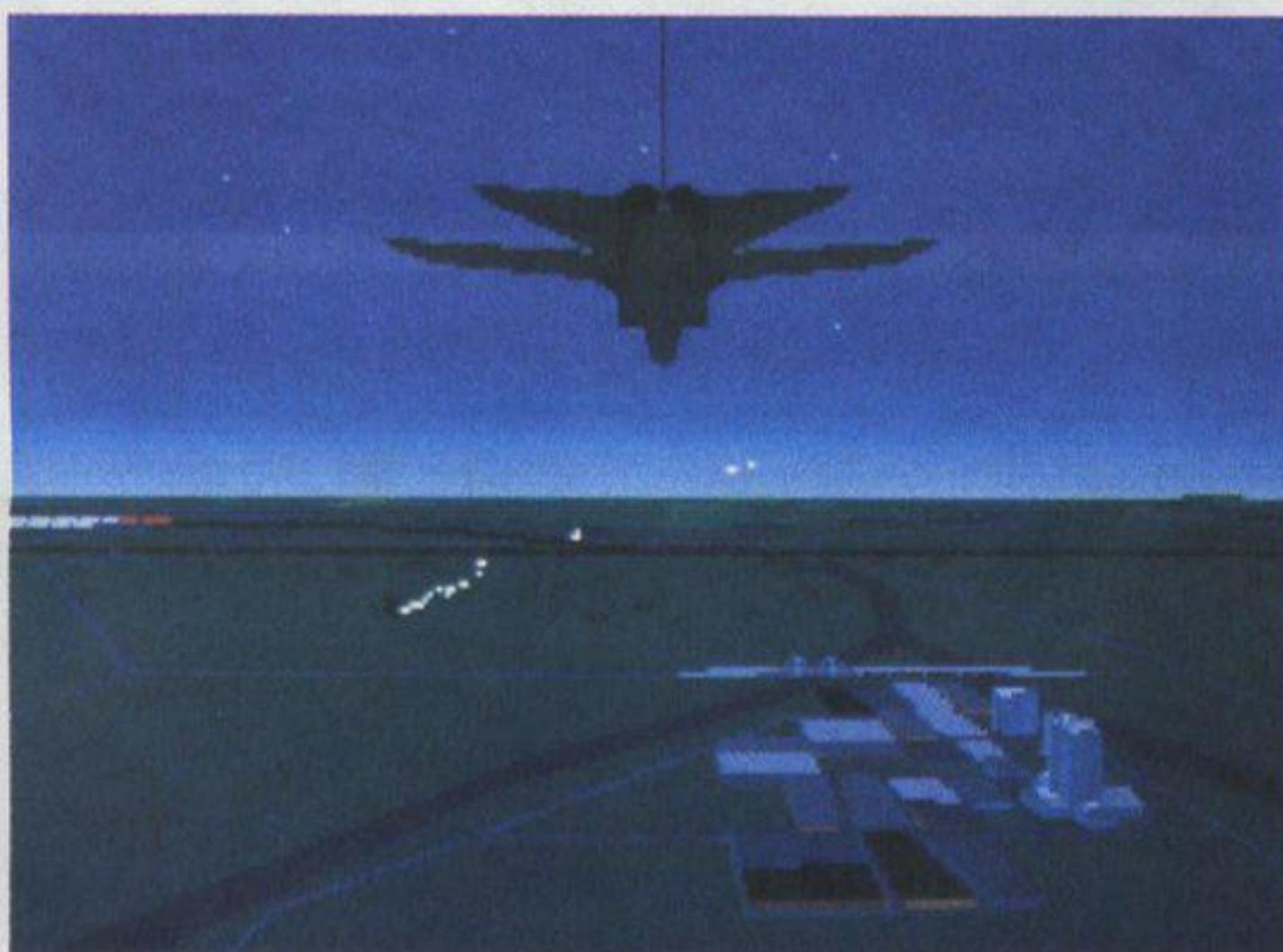
Osobitná kapitola by sa mohla venovať



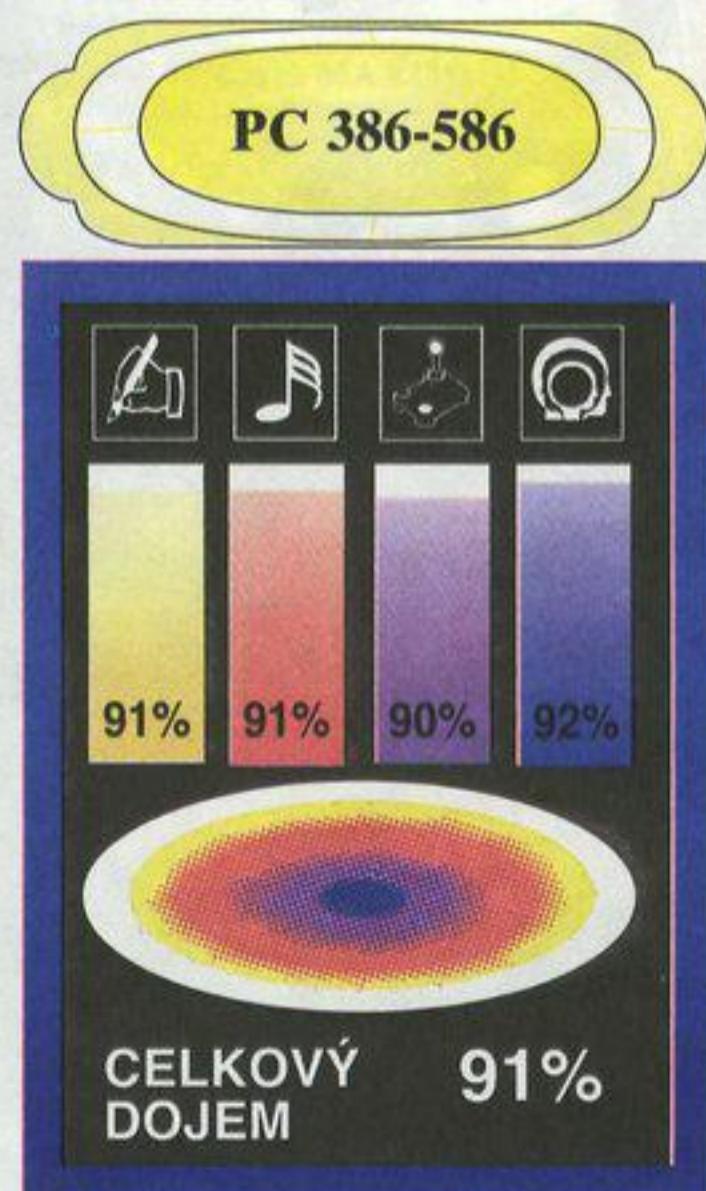
Briefing pred vstupom do misie je zobrazovaný v rozlíšení 640 x 480 bodov.

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

- yves -



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



NÁVOD

KU HRE



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

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

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



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

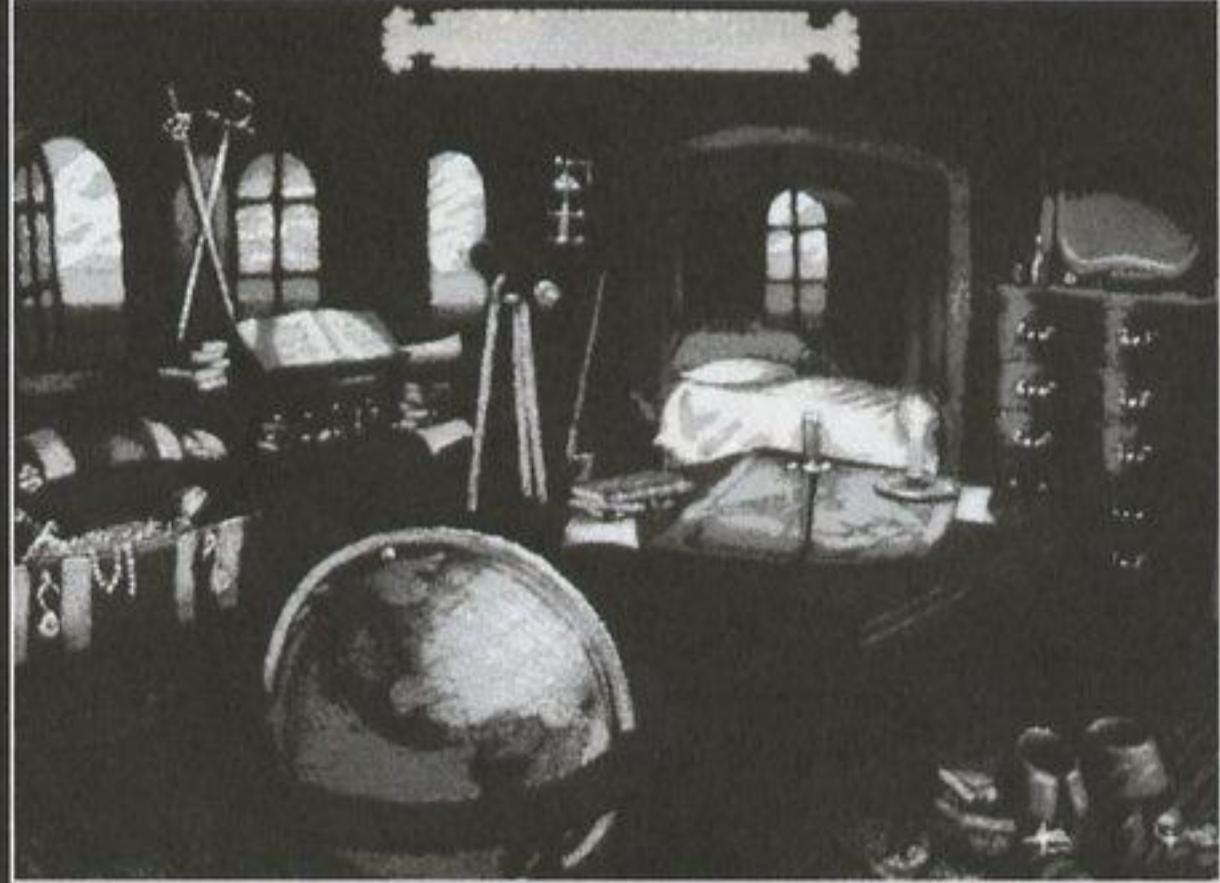
PARTY STATUS - informuje o počte posádky (crew), diel, peňazí, potravín a nákladu. Udáva aj informácie o nálade posádky (happy, pleased, unhappy, angry). Pri angry hrozí vypuknutie vzbury. Dozvieme sa tu aké lode vlastníme a mená našich zajatecov.

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

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

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

ŠTEPIRATI



CITIES - informácie o mestách.

TAKE SUN SIGHT - navigácia pomocou slnka.

LODE

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

MESTÁ

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

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

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

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

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

CHECK INFORMATION - informačné okno.

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

RADY

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

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

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

• Dobré je nakresliť si mapu, je to sice zdľava práca, ale vyplatí sa.

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

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

• Lovci pirátov a samotní piráti sú oveľa bezpečnejší ako obyčajné lode.

Želám vám veľa úspechov v tejto výbornej hre.

M. Hudec



SPECTRUM

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

COMMODORE 64

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

ATARI XE, XL

1. SILENT SERVICE	↑
(Microprose)	
2. LASERMANIA	↓
(Avalon)	
3. DRACONUS	↑
(Cognito)	
4. MICROX	*
(K-Soft)	
5. RESCUE ON FRACTALUS	*
(Lucasfilm)	
6. KULT	*
(A.S.F.)	
7. NUCLEAR ADVENTURE	*
(Ropa Soft)	
8. FATUM	*
(A.S.F.)	
9. ATARISTUV PROTIUTOK	*
(Zeppelin)	
10. GHOSTBUSTERS	↓
(K-Soft)	

AMIGA

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

ATARI ST

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

PC 286-586

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

Popularitu jednotlivých hier v Čechách a na Slovensku na rôznych typoch počítačov ukazujú naše rebríčky. Poradie hier môžete ovplyvniť aj Vy. Stačí, keď nám pošlete na 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 tretom mieste jeden. Na základe týchto bodov zostavíme nasledujúci mesiac nové pora-

die v rebríčkoch. Ak vlastníte viac typov počítačov, píšte nám do ankety poradie iba na jeden z nich. Každý korešpondenčný lístok musí byť označený nápisom REBRÍČKY pod adresou odosielateľa. Na zadnú stranu uveďte typ počítača a Vaše poradie hier. Korešpondenčné lístky posielajte na adresu redakcie:

**BIT, P. O. BOX 74
810 05 BRATISLAVA 15**

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

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

NÁVOD



KU HRE

Dokončenie z minulého čísla

Hlášení palubního počítače

KAMIKADZE ATTACK

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

ALL ... DESTROYED

Při útoku nepřitele došlo k poškození zbraní (bomby, rakety), nebo světlíc a návnad.

... DAMAGED

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

FUEL LOW

Pozor, hrozí že dojde palivo.

NO FUEL

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

ROBOT MISSILE LAUNCH

Nepřítel na vás vypálil raketu.

SUPER MISSILE LAUNCH

Nepřítel na vás vypálil nezničitelnou raketu.

ROBOT AMM LAUNCHED

Robot zlikvidoval vaši raketu.

AMM LAUNCHED

Zlikvidoval jste nepřátelskou raketu.

MISSILE FIRED

Raketa byla zaměřena a vypálena.

DELAY BOMB RELEASED

Bomba byla položena.

DELAY BOMB DETONATED

Bomba explodovala.

JUMP UNIT ACTIVATED

Uskutečnila se teleportace (přesun).

SHIP DOCKED IN...

Vaše vznášedlo úspěšně přistálo v jedné z budov.

MISSION ACCOMPLISHED

Splnil jste misi.

DEAF UNIT ACTIVATED

Budova od vás očekáva splnění zvukového testu.

CODE SECTION FOUND

V budově se nachází kód.

PASSWORD FOUND. ENTRY ACHIEVED.

Splnil jste zvukový test. Kód se archivoval.

Návštěvy budov

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

Luštění kódů

Tuto činnost budete muset zvládnout v některých misích. Kódy získáte tak, že po přistání v reaktoru zadáte DEAF a pak najedete šipkou na PLAY. Počítač zahráje melodii, kterou po něm musíte zopakovat správně. Pokud se to povedlo, počítač vypíše zprávu a kód je váš. Po sesbírání všech kódů se vratte na základnu, zadejte příkaz CODES, teď musíte kódy dešifrovat. Najdete na šipku pod pravým oknem. Měl by se objevit barevný vzor. Pomocí Place

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

- Vaše vznášedlo by mělo obsahovat infrahled, nejsilnější laser, scanner (ten ostatně doporučujeme všude), kompas a rakety.

- Pokud nechcete čekat, než nepřátelé obnoví své síly, napište v základně WAIT. Čas se posune a nepřítel mezičím přiletí znova.

- Pozor na hromadnou invazi robotů!

- Za blikající majáky nedostanete žádná procenta.

2. RED DOWN

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

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

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

- Je třeba scanner, kompas, bomby, teleportační jednotka.

- Pozor na rakety, které střílí továrny.

3. MELTDOWN

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

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

4. SOFTLY SOFTLY

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

- Je třeba scanner, infrahled a silný laser.

Level 2

1. CIPHER

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



ho přenesete do levého okna a najedete na další vzor. Dešifrování spočívá ve složení 3 vzorků do sebe. Musí souhlasit barva. Pokud po volbě Place počítač vypíše Colours don't match - barva nesouhlasí, pokuste se ju změnit pomocí volby Colour na stejnou barvu, jakou má vzorek v pravém okně. Když barva souhlasí, otáčejte vzorek v levém okně, tak aby zapadl do pravého, pomocí voleb Flip. (První flip otáčí vzor zleva doprava a druhý zezhora dolu.) Pokud počítač stále vypisuje zprávu Keys don't..., najdete na další vzor.

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

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

Ubíhající čas

Cas ubíhající vpravo nahore nehraje ve hře žádnou roli, s výjimkou některých misí, ve kterých jste omezeni časem.

POPISY MISÍ

Level 1

1. IF IT MOVES...

Vaším úkolem je postavit se na odpor in-



všechny cesty a všech 12 reaktorů (budete mít 48 %), vratte se do základny a zde kdy vyluštěte. Poslání splněte na 100 %.

2. AT THE OK CORRAL

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

3. WHERE TO GUY?

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

4. HIDE AND SEEK

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

- Vaše vznášedlo by mělo mít vysokou rychlosť.

Level 3

1. LASERIUM

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

2. HADES 2

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

3. THE SANDS OF TIME

Na planetě Foma 3 zůstala síť reaktorů, které musíte zničit. Na začátku se vydejte směrem, kde vidíte nějaké objekty. K reaktoru se přiblížte na malou vzdálenost a zničte ho raketou. Reaktorů je 10. Za zneškodnění každého dostanete 10 %. Pozor,

některé reaktory leží v minovém poli. Nejprve je třeba miny z větší vzdálenosti zlikvidovat. Na splnění máte 1 hodinu.

4. MISSION IMPROBABLE

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

Level 4

1. CETI REVISITED

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

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

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

2. OUT OF THE FRYING PAN

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

3. DON'T PANIC

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

4. NEEDLE IN A HAYSTACK

Byl jste vysazen na pla-

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

Level 5

1. THE COAL MINE

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

2. PAZ!

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

3. PROTECTOR

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

4. THE SHEPHERD

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

Až splnите všechny tyto mise, budete kvalifikován.

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

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

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

Hodně štěstí v plnění úkolů akademie vám přeje

JOKERSOFT



RECENZIA

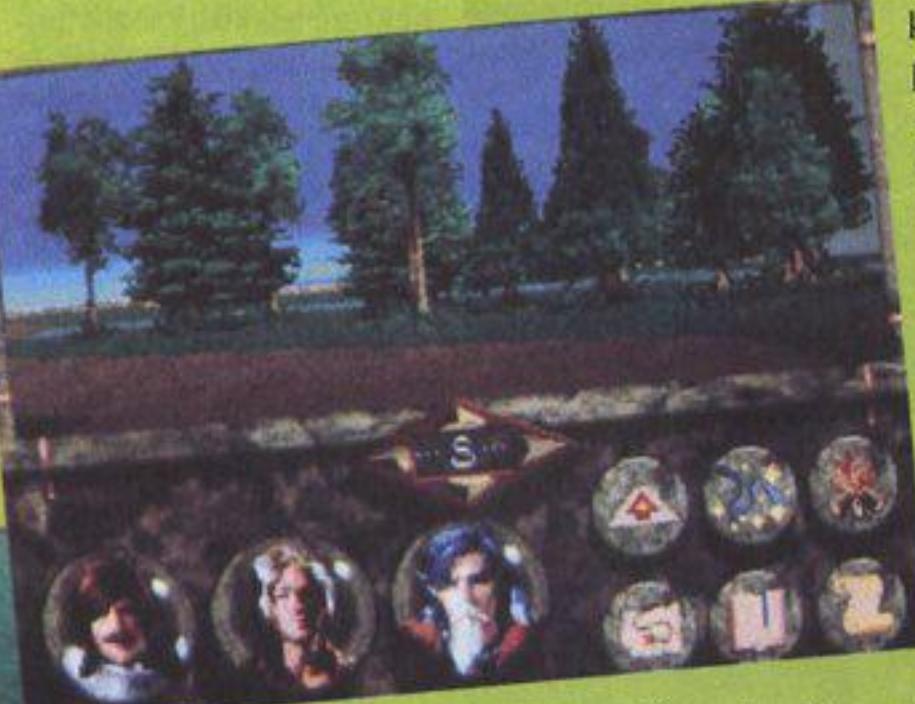
DYNAMIX



Gorath	60
Health:	10
Stamina:	3
Speed:	25



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



súvaní partie môžeme pozerať na okolie z vlastného pohľadu, súboje sledujeme z nezávislého trojrozmerného pohľadu. Môžem povedať, že trojrozmerný prvok dodal súbojom nové dimenzie, pretože každú postavu môžeme priestorovo vhodne umiestniť, čo pri hrách v štýle MIGHT&MAGIC a EYE OF THE BEHOLDER

nebolo možné. Spomínané hry majú naviac tú vlastnosť, že pohyb v nich je možný iba v štyroch smeroch. BETRAYAL AT KRONDOR je prvým pokusom o virtuálnu realitu v tejto oblasti (ak nepočítame sériu ULTIMA UNDERWORLD, ktoré sú v trocha inom štýle). Pohybovať sa môžeme viacerými ako štyrmi smermi, pretože otočenie nemusí byť nutne o 90°, ale napríklad o 30°. Potešiteľný je aj fakt, že na krajinu sa môžeme pozerať cez okno široké cez celú obrazovku. Všetky doterajšie hry mali toto okno podstatne menšie.

Toto riešenie však prinieslo niektoré nevýhody, za čo bol BETRAYAL AT KRONDOR v zahraničných časopisoch príliš kritizovaný. Krajinu je robená vektorou grafikou a keďže je príliš rozsiahla, nutne musí byť pri rozlišení 320x200 bodov dosť hranatá. Práve toto sa zrejme znepáčilo autorom recenzií a hre udeľovali (podľa mňa neprávom) veľmi málo percent. Autorov treba napok pochváliť za mnohé dobré vlastnosti, ktorých sa tejto hre ušlo viac ako dosť. Aj keď je grafika okolitej prírody mierne hranatá, všetky ostatné obrázky a animácie sú cel-



BETRAYAL AT K R O N D O R

kom pekné. Mám na mysli 3D pohľad na bitky, rôzne menu, atď. Hra je tiež spestrená soľidnou hudbou a samplovanými zvukmi. Na BETRAYAL AT KRONDOR si cením aj ďalšie vlastnosti, najmä možnosť uchovania pozície nielen do nami pomenovaných súborov, ale aj do tzv. bookmarku. Je to pomocný súbor, do ktorého urobíme sa ve aktuálnej pozícii púhym kliknutím ľavého tlačítka na myši na príslušnú ikonu.

Tých záujemcov, ktorí nehrajú podobné hry príliš často, poteší podrobny popis každého predmetu a každého kúzla, ktorý si kedykoľvek môžeme vyvoláť. Je to podstatne pohodnejšie, ako odkazy na manuál.

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

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

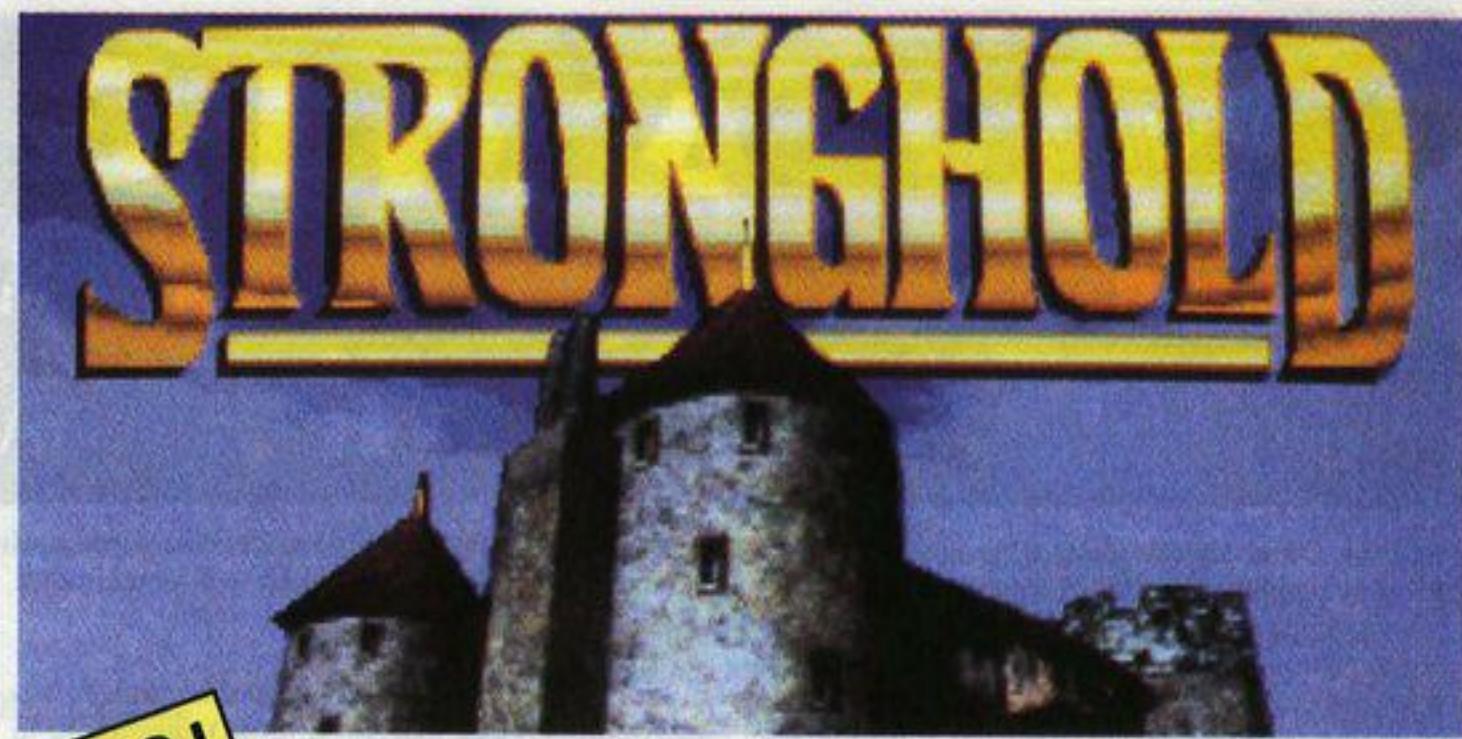
- yves -

PC 386-586



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

Námet a myšlienka hry je prinajmenšom pozoruhodná. Predstavme si hry Lemmings, Castles, Populous, Powermonger a hry typu Dungeons&Dragons v jednej hre. Samozrejme nie so všetkými vlastnostami, ale iba s niektorými prvkami. Práve to je STRONGHOLD. Stratégia a vlastnosti tejto hry sa rozhodne ne-



SSI

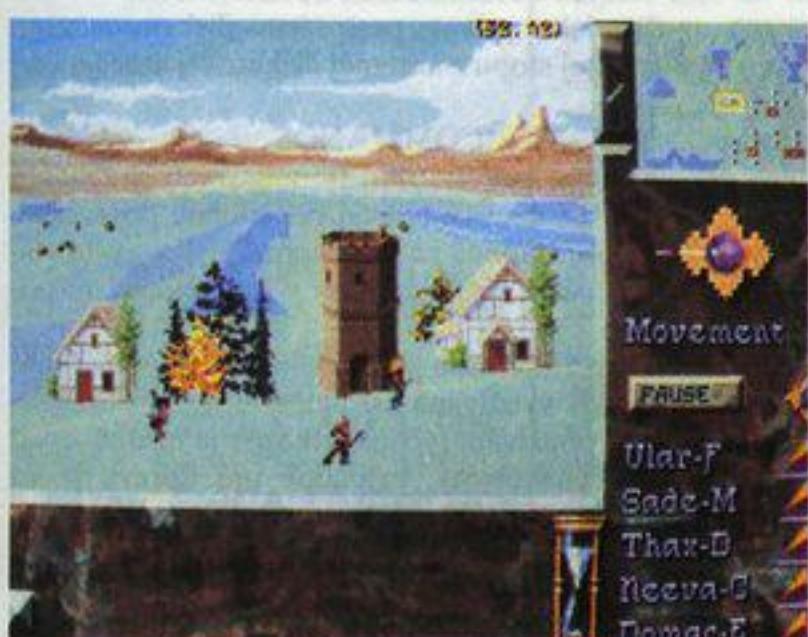


metre a požiadavky. Podľa toho, čo postava povie, ľahko zistíme, či majú obyvatelia málo domov, nedostatok jedla, nízke príjmy, malú možnosť zamestnať sa a podobne. Veľmi dôležitým parametrom hry je popularita veliteľov medzi obyvateľstvom. Súvisí to napríklad s povýšením na vyššiu hodnosť.

Ešte raz sa vrátim k podobnosti Strongholdu s inými hrami. Určite mu neuberá na kráse, keď sa v ňom postavičky pohybujú podobne ako v Lemmings, keď sa okolitá príroda ponáša na nádherný Populous, keď kozy na farme mekotajú ako v Powermonger, keď vidíme robotníkov stavať domy ako v Castles, atď. Tento konglomerát predností viacerých úspešných hier dáva vynikajúci výsledok. Tolko príjemných prekvapení v jednej hre som už dlho nevidel. Ročné obdobia sa pravidelne striedajú. So zmenou sa mení aj charakter prírody - na jeseň listy ožltiu, v zime je všade sneh, atď. Na zimu je treba mať dostatočnú zásobu potravín, aby obyvatelia nepomreli od hladu. Každá budova musí mať svojho obyvateľa alebo strážcu (ak to nie je obytný dom), ktorý dbá na to, aby stavba neschátrala a nespadla. Pri vode môžeme počuť žblinkanie vody, vo vysokých horách zasa veternú fujavicu. Samostatná

dajú opísť jednou vetou, ba ani touto krátkou recenziou. Vystupujú v nej postavy s parametrami ako v Dungeons&Dragons. Základ tvorí päť postáv - veliteľov, ktorí majú svojich poddaných. Pre nich sa musia stavať obytné domy, aby mali kde bývať, polnohospodárske farmy, aby mali čo jest', atď. Pritom treba zaistiť dostatočné príjmy do pokladnice, aby bolo z čoho zabezpečiť ďalší rozvoj. Protivníci sú tiež postavy a potvory typu Dungeons&Dragons, čo je neklamný signál, že na ich porazenie treba vymysliť veľmi rozumnú stratégiu...

Spôsob ovládania je veľmi zaujímavý. Kurzor na obrazovke môže mať dva tvary: lopata a oko. Lopata sa používa na miestach, kde chceme niečo postaviť, alebo urobiť s povrchom. Oko sa rozsvieti vtedy, ak ukážeme na niektorú postavu. Kliknutím ľavého tlačítka na myši sa objavia para-



kapitola sú stavby. Je ich veľmi veľa a majú významný vplyv na vývoj hry. Obchody prinášajú zisky. Sklady potravín sú dôležité pre uskladnenie. Voda sa dá preklenúť mostami. Ak potrebujeme v niektornej oblasti vyrúbať drevo, postavíme ubytovňu pre drevorubačov. Stavať možno aj hotely, banky, strážne veže, opevnenia a ďalšie významné budovy.

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

- yves -

PC 286-586



AMIGA ACTION REPLAY MK III

DATEL ELECTRONICS

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

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

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

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

ktorú si človek na zariadení môže všimnúť je malý čierny gombíček otáčavého potenciometra označený po stranach symbolmi + a -.

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

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

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

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

FREEZER AND RIPPER COMMANDS
pričazy pre „rýpanie sa“ v hrách, ktoré uľahčujú dohranie zvlášť tažkých hier (napr. SP - nahraj aktuálny obrázok na disketu; SA - nahraj aktuálny stav pamäte na disketu; LA - nahraj uložený stav pamäte z diskety)

Pozn.: tieto príkazy sú zvlášť cenné pri tažkých (dlhých) hrách, ktoré nie je možné dohráť na jeden raz a nemajú možnosť ukladania rozohranej partie.

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

TRAINER COMMANDS
pričazy pre tvorbu tréningových verzí hry (napr. TS x - vyhľadáva počiatočný počet životov v hre, zadaný za príkazom TS; T x - vyhľadáva aktuálny počet životov v hre, zadaný za príkazom T)

Pozn.: táto sada príkazov je medzi používateľmi AAR využívaná asi najčastejšie; pri premyslenom používaní týchto príkazov je možné získať nekonečné životy, prípadne iné úpravy v cca 95% hier.

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

PRINTER COMMANDS
pričazy pre prácu s tlačiarňou (napr. PRT string - vytlač refazec)

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

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

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

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

-luis-



PRE ATARI XE/XL

TIPY
A
TRIKY

GHOST CHASER

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

F15 STRIKE EAGLE

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

ONE MAN AND HIS DROID

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

Zde jsou:

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

EIDOLON

Při této hre musíš splnit následující úkoly !

- v prvním obrazu musíš najít červený klenot a pak zabít zmoka, který má červené koule.
 - v druhém obrazu musíš najít zelený klenot a pak zabít zmoka, který má žluté koule.
 - v třetím obrazu musíš najít modrý diamant a zabít zmoka se zelenými koulemi.
 - ve čtvrtém obrazu musíš najít červený a zelený klenot a zabít zmoka se žlutými koulemi.
 - v pátém obrazu najít modrý a zelený diamant a zabít zmoka se žlutými koulemi.
 - v šestém obrazu najít modrý a červený diamant a zabít zmoka s modrými koulemi.
- Jestli ti v průběhu hry dojde energie, tak přijdi se zmokem, zmáčkní mezeňsk a dostaneš

všechny koule, které protivník na tebe vrhnul.

PHARAONS CURSE

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

CHIMERA

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

RAID OVER MOSCOW

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

MINDSHADOW

Jedná se o nejlepší textovo-grafickou hru. Některí ataristé mají právě panický strach z její angličtiny. Ale k veci:

Probudil jsi se na opuštěné pláži. Kde jsi? Nemůžeš odpovědět na žádnou otázku. Chodíš v různých smerech, chceš pryč z ostrova. Hledáš místo, kde by jsi mohl odpočít na hromadu dotírajících otázek. Když jdeš na sever N, dojdeš k chate, vejdeš do ní ENTER HUT, vezmeš trochu slámy GET STRAW. Opustíš chatu a jdeš smerem S-E, najdeš starou rozbitou lod. Vezmi kousek její kostry GET STEEL a jdi na východ E. Vcházíš do džungle, usekneš silný vinný stonek GET VINE a jdeš

dál. Znovu chata, pláž, dojdeš na skalisté pobřeží W-W-S-E. Polož všechny predmety, zvedni vinný stonek a privaž ho ke skále DROP ALLGET VINE TIE VINE ON ROCK. Sešplháš dolo DOWN. Nacházíš se pred vchodem do jeskyne. Vlez do ní W a kopej DIG. Najdeš mapu, zvedni ji a prohlédni GET MAP-READ MAP. Vem kus skály a vydej se zpátky GET ROCK-E-UP. Seber veci, které leží pred chatou GET ALL a jdi k první chate W-N-N. Dojdeš k pohybujícím se písčkům, musíš je obejít N-E-E-S-S-E. Najdeš jinou pláž a láhev. Zvedni láhev GET BOTTLE a vydej se zpátky W-N-N W-W-S-W-S-S-S. Jsi už u cíle své pouti ostrovem. Tři kouskem skály o kámen, zářeň oheň RUB STEEL WITH ROCK. Ano, povedlo se. Uvidelite z lodi. Dej kapitánovi láhev GIVE BOTTLE. Dostaneš se na pirátský škuner. Na lodi jsi jako vezeň. Dál hraj sám. Ještě pár rad na cestu: přetrhni lano, jdi do kuchyně přes zakázané jižní dveře.

MONTEZUMAS REVENGE

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

INTERNATIONAL KARATE

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

AIR WOLF

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

KIK START

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

STAR QUAKE

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

HACKER

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

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

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

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

SPEEL BOUND

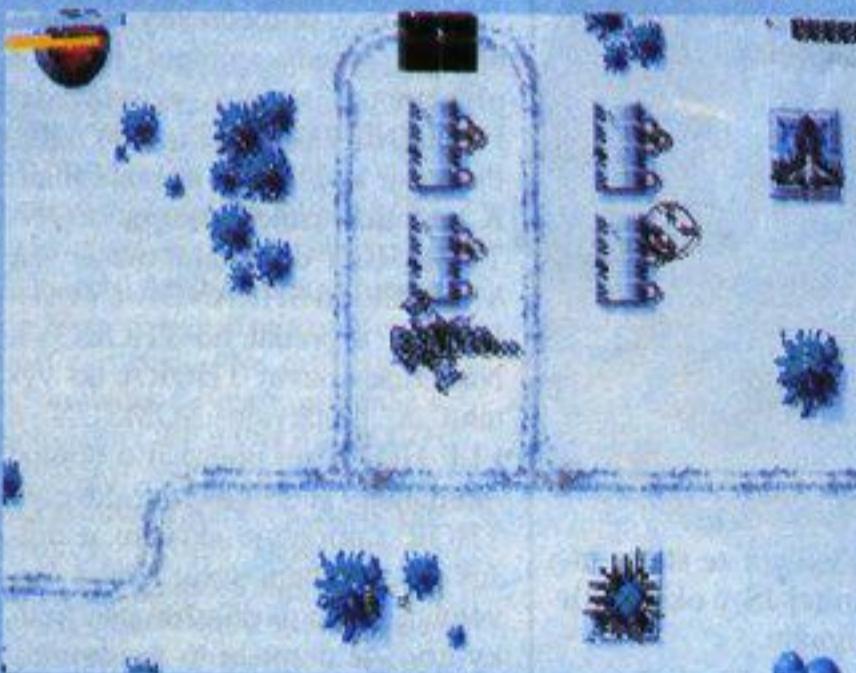
Když ti v průběhu hry dochází energie, musíš sejmout láhev s plymem se strechy a odevzdat FLORINOVI THE DWARF. Potom ji vzít zpět a pribude ti sil. K montáži řídící skřínky CONTROL BOX do výtahu musíš vzít MOINER od SHRANDA a MALLENA a predat ho THOROVY. Následne pozvat THORA do výtahu a používaje SOMSUN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

RECENZIA



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

Dodávateľom ZONE 66 je programátorská skupina RENAISSANCE, ktorú skôr poznáme ako tvorcov výborných demoprogramov. Pre nezasvätených upresňujem, že pod demami sa nemyslia ukážky hier či systémových programov. Sú to voľne šíriteľné programy, s grafickými efektami a hudbou, ktoré ukazujú, aké efekty dokáže ten či onen autor naprogramovať. Nejde tu o komerčný efekt, ale o vyslovene prestížnu záležitosť. V niektorých civilizovaných štátach sa dokonca uspo-



radúvajú programátorské súťaže v kategóriach demonštračné programy, obrázky, hudba a podobne, ktoré hodnotia účastníci a porota (napríklad Assembly vo Fínsku). U nás som však dobré demo ešte nevidel, dobrú hudbu nepočul, sponzorov kvôli cenám pre víťazov tiež nemá kto zháňať, takže nijaká podobná akcia nám zatiaľ nehrozí...

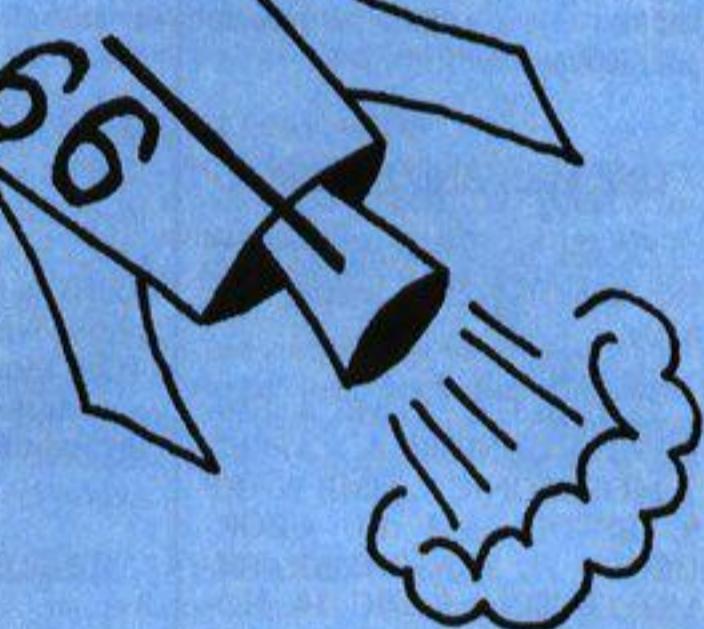
Podľa však späť k ZONE 66. RENAISSANCE sa okrem tvorby demov, v ktorých patria medzi najlepších, venujú aj programovaniu hier pre EPIC MEGAGAMES. Ich zatiaľ posledný titul je strieľka ZONE 66. Základná verzia hry obsahuje štyri rozličné misie a kto má záujem, môže si kúpiť datadisk s ďalšími štyrmi.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

Množstvo levelov, pričom každý má iné objekty, inú grafiku, iné ciele a inú doprovodnú hudbu je zaiste potešiteľný fakt. Ešte viac však vítam možnosť lietať tam, kam hráč chce. Pohľad na bojové lietadlo a krajinu je realizovaný zhora. Lietadlo môžeme natáčať rôznymi smermi a pridelovať mu rôzne rýchlosťi. Program dokonca umožňuje meniť celkovú rýchlosť behu programu, ak sa niekomu zdá hra príliš rýchla a ťažká. A nielen to. Pre každú misiu si môžeme vybrať jedno z viacerých lietadiel, pričom každé má iné vlastnosti. Niektoré unesie väčší náklad, ale je pomalšie a menej obratné, niektoré majú lepšie zbrane, iné súce horšie, ale zato majú iné prednosti,

atď. Lietadlá sa skrátka líšia počtom a typom zbraní, nosnosťou, obratnosťou, rýchlosťou, a odolnosťou voči nepriateľským strelám. Okrem toho môžeme pred každým letom naložiť navádzané rakety a niektoré zo štyroch typov bômb. Výzbroj môžeme rôzne kombinovať podľa toho, aký je cieľ misie. Pritom musíme mať na pamäti, že každá bomba má inú účinnosť a inú hmotnosť. Hra ďalej registruje počet nábojov, množstvo paliva a stupeň zničenia. Lietadlo sa dá opraviť, ak pristaneme na niektorom z letisk.

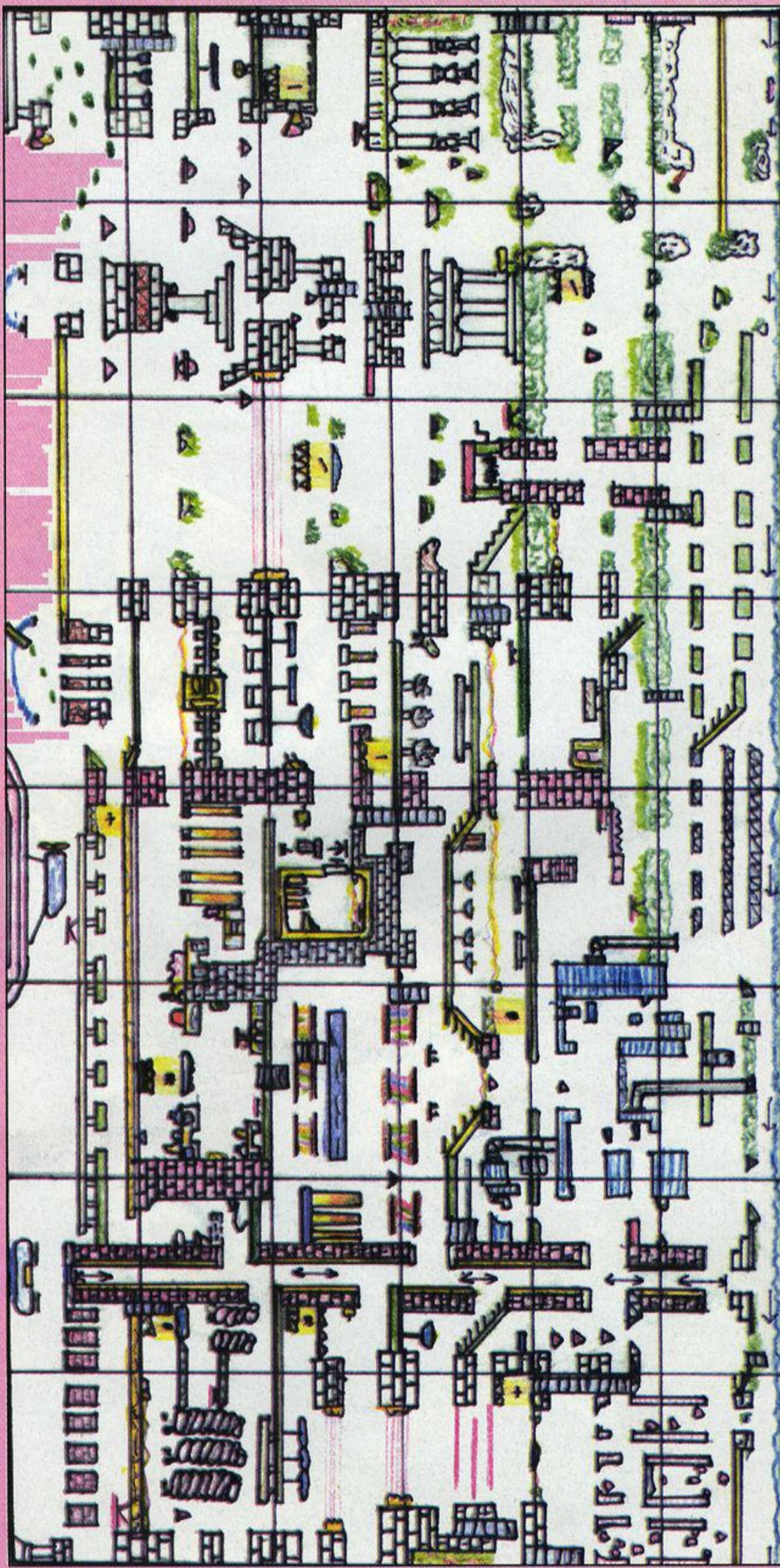
Na ZONE 66 sa mi páči najmä fakt, že okrem zručnosti vyžaduje od hráča aj dobrý výber lietadla a zbraní. Tým sa tátohra stáva pestrejšou strieľkou, ako ostatné.

- yves -



PC 386-586





DÝNVEC

- PŘEMÍSTOVAČ



- TRAMPOLÍNA



- BLESKY (UBÍRAJÍ ŽIVOT)

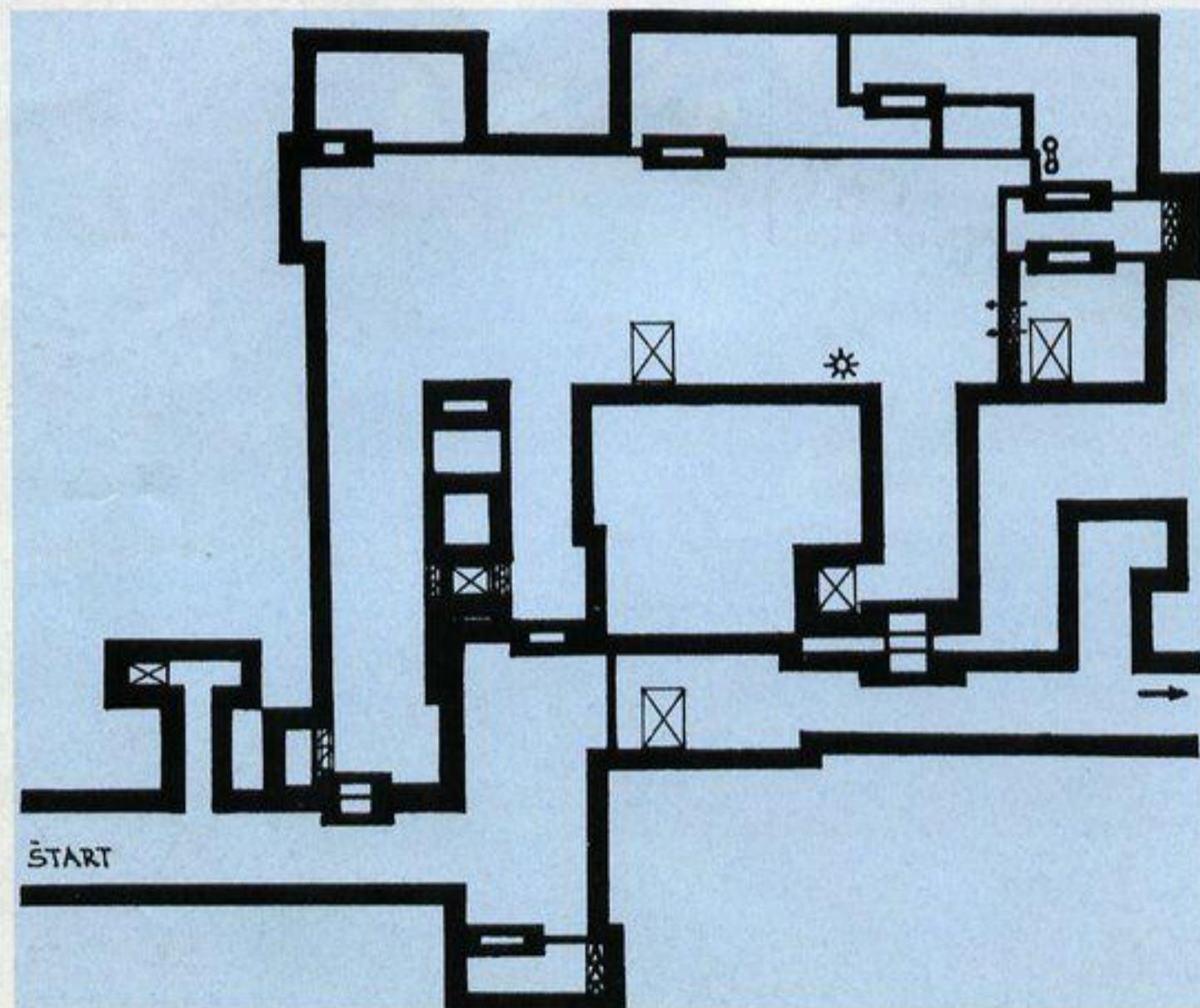
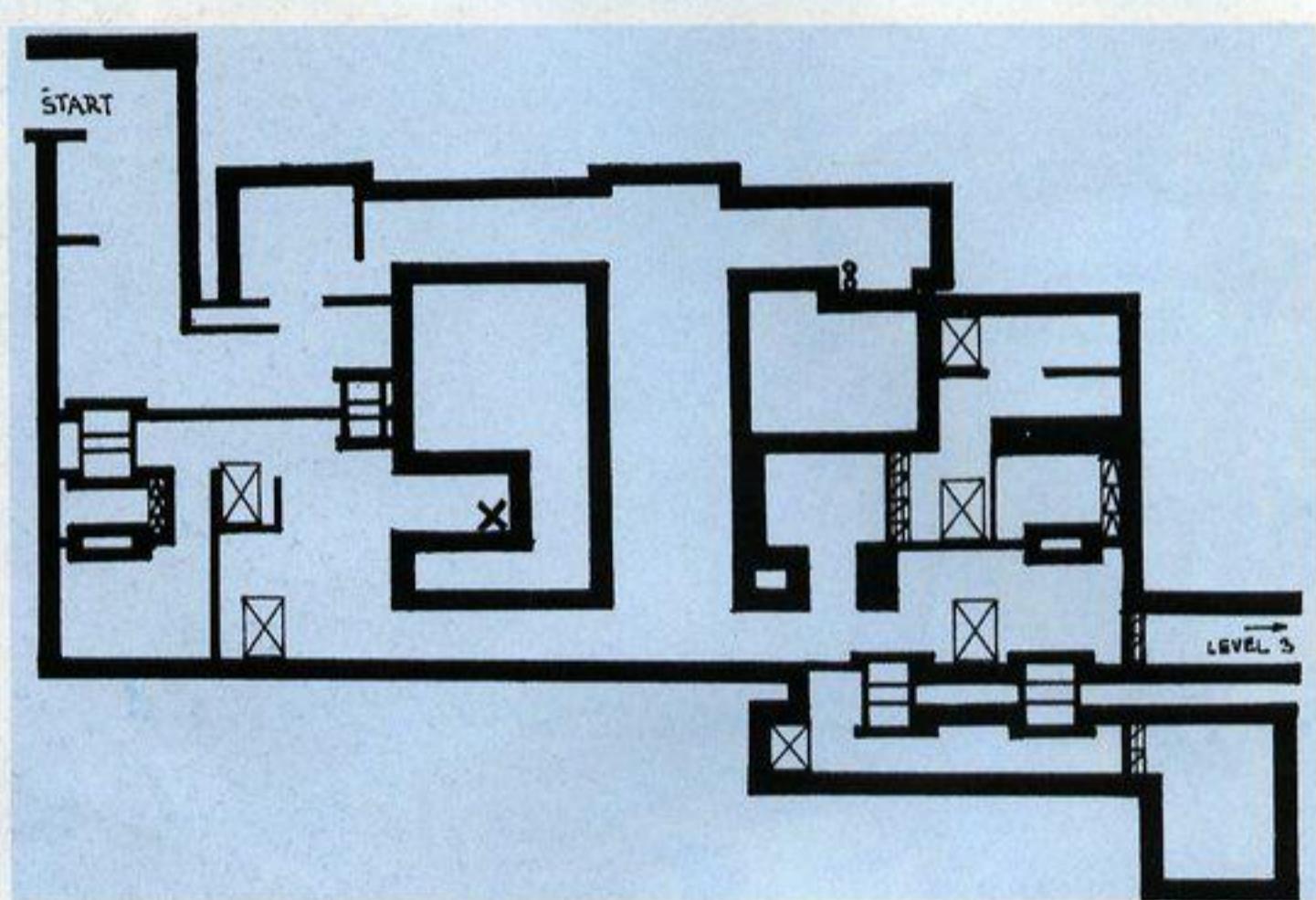
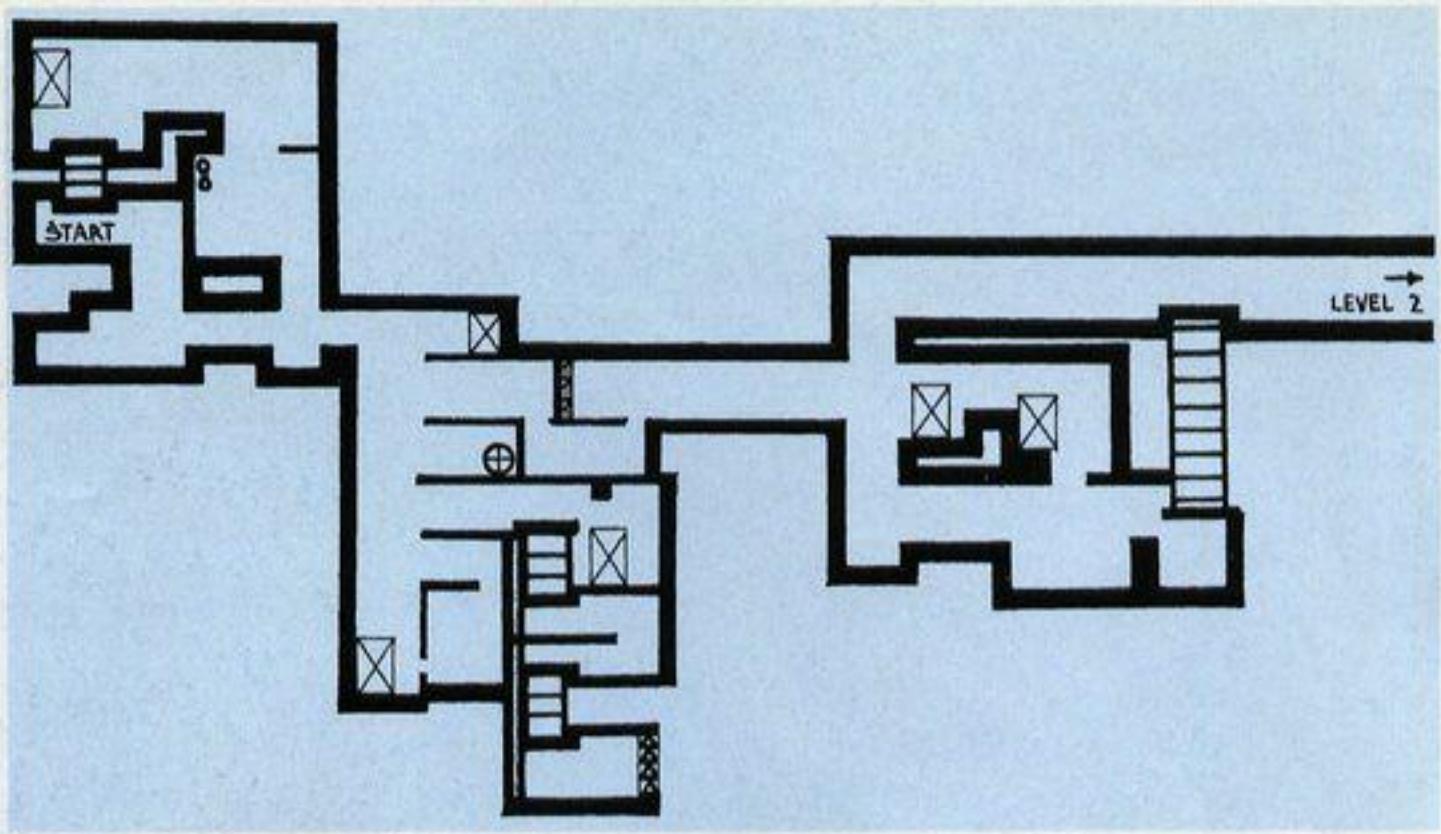


DR. EUGEN VKRAJINE PYRAMID





DAMN DAWG



ZMENA POSTAVIČKY



STENA - LEN ZA ŠIPKOU



SPOJOVACÍ TUNEL



NÁLOŽ - TREBA STRELIT



CISTERNA NA ODPAD



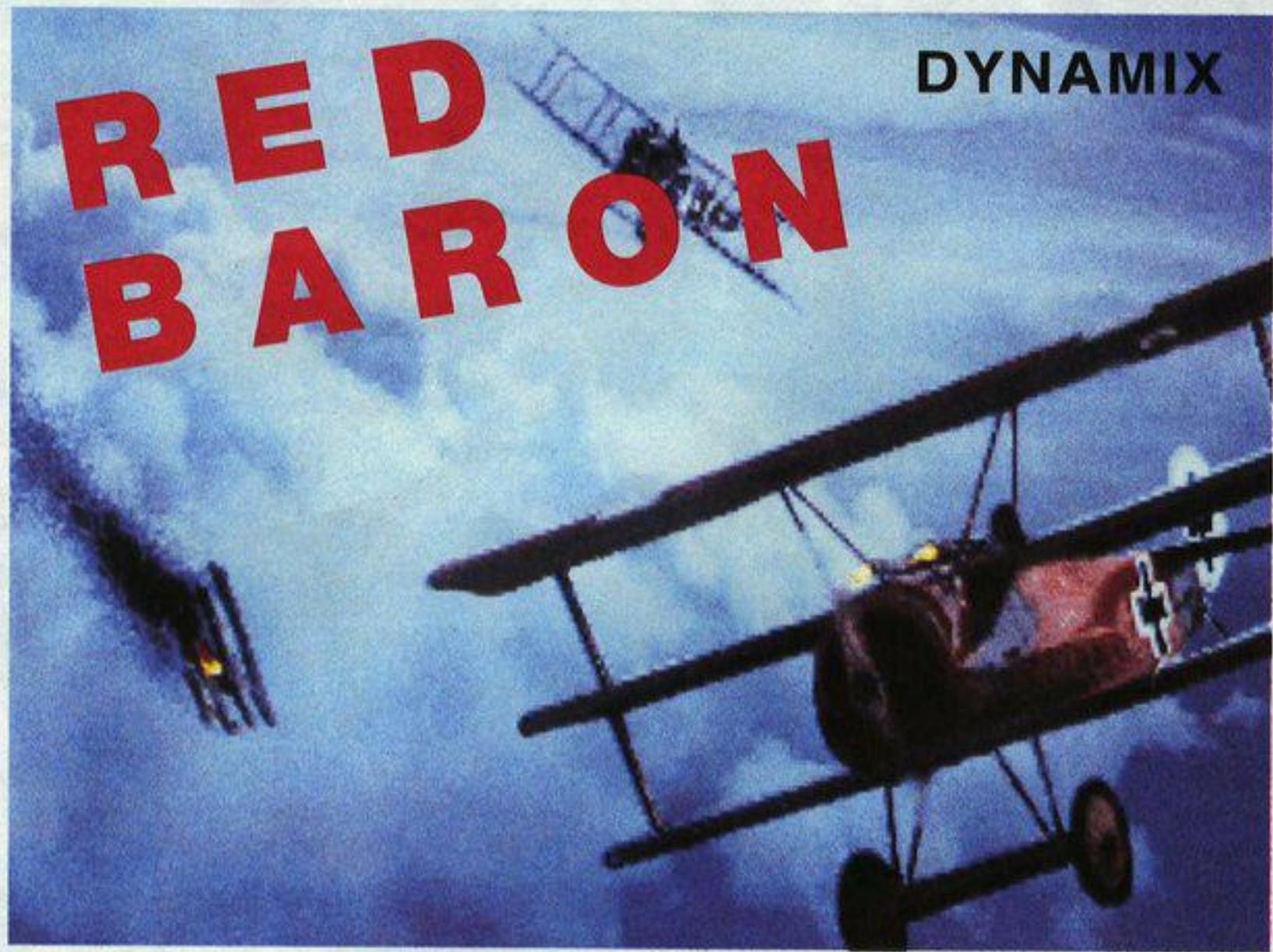
RÝCHLA STRELBA



SILOVÝ GENERÁTOR



VLNA
SILOVÉHO GENERÁTORA

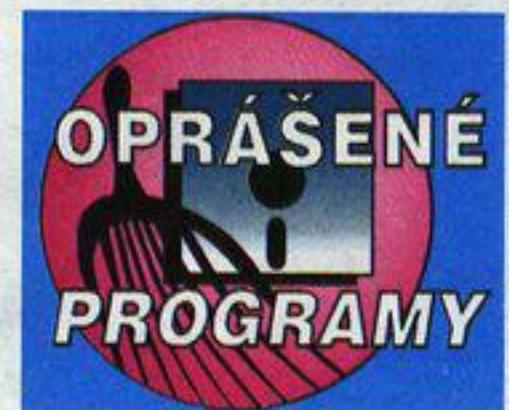


Prvá svetová vojna bola prvou aj v nasadení leteckej techniky na vojnové účely. Je to smutné, že práve vojna dávala najlepšie podmienky pre vývoj a výrobu nových typov lietadiel. Domnievam sa, že to bolo preto, lebo štáty boli ochotné na tieto účely uvoľňovať značné sumy peňazí, len aby mali vo vojne úspech. Aj keď nikto z nás Prvú svetovú vojnu nezažil priamo, existuje veľa podrobnych záznamov o tom, aké lietadlá sa vtedy vyrábali a ako si ich piloti počívali. Vďaka tomu a výpočtovej technike, ktorá umožňuje pomerne dobrú simuláciu lietadiel, sa bojov v prvej svetovej vojne môžeme zúčastniť aj my a priamo si tak zmerať sily so vtedajšími esami vzdušných súbojov. Pre záujemcov o túto oblasť sú k dispozícii dve hry, ktoré zhodou okolnosti vznikli rovnako v roku 1990 na PC a

o viac ako rok neskôr aj na Amige. Sú to KNIGHTS OF THE SKY od Microprose a RED BARON od Dynamix. O KNIGHTS OF THE SKY sme už BITe písali a aby sme čitateľom nezostali nič dlžní, uverejňujeme aj recenziu RED BARON. Názov hry je prezývka najúspešnejšieho pilota z čias prvej svetovej vojny, ktorý sa volal barón Manfred von Richthofen. Lietal na červenom lietadle a mal najviac zostrelcov, nuž ho začali volať 'červený barón'. V hre sa môžeme stretnúť aj s ďalšími výbornými pilotmi. Z Nemcov sú to ešte vynikajúci taktik Ernst Udet, talentovaný smoliar Erich Loewenhardt, ktorý zahynul tesne po vojne, menej úspešný brat Červeného baróna Lothar von Richthofen, súrový a nemilosrdný Herrmann Göring, ktorého poznáme najmä z druhej svetovej vojny a

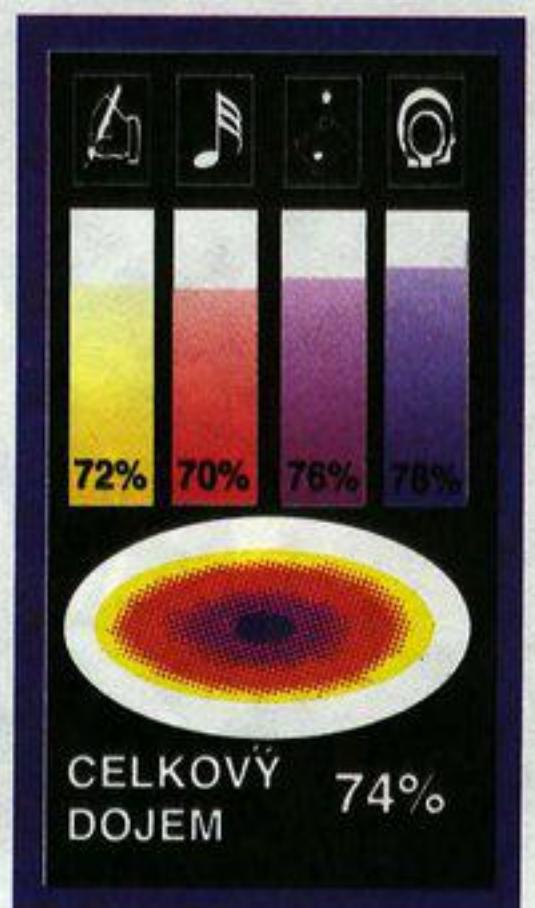
zopár ďalších. Zo Spojencov sú to jednička René FONCK, ktorý používal prekvapenie ako svoju najväčšiu zbraň, rovnako vynikajúci Edward Mannock, ktorý dokázal byť úspešný, aj keď videl iba na jedno oko, William Bishop, najlepší Kanada, ktorý sa neskôr stal vicemaršalom letectva a ďalší legendárni hrdinovia.

RED BARON má z dnešného pohľadu prvejmi jednoduchú grafiku, avšak v čase jeho vzniku sa iná nerobila. Je to hra pre počítače 286 s taktovacou frekvenciou 12 alebo 16 MHz a tie by väčšie detaily nestihali. Palubné dosky jednotlivých lietadiel a pohľady zvonka či zvnútra však zodpovedajú do značnej miery skutočnosti. Konieckoncov, Dynamix je dobrá firma a zlé hry do predaja nepúšťa, preto sa od



nich kvalita vždy očakáva. RED BARON ako hra má veľmi pekne urobené rozsiahle menu, ktoré samo osebe svedčí o tom, že program má veľmi široké možnosti. Evidenciu, mená, životopisy počtu zostrelcov a fotografie pilotov sú iba malou časťou. RED BARON ešte umožňuje prezeranie autentických lietadiel, s ktorými títo piloti lietali, nastavenie všetkých parametrov hry, aby sme si mohli obtiažnosť prispôsobiť presne na úroveň našich schopností, nahrávanie a prezeranie filmových záznamov, do ktorých kedykoľvek môžeme vojsť a pokračovať v boji. Okrem súbojov z menovanými pilotmi môžeme byť priamo v úlohe týchto pilotov a lietať historické misie. Ďalej sa môžeme sami zapojiť do bojov v Prvej svetovej vojne. Hra obsahuje aj misie, v ktorých sme súčasťou letky, bombardovacie misie a súboje so vzducholodami a mnoho ďalších.

- yves -



NÁVOD KU HRE

ZAČIATOK

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

BERNARD

Vystúp hore schodami a chod do hlavnej haly (MAIN HALL) cez dvojdvere a otvor rohožku pri dverách (GRATING) a chod ku táravým zubom (CHATTERING TEETH), ktoré naháňaj až ku otvorennej rohožke, do ktorej spadnú a odkiaľ ich môžeš vybrať. Vojdi do lietacích dverí (SWINGING DOOR). Si v kuchy-

Zober aspoň atrament (DI-SAPPERING INK) ležiaci na stolíku pri dverách. Vojdi aj do tretej izby, kde je na posteeli vyvalený akýsi tučniak, zavri za sebou dvere (DOOR) a vytiahni z nich klúče (KEYS). Do otvoru na mince za tučniakom (FICKLEFINGER COIN SLOT) vhod svoju mincu (DIME). Tučniak sa trochu posunie, ale sveter, na ktorom leží, sa stále nedá vytiahnuť. Zapni si televízor (TV), v ktorom dávajú reklamu na obrovský diamant za dva milióny dolárov. Tak sa vrát dolu schodmi do miestnosti, kde si začínaš, a zistíš, že tvoje púšťanie hudby uvoľnilo zo stropu falošný humus (FAKE BARF). Zober ho a vojdi do kancelárie (OFFICE). Na stole zober švajčiarsku bankovú knižku (SWISS BANKBOOK), otvor Šuplík (DRAWER) a zober z neho BOOBOO-B-GONE. Otvor aj obraz na stene (za obrazom je trezor), ale zatiaľ nevieš správnu kombináciu, takže vydí z kancelárie a opustí budovu. Klúče, ktoré si zobral v dome, daj zlodejovi. On ti za ne dá páčidlo (CROWBAR), s ktorým pôjdeš znova do vnútra a použiješ ho na mincu so žuvačkou (GUM WITH DIME) a použí ju. S takto oddelenou mincou pôjdeš na



háš hore a vlezieš do lavého okna. Zoberieš červenú farbu (RED PAINT), sadni si na Nedovu posteľ (NED'S BED), vrísgajúci matrac (SQUEAKY MATTRESS) daj Jedovu posteľ (JED'S BED) a sadni si na ňu. Týmto vyplášiš mačku, ktorá sa hrá s hračkárskou myšou (SQUEAKY MOUSE TOY). Tá k tebe pribehne a ty jej musíš myš rýchlo zobrať. Padacími dverami (TRAP DOOR) chod dole ku koňovi a čítaj mu z knižky (TEXT BOOK). Koň si odloží zuby a zaspí. Zober mu ich a opäť chod dole

MANIAC MANSION 2 DAYS OF THE TENTACLE

ni, kde zoberieš zo stola vidličku (FORK) a zo sporáku dve kanvice kávy (COFFEE a DECAFF COFFEE). Vstúp do práčovne a zober lievik (FUNNEL) zo skrinky (CABINET). Vráť sa do hlavnej haly a vlez do krku (FIREPLACE). Na streche zodvihni kfučku zo stožiaru na záставu (CRANK) a vlez do okna vpravo, vydí z dverí a zlez dolu padacími dvermi (TRAP DOOR). Pokračuj dole schodmi (STAIRWAY) a vojdi do prvých dverí vľavo. Tam stretneš zeleného Tentacula, s ktorým sa môžeš porozprávať. Potlač reproduktor v izbe (SPEAKER) a zapni rádio (STEREO). Rádio zasa vypni a zober videokazetu (VIDEOTAPE) ležiacu na ňom. Vojdi do druhej izby, kde sa nachádza zdeprimovaný dizajnér Dwayne, ktorému sa môžeš snažiť pomôcť, ale bez výsledku.

prvé poschodie ku tučniakovi a spraviš s ňou to isté, čo s prvou mincou, ale tentokrát tučniak spadne z posteľ a ty si môžeš privlastniť sveter (SWEATER), na ktorom ležal. Na chodbe stojí aj automat na sladkosť (CANDY MACHINE). Udrí do neho páčidlom a vysype sa z neho kopa štvrdolárov (PILE OF QUARTERS). Zdvihni ich, chod dolu do práčovne (LAUNDRY ROOM) (za kuchyňou), daj sveter do práčky a do otvoru na mince (COIN SLOT) napchaj štvrdoláre. Vráť sa do tajnej miestnosti v podzemí a nalej Dr. Fredovi kávu (DECAFF COFFEE). Dr. Fred sa stane námesačným a pôjde do svojej kancelárie otvoriť trezor. Ty však zatiaľ daj HOAGIEMU tieto veci: knihu (TEXTBOOK), leták (FLIER), táravé zuby (CHATTERING TEETH) a tabuľu (HELP-WANTED SIGN)

HOGIE

Chod cestičkou ku domu, na zábradlí pred ním otvor poštovú schránku a vyber list. Vstúp dovnútra do hlavnej haly a leták vhoď do schránky na návrhy (SUGESITON BOX). Chod dozadu do kuchyne a z komory (PANTRY) vyber špagety (SPAGHETTI) a olej (OIL). Vo vedľajšej izbe zober vedro (BUCKET) a zo skrine (CABINET) kefú (BRUSH). Vráť sa do hlavnej haly, cestou sa zastav v kuchyni a pri pumpe (WATER PUMP) napln vedro vodou. Kominom sa vyšpl-

schodmi. Vstúp do prvych dverí vľavo a zober flašu vína z krabičky (WINE BOTTLE). Ponáhlaj sa do treších dverí sadni si na Georgovu posteľ (GEORGE'S BED) a motúzom (CORD) privolaj slúžku. Keď príde do izby, ty z nej vydí a zatvor za sebou dvere. Z jej vozíka si zober mydlo (SOAP), ktoré vhodíš do vedra s vodom. Vráť sa na prízemie a vlez do starých hodín, kde má Red Edison tajné laboratórium. Zo stola mu zober lavácke kladivo a daj mu tieto veci: prihlášku vynálezu (PATENT APPLICATION), olej (OIL) a tabuľu (HELP-WANTED SIGN). On ti za to dovolí zobrať si plášť (LAB COAT). Chod opäť do hlavnej haly a vstúp do dverí vľavo a vymen Edisonovi kladivo (Musíš to urobiť vtedy keď si ho položí). [Nasleduje demo]. Bernardovi daj tieto veci: list (LETTER) a červenú farbu (RED PAINT).

BERNARD

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



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

HOAGIE

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

LAVERNE

Povedz stráži, že potrebujete ísi do kúpeľne: „I have to go to the bathroom!“. Ked sa dostaneš von, chod po ceste do prava.

HOAGIE

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

LAVERNE

Vráť sa ku bývalému motelu (ocitneš sa spíť vo väzení) a znova sa prihovor ku stráži, že sa necítis dob-

re: „Ooooh, I don't feel good.“ Ten fa odvedie ku lekárovi, ktorý po chvíli odíde. Zo steny mu zober Tentacle tabušu (TENTACLE CHART). Vráť sa do ceľy a popros stráž o ďalší odchod do kúpeľne. Tentacle tabušu daj Hoagiemu a skalpel (SCALPEL) Bernardovi.

HOAGIE

Podpísanú zmluvu vhod do poštovnej schránky pred domom a vstup dnu. Tentacle tabušu strč medzi vzorky (PATTERNS) v strednej izbe na prvom poschodi (BETSY'S ROOM).

BERNARD

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

LAVERNE

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

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

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

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

Múmia súťaž vyhrá a ty dostaneš strieborný pohár a poukážku na večeru. Z hlavnej haly vstúp do miestnosti vedľa krbu a zamrznutého škrečka (FROZEN HAMSTER) rozmráz v mikrovlnke (MICROWAVE). Počkávaj do dverí vedľa a zo sušičky, ktorá práve doprala vyber sveter (SWEATER) a obleč doň škrečka. Vyjdi von z motelu a chod do prava ku plotu (FENCE), natri ho farbou BooBoo-B-Gone. Spod plotu vybehne mačka,

jej chrbát sa zafarbí farbou BooBoo-B-Gone a vyskočí na strechu. Ty ukáž mačke myš (SQUEAKY MOUSE TOY), ona zoskočí zo strehy a ty ju chytis. Pokračuj na ceste ku CHRON-O-JOHNOVI a zapoj predlžovačku (EXTENSION CORD) medzi zástrčkou (PLUG) a oknom (WINDOW). Hoagiemu daj ocot (VINEGAR).

HOAGIE

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

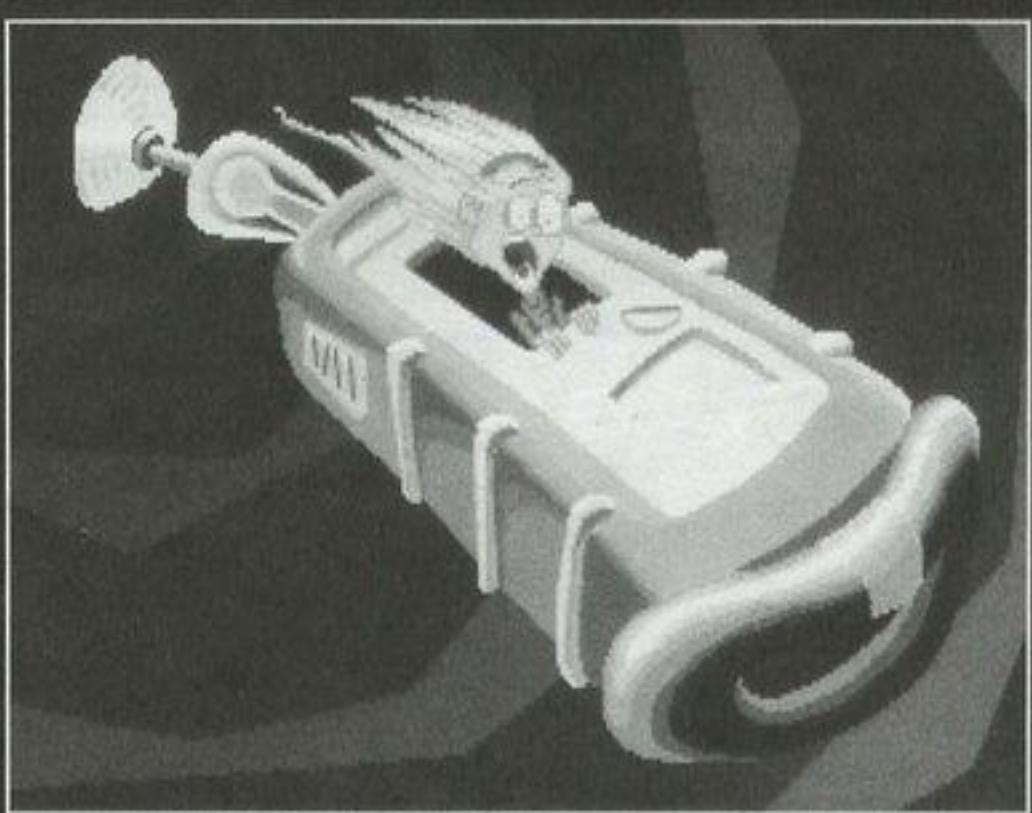
LAVERNE

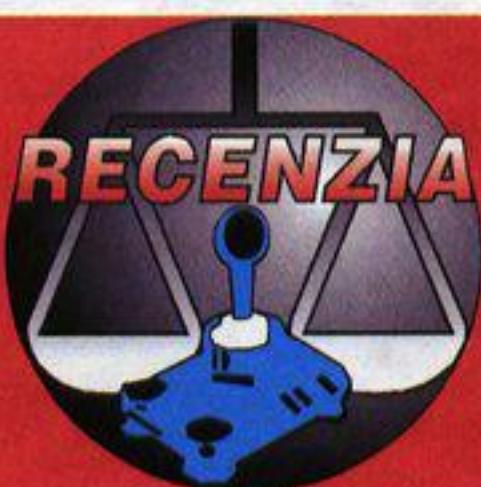
Vráť sa do väznice a keď sa ti stráž prihovorí odpovedz mu: „Um,I'm here To see you Big Boy.“ a „I'm here by accident.Bye.“. Týmto o rozhovor stratí záujem, ty mu daj poukážku na večeru (DINNER CERTIFICATE) a strážca naradostený odíde. Vypni elektronické mreže vypínačom na stene (SWITCH). Keďže sa ti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

SPOLU

Na prvom poschodi sa pokús dostat do stredných dverí (aspoň ich otvor), ale na chodbe stráži tentacle, ktorý fa so svojou zbraňou zmenší. Takto zmenšený sa ponáhľaj do izby a myšacou dierou (MOUSE HOLE) prebehni do vedaťej. Keď sa opäť zväčší, zober zo stolika bowlingovú gufu (BOWLING BALL), ponáhľaj sa dolu do laboratória a do radu tentaclov brániacim ti cestu ku Slug-O-Matic stroju hod gufu. Z nich ostane iba vodec, ktorého aj slovne presvedčiš: „Just what is it you have ...“, „But humans also created Who, Fred ? ...“, „Let's discuss your ...“, „Sounds like you just hate ...“, „You're pretty ...“, „Why don't you zap Dr. Fred ...?“.

Záverečné demo





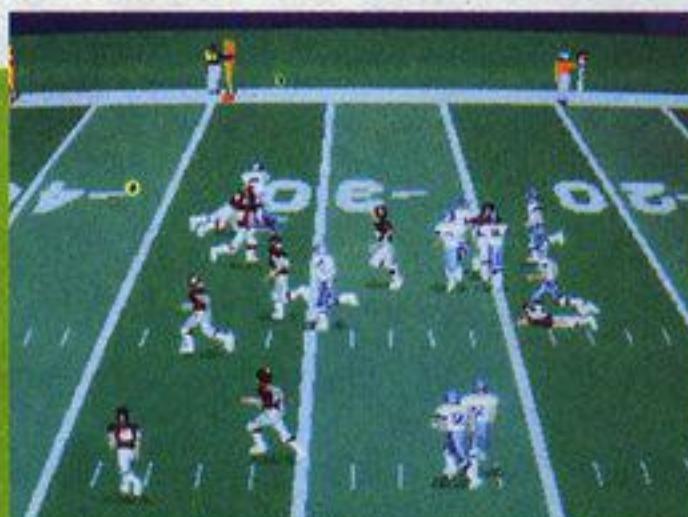
NFL COACH CLUB FOOTBALL

MICROPROSE

Ked' Electronic Arts založili pobočku EA SPORTS, ktorá sa zaobrá výhradne športovými hrami, nečakalo sa, že ju tak skoro budú nasledovať aj ďalšie firmy. A stalo sa. Firma MICROPROSE založila pobočku MPS SPORTS a na svede je ich prvá športová hra NFL COACH CLUB FOOTBALL. Názov možno mnohým pripomienie nás najobľúbenejší kolektívny šport, futbal. V Spojených štátach si však pod futbalom predstavujú niečo celkom iné, čomu my zvykneme vravievať americký futbal. Má celkom iné pravidlá hry, ale v tých končinách je prinajmenšom tak populárny, ako v Európe náš futbal. Americký futbal sa čiastočne ponáša na to, čo my voláme rugby, ale sú tu isté odlišnosti. Všetky pravidlá vysvetľovať nebudem, pretože ich sám dokonale nepoznám. Vďaka počítačovým konverziám amerického futbalu som sa však už kadečomu priučil. Ihrisko je 100 yardov dlhé a má vyznačené úseky po desiatich yardoch. Na koncoch sú špeciálne brány v tvare pravouhlého písmena Y. Americký futbal sa však nehrá iba na góly z hry, ale aj na dotlačenie a položenie šišatej lopty do súperovho obranného pásma. Zásahy sú hodnotené rôznym počtom bodov. Skutočnosť, že každý mančaft nesmie pripustiť súpera pred svoje obranné pásmo, spôsobuje, že v americkom futbale sa bojuje doslova o každú piad' zeme. Má to dva väzne dôsledky. Hra je nesmierne tvrdá a agresívna, preto každý hráč nosí pevné chrániče, dokonca aj na hlave. Hra tiež býva ne-



smierne často prerušovaná, pretože ak niekto má loptu, súperov kolektív ho zhodí na zem aj s ňou... Pre našinca, zvyknutého na veľmi dynamické a rýchle športy typu hokej a futbal, vyzerá herný systém amerického futbalu



veľmi neobvykle. Najvyššia súťaž v americkom futbale je Národná futbalová liga (NFL). Je veľa počítačových programov, ktoré umožňujú sa jej zúčastiť, napríklad NFL FOOTBALL od KONAMI, FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL od DYNAMIX, atď. Keďže sú to spravidla veľmi pekné programy, vzniká otázka, či je žiaduce, aby vznikali ďalšie. Myslím, že ak prinesú novú, originálnu myšlienku, tak áno. NFL COACH CLUB FOOTBALL nové prvky rozhodne obsahuje. Túto hru nemusíme hrať iba ako radosť hráč vybraného mužstva, ale aj ako pán tréner. Tréner sa nemusí pechoriť za každou loptou, ani rozmyšľať, komu prihrať. Jeho úloha je vrieskať na celé ihrisko (aby ho každý počul), a určovať



stratégiu pre najbližšie rozhávanie. Na obrazovke sa vždy objaví okno, ktoré ponúka náčrtky možných stratégii. Tréner vyberie variant, ktorý sa mu v momentálnej situácii vidí najvhodnejší. Varianty sa vyberajú z tzv. playbooku, ktorý má každé mužstvo iný. Do hry sa dostali taktické varianty podľa toho, ako to či ono mužstvo zvykne v skutočnosti hrať. Samozrejme, možnosti programu sú oveľa väčšie. Editácie tímov, zaznamenávanie a prehrávanie filmov, nastavovanie parametrov hry (dlžky polčasov, úroveň súpera,...), atď.

Majitelia Soundblastera môžu okrem kvalitných stereohudieb počuť aj trénerov drsný ukričaný hlas, ktorým usmerňuje hráčov, ako si majú plniť povinnosti. Hra umožňuje nastaviť akýkoľvek pohľad na ihrisko, pričom možno hráčom zapínať zobrazenie mien, alebo čísel nad hlavou (klávesy F1 až F8, prípadne v kombinácii s ALT).

- yves -

PC 386-586



SPACE

ELECTRONIC
ARTS

HULK



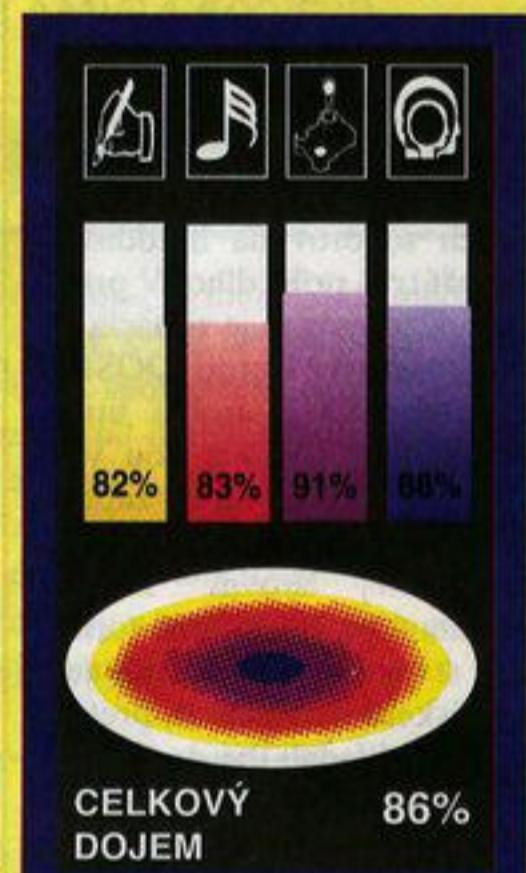
Možno si niekto z vás spomína na hru SPACE CRUSADE, ktorú pred viac než rokom uviedla na trh firma GREMLIN. Táto strategická hra mala veľmi dobrú základnú myšlienku, avšak jej prevedenie mierne zaostalo za očakávaním. O podobný projekt sa nedávno pokúsila aj firma ELECTRONIC ARTS s hrou, ktorú nazvala SPACE HULK. Predlohou ku vzniku tejto strategickej hry nebola spomínaná vec od Gremlinu, ale stolná hra od GAMES WORKSHOP. Veľmi litujem, že som doteraz nevidel stolné prevedenie SPACE HULK a ďalších podobných hier aj u nás. Po zhliadnutí

počtačovej verzie som po nej veľmi zatúžil a zaiste nebudem jediný, komu sa SPACE HULK bude páčiť. Počtačová verzia neobsahuje iba strategické prvky, ale aj mnoho prvkov hier akčných. Na prvy pohľad by sa mohlo zdieť, že ide dokonca o vyslovene akčnú hru. Posúdľajme sami: hráč ovláda niekoľkých terminátorov, ktorí sú vyzbrojení rôznymi zbraňami. Terminátori sa pohybujú v splete podzemných chodieb, pričom v každom leveli majú za úlohu niekam sa dostať a niečo vykonat. To im sťažujú rôzne podzemné príšery a mutanti, ktorých je treba zlikvidovať skôr, ako to oni urobia s nami. SPACE HULK je hrou, v ktorej je treba veľa strieľať ako v akčnej hre. Ak hráme túto hru dlhšie, zistíme niekoľko zaujímavých faktov. Hráč je nútene veľmi veľa rozmyšľať. Príšery totiž prichádzajú vždy z určitých miest a čo je najdôležitejšie, majú svoju inteligenciu. Dokážu vyčíkať za rohom a nevpadnúť do intenzívnej strelby. Niekoľko vedia aj takticky ustúpiť, aby na nás zaútočili vo vhodnejšej chvíli. Každý terminátor má svoj vlastný pohľad. Hlavná obrazovka je rozdelená na päť okien, pričom jedno je väčšie, ako ostatné. V ňom môžeme vidieť pohľad toho terminátora, ktorý je práve aktívny - ktorý dokáže strieľať a ktorým práve pohybujeme. Ak ukážeme na mapu a klikneme pravým tlačidlom na myš, objaví sa nám dvojrozmerný pohľad



môžeme strieľať. Pri programovaní terminátora môžeme zadávať na mape bod, kam má ísť, kde sa má otočiť, úseky, ktoré má kontrolovať streľbou, kde má otvoriť a zatvoriť dvere, atď. Strategické možnosti hry SPACE HULK sú skrátka fantastické, preto si ju určite nenechajte ujsť.

- yves -



PREDPLAŤ SI BIT A VYHRAJ

Milí skalní čitatelia BITu!

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

10 000 SK!

tiť ROČNÉ PREDPLATNÉ časopisu BIT najneskôr do 30. 6. 1994! Potom už nemusíte vynaložiť ani korunu naviac. 1. 7. 1994 zo všetkých nových predplatiteľov vylosujeme niekoľko štastlivcov, ktorí získajú tieto ceny:



**PREDPLAŤ SI BIT
A VYHRAJ 10 000 Sk!**

A čo musíte spraviť pre to, aby ste sa zapojili do súťaže o túto okrúhlú sumu? Nič iné ako zapla-

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

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

**AJ V PRÍPADE,
ŽE NEVYHRÁTE PRÁVE VY,
svojou trochou sa pričiníte
o to, že
VŠETCI VYHRAJTE LEPŠÍ
ČASOPIS BIT!**

RECENZIA

VGA COPY PRO 5.1a

THOMAS MÖNKEMEIER

Na PC ešte stále väčšina užívateľov zálohuje svoje programy na diskety. Ak je na diskete viac súborov, alebo dokonca názov diskety (label), s DOSovským príkazom COPY či XCOPY si nevystačíme. Názov diskety treba zadávať osobitne a kopírovanie jednotlivých súborov na harddisk a naspať trvá príliš dlho. V prípade podadresárov je situácia ešte zložitejšia. Autori DOSu si to uvedomili a urobili utilitu DISKCOPY. Kto s ňou však pracoval, istotne mi dá zaprádu, že je svojimi možnosťami na primitívnej úrovni. Dokáže zvládnúť iba štandardné formáty a staršie verzie kopírujú jednu disketu na viackrát, pretože dátá sa ukladali iba do RAM a nie na virtuálny disk. Horšie to už snáď ani nemohlo byť. Z toho dôvodu začali vznikať ďalšie, spravidla sharewarové, programy na kopírovanie diskiet. Najznámejšie a zrejme aj najlepšie sú dva: DISKDUPE PRO od kalifornskej firmy Micro System Design, Inc. a VGA COPY PRO od nemec-

kého programátora Thomasa Mönkemeiera. DISKDUPE PRO je veľmi dobrý program. Je nesmierne rýchly, vďaka čomu si ho veľa ľudí oblúbilo. Na druhej strane má aj isté nevýhody: - je príliš drahý (79 až 179 USD podľa verzie) - vopred treba zadať odkiaľ a kam sa bude kopírovať - neformátuje a nečíta neštandardné formáty Staršia verzia VGA COPY s označením 4.6 práve tieto nedostaty nemala. Programu sa zadalo čítanie diskety a až potom sme sa mohli rozhodnúť, kam chceme kopírovať. Neštandardné formáty (napríklad 1.72MB u diskiet 3.5") dokázal VGA COPY v4.6 nielen prečítať, ale aj formátovať. Kopírovací program slúži teda nielen na vytváranie presných kópií zdrojových diskiet, ale aj na formátovanie diskiet vrátane neštandardných formátov. Okrem toho dokázal prezerať obsah diskety (klasickým príkazom DIR), testovať ich na vírusy (ak je nastavená cesta na SCAN), odvirovať (ak je nastavená cesta na CLEAN) a verifi-

kovat záznam na cieľovej diskete. Ďalšou zaujímavou funkciou bola modifikácia BOOT-sektora. Určite sa každému už stalo, že zabudol disketu v mechanike. Ak nie je naformátovaná ako systémová, počítač sa nenabootoval a bolo ju treba vybrať. VGA COPY pri povolenej modifikácii BOOT-sektora nahradí pôvodný záznam novým. Je to v podstate krátky program v strojovom kóde, ktorý sa spustí pri pokuse o bootovanie a ponúkne štyri možnosti. Jednou z nich je aj bootovanie z harddisku bez toho, že by sme museli disketu vylahovať z mechaniky. Zaujímavou novinkou vo verzii 4.6 bola podpora karty SOUNDBLASTER, takže všetky funkcie boli doprovádzané príslušnými zvukovými efektami. Verzia 4.6 mala aj jednu podstatnú nevýhodu. Čítanie diskety bolo neúnosne pomalé a zápis diskiet ešte viac. Všetko toto rieši nová verzia VGA COPY PRO 5.1a.

V novej verzii je spolupráca s disketovou mechanikou riešená

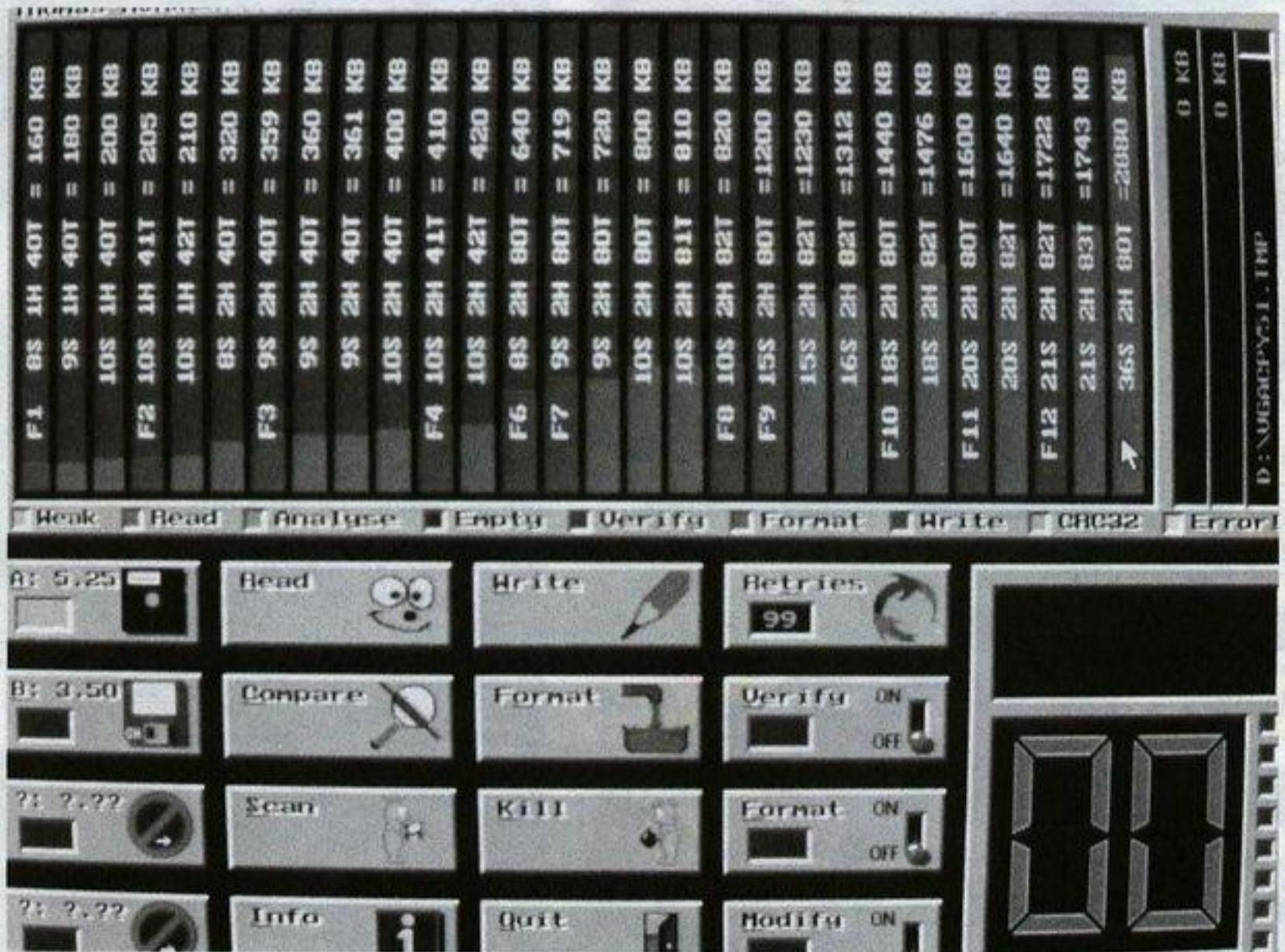
na celkom inej programátorskej úrovni. Diskety sa formátuju s optimálnejším parametrom GAP, vďaka čomu sa ušetrí veľa času. Najideálnejší stav je vtedy, keď používame diskety naformátované priamo vo VGA COPY PRO 5.1a. Aj inde naformátované diskety však nová verzia VGA COPY PRO dokáže čítať a zapisovať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

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

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

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

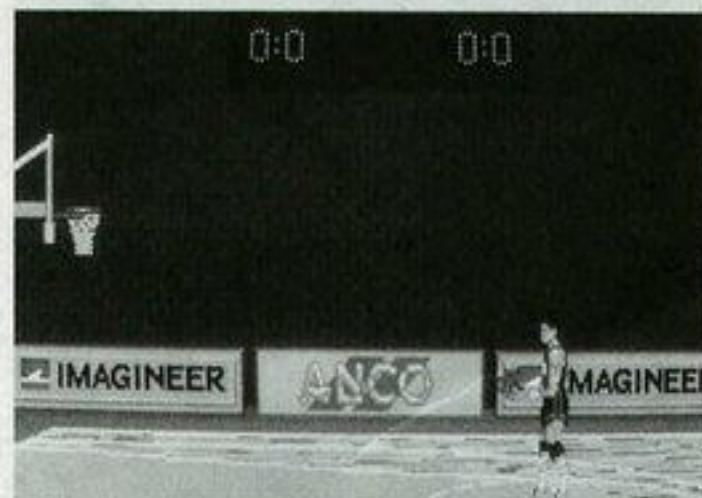
- yves -



TIP OFF

ANCO

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



1000 MIGLIA

SIMULMONDO

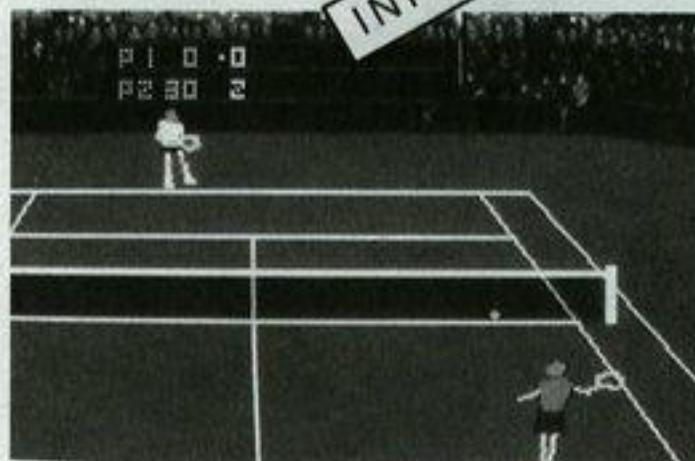
Preklad názvu tejto hry je 1000 Milí a už z neho vyplýva, že tu pôjde o preteky automobilov. Tých tu ale už bolo neúrekom a len ľahko prísť s niečim novým. Autorom hry sa to však predsa len podarilo. Nejde totiž o supermoderné autá ale o staručkých veteránov. Na začiatku si hráč vyberá rok (1927-1931),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



parametre automobilu, ale aj jeho obrázok. Počas hry vidno auto zozadu, tak ako je to zvykom vo väčšine podobných simulátorov.

ADVANTAGE TENNIS

INFOGRAMES

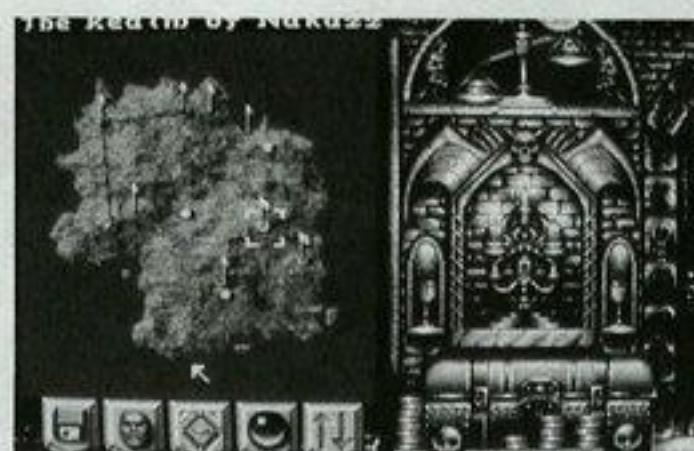


REALMS

VIRGIN GAMES

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

Hra začína opäť veľmi peknou úvodnou hudbou, ktorá je naozaj pôsobivo doplnená digitalizovanými údermi tenisovej loptičky a výkrikmi rozhodcov. Na začiatku si možno vybrať, či bude prebiehať tréning, exhibícia, alebo normálny zápas. Predvoľbové menu je veľmi silnou stránkou tohto programu. Dá sa v ňom nastaviť nielen druh podkladu, na ktorom sa bude hrať, ale aj sila, smer a prevedenie jednotlivých úderov. Najpôsobivejšia a najprepracovanejšia je však samotná animácia zápasu. Pohyby hráčov na kurte a ich údery sú veľmi rýchle a plynulé, pretože sú vypracované vektorovou metó-



môže podľa potreby ich výšku meniť. Za získané peniaze môže postupne zvelaďovať osadu na väčie mesto či metropoli, stavať okolo mesta ochranné hradby alebo vyzbrojať armádu na obranu pred

sa v potrebných chvíľach zobrazuje detail koša.



BLESKOVÉ RECENZIE

sa v potrebných chvíľach zobrazuje detail koša.

AMIGA 500/600
ATARI ST

VERDIKT: 82%

Vzhľad automobilu sa mení podľa toho, aký typ bol vybraný, čo je tiež pomerne bežné. Novinka je, že spolujazdec sa počas jazdy obzerá dozadu po druhých autách, alebo si prezerá mapu trasy. Je tu aj ďalší úplne nový prvok. Ak auto narazí do prekážky, objaví sa jeho digitalizovaná fotografia so špecifikáciou poruchy a vyčíslením času potrebného na jej opravu.

AMIGA 500/600
ATARI ST

VERDIKT: 79%

dou podobnou Virtual Reality. Obyčajný screenshot, vytrhnutý z kontextu a svedčiaci skôr o jednoduchosti grafiky, môže o tejto kvalite len veľmi ľahko presvedčiť. Na objektívne posúdenie jej vlastností si treba túto hru jednoducho zahráť. Samotná hra je však dosť náročná a preto ju odporúčam len skúseným počítačovým „športovcom“.

AMIGA 500/600
ATARI ST

VERDIKT: 80%

nepriateľmi. Aby som tvorcom hry nekrivdil musím spomenúť, že hra má aj nové prvky, ktorími sa od spomínaných hier dosť odlišuje. Vyzbrojovanie bojovníka napríklad vidno na obrázku, kde mu pribúdajú alebo ubúdajú jednotlivé časti výzbroje podľa želania hráča. Rovnako tiež možno vidieť rast jednotlivých miest.

-luis-

AMIGA 500/600
ATARI ST

VERDIKT: 81%



**ULTRASOFT
DSA GRAPHICS**



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

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



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



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

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

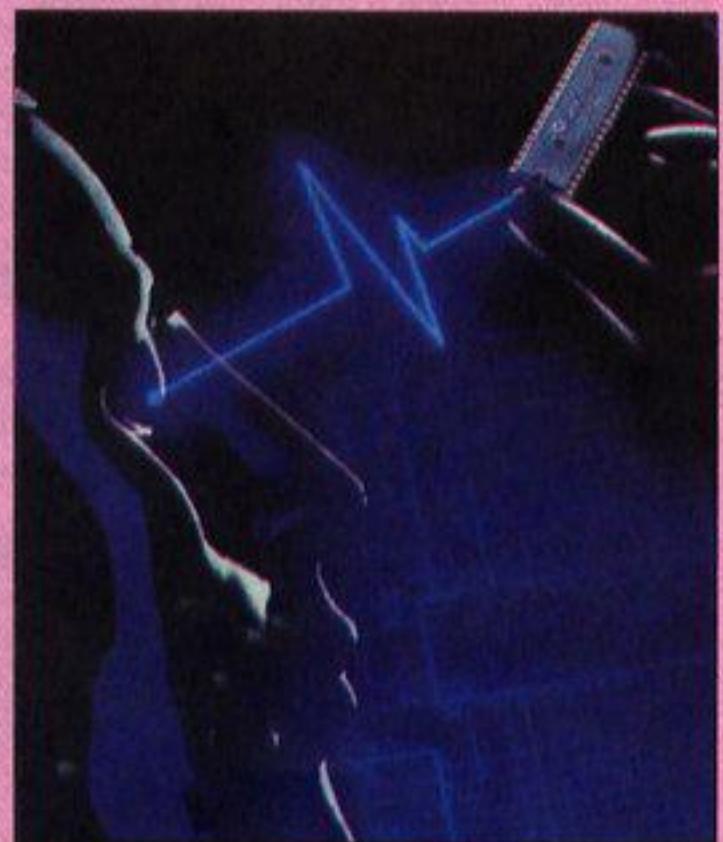
Tento malý neposedník pobehuje po starom hrade a snaží sa rôzne pomáhať jeho obyvateľom. Niekoľko mu to výjde celkom dobre, niekoľko je to už horšie, ale tak to už býva. Niektorí obyvatelia hradu sú Towdiemu nie príliš priateľsky naklonení a rôzne ho ohrozujú, čím mu uberajú energiu. Túto si Towdie môže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

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

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

-luis-

**SPECTRUM
DIDAKTIK**



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

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

za účelom spolupráce na tvorbe
herného software

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

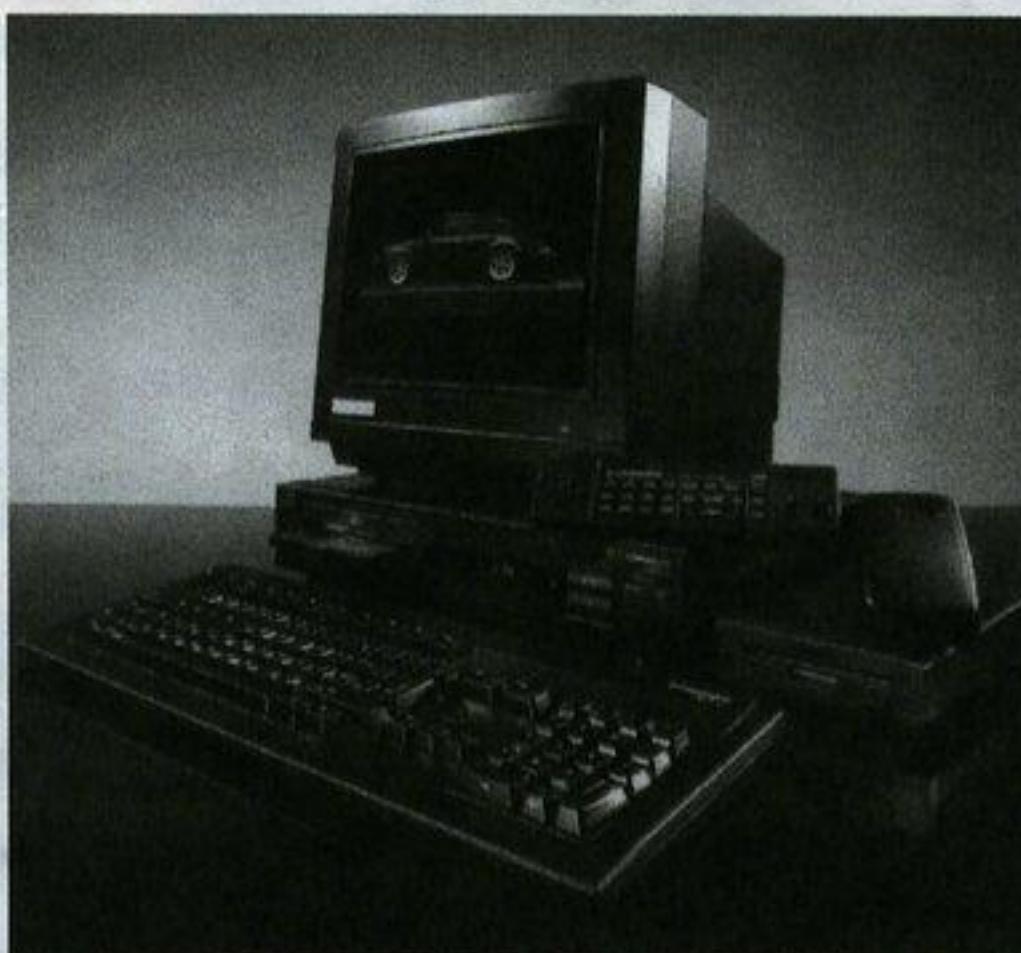
**PRIDAJTE SA K NAJLEPŠÍM TVORCOM
HIER U NÁS!**

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

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

VEĽKÁ CELOROČNÁ SÚŤAŽ ČASOPISU

Vo Veľkej celoročnej súťaži sú pre vás pripravené veľmi hodnotné ceny, o ktoré sa skutočne oplatí súťažiť. Ak sa chcete zúčastniť súťaže, musíte 12-krát uhádnuť, z akéj hry je detail na obrázku. Sme si vedomí, že keby sme trochu nepomohli, stala by sa súťaž pre mnohých takmer neriešiteľnou. Z toho dôvodu uvádzame vždy štyri možnosti, z ktorých je jedna správna. Rovnako ako v minulej súťaži výber hier sa zužuje iba na



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

1. cena: COMMODORE AMIGA CDTV MULTIMEDIA PACK

- + profesionálna klávesnica
- + diaľkové infračervené ovládanie
- + externá disketová jednotka 3.5"
- + špeciálna čierna myš
- + dva úvodné kompaktné disky

2. cena: Počítač COMMODORE AMIGA 500

3. cena: Počítač DIDAKTIK KOMPAKT

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

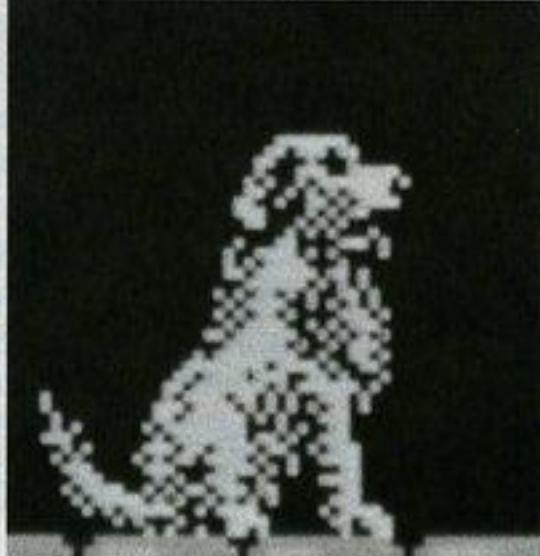
6.- 10. cena: Neznačkové diskety DS DD podľa vášho výberu (buď 20ks 5.25", alebo 10ks 3.5")

11.- 20. cena: Celoročné predplatné časopisu BIT

BIT

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

tie, o ktorých sme už v BITe písali. Rozdiel je iba v tom, že občas zaradíme aj detaily z takých obrázkov, ktoré v recenzii neboli. Dúfame, že sa vám bude Veľká celoročná súťaž časopisu BIT páčiť a že sa pri nej zabavíte rovnako, ako my pri vyberaní záberov a možných odpovedí.



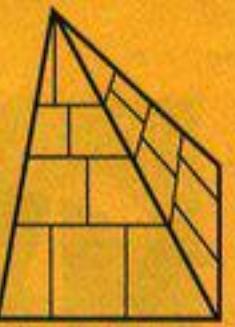
Súťažná úloha číslo 2 je:

Uhádnite, z ktorej hry je tento detail.

- a) Pomsta šíleného Ataristy
- b) Seymour at the Movies
- c) Pedro v Strašidelnom zámku
- d) Fantasy World Dizzy



PEDRO V KRAJINE PYRAMÍD



ULTRASOFT
GOLD STORI



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



Škriatok pomocou zázračnej paličky popolieva záhon svojich kvetov.

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

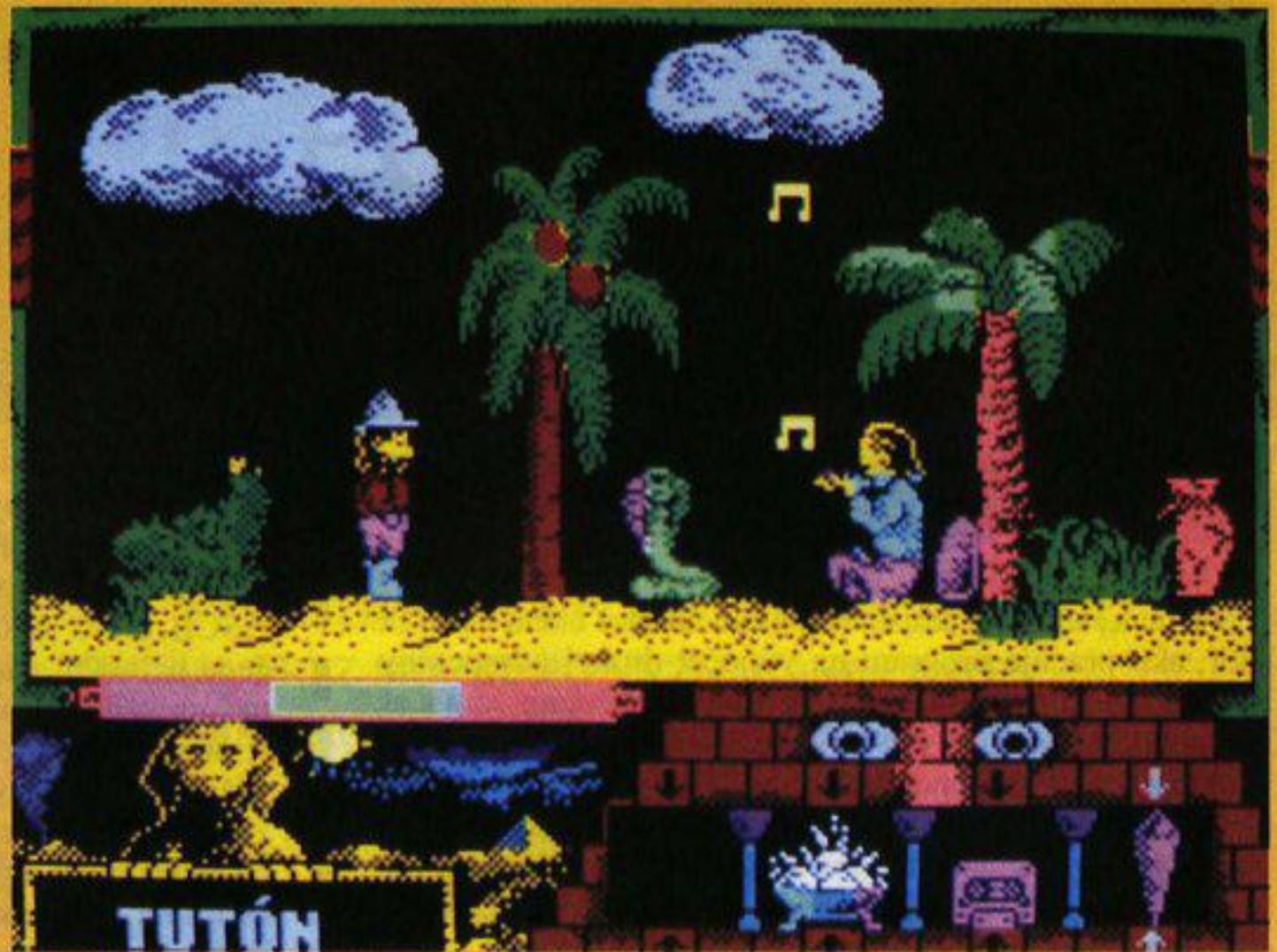
Rýchlo sa ukázalo, že aj keď Pedro tentokrát skutočne nehľadal žiadne dobrodružstvo, dobrodružstvo si ho našlo samo. Hned po príchode do hotelu sa jeho priateľka Gina kamsi strátila. Pedro sa vrátil do svojej izby, aby odtiaľ zavolal na políciu a nechal po nej pátrať. Skôr než však stačil vytocíť prvé číslo, telefón začal vyzvánať. Prekvapený Pedro zodvihol sluchátko a počúval: „Ak nesplníš všetky naše požiadavky, bez toho, aby si informoval políciu, doplatí na to tvoja priateľka“. Zastrený hlas Pedra ďalej informoval: „Zistili sme, že do Cheopsovej pyramídy vedie okrem všeobecne známeho vchodu ešte jedna tajná chodba. Musíš ju nájsť, prekonáť všetky nástrahy, ktoré v bludisku pyramídy čakajú a nájsť vchod do hrobky. V nej sa na-

chádza veľmi záhadný lietajúci tvor, ktorý nie je pozemského pôvodu. Nutne potrebujeme získať vajce tohto tvora. Ak ho neprinesieš do troch dní nášmu človekovi, ktorý na teba bude čakať na okraji poľného letiska, tvoju priateľku Ginu už nikdy viacej neuvidiš!“. Pedro veľmi dobre vedel o tajnej chodbe, ktorú únosca spomíнал. Vedel aj o niekoľkých dobrodruhoch, ktorí sa do nej vydali v snahe nájsť bájne zvieratá, o ktorom rozprávali staré egyptské legendy. Ani jeden z nich sa však už nevrátil a preto ani Pedro nepokúšal osud a napriek tomu, že ho celá vec lákala, nikdy sa do pyramídy nevydal. Teraz však nemal na výber...

Na začiatku sa Pedro ocitne nedaleko poľného letiska, kde má odovzdať kontraband. Niekoľko krokov naľavo stojí tajný agent, ktorý má pri sebe kľúč od väzenia, kde zadržiavajú Ginu. Ďalej napravo má rozložený svoj stánok poličný obchodník, ktorý je pre úspešné vyriešenie príbehu veľmi dôležitý. Pedro od neho totiž môže získať množstvo veľmi potrebných predmetov výmenou za iné predmety, ktoré zase potrebuje obchodník. Samozrejme je nutné zistiť, ktoré predmety obchodník potrebuje, pretože o niektoré nejaví záujem. Ďalej vpravo je vchod do podzemných priestorov, kde na zemi leží mag-

netofónová kazeta. Táto nemá pre dohratie hry žiadny praktický význam, avšak má inú, veľmi vtipnú funkciu. Ak ju totiž Pedro zodvihne a vloží ju do kazetového magnetofónu, ktorý sa nachádza hned vedľa obchodníka, magnetofón začne skutočne hrať! (Samozrejme nezačne hrať magnetofón, ale zvukový čip AY, a to za splnenia dvoch podmienok: a) hráč vlastní ZX Spectrum 128K alebo zvukový interface Melodik; b) hráč si na začiatku v menu vybral možnosť „AY HUDBA“). Táto finta sa mi veľmi páčila, len škoda, že keď hráča hudba omrzí, nemôže kazetu z magnetofónu zase vybrať a hudbu prerušíť. Ak sa Pedro pozrie do podzemnej miestnosti susediacej s tou, v ktorej našiel kazetu, nájde tu za mrežami svoju priateľku Ginu. Pomôcť jej však nemôže, pretože železné dvere sú príliš pevné a on nemá od nich kľúč. Môže však pomôcť iným obyvateľom Egypta, ktorí mu za to v protislužbe poskytnú cenné predmety, bez ktorých by Pedro nikdy nesplnil svoju úlohu. Jeden z prvých, ktorý môže pomôcť je krotiteľ hadov, ktorý stratil nádobu so svojou skroteňou tancujúcou kobrou. Keď ju Pedro nájde a vráti mu ju, získa od vďačného krotiteľa hŕbu peňazí, za ktoré si zase môže u obchodníka kúpiť ďalší potrebný predmet. Pomoc potrebuje tiež vyparádený škriatok v klobúku. Tropické

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



Krotiteľ hadov zase hrou na pišťalku roztancuje cvičenú kobru.



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

Ked' mám porovnať Pedra 3 s jeho predošlou časťou, vychádza z toho opäť o niečo lepšie. Znova sa zväčšíl počet animácií (je mi záhadou ako sa to všetko vôbec zmestí do 48K pamäte). Niektoré z animácií sú zvlášť pekné, ako napríklad krotiteľ hadov pískačajúci na pišťalku so svojou cvičenou tančujúcou kobrou alebo dážď padajúci na škriatkovu záhradku. Pekne a plynule je animovaný aj samotný hlavný hrdina - PEDRO. Odev sa mu skladá až z piatich odlišných farieb a pri chôdzi mu dokonca vlajú jeho dlhé vlasy. Statická grafika Egypta a vnútrajskú pyramídu je tiež veľmi pekne prepracovaná. Po zvukovej stránke sa Pedro 3 dočkal tiež vylepšenia. Rovnako ako v prvej čas-



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

ti si hráč môže na začiatku vybrať, či chce počas hry počúvať hudbu alebo zvukové efekty. Zvukové efekty sú v niektorých prípadoch veľmi vydarené, napríklad šumenie vody vo fontáne, alebo syčanie leguána. Hudba je pekná, s exotickým nádychom dokreslujúcim miesto, kde sa dej odohráva, je však trochu krátká a po čase sa začína opakovať. Ďalšou výhodou je fakt, že Pedro môže tentoraz niesť so sebou naraz až štyri predmety, čo musí hodnotiť veľmi pozitívne, pretože dva predmety, ktoré mohol uniesť

Pedro v druhej časti bolo predsa len trochu málo. Toto vylepšenie súvisí pravdepodobne aj so zvýšeným počtom použiteľných predmetov oproti predošej časti. No a posledná novinka je najzau-

jímavejšia. Spočíva v tom, že Pedro 3 sa dá dohrať niekoľkými odlišnými spôsobmi. Ba čo viac, hra osahuje štyri úplne odlišné efektné záverečné animácie, podľa toho, akým spôsobom hráč skončí. Tieto by sa už samozrejme do pamäte počítača nezmestili a preto sa dohrávajú po skončení hry osobitne. Všetko nasvedčuje tomu, že Pedro 3 je dôstojným zavŕšením celej trilógie a že pri poslednom príbehu tohto svojrázneho cestovateľa sa hráči zabavia minimálne tak, ako pri predošlých dvoch dieloch.

-luis-

SPECTRUM DIDAKTIK



ASSEMBLER Z 80

Praktická lekcia 6

DOMÁCA

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

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

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

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

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

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

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

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

buffer	db	'32768*'	bufer s postupnosťou číslic
dcbn	ld	de,buffer	DE bude ukazovateľ do bufera
	ld	hl,#00	HL bude obsahovať okamžitú hodnotu čísla
loop	ld	a,(de)	prevzatie cifry z buferu
	sub	'0'	prepočet kódu znaku na hodnotu cifry
	ret	c	ak vyšla záporná hodnota, nebola to cifra
	cp	10	ak vyšla hodnota viac ako 10, tiež nebola
	ret	nc	ak to nebola cifra tak bude koniec
	inc	de	ukazovateľ na ďalší znak v buferi
	add	hl,hl	
	ld	c,l	Vynásobenie hodnoty čísla desiatimi
	ld	b,h	čiže $HL = HL * 10$
	add	hl,hl	
	add	hl,hl	Pripočítanie hodnoty cifry k samotnej hodnote čísla
	add	hl,bc	a znova pre ďalšiu cifru.
	ld	c,a	
	ld	b,#00	
	add	hl,bc	
	<td>loop</td> <td></td>	loop	

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

- busy -

ÚLOHA

MOČÁL

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



ZÁZRAKY V BASICU

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

PONUKA PROGRAMOV Z PRODUKCIÉ FIRMY ULTRASOFT

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

MANTRIK ANGLICKY (slov./čes.)

119 Sk

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

MANTRIK NEMECKY (slov./čes.)

119 Sk

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

MANTRIK EDITOR - PROFESOR

119 Sk

Tvorba vlastných výukových súborov Mantrik, v ľubovoľnom jazyku používajúcim latinku. V cene je zarátaný podrobny tlačený manuál.

ZX - 7

149 Sk

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

DATALOG 2 TURBO

199 Sk

Jedna z najlepších databákv na ZX Spectrum. Profesionálna obsluha cez ponukové menu. V cene je zarátaný podrobny tlačený manuál.

M.R.S.

199 Sk

Najznámejší assembler a disassembler u nás. Program potrebný pre tvorbu v strojovom kóde. V cene je zarátaný podrobny tlačený manuál.

TEXT MACHINE

289 Sk

Kvalitný textový editor, ktorý premení Váš počítač na elektronický písací stroj. Tlač je možná na všetkých známych tlačiarňach.

SCREEN MACHINE

289 Sk

Profesionálny grafický editor, umožňujúci tvorbu a editáciu statických obrázkov. V cene je zarátaný podrobny tlačený manuál.

DTP MACHINE UTILITY

259 Sk

Súbor množstva neocenieľných podprogramov, ktoré podstatne rozširujú možnosti programu TEXT MACHINE. (Tvorba rámkov, semigrafiky).

DTP MACHINE PROFESIONAL PACK

739 Dk

Kompletný systém DESK TOP PUBLISHING, ktorý sa skladá z predošlých troch programov. Pri kúpe DTPM PP ušetríte takmer 100 Sk!

BABY MANTRIK ANGLICKY (slov./čes.)

119 Sk

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

SOUNDTRACKER

279 Sk

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

TUITION

249 Sk

Prepracovaný systém na výuku programovacieho jazyka BASIC. Obsahuje množstvo výukových lekcí a názorných praktických príkladov.

F.I.R.E.

89 Sk

Vesmírna SCI-FI akčná hra z dielne známeho pražského programátora Františka Fuku. Kozmický koráb na fažkej a nebezpečnej púti.

BUKAPAO

89 Sk

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

CHROBÁK TRUHLÍK

89 Sk

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

TETRIS 2

119 Sk

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

LOGIC

89 Sk

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

RYCHLÉ ŠÍPY 1

89 Sk

Prvá časť príbehu nazvaná ZÁHADA HLAVOLAMU. Pátranie po stratenom tajuplnom hlavolame „JEŽEK V KLECI“ a ďalšie dobrodružstvá.

RYCHLÉ ŠÍPY 2

89 Sk

Druhá časť hry nazvaná STÍNIDLÁ SE BOUŘÍ. Návrat do tajuplnnej štvrti nazvanej Stínidla, získanie záhadného hlavolamu Ježek v kleci.

STAR DRAGON

89 Sk

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

ATOMIX

89 Sk

Akčná kombinačná hra na logické myšlenie. Skladanie molekúl rôznych zlúčení z atómov. Hra zároveň zoznamuje zo základmi chémie.

DOUBLE DASH

89 Sk

Hra čerpá z námetu známej hry BOULDER DASH. Dvaja krty v podzemí zbierajú diamanty. Obsahuje možnosť súčasnej hry dvoch hráčov.

JET-STORY

89 Sk

Klasická plnofarebná hra s námetom SCI-FI. Kozmický koráb na fažkej a dôležitej misii v rozsiahлом podzemí nepriateľskej planéty.

HEXAGONIA

89 Sk

Akčná kombinačná hra na logické myšlenie. Voľné pokračovanie preslávnej hry ATOMIX, pribudlo množstvo úplne nových vylepšení.

CESTA BOJOVNÍKA

119 Sk

Akčná bojová hra, prvá tohto druhu u nás. Boj s nebezpečnými príšerami štýlom KARATE a orientácia v značne rozsiahlem bludisku.

SKLADAČKA

89 Sk

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

NOTORIK

119 Sk

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

JAMES BOND OCTOPUSSY

119 Sk

Plnofarebná hra s prvkami hier adventure. Neohrozený agent 007 sa snaží odhaliť gang nebezpečných pašérakov vzácnych predmetov.

CRUX 92

119 Sk

Logicko-akčná plnofarebná hra s námetom z oblasti SCI-FI. Kozmonaut musí potlačiť veľkú vzburu robotov na kozmickej základni.

PRVÁ AKCIA

149 Sk

Akčná plnofarebná hra so zaujímavým námetom. Mladý policajt stojí pred zložitou úlohou: znečkodniť 10 teroristov, vylupujúcich banku.

PHANTOM F 4

149 Sk

Akčná plnofarebná hra s peknou grafikou. Špeciálne vycvičený člen protiteroristického komanda bojuje proti presile nepriateľov.

PHANTOM F 4 II.

149 Sk

Úspešné pokračovanie predošej hry. Po oslobodení rukojemníčky sa musí náš hrdina prebojať z ostrova obsadeného nepriateľmi.

MEGAMIX 1 AXONS, GALACTIC GUNNERS

119 Sk

Prvý komplet dvoch hier s rovnakým námetom. Dve klasické SCI-FI vesmírne strieľačky na jednej kazete za cenu jedného programu!

SHERWOOD

199 Sk

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

PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV

179 Sk

Prvá časť z pripravovanej súrie veselých príhod svetobežníka Mexičana PEDRA. Skvelou grafikou a prevedením priporúca sériu hier DIZZY.

PICK OUT 2

149 Sk

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

ŠACH - MAT

149 Sk

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

KLIATBA NOCI

199 Sk

Akčná hra s prvkami romantiky a horroru. že o zábavu budete mať postarané, zaručuje názov firmy, ktorá ju vytvorila: MICROTECH SYSTEMS.

KOMANDO 2

199 Sk

Akčná bojová hra s priestorovou grafikou. Úlohou vojaka je prebojať sa cez 8 rádioaktívne zamorených území k pripravenej helikoptére.

program nie je k dispozícii na kazete

program nie je k dispozícii na diskete

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

Objednávky pre SR posielajte na adresu: ULTRASOFT, P.O. BOX 74, 810 05 Bratislava 15

Objednávky pre ČR posielajte na adresu: OTES, Dukelská 100, 614 00 Brno

ULTRASOFT výhradný distribútor firiem

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

uvádza na český a slovenský trh:

PONUKU NAJLEPŠÍCH PROGRAMOV NAJZNÁMEJŠÍCH SOFTWAREOVÝCH FIRIEM Z VELKEJ BRITÁNIE

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

Väčšina hier na Amigu 500 vyžaduje minimálne 1MB RAM. Všetky programy z ponuky dodávame v originálnej anglickej verzii. Objednávkový lístok nájdete na strane 38.

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

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

ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PROGRAMY Z PRODUKCIÉ FIRMY ULTRASOFT:

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

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

Priezvisko	Meno	Ulica	PSČ	Miesto bydliska
<input type="text"/> 1993
Rodné číslo	Dátum	Vlastnoručný podpis		

ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO ORIGINÁLNE PROGRAMY Z PONUKY NA STRANE 37 (napište ktoré):

KS	TITUL	FORMAT	KS	TITUL	FORMAT

Programy ponúkame v týchto formátoch (vybranú možnosť zapíšte do kolonky „formát“):

C64/KAZETA, C64/DISK, AMIGA 500/600, AMIGA 1200, ATARI ST, IBM PC/3.5, IBM PC/5.25

Priezvisko	Meno	Ulica	PSČ	Miesto bydliska
<input type="text"/> 1993
Rodné číslo	Dátum	Vlastnoručný podpis		

ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PUBLIKÁCIE Z KNIŽNICE FIRMY ULTRASOFT:

- ks ZX Spectrum - bádateľ	á 55 Sk
- ks Podrobny pohľad do vášho počítača ZX Spectrum	á 85 Sk
- ks 40 najlepších rutín strojového kódu pre ZX Spectrum	á 90 Sk
- ks Počítačové hry (Historie a současnost)	á 90 Sk
- ks Kompletnej výpis ZX Spectrum ROM s komentárom	á 190 Sk
- ks Cheat & Poke (finty do 750 hier)	á 95 Sk

Priezvisko	Meno	Ulica	PSČ	Miesto bydliska
<input type="text"/> 1993
Rodné číslo	Dátum	Vlastnoručný podpis		

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

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

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

7/92 8/92 9/92 10/92 11/92 12/92 1/93 2/93 3/93 4/93 5/93 6/93 7/93 8/93 9/93 10/93 11/93 12/93 1/94

Priezvisko	Meno	Ulica	PSČ	Miesto bydliska
<input type="text"/> 1993
Rodné číslo	Dátum	Vlastnoručný podpis		

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

* Staršie čísla časopisu BIT posielame na dobierku a k cene účtujeme poštovné.

Objednávky vybavujeme len do vypredania zásob, preto nám neposielajte peniaze za staršie čísla dopredu.

Údaje v objednávkach vyplňujte čitateľne, alebo paličkovým písmom. Správnym a čitateľným vyplnením VŠETKÝCH údajov zvýšite pravdepodobnosť, že zásielka Vám príde rýchlo a v poriadku.

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



GÓL!

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

EUROPEAN CHAMPIONS

SKÚS SA STAŤ

PRVÝM MUŽSTVOM V EURÓPE



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

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

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

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

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

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

AMIGA, ATARI STE, IBM PC

ocean

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

ULTRASOFT



NAJVZRUŠUJÚCEJŠIE DOBRODRUŽSTVO NA ZEMI

DO NAŠICH KÍN UVÁDZA

NA OBRAZOVKY POČÍTAČOV UVÁDZA

VÝHRADNÝ DISTRIBÚTOR FIRMY OCEAN
PRE ČECHY A SLOVENSKO

LUCERNAFILM
ALFA

ocean

ULTRASOFT