

BIT

KING'S QUEST 6

NOVÁ ÚLOHA PRE PRINCA ALEXANDRA

SLEEPWALKER

Neupadaj do hlbokého spánku, nevieš, kde sa môžeš zbudovať!

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

25 Sk / 25 Kč

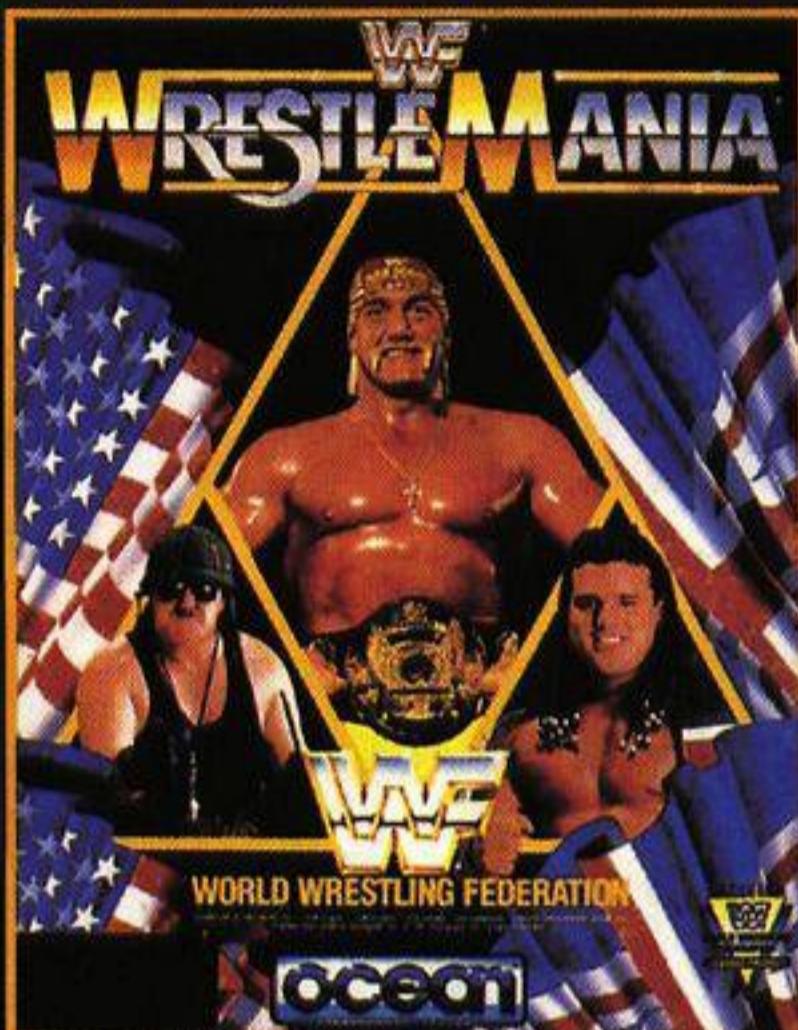
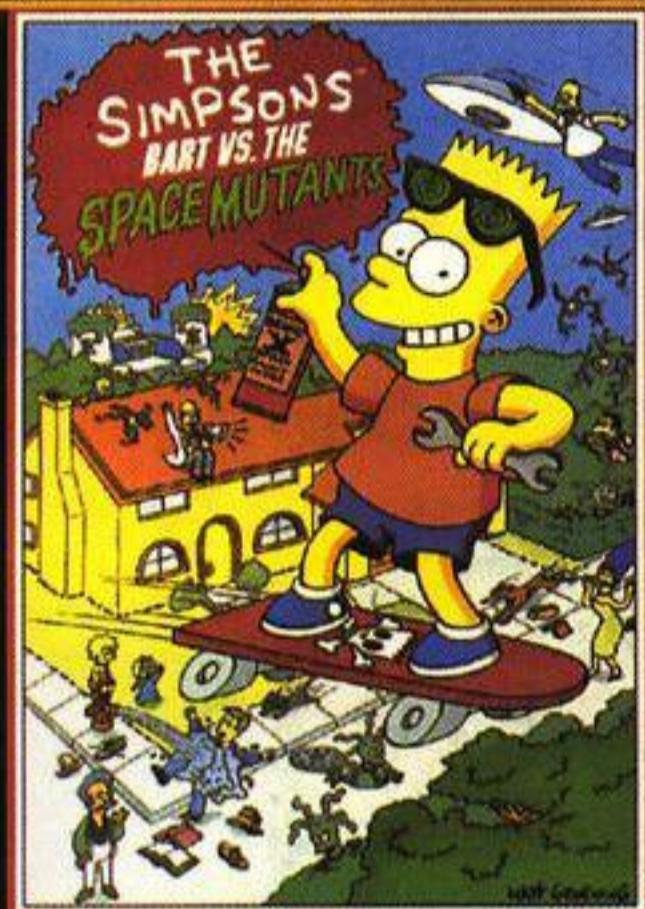


ODVÁŽNY
PEDRO
ZNOVĀ
NA SCÉNE
tentokrát
v strašidelnom
zámku

• ŠPECIÁLNA PONUKA PRO
DOMARK
PRE
SPECTRUM
A
DIDAKTIK
PROGRAMOVÉ FIRMY

KOMPLETNÝ NÁVOD KU HRÁM:
INDIANA JONES 4 - ADVENTURE
INDIANA JONES 4 - ACTION GAME

NAJLEPŠÍ KOMPLET VŠETKÝCH ČIAS



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



AMIGA • ATARI ST
IBM PC
COMMODORE 64
SPECTRUM 128K



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

www.oldgames.sk

04 Listáreň	
05 Zo softwarových kuchýň	
06 Prvá pomoc	
07 Návod ku hre	INDIANA JONES 4 - ACTION GAME
10 Rozhovor s autorom	RUDOLF PRIEČINSKÝ
11 Rebríčky najúspešnejších hier	NA ŠEST NAJROZŠÍRENEJŠÍCH POČÍTAČOV
12 Návod ku hre	GOBLIINS
16 Zaujímavé periférie	SOUND BLASTER PRO 2.0
17 Tipy a triky	CHEATY A KÓDY DO HIER PRE AMIGU
20 Poster	KING'S QUEST 6
23 Oprášené programy	BEACH HEAD
24 Adventure znamená dobrodružstvo	INDIANA JONES 4 - ADVENTURE (1)
28 Recenzia systémového programu	3D CONSTRUCTION KIT
29 Bleskové recenzie	KOLEKCIA SUPERHEROES
30 Čo nás čaká (a nemenie ?)	INTERNATIONAL KICKBOXING
31 Súťaž	POSLEDNÉ KOLO SO ZLOSOVACÍM LÍSTKOM
34 Programujeme v strojovom kóde	PRERUŠENIE ČINNOSTI MIKROPROCESORA
35 Zázraky v Basicu	PROGRAM ZOOM EDITOR

RECENZIE

- 14 BOMB ED
15 STEEL EAGLE
18 INDIANA JONES 4 - ACTION GAME
26 PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU
27 BADLANDS



GOBLIINS



KING'S QUEST 6



INDIANA JONES 4



SLEEPWALKER

MEGA RECENZIE

- 08 KING'S QUEST 6
32 SLEEPWALKER



INDIANA JONES 4 - ADVENTURE

MAPY HIER

- 19 SLEEPWALKER (1-3 LEVEL)
22 SLEEPWALKER (4-6 LEVEL)



Casopis pre používateľov domáčich počítačov so zameraním prevažne na herný a systémový software.
Vychádza ako mesačník, dvanásťkrát do roka. 21.číslo (6/93) ● Adresa redakcie: BIT, P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● Telefón: 07/498 461 ● Tlač: Slovenská Grafia a.s., Pekná cesta 10, 835 03 Bratislava ● Distribúcia pre SR: PNS, MEDIAPRINT – KAPA, ULTRASOFT a súkromní kolportéri ● Distribúcia pre ČR: Mediaprint & KAPA Pressegrosso, s. r.o., Na Jarově 2, Praha 3 ● ISSN: 1210-0242 ● Registračné číslo MK SR: 298/90 ● MIČ: 49 049 ● Cena jedného čísla: 25,- Sk, polročné predplatné: 150,- Sk, celoročné predplatné: 288,- Sk ● Objednávky na predplatné pre SR prijíma: BIT, P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● Objednávky na predplatné pre ČR prijíma: Dataputer, Dukelská 100, 614 00 Brno ● Šéfredaktor: Ludovít Wittek ● Redaktor: Ivo Slávik ● Grafická úprava: Viktor Kubal ml. ● Technický redaktor: Miroslav Janov ● Fotografie: František Petruška ● Neobjednané príspevky redakcia nevracia. ● Vydáva: ULTRASOFT, spol.s r.o., P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● Podávanie novinových zásielok povolené Riaditeľstvom pošt Bratislava č.j. 3 410 dňa 11.11.1991.

JE KEMPSTON INTERFACE VADNÝ?

KAM ZMIZLI NOVÉ POČÍTAČE?

BIT A WINDOWS PRE IBM PC

Milý BITe,

nemôžu si pomoct, ale musím Ti napsať svúj názor na zveřejnení nabídky na **KEMPSTON INTERFACE**, ktoré jsem využil. „Jsem opravdu nadšen!“. V nabídke uvádite, že **JEDINÉ KEMPSTON INTERFACE**, ktorý jsem si koupil od Vás za pouhých 222 Kčs, mi umožní pripojit joystick s konektorem CANON k mému počítači Didaktik M. Ano pripojit joystick dovede, ale to je asi první a poslední vec, kterou tahle krabička umí. Pohyby do stran a střelba sice fungují, ale automatická střelba nefunguje a fungovat nebude. Proč? Z důvodu, který mi potvrdí každý, kdo elektronice trochu rozumí. Vývod, který je označen jako +5V není vůbec zapojen a proto nemôže byt napájen přerušovač v joysticku. To však není vše. Ještě vývod, na který má byt pripojeno záporné napětí (zem), je pripojeno onech +5V přes rezistor (odpor). To znamená, že na záporný přívod přerušovače je přivedeno kladné napětí, proto nemôže joystick spolupracovat s tímto interfacem. Spolupráce by se dala zajistit pouze složitou úpravou joysticku a interface a není jisté, zda by to potom fungovalo. Z toho vyplývá, že tento interface není vhodný pro joysticky s automatickým střelením. S úplným pozdravem se s Vámi loučím a doufám v lepší inzerci ve Vašem časopise, nebo kritika je potrebná ako súl.

Pavel NOVÁK,
PARDUBICE

Nemám Tvoje informácie overené, ale nemám dôvod Ti neveriť. Napriek tomu sa mi zdá Tvoj list príliš kritický. Ved ak joystick dokáže udávať smery a střelbu, je plne funkčný. Automatická střelba je, aj keby fungovala, skoro nevyužitelná vlastnosť. Sám som kedy taký interface a joystick mal a môžem povedať, že mi automatická střelba bola nanič. Impulzy z multivibrátora išli tak rychlo, že program to interpretoval ako trvalé držanie stlačenej střelby. Takisto nesúhlasím s vetou 'spolupráce by se dala zapojit pouze složitou úpravou joysticku a interface...'. Ak by sa interface upravil tak, aby +5V a zem išli na správne vývody, tak joystick musí fungovat bez akýchkoľvek úprav. A tie, ktoré sú, nie sú zložité. Takisto musím povedať, že som videl množstvo interface typu KEMPSTON od rôznych výrobcov, ale len veľmi málo z nich malo +5V správne vyvedených. Nejde teda o neobvyklý jav. Konieckoncov, automatická střelba nie je na každom joysticku.

Vážená redakce,
právě dnes mi píšly dvě čísla

časopisu BIT. Jedná se o čísla 2 a 3. Vše bylo v pořádku, až na to, že se v obou těchto číslech objevil jeden a ten samý rozhovor s BUSY SOFTem. Myslím, že by se to opravdu nemělo stát. Doufám, že Vám napiše víc čtenářů na toto téma. Sám se na každý nový rozhovor velice těším, ale když se objeví ve dvou po sobě jdoucích číslech jeden a ten samý rozhovor, člověka to přestane bavit. Ještě něco k Vašemu časopisu. Velice se mi líbí. Musím Vás pochválit za to, že se zabýváte hrami pro ZX Spectrum 128. Pište u her to, jestli je hra pro ZX 128 a jestli má hudbu pro AY, ohodnoťte ji. S pozdravem

Pavel JURZYKOWSKI,
JABLUNKOV

Och, ten nešťastný rozhovor. Celkom súhlasím, že by sa to nemalo stát. Aj keď to vôbec nie je vina redakcie (v grafickom štúdiu, kde sa BIT spracováva došlo k zamene stránok medzi číslami 3 a 4), veľmi sa Vám ospravedlňujeme. Dozvedeli sme sa to, až keď bolo číslo v predaji. Už sa nedalo nič robiť. Takéto veci rozhodne neprispievajú k dobrému menu časopisu BIT a preto sa im budeme snažiť predchádzať.

Vážená redakcia BIT!!!

Ziadam Vás o odpoveď na moju otázku. Chcel by som vedieť, prečo zmizli z Vášho časopisu dve rubriky. Sú to NOVÉ POČÍTAČE a ZAUJÍMAVÉ PERIFÉRIE. Veľmi ma to mrzí. V BITe 3/93 som nenašiel už ani rubriku PROGRAMUJEME V BASICU, aj keď ma až tak nezaujíma, pretože vlastním Amigu. Zabudol som na rubriku RECENZIA SYSTÉMOVÉHO PROGRAMU. Ved dopisovateľov do týchto rubrik je dosť a keby len každý mesiac došlo 10 listov, stále je z čoho vyberať. Bol by som rád, keby ste písali o už standardnom WINDOWSe pre IBM PC, alebo o textových editoroch pre Amigu. Pomaly strácam o BIT záujem. Ak sa do dvoch mesiacov nezlepšíte, tak... S pozdravom fanúšik systemákov

Michal VAVÁK,
BRATISLAVA

Rubriky NOVÉ POČÍTAČE a ZAUJÍMAVÉ PERIFÉRIE nezmizli. Iba v niektorých číslech boli nahradené návodmi na hry. Treba tiež súhlasíť s tými čitatelia, ktorí tvrdili, že v BITe je málo kompletných návodov. Keď uvádzime, že mnohí čitatelia žiadajú od počítačových časopisov iba návo-

dy, redakcia sa musí snažiť vyjsť im v ústrety. Okrem toho s rubrikou nové počítače sú občas problémy. BIT vychádza dvanásťkrát za rok, teda na pravidelnú rubriku NOVÉ POČÍTAČE by potreboval ročne 12 počítačov. Keď sa pozrieme na to, aké a koľko počítačov je u nás rozšírených, uvidíme že to zdaleka nie je 12. Tým sme boli nútieni písat o rôznych špeciálnych mašinách, ktoré sú svojím spôsobom zaujímavé, ale predáva sa ich málo, sú drahé a ako domáci počítač sú celkom nevhodné. Takéto články majú význam iba na rozšírenie čitateľovho obzoru o ponuke výrobcov počítačov. Ak vznikne nejaký nový počítač, radi oňom napišeme. Podobne je to aj s rubrikou ZAUJÍMAVÉ PERIFÉRIE s tým rozdielom, že periférii a doplnkov počítačov existuje nepomerne viac, ako samotných počítačov. Ale keď sa pozrieme aké periférie majú u domáceho počítača význam, tak ich môžeme vymenovať iba niekoľko: tlačiarne, myši, joysticky, disketové jednotky, pridavné pamäte, u majiteľov PC zvukové karty, u majiteľov Commodorov kartridže ACTION REPLAY, atď... o týchto veciach chceme aj ďalej písat. Niekedy je však problém nájsť niekoho, kto danú perifériu vlastní a môže ju požičať na otestovanie. Hoci základné vlastnosti a technické parametre sa dajú zistíť z propagáčnych materiálov, pre čitateľa sú oveľa cennejšie skúsenosti z používania, praktické rady, informácie o kompatibilite, atď. Radi by sme preto písali aj o perifériach čo najkvalifikovanejšie články.

O WINDOWSe pre PC sme zatiaľ nepísali z viacerých dôvodov. Venujú sa mu iné odborné časopisy (CHIP, COMPUTERWORLD, PC WORLD, BAJT, atď...) a na jeho solidnu prevádzku treba mať mainboard s procesorom 80386 alebo vyšším. Zatiaľ je situácia taká, že ešte veľa ľudí má doma 16-bitové 286-ky (ak patríte medzi nich aj vy, vrelo vám odporúčam navštíviť firmu, kde vám dosku 286 vymenia za dosku 386!). Taktiež si myslíme, že väčší význam nadobudne toto prostredie po rozšírení WINDOWSu NT, ktorý bude už operačným systémom (nepotrebuje MS-DOS) a ktorý prichádza na trh tento rok.

P.T. BIT

Úvodom Vás všetkých v redakcii srdečne zdravím a zároveň blahozelám k výbornému časopisu. Som veľmi spokojný s celkovým obsahom aj s tlačou a úpravou.

Vážení, chcel by som Vás požia-

dať o informácii, čo je s pánom Hedererom z Banskej Bystrice, kde som na jeho adresu zaslať poštovou poukážkou (11/92) sumu 200,- Kčs, nakoľko som mal záujem o zaradenie do POST SPECTRUM CLUB 1993, avšak doteraz sa mi nikto neozval (list bol písaný 23.3.1992. Pozn.red.) a ani pán Hederer sa akosi neozýva. Neviem či vôbec PSC '93 funguje. Možno je nás, ktorí zrejme „naleteli“ viac. Nejde ani o tých 200,- Kčs, ale myslím si, že Váš výborný časopis si s takýmito ľuďmi reklamu neurobí. (Inzerát PSC '93 bol uverejnený v BITe 10/92 Pozn.red.)

Miroslav SCHUDICH,
TREBIŠOV

V prvom rade by sme chceli podakovať pánovi Schudichovi za pochvalné slová na adresu nášho časopisu. Vzápäť by sme však chceli uviesť na pravú miere druhú časť dopisu. Náš časopis si „s takýmito ľuďmi“ skutočne reklamu neurobí. Žiadne noviny ani časopis totiž nezodpovedajú za obsahovú stránku cudzích inzerátov v nich uverejnených. Takže ak si tu niekto robí reklamu (či už dobrú alebo zlú), sú to len a len sami inzerenti!

Kedže nám však záleží na spojnosti našich čitateľov, 26.3. sme zavolali osobne pánovi Hedererovi a spýtali sme sa ho, ako to vlastne s PSC '93 vyzera. A tu je odpoveď: „Post Spectrum Club funguje, kazety som rozosielal 19.3., bolo to asi 250 ks a ďalších 250 ks ide budúci týždeň.“ Dalej nás pán Hederer informoval, že podobných listov ako od p. Schudicha dostal viacej, neodpovedal však na ne, pretože by ho to stalo ďalšie peniaze na poštovné a tým by sa muselo zvýšiť členské v PSC. Proti tomuto odôvodneniu sa asi nedá nič namietat. Ceny poštovného sa zvýšili a kto by dnes chcel platiť čo i len o korunu navyše? Problém je však inde. Ako sme si overili, uzávierka PSC '93 bola už 31.11.1992, čo znamená, že pán Hederer peniaze svojich zákazníkov držal viac ako štyri mesiace, až potom im začal posielat slúbené materiály. Druhý problém je ešte nepríjemnejší. Napadlo nás informovať sa, aké sú to vlastne programy, ktoré PSC rozosielala na kazetách. Pán Hederer ich charakterizoval ako „...programy voľne kolujúce po republike.“ Kedže sme v oblasti software pre domáce počítače odborníci a s podobným pojmom sme sa ešte nestretli, pokúsime sa zistíť o tomto probléme viac. O zistených podrobniostiach Vás budeme informovať v nasledujúcich číslech BITu.

SOFTWAROVÝ PIRÁT ODSÚDENÝ NA 3 MESIACE VÄZENIA SLEEPWALKER EXISTUJE UŽ AJ NA C 64 ROBOTI Z XENOBOTSU MICHAEL JORDAN V POČÍTAČOVEJ HRE

ZO
SOFTWAROVÝCH
KUCHYN



□ O tom, že softwarovi piráti spôsobujú výrobcom počítačových hier nemalé škody, sme už písali v nejednom čísle BITu. Naštastie je u nás už vyše dva roky v platnosti tzv. AUTORSKÝ ZÁKON, kde podľa § 152 zbierky zákonov je nelegálne šírenie programových produktov trestné a ako také dané vlastne na úroveň obyčajnej primitívnej krádeže. Podľa tohto paragrafu môže byť softwarový pirát odsúdený na trest odňatia slobody až do výšky 1 rok nepodmienečne, na prepadnutie celého majetku, ktorý získal nelegálnou činnosťou a zariadenia (počítač, monitor, disketová jednotka, diskety), ktoré na trestnú činnosť používal. O tom, že nezostalo len pri prijati zákona, ale že softwarovým pirátom pomaly, ale iste končia ich zlaté časy neobmedzeného obohacovania sa na úkor iných, svedčí aj nasledujúci prípad, ktorý je vlastne prvým vážejším zákrokom proti softwarovému pirátstvu v Čechách a na Slovensku.

Ide o prípad Jaroslava Müllera z Náchodu, ktorý dlhšiu dobu nelegálne rozširoval programy českých firiem MS-CID, PROXIMA a SECOM, slovenskej firmy ULTRASOFT a nespočetného množstva zahraničných firiem. O jeho činnosti sa začala po čase zaujímať česká polícia a celá vec sa napokon dostala pred súd. V súdnom procese, ktorý bude zrejme precedensom pre všetky ostatné prípady, bolo vypočutých 237 svedkov, ktorých výpovede obžalovaného definitívne usvedčili. Okresný súd v Náchode odsúdil dňa 9.3.1993 obžalovaného Jaroslava Müllera na trest odňatia slobody v trvaniach troch mesiacov. Vzhľadom na sku-



točnosť, že menovaný dosiahol nebol trestaný, bol mu povolený podmieňený odklad výkonu trestu so skúšobnou dobou 2 roky.

Firma ULTRASOFT, ktorej vďaka nelegálnemu kopírovaniu programov unikajú každoročne veľké zisky, sa rozhodla tento rok vyhlásiť za neoficiálny ROK BOJA PROTI SOFTWAROVÉMU PIRÁTSTVU. Pri tejto príležitosti chystá niekoľko veľmi rozsiahlych a účinných opatrení, ktoré zasadia softwarovým pirátom tvrdú ranu. Medzi iným sa jedná o súdne procesy s najväčšími softwarovými pirátmi, z ktorých tri sú už zahájené, ale aj o množstvo rôznych iných opatrení, ktoré sa majú

postarať o postupné zníženie tejto nežiaducej trestnej činnosti na minimum.

Kedže neznalosť zákona neospravedlňuje, odporúčame hlavne rodičom, aby sa začali hlbšie zaujímať o to, prečo ich syn dlho do noci vysedáva za počítačom, v ktorom je nahratý kopirovací program, prečo k nemu zrazu chodí ľoko cudzích ľudí, ktorí prinášajú čisté kazety

??????

(diskety) a odnášajú si ich plné rôznych programov a odkiaľ zrazu berie peniaze, ktoré zdaleka nemôžu byť z jeho vreckového. Dnes je ešte stále čas s touto nezákonnou činnosťou prestať. Ruka zákona je pomalá, ale jej zásah je istý a hlavne tvrdý. Možno, že zajtra už bude neskoro...

□ Firma ZENOBI je známym britským distribútorom textoviek pre ZX Spectrum. Ich poslednou novinkou je THE VERY BIG CAVE ADVENTURE 1 a 2. Naprogramovala ju skupina ST. BRIDE'S SCHOOL. Oba diely sú napísané v BASICu a nemajú príliš dobrú grafiku. Predchádzajúce textovky od ZENOBI boli oveľa lepšie.

□ Posledná hra od CODE MASTERSu je sklamáním. DJ PUFF'S VOLCANIC CAPER má rozsiahle levele, ale mizernú hrateľnosť a pomalú podpriemernú grafiku. Dúfajme, že nabudúce prídu s niečím lepším. Na trh uvedli aj kolekciu celkom dobrých hier s názvom SUPERSPORTS CHALLENGE, ktorá obsahuje tieto tituly: WRESTLING SUPERSTARS, INTERNATIONAL SPEEDWAY, FIRST DIVISION MANAGER, CUE BOY a SLICKS.

□ Neznáma firma WICKED SOFTWARE urobila konverziu hry SPY VS SPY 3 pre ZX Spectrum. Dostala názov ARCTIC ANTICS. Ďalšia neznáma firma RICOCHET SOFTWARE uviedla na britský trh dvojrozmernú akčnú hru TOY BIZARRE.

□ Posledný hit od OCEANU SLEEPWALKER bol urobený aj vo verzii pre Commodore 64. Je to jediný 8-bitový počítač, pre ktorý bola táto hra upravená. Dalej existujú verzie pre Amigu, Atari ST a IBM PC.

□ NOVALOGIC, autori známeho simulátora COMANCHE, dokončili hru ULTRABOTS a pracujú na hre

XENOBOTS. Scenár hry je vymyslený veľmi pekne. Príbeh napísaný pre XENOBOTS sa začína o 85 rokoch neskôr, teda v budúcnosti. V tom čase sú už všetky nukleárne zbrane zničené. Ľudia žijú vo všeobecnom pokoji a mieri. Ľudské obydlia sa rozšírili zo Zeme aj na Mesiac a Mars. Všetko je v úplnom poriadku dovtedy, kým sa ľudia nedostanú do styku s Xenobotmi. Na okraji slnečnej sústavy sa jedného dňa objavil veľký objekt. Čoskoro ho vedci zachytili a sledovali na monitóroch. Objekt prefal dráhu Jupitera a čoskoro nato vyslal obrovský elektromagnetický signál. Ľudia sa tak po prvý raz ocitli v blízkosti vretelcov z inej galaxie, hoci to ešte netušili. Vedci signál opätovali, ale ani po viacerých opakovaniach nedostali nijakú odpoveď. Neznámy objekt urobil obrat po svojej elliptickej dráhe a vydal sa na cestu von zo slnečnej sústavy. Vedci podľa tvaru dráhy a rýchlosťi pohybu telesa vypočítali jeho predpokladaný návrat. O 60 rokoch neskôr sa objekt do slnečnej sústavy vrátil. Bolo to o 30 rokoch skôr, ako sa pôvodne vypočítalo. Objekt sa priblížil k Zemi a vypustil svoj obsah. Bolo to množstvo vozov zvláštnej konštrukcie. Vozy okamžite začali produkovať bojových robotov. Roboti zničili všetko, čo sa im postavilo do cesty. No nebolo ich ľoko, aby zvifazili. Prvý útok sa im celkom nevydaril a pozemštania zvifazili. Bolo im však jasné, že keď prídu ďalšie invázie Xenobotov, nevydržia to. Vedci a

NÓÓÓÓ!!

velitelia vojsk preto začali okamžite študovať, ako Xenoboti fungujú, z čoho sú skonštruovaní, atď. Vďaka celkom slušným technickým možnostiam pozemštanov sa čoskoro podarilo rozbehnuť výrobu ľudmi kontrolovaných Xenobotov. Bolo to skôr, než sa podarilo materskej lodi mimozemštanov poslať na Zem ďalšiu, oveľa silnejšiu eskadru Xenobotov. V tomto momente začína počítačová hra. Sme v úlohe veliteľa základne, ktorý má na starosti čatu humanizovaných Xenobotov. Hra je plná bojov typu 'robot proti robotovi'. Zujímavá je najmä grafika. Pri jej tvorbe bola použitá metóda pohyblivého lúča, zvaná 'raytracing'. Pri tejto metóde sa zložitými a dlhotrvajúcimi matematickými výpočtami dosahujú fantastické obrázky. Neexistuje dokonalejšia metóda na tvorbu odrazov, tieňov, a

zistenie farieb v závislosti od polohy fiktívneho zdroja svetla a materiálu predmetov.

□ Majitelia počítačov PC s veľkým napäťom čakajú na deň, kedy príde do predaja hra PRIVATEER. Ked poviem, že ide o WING COMMANDER 3, netreba nič dodávať. Obrázky z hry, ktoré publikovali zahraničné časopisy, nasvedčujú tomu, že to bude najlepšia vesmírna strieľka všetkých čias. Firmu ORI-

ŽE BY?

GIN pre túto hru inšpirovali dve geniálne hry minulosti: Wing Commander a Elite. Jediný problém bude v požiadavkách na hardware. PRIVATEER požaduje minimálne 33MHz 386 procesor, avšak aj pri ňom bude hra pomalá. Je to daň za vynikajúcu SuperVGA grafiku.

□ ELECTRONIC ARTS pracuje na basketbalovej hre MICHAEL JORDAN IN FLIGHT. Chcú ju urobiť čo najrealnejšiu, preto nakrútili videokazetu s Michaelom, ako hrá basketbal. Jednotlivé pohyby potom rozfázovali do sprajtov a tak prenesli do počítača. Pritom autori pamäťajú aj na trojrozmerný efekt, aby mal hráč pocit, že vidí skutočný basketbal. Firma zatiaľ dala k dispozícii iba demoverziu pre IBM PC. Firmu zaneprázdiuje aj tvorba šachovej hry KASPAROV'S GAMBIT. S asistenčiou veľmajstra sa môže hráč naučiť kvalitne hrať veľmi rýchlo...

□ MICROPROSE dokončili PC verziu hry DOGFIGHT, ktorá je samozrejme leteckým simulátorm. Doterajšie simulátory, umožňovali bud let na jednom lietadle, alebo na viacerých typoch. V prípade, že bolo k dispozícii viac lietadiel, išlo o lietadlá z určitého obdobia (napr. 1.sv. vojna, 2.sv. vojna, súčasnosť v USA, atď.). DOGFIGHT však umožňuje let na všetkých významných bojových typoch lietadiel, ktoré sa preslávili za posledných 80 rokov (od SOPWITH po F16 FALCON). Podstatou hry je boj dvoch lietadiel proti sebe.

□ Firma GREMLIN dokončila verziu hry SPACE CRUSADE pre IBM PC, takže môžeme konštatovať, že táto hra už existuje vo verzích pre ZX Spectrum 48/128, C64, Atari ST, Amiga 500 a IBM PC.

OTÁZKY

6168: Vlastním počítač Didaktik Gama a mám problémy s těmito hrami:
a) nevím, jak ve hře TRAP DOOR obrátit džber s patronou a květináč se sazenicemi.
b) ve hře REVOLUTION neznám způsob, jak dostat kouli do vyšších pater.
 Za odpovědi předem děkuji.
Gabriela SCHUBERTOVÁ, HLUBOČKY

6169: Nevím co mám dělat ve hře SIM CITY při hlášení TRANSPORT SYSTEM FALLING APART.

Tomáš KEPRT, ČESKÁ TŘEBOVÁ

6170: Vlastním počítač Atari XE a mám problémy s týmito hrami:
a) JOE BLADE - aké sú heslá, keď sa dotknem bomby? Sú náhodné?
b) MOLECULEMAN - aký je cieľ tejto hry?
c) SPELLBOUND - ako sa dá opraviť výťah?

P.KRISTL, POPRAD

6171: Vlastním Amigu 500 a hru SHADOW OF THE BEAST 2. Túto hru som hral už veľakrát, ale vždy som sa zatial dostať iba do kryštálovej jaskyne (CRYSTAL CAVERNS). Vedel by mi niekto poradiť, ako ju mám prejsť? S pozdravom

Jozef DANKO, LEVICE

6172: Vlastním počítač Amiga 500+ a mám niekoľko otázok.
a) Ako sa dá prejsť 12.level v PRINCE OF PERSIA?
b) Ako prejdem v MYTH v 2.leveli ženu, ktorá sa mení na lietajúceho démona?
c) Ako sa dá prejsť v SHADOW OF THE BEAST 3 level, v ktorom musím nájsť diamant? Čo mám urobiť s horiacim kotlom?
d) Po prejdení prvého levelu v hre THE FIRST SAMURAI

KTO VIE HRAŤ BEAST 2?

CENNÉ RADY NA THE DETECTIVE PRE C 64

KOMPLETNÝ NÁVOD NA HRU JAMES BOND — OCTOPUSSY!

sa mi vypíše kód (1 písmeno a 2 číslice). Čo mám urobiť, aby som išiel do 2.levelu?

e) V hre LAST NINJA 3 som v 2. leveli zíšiel z hradieb a prišiel som k rieke. Neviem, ako sa mám cez ňu dostať.

Róbert BIELKA, ZÁZRIVÁ

6173: Mám C64 a neviem, ako treba postupovať v hre SUPER ROBIN HOOD+ (Robin Hood 2).

Peter KOVAL, PÚCHOV

ODPOVEDE

2134: Kompletní návod na hru THE DETECTIVE pro C64: Na jaře roku 1874 byl celý Londýn vyděšen tajemnou vraždou Anguse McFunguse. Angus McFungus byl druhým synem hraběte Maynooth-guvernéra jedné australské kolonie. Jeho matka se vrátila z Austrálie, aby se podrobila operaci šedého zákalu. Bydleli v Park Lane 427. Sir McFungus tu žil v nejlepším přátelství. Po smrti matky nezměnil bydliště. Neměl žádné nepřátele. Jeho život plynul spokojeně v malé společnosti svých známých. A právě tento bezstarostný člověk byl ve věku 72 let zavražděn, a to 21 března 1874 mezi 21. a 23. hodinou. Tohoto tragického večera se McFungus vrátil domů o sedmé. Snědl večeři a sedl si do své pracovny. Okolo jedenácté ho služebná našla mrtvého ležet na podlaze. Policie při vyšetřování zjistila:

- vraždu spáchala osoba žijící ve stejném domě
- McFungus byl zabit nožem
- nezmizeli žádné papíry, ani peníze
- nebyla nalezena závěť mrtvého
- nebyl zjištěn motiv vraždy

V době vraždy v domě pobývali:
VELEBNÝ PÁN WRINKLE-

BUM - místní farář. Jeho žena zmizela při záhadných okolnostech

BENTLEY - starý sluha pana McFunguse

HILDA CRUMBLE - kuchařka

CABRIEL - milé a poslušné děvče, ale nerozumí humoru

MAJOR SLUDGEBUCKET - major ve výsluze, rád někoho dopaluje, ovšem je neškodný

SYLVIA SLUDGEBUCKET - jediná majorova dcera. Je nadutá, drzá a arrogantní

PROFESOR BULL - starý přítel McFunguse. Je roztřítilý, má o kolečko víc

MR. DINGLE - advokát McFunguse, celkem loajální
DOC. MARTEM - krátkozraký, trochu lehkověrný. Odedávna je rodinným lékařem rodiny McFungus

Ty jakožto nástupce Sherlocka Holmese máš za úkol vypátrat vraha pana McFunguse. Rady:

- naproti sejfu je tajný průchod
- u **BENTLEY**ho najdeš klíč od pracovny McFunguse
- neuvažuj o chování majora
- snaž se vyhnout setkání kuchařky a Bentleyho
- důkazy dávej do obálky
- nepi kapalinu z malé láhvě
- neotvírej sklenici, kterou najdeš na lůžku
- důkladně prohledej nábytek
- nenos s sebou mnoho předmětů

Stiskem FIRE se objeví MENU:

SEBRAT, PROZKOUMAT, ČAS, INVENTÁŘ, POUŽÍT, KDO JE VRAH, OTÁZKY.
 Joystickem vybereš a stiskneš FIRE. Objeví se většinou seznam předmětů, z nichž dále budeš vybírat. Otázky kladeš tak, že se dostaneš do někoho bezprostřední blízkosti, tiskneš FIRE a pak se můžeš ptát.

Josef DVOŘÁK, KUNŽAK

2135: Po spustení hry GREMLINS 2 na C64 sa počítač opýta, či má nahrať

výsledok hry. Ak sa chceš zahrať, napiš NO a potvrď ho. A ešte niečo. Keď Ta počas hry zabijú, počítač sa Ta opýta, či chceš pokračovať. Napiš Y. Hru neodporúčam tým, ktorí nevedia po anglicky.

Peter KOVAL, PÚCHOV

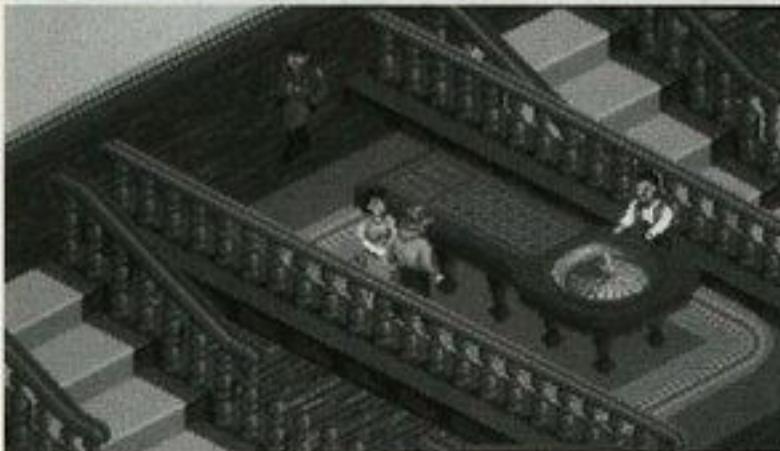
3140: Hru OCTOPUSSY sa mi podarilo vyhrať za 5 dní, preto posielam návod: Keď sa dostaneš k vagóniku, kde je písťala, potom chod doprava. Prídeš do miestnosti, kde si všimneš vodu (keď do nej skočíš, zabiješ sa). Chod' ku brehu a stlač 'hore'. Prídeš do miestnosti, kde nájdeš peniaz. Zober ho a chod' k Turkovi, čo hra na písťale. Postav sa vedľa neho vpravo a použi peniaz. Turek ho zoberie a dá Ti kľúč. Bež do hotela. Na chodbe v hoteli stojí čašník. Napravo je chlapík s pohárikom a naľavo je izba. Dvere do izby otvoríš kľúčom. Nájdeš tam zlaté vajce. Zober ho a chod' do kasína. Keď vstúpiš do kasína, chod' doňava. Tu uvidíš hrací stôl. Podídi k nemu a použi vajce. Jeden hráč začne hrať kocky. Keď dohrá, dá pohár s kockami Tebe. Ty si tiež zahraj kocky. Vyhrás žetón. Ten si chod' vymeniť za peniaze do zmenárne. Pri vstupe do kasína si si určite všimol stánok. To je zmenárni. Ti dajú peniaze. Vyjdi z kasína a daj peniaze taxikárovi naľavo.

Branislav ČIČALA, KYSUCKÉ NOVÉ MESTO

3150: a) Když přistaneš na H, vydej se doleva a dojdeš ke zvláštní boudě. Přepni si na nože a jdi k ní zespodu. Po tom všem, co se před tebou odehraje, se vrát k vrtulníku a let' přes obě řeky na svoji základnu. A pozor na nepřátelské vrtulníky.

b) V Robocopovi musíš střílet na některou z částí těla nepřítele, nejlépe do loktu. Musíš se trefit 20-krát. A potom dej pozor na motorky.

Jan PACAL, VELKÉ MEZIRÍČÍ



1.LEVEL CASINO (KASÍNO)

V prvom rade treba pri pulte, kde sa Indy nachádza na začiatku hry, zameniť peniaze za žetóny a pobrať sa k prvej rulete na prízemí. Systém hry je veľmi jednoduchý. Stavujte striedavo na čiernu a červenú farbu (výhra = 2-násobok vkladu) najmenšiu možnú čiastku a zapisujte si čísla, ktoré padajú. Peniaze, ktoré máte pri sebe na začiatku, by vám mali stačiť. Ak ich však neopatrne prehráte, netreba začínať od znova. Novú hotovosť možno získať niekoľkonásobným zbitím niektorého nemeckého dôstojníka. Po chvíli hry zistíte, že po 8-mich pokusoch sa začnú čísla opakovat. Vtedy vsadte na to číslo, ktoré má bezprostredne nasledovať (výhra = 35-násobok vkladu) a určite rozbitiete bank. Rovnako pokračujte na prvom a druhom poschodi, kde prijímanú vyššie stávky, pričom čísla ktoré ste si zapísali, platia pre všetky rulety. Ale pozor, po každom spustení hry od začiatku sa generujú nové čísla. S vyhranou kopou peňazí sa poberte do kancelárie na prvom poschodi, kde od chlapíka s cigárou (Trottier?) kúpte postupne: 1.stranu knihy, papyrus, mapu a revolver. Ak máte málo peňazí, chodte si vyhrať ďalšie. Dalej treba v priestoroch kasína nájsť v truhliciach tieto predmety: kliešte na drôt, poznámkový blok, lampáš. Ak niečo neunesie Indy (vtedy sa objaví znamienko+), musí to zobrať Sofia. Nakoniec sa obaja musia dostať na strechu kasína.

2.LEVEL NAVAL BASE (NÁMORNÁ ZÁKLADŇA)

Treba opatrne prebehnuť medzi kužeľmi svetla zo svetlometov a dostať sa až k bráne. Na jej pravej strane kliešťami prestrihnite pletivo plota a vjdite do základne. (Ak nemáte kliešte, zbite strážnika - má klúče od brány). Vyhýbajte sa fašistom, šialeným vedcom a vrátnici (je v nej poplašné zariadenie a ak ho strážnik spustí, je to váš koniec) a hľadajte 2.stranu knihy a 6 guličiek orichalcu. Nájdite domček s knižnicou (kompas sa na tomto mieste zblázni a zároveň sa ozve tiché puknutie - takto sú označené konce všetkých levelov). Udríte do knižnice päťštvoru, tá sa odsunie a objaví sa zámok. Teraz musíte konať veľmi rýchlo, pretože sa začne odpočítavať čas. Udríte do zámku a nastavte postupne štyri symboly zo strán knihy, ktoré máte pri sebe v správnom poradí. Ak sa vám to podarí, otvoria sa tajné dvere, cez ktoré sa dostanete do podzemných dokov.

3.LEVEL DOCKS (DOKY)

Tento level je sice krátky, ale pomerne ľahký. Indy a Sofia musia postupne vyskočiť na žeriav, ktorý premáva nad vodou a dovezť sa na ňom nad ponorku. Pri zoskoku na ňu sa možno riadiť podľa tieňa dopadajúceho na jej



palubu. Ak sa obom podarí naskočiť na ponorku v časovom limite, ktorý odmeriavajú stopky, ponorka s nimi odpláva smerom k Atlantíde.

4.LEVEL SUBMARINE (PONORKA)

Na začiatku musíte zneškodniť časovanú bombu, ktorá je v ponorce. Zidite s osobou, ktorá má pri sebe kliešte o palubu nižšie, nájdite bombu, zoberite ju a postupne prestrihnite žltý, červený a zelený drôt. (Nenechajte sa zmiast zákerným grafikom, ktorý nakresil zápalnú bombu). Poradie drôtov sa mení, preto musíte vyskúšať všetky kombinácie, kym pribede na tú pravú. Ak sa vám bombu podarí zneškodniť, zastaví sa čas a ostatné úkony môžete vykonať bez zbytočného naháňania. Teraz pokračujte o palubu nižšie (3. paluba zhora), nájdite knižnicu a úderom otvorte tajné dvere. Zidite po rebríku na 5. palube, nájdite úzkú chodbu vinúcu sa po obvode ponorky a na jej konci zneškodnite esesáka, ktorý strieľa, alebo hádže fľašičky s kyselinou. V miestnosti za ním odstráňte profesora, z truhlice vyberte mapu Atlantídy a vráťte sa na 2.palubu. Pristúpte k periskopu, pozrite sa do neho a nastavte kurz ponorky na ostrov zhodný s ostrovom na mape. Potom Indyho a Sofiu vyvedte rovnakou cestou, ako ste sa dostali dolu, von z ponorky.

NÁVOD

KU HRE

totož tajomné zariadenie bájnych obyvateľov Atlantídy, ktoré vás zmení na minotaura. Ak sa vám podarí dostať až na vrchol stavby, zneškodnite poslednú stráž a vydite do miestnosti, v ktorej je zariadenie s 16-timi otvormi. Do každého z týchto otvorov vložte po guličke orichalca a zacne sa hotové peklo. Celá Atlantída sa začne otriasať a rúcať a vy máte len málo času na to, aby ste sa dostali do bezpečia. Ak by ste bežali nazad rovnakou cestou, vo vymedzenom časovom limite by ste to asi nestihli. Naštastie existuje výborná skratka. Ak výjdete z miestnosti so zariadením a pozeráte sa z Indymo pohľadu na jeho pravú stranu, zbadáte šachovnicovú plošinu z ktorej

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

ACTION GAME

5.LEVEL ISLANDS (OSTROVY)

Z ponorky vystúpite na drevené molo. Odtiaľ chodte do domorodej osady, snažte sa nevyvolávať konflikty s ozbrojenými domorodcami a zbierajte náhrdelníky zo zubov, ktoré sú porozhadzované po ostrove a ukryté v niektorých chatrčiach. Zopár ich môžete vytlačiť aj z niektorých domorodcov. Keď sa vám podarí nazbierať aspoň 16 náhrdelníkov, darujte ich náčelníkovi sediacemu na tróne na kraji osady. Teraz vás už strážcovia s kopijami bez problémov pustia do ich posvätejnej jaskyne.

6.LEVEL ATLANTIS 1 (OBJAVENIE ATLANTÍDY)

Výťahom v strede jaskyne sa postupne s Indym a Sofiou dostanete do rozsiahleho jaskynného bludiska. Sofiu môžete nechať na mieste a chodte ďalej len s Indym (ak má pri sebe orichalcum). Začnite hľadať cestu von z bludiska a cestou sa snažte nazbierať čo najviac guličiek orichalca. V napredovaní vám budú tentokrát prekážať okrem fašistov aj bájni minotauri. Ak sa vám podarí objaviť mür s hrotmi na vrchu, ktorý obopína celú centrálnu časť Atlantídy, chodte po jeho obvode dovtedy, pokiaľ nenarazíte na pradávne vozidlo na razenie tunelov (vyzerá ako malý buldozér). Vložte do neho guličku orichalca a vjdite do otvoru, ktorý vozidlo v stene vybúra. Centrum Atlantídy je však chránené okrem múru aj hlbokou priesťou. Preto treba chodiť po úzkom chodníku lemujúcom mür tak dlho, pokiaľ sa vám nepodarí nájsť miesto, z ktorého sa stred zdá byť blízo. Odtiaľ skáčte do prázdra tak dlho, kym sa nezachytíte na niektornej plošine centra Atlantídy. Teraz po rôznych plošinách a schodištiach stúpajte k vrcholu pyramídy. Ak cestou nájdete sochu človeka v ležiacej polohe s rozpaženými údmi a okolo nej otvory obsahujúce 5 guličiek orichalca, nepribližujte sa k nej. Je to



miestami trcia rohy. Z jedného miesta tejto plošiny sa dá pri troche šťastia skočiť dolu presne na miesto, kde ste prebúrali stenu. Pri páde však stratíte veľa energie, preto sa táto cesta dá použiť len v prípade, že je máte dostatok. Teraz sa snažte rýchlo dostať nazad k výťahu. Keď budete prechádzať cez sieň, v ktorej strede je socha a zostala vám ešte jedna gulička orichalca, vložte ju do priehlbiny pred ňou. Socha začne chriť na všetky strany oheň a zniči všetkých fašistov, ktorí sú v okoli (ale aj vás ak pridejete do rany). Ak sa vám podarí živému a zdrevému dostať naspať ku Sofii, stačí už iba vyeziať sa hore výťahom a cestou prežiť útok fašistických ostrostrelcov.

7.LEVEL ATLANTIS 2 (ZÁNIK ATLANTÍDY)

Tento level je zo všetkých najťažší a zároveň najkratší. Z podzemia sa naši dvaja hrdinovia dostanú von iným vchodom, ktorý leží nedaleko pobrežia. Teraz už stačí iba dobehnuť na molo, odkiaľ Indyho a Sofiu ponorka dopraví do bezpečnej vzdialenosť, z ktorej si v pokoji môžu pozrieť tentokrát už definitívny zánik bájnej Atlantídy.

- Luis -

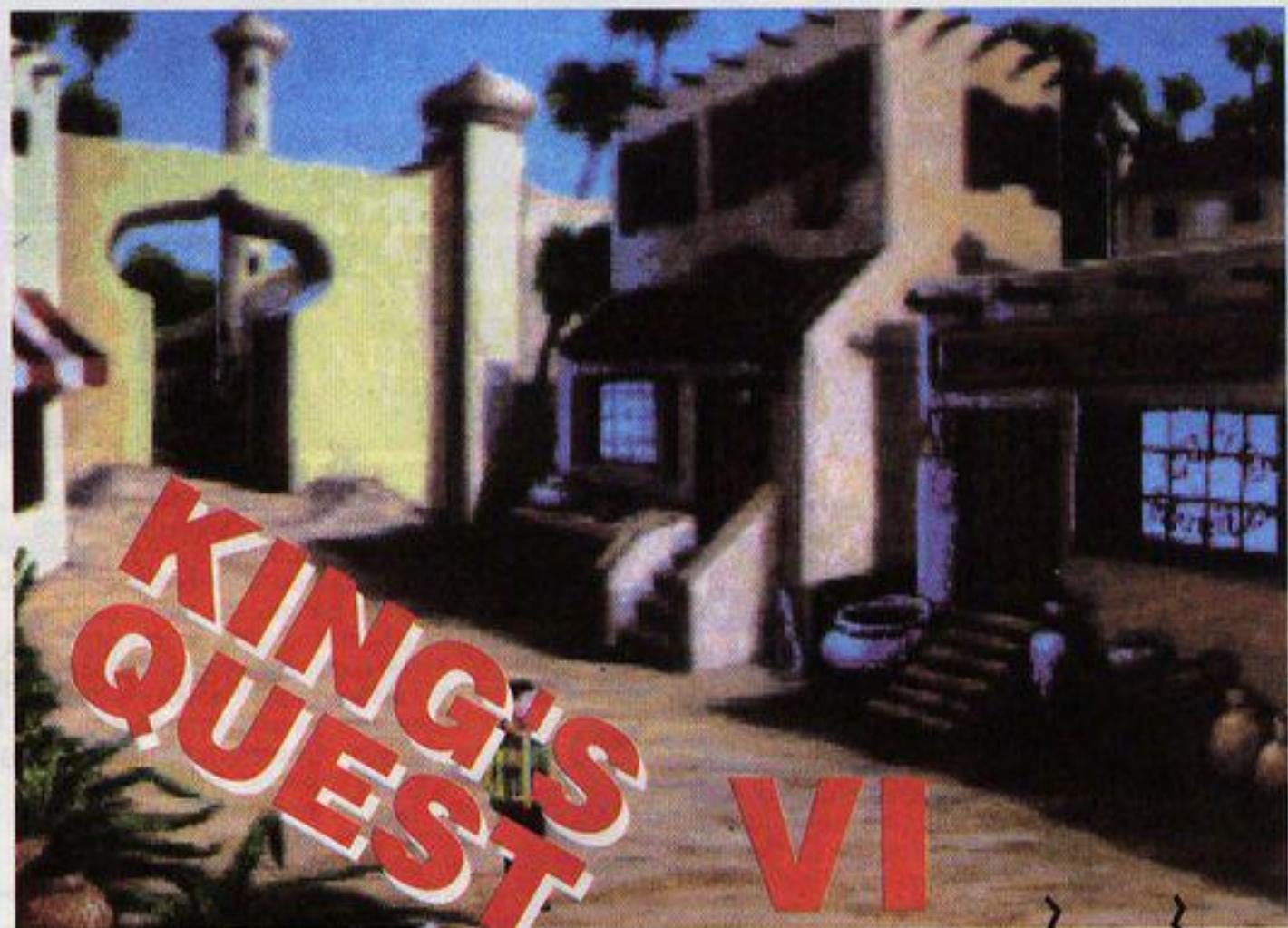


Jedna z najslávnejších sérií dobrodružných hier od americkej firmy SIERRA-ON-LINE sa volá KING'S QUEST. Posledná hra z tejto súrie (v poradí šiesta) naozaj stojí za to, aby sme jej venovali primeranú pozornosť.

Hlavným hrdinom hry je princ ALEXANDER z kráľovstva DAVENTRY, ktorého už určite poznáte z predchádzajúcich častí. KING'S QUEST VI je veľmi náročná hra, v ktorej na hráča čaká mnoho úskokov, nebezpečenstiev a logických hádaniek, takže aj s návodom trvá jej prejdenie skoro celý deň.

Všetko sa začína tým, že princ Alexander zbadá v čarownom zrkadle, ktoré visí v jeho kráľovstve, svoju milovanú Cassimu, ako ho volá o pomoc. Cassima sa nachádza na sústavovi zvanom LAND OF THE GREEN ISLES, o ktorom Alexander nevie vobec nič, dokonca ani to, kde sa nachádza. Naštastie pri zjavení Cassimy bola na GREEN ISLES práve noc a Alexander si všimol polohy známych súhviedzi. Rozhodol sa vydať na cestu lodou, pričom sa riadil podľa hviezd. Plavil sa s posádkou cez oceán celé tri mesiace, až konečne zbadal zem. Zrazu však začala zúriť strašná búrka, zdvíhli sa obrovské vlny a loď sa rozbila o pobrežie na märne kúsky. Celá posádka zahynula, jedine Alexander sa dostal na breh živý a zdravý. A tu sa začína hra.

Zásady ovládania sa hráč dozvie, keď zvolí na začiatku HELP. Ja ešte dodám, že sa treba s každým človekom, ktorého stretneme, rozprávať. Inak sa nedozvieme dôležité skutočnosti a hra nás nepustí ďalej. Ako pomocka Vám môže poslužiť nasledujúci (velmi



Obchod a kníhkupectvo patria medzi najnavštievovanejšie miesta.

SIERRA

stručný a nie celkom kompletný) návod. Na úspešné dohratie je však dostatočný.

Z truhličky pod kolom zoberieme mincu a z piesku svoj pečatný prsteň. Ideme do zámku a pomocou prsteňa si vynútme audienciu u vezira. Potom ideme do dediny. Porozprávame sa s vymeniačom lám a vjedeme do obchodu. Obchodníkovi ukážeme prsteň a mincu vymenime za vábivku. Zo stola zoberieme peppermintový cukrik. Vo vedľacom kníhkupectve zoberieme knihu zo stolíka pri vchode a v poslednom regále prezrieme knihy básni. Z jednej z nich vypadne lúbostný verš, ktorý zodvihнемe. Prehovoríme s kníhkupešom, ktorý nás posle k prievozníkovi. S prievozníkom najprv prehovoríme a potom nás pozve dnu. Zo stola zoberieme zajačiu labku. Potom sa vrátíme do obchodu, kde vymenime prsteň za čarownú

mapu. Na pobreží sa pomocou mapy prenesieme na Isle of Wonder. Ustríci prečítame z kníhy a zoberieme perlu. Čitaním kníhy sa prisunie nekompletná verš, ktorú musíme z vody vylovit. Obchodníkovi dám perlu a on nám vráti prsteň. V kníhkupectve ukážeme Jollovi prsteň a pohovoríme si s ním. V meste na ulici najdeme atrament neviditeľnosti. Pri rázcestí sedí na strome slávik, s ktorým sa spriatelieme pomocou vábivky. Dám mu pečatný prsteň a on nám prinesie stužku do vlasov. Potom mu dám báseň a priniesie nám list od Cassimy. Na Isle of Sacred Mountain zoberieme pierko a kvet. Ak chceme na Isle of Wonder preskúmať vnútrozemie, objavi sa päť trpaslikov. Pomocou kvetu, vábivky, cukrika, zajačej labky a atramentu im zahalieme svoj pôvod. V obchode vymenime vábivku za flautu a od kníhkupeča si vypýtame čarodejnú knihu zo stola. Dozvieme sa, že ju vymení iba za nezvyčajnú knihu. Na Isle of Wonder ideme ku kope kníh, aby sme ju našli. Cervík od nás bude chcieť protisužbu. V bažinách zoberieme od psieho stromu mliekovú flašu. Ideme po ceste ďalej a zodvihнемe hniliu paradajku. Slnečnicam zahráme na flaute a zoberieme dieru v stene. Cez bránu sa dostaneme do Šachovnicovej krajiny, kde nás stráže nepustia ďalej. Cervenej kráľovnej vypadne šál, ktorý zodvihнемe. Vyjdeme cez bránu a zodvihнемe ľadový šál. Na Isle of the Beast sa porozprávame s malou zelenou bytosťou na strome, ktorej potom dám nekompletnú verš, aby sme ju mohli zobrať so sebou. Do vriaceho prameňa vhodíme ľadový šál. Brejde cez prameň a zoberieme lampu. Pri lukostrelcovi zoberieme tehlu. Cervíkovi dám zelenú bytosť (jeho potomka) a dostaneme žiadanú knihu. Pozrieme si ju a vidime, že jej chybá jedna strana. Tá je v pavučine. Najprv potiahneme vlákno a potom rýchlo uchmatneme stránku z knihy. Je na nej kód, ktorý budeme potrebovať. Knihu zanesieme obchodníkovi, ktorý nám ju vymeni za čarodejnú knihu, ktorú prečítame, aby sme mohli hľadať potrebné príslušenstvo. U obchodníka vymenime flautu za práchnu. Na Isle of Sacred Mountain prečítame nápis na stene. Odpovede sú v manuáli ku hre. Po úspešnom vyriešení sa objavia schody, po



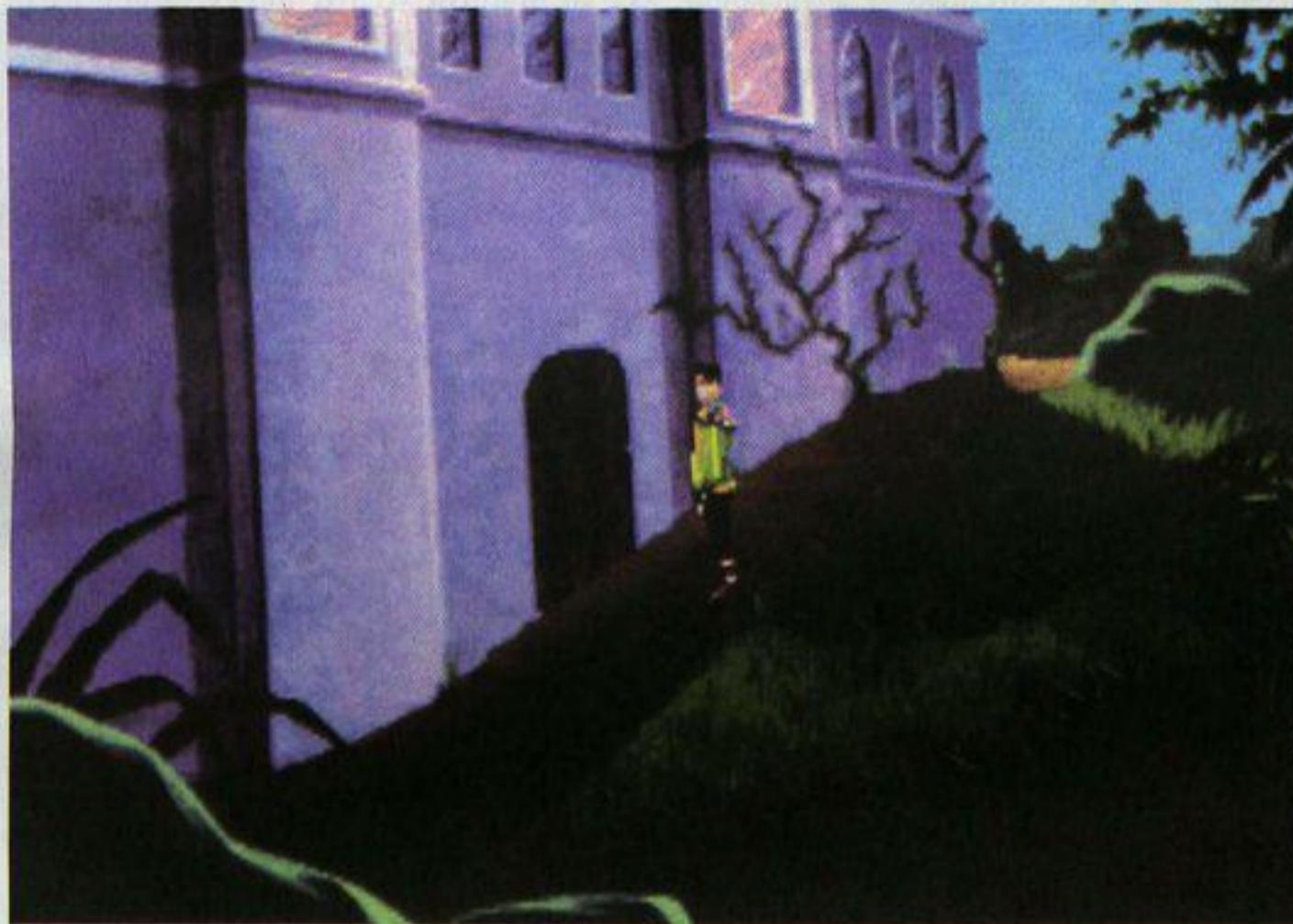
Ak chceme roztancovať smrťky, zahráme im na kosterný xylofón.

kterých vystúpime hore. Tam si pohovoríme so starou ženou, ktorá je v skutočnosti vezirov džin z flaše. Ked zmizne, vlezíme do diery vedľa kríka. Pomocou práchna rozsvietime svetlo a vojdeme do ďalšej jaskyne. Odtrhneme jeden peppermintový listok a ideme von. Treba sa dobre pripraviť. Na Isle of Wonder nájdeme na stoličke pred stenou čajovú šálku. V močiaroch sa do šálky pokusíme nabrať bahno. Príšere

Bump-on-a-log dáme hnilú paradajku a po prestrelke si z nej naberieme vytúžené bahno. Na Isle of Sacred Mountain vystúpime hore a ideme k zámku. Zatvoria nás do labiryntu. Tu musíme nájsť štit, dve zlaté mince a lebku. Potom hľadáme riešenie mozaikovej podlahy. Vojdeme do pasce, kde hodíme tehlu do ozubených kolies. Skočíme do spodnej časti labiryntu, kde hľadáme stenu, spoza ktorej sa ozývajú zvuky. Sem umiestníme dieru v stene a pozrieme sa do protiahlej miestnosti. Potom ideme do miestnosti s kobercom na stene. Preskúmame koberc a objavíme spôsob otvárania tajného vchodu. Minotaura zničíme pomocou červe-



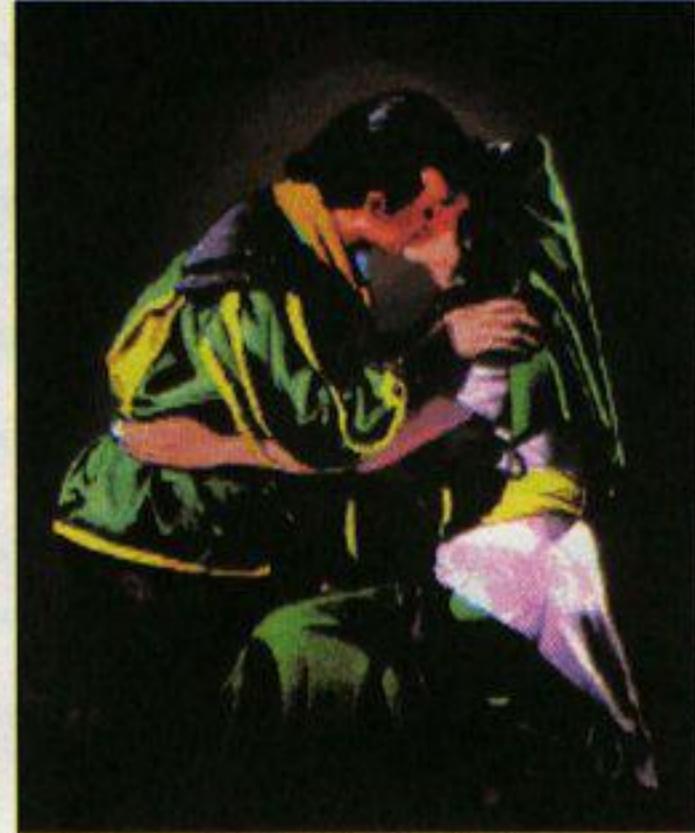
(Cast). Odtrhneme ešte jednu bielu ružu, ktorú dáme slávikuvi. Na Isle of the Mist vďaka daždu zvládneme skúšku ohňom. Naplníme lebku žeravým uhlím, prehľadáme stužku do vlasov a nájdeme vlas panny. Vlas a skazéne vajce dáme tiež do lebky. U vymieniča lámp vymeníme starú lampa za novú (druhá zprava). Na Isle of Sacred Mountain vystúpime hore a použijeme kúzlo na začarovanie nočných tvorov. Pegas nás odvezie do krajiny mŕtvyx. Tu sa porozprávame s duchmi Cassiminých rodičov tak, aby sa nás nedotkli ostatní duchovia. Dostaneme vstupenku do podsvetia. Ideme doprava a porozprávame sa s duchom ženy. Tá nám dá vreckovku. Pred bránou do podsvetia zahráme na kosterný xylofón, aby smrtke padol klúč. Zodvihneme ho a odovzdáme lístok. Vojdeme do katakomb a mŕtvemu zoberieme rukavicu. U Chárona naberieme vodu z rieky STYX do čajovej šálky. Cháronovi za prevoz zaplatíme mincami. Na druhom brehu sú dvere. Dotkneme sa ich, oslovíme ich a vyriešíme hádanku (LOVE).



Na tomto mieste vyčarujeme dvere do zámku.

ného šálu. Oslobodíme princeznú, ktorá nám venuje nôž. Na návšteve u orákla dostaneme flašu svätenej vody. Na Isle of Mist zoberieme kus uhlia a kosák. Ideme na Isle of Wonder, kde dáme bielej kráľovnej minie. Za to dostaneme skazéne vajce. Zo stola vedľa kvetov zoberieme flašu jedu a detskej hlávke dáme napíť z mliekovej flaše. Ked sa ostatné rozpláču, naberieme slzy do lampy. Na Isle of the Beast prejdeme pomocou štítu vedľa lukostrelca. Odtrhneme bielu ružu a kosákom rozsekáme krovie. Pred bránou do zámku sa porozprávame s príšerou, ktorá nám dá vzácný prsteň. Na Isle of the Crown sa porozprávame s Jollom v kníhkupectve. Potom oslovíme dievča v záhrade. Dáme jej bielu ružu a vzácný prsteň. Odvedieme ju k príšere, ktorá sa zmení na človeka. Dostaneme zrkadlo. Do loveckej lampy vlejeme svätenu vodu a vzápäť aj vodu z fontány. Pomocou knihy kúziel vyčarujeme dážď

Predstúpime pred pána podsvetia. Hodíme mu rukavicu do tváre a nastavíme zrkadlo, čím ho donútime vyroniť slzu. Potom nechá nás a Cassiminých rodičov ísť. Ideme k obchodníkovi a pred očami džina vypijeme rapsú a jedom. Vymeníme práchnu za maliarsku štetku a prídem k bočnej zámockej stene. Pero vložíme do šálky a štetcom namalujeme obrys dverí. Použijeme kúzlo maľovať a vzniknú čarovné dvere. Vojdeme dnu a ideme k Jollovi. Dáme mu novú lampa. Malému duchovi dáme vreckovku. Ideme k rytierskemu brneniu. Potiahneme ruku a otvoríme tajný vchod. Pozrieme sa cez dieru v stene a vyjdeme po schodoch hore. Aj tu sa pozrieme cez dieru a dáme Cassime dýku. Ideme dolava a pozrieme sa cez dieru. Vo vizírovej spálni otvoríme klúčom truhlicu a zoberieme list. Otvoríme škatuľu zo slobodiny a poprezeráme si papiere. Ked sa prejdeme po dolnej časti, začne svadobný



Ak sme všetko úspešne zvládli, nasleduje happyend.

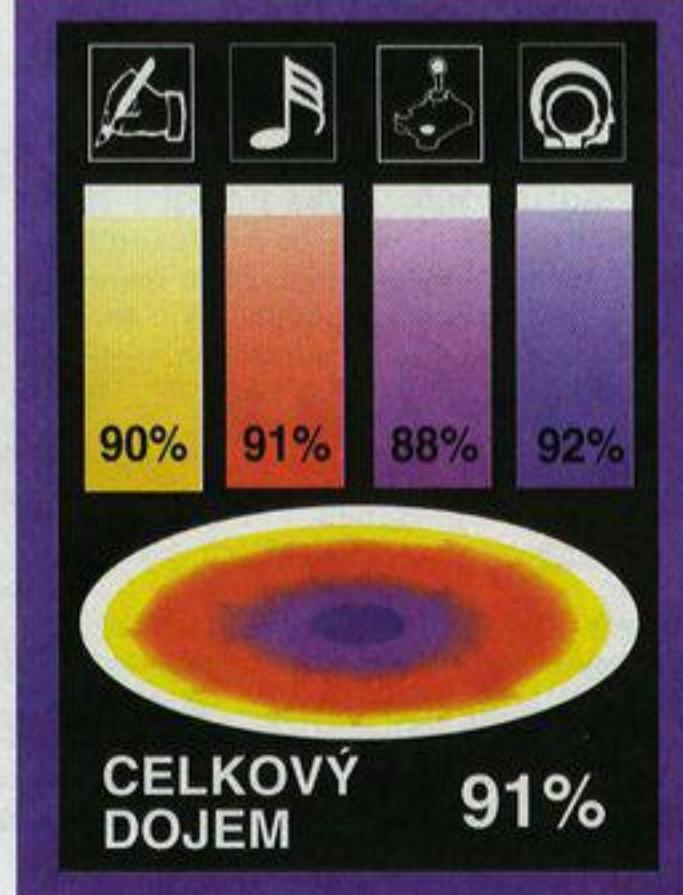
pochod. Vojdeme do dverí oproti Jollovej spálni. Pomocou dokumentu presvedčíme psieho kapitána, aby nás pustil dnu. Oslovíme Cassima. Ked sa objavia jej rodičia, odhalí sa princezná ako džin. Vezí začne utekať a my ho prenasledujeme. Jollo nám podá lampu, do ktorej schováme džinu. Zoberieme zo steny meč a bojujeme s vežírom. Cassima do neho vrazí dýku a my vežíra porazíme.

A nakoniec je veľká svadba. Alexander si zoberie Cassimu za ženu a sňou zdedi aj celé súostrovie LAND OF THE GREEN ISLES. S džinovou pomocou dá kráľovstvo určite rýchlo do poriadku.

KING'S QUEST VI je perfektná adventúra s množstvom krásnej grafiky, hudieb a zvukových efektov. Akurát je škoda, že firma SIERRA zatiaľ nerobí stereohudby aj pre SOUNDBLASTER PRO, takže stereo hudbu budú mať iba majitelia ROLAND a GENERAL MIDI.

- yves -

PC 286-486



RUDOLF PRIEČINSKÝ

● **Úvodom by si nám azda mohol povedať zopár detailov o sebe.**

Mojím prvým počinom, a myslím si že dosť závažným pre moju ďalšiu kariéru, bolo to, že som sa narodil. No a to presne v pondelok roku 1974. Tomu, koho by zaujímali presnejšie informácie prezradím, že som strelec, no škorpióna mám za päťami.

● **Myslím, že nám teraz asi prezradíš, ako si sa v živote dopotkýnal až k počítačom.**

Mojou čierrou dierou, ktorá ma vtiahla do pazúrov podlhovastých dosiek, bol môj starší brat (mladšieho nemám a rovnako starého tiež nie), ktorý mi vstiepoval každodenne do hlavy, že „MANIC MINER“ je tučná bomba a že kde sa na „PSSST“ hrabe bycikel alebo riešenie domáčich úloh. Slovo dalo slovo a v roku 1987 namiesto večerných relácií typu „SEDEM RÁN MIMO KLOBÚKA“ a iných moskovských kovbojok v našom spoločnom dvojfarebnom televízore značky EMPTYCOLOR NEPTUN, alebo aký kozmický útvar sme to mali, sa začali zdrojom rádioaktívneho žiarenia našej obrazovky stávať opäť programy s moskovskou tématikou (RAID OVER MOSCOW). Tentokrát mal však rážiu môj brat, scenáristom som bol ja a produkcii mal na starosti SINCLAIR ZX SPECTRUM+ 48Kb pod pseudonymom DELTA vybavený obdivuhodne zlou klávesnicou.

● **Z tvojich slov vyznieva, že nejde o veľmi vydarený počítač.**

Ak som tu do neba vychválil klávesnicu, tak je to asi (podľa mňa určite) jediná záporá stránka tohto strojcu kvalitných hádiek so susedmi v domácnostiach do okruhu štyroch poschodí. Inak je to výborná vecička.

● **Modely SPECTRUM +2 a +3 však majú klávesnicu už veľmi vylepšenú.**

Áno, SINCLAIR SPECTRUM +2 128Kb z produkcie firmy AMSTRAD má tú česť sídlíť u mňa doma od roku 1990 a môžem konštatovať, že klávesnica tu nebola jediným vylepšením. Je to najideálnejší 8-bitový domáci počítač a o tom je zbytočné sa hádaj (toto adresujem všetkým COMMODORISTOM a ATARISTOM).

● **A ako ho využívaš ?**

Tak pekne po poriadku. Počítačová verejnosť sa u mňa delí na tri prúdy. Do prvého patria typy charakteru VŠETOK VOLNÝ ČAS = DŽOJSTIK + POČÍTAČ + AKČNÁ HRA = VYGUMOVANÝ MOZOG. V druhom prúde nájdeme ľudí typu VŠETOK VOLNÝ ČAS = KLÁVESNICA + POČÍTAČ + PROGRAM = ÚSTAV PRE ŤAŽKÝCH SCHIZOFRENIKOV. Do tretieho prúdu patrí aj. Rád sa

hrám a aj programujem. Samozrejme zdaleka nie počas všetkého voľného času. (Áno, som stelesnením ideálneho užívateľa počítača).

● **Si autorom programu BABYMANTRIK a mnohých ďalších. Mohol by si nás s nimi zoznámiť ?**

Pri počítači je u mňa veľmi dôležitá grafika a hudba. Naprogramoval som niekoľko programov, v ktorých hrajú tieto dve zložky prvé husle. PROSOUNDS DEMO bolo dokonca súčasťou „covertape“ v anglickom časopise YOUR SINCLAIR. (Pre neveriacich Ferkov to bolo októbrové číslo 1991). Následníkom bolo TWINSOUNDS DEMO a posledným zo série „samoprezentujúcich sa“ programov bolo BLAVA DEMO. Toto sa stalo opäť súčasťou minuloročného jesenného čísla tentokrát časopisu SINCLAIR USER. Tu sa však o dokonalé naprogramovanie postaral génius v oblasti strojového kódu ZX SPECTRA Slavo Lábsky, pričom ja som čumel na obrazovku pri tvorbe grafiky a hudby. Mojou prvou hrou v strojovom kóde bolo TRIPE, následoval ARKARUM, potom ARKARUM+, v spolupráci s Gustávom Hartonom to bola hra LOGIC (opäť som tu bol tvorcom grafiky a zvukov). Posledný bol spomínany BABYMANTRIK a v súčasnosti mám rozpielaných niekoľko programov pre SPECTRUM aj pre PC.

● **Aký materiál si používaš pri páchaní tvojich produktov ?**

Mojím náradím bol na začiatku SPECTRUM+ a assembler GENS3. Postupne som sa prekúsal v oblasti SPECTIER ku konfigurácii ZX SPECTRUM +2, +D DISK INTERFACE a 3.5" DISK DRIVE. Využívam tu kvalitný program MRS, ktorý mi „na mieru ušil“ BUSYSOFT. V oblasti PC som iba novopečeným užívateľom AST POWER PREMIUM AT 486/33 EISA, 16 Mb RAM, 840 Mb HARD DISK, 24-bit

VGA, CD-ROM a SOUNDBLASTER PRO.

● **Celkom milá skromná základná konfigurácia. Ale podľa mojich informácií +D DISK INTERFACE pre SPECTRUM zdaleka nezdobí všetky pultry elektrooddelení obchodných domov na Slovensku. Mohol by si našim čitateľom poradiť, kam by sa mohli obrátiť v prípade záujmu o túto perifériu, lebo nie všetci sú ochotní stratíť nervy, alebo ešte niečo horšie po zakúpení disketovej jednotky zo Skalice.**

Našim čitateľom poradím veľmi ochotne, lebo riešenie je viac než jednoduché. Ja sám som sa totiž pri zháňaní tejto periférie zatúlal asi 20 km na severo-západ do stredného Anglického mestečka STOKE-ONTRENT a osobne si ho vyzdvihol v štyroch exemplároch spolu s diskovou jednotkou priamo zo skladov firmy DATEL ELECTRONICS. Zvyšné tri kusy v súčasnej dobe bzučiaci na rôznych miestach Bratislavu a blízkeho okolia. Prípadným záujemcom osobne rád miesto nálezu vyznačím na mape.

● **Na záver nám ešte prezradí tvoj osobný rebríček hier.**

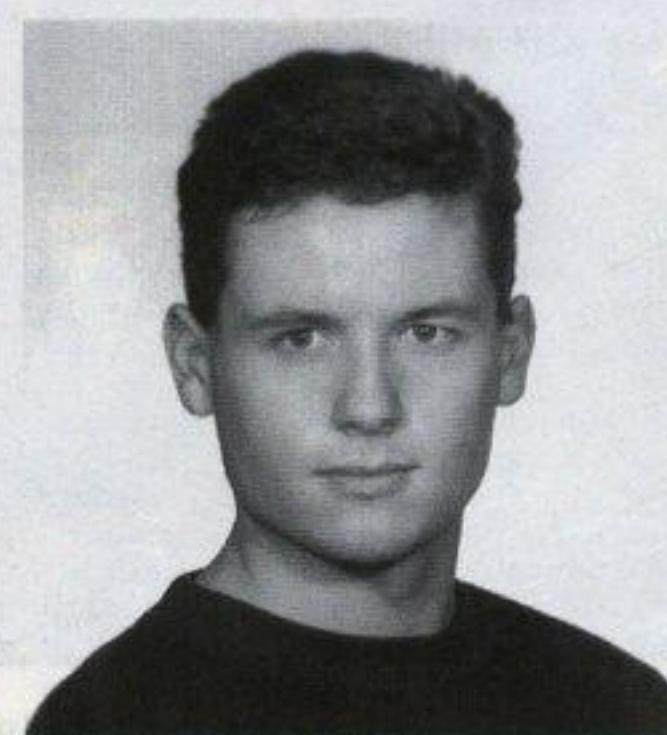
Moje objektívne a nezaujaté stanovisko je asi také, že všetky popredné miesta navždy a nenahraditeľne zaujímajú moje vlastné programy alebo programy, kde som čo i len jednu neforemnú bodku zanechal (skromnosť je prekrásna vlastnosť). Na mile vzdialene nasledujú:

MATCH DAY II
R-TYPE
LASER SQUAD
STUNT CAR RACER
RENEGADE
SPACE CRUSADE
XENO
KARNOV
RODLAND
TETRIS II

Kedže budúcnosť hier a programov je suverénné v PC AT (Hroby pre AMIGY sú už vyhrabané a STÉČKAM ich už dosť dlho aj polievame), uvádzam aj stručný PC CHART:

SHERLOCK HOLMES CD-ROM
BATTLE CHESS CD-ROM
COMANCHE
ALONE IN THE DARK
LASER SQUAD
RAMPART
SPEARS OF DESTINY
INDY 4

Zhvárali sa: Bea a Dušan



SPECTRUM

1. SEYMOUR AT THE MOVIES *
- (Code Masters)
2. EMLYN HUGHES INTER. S. *
- (Audiogenic)
3. DIZZY 6 ↑
- (Code Masters)
4. PRVÁ AKCIA *
- (Ultrasoft)
5. LEMMINGS *
- (Psygnosis)
6. DIZZY 3 *
- (Code Masters)
7. DIZZY 4 *
- (Code Masters)
8. SHADOW WARRIORS *
- (Code Masters)
9. MYTH *
- (System 3)
10. R-TYPE *
- (Electric Dreams)

COMODORE 64

1. DIZZY 2 *
- (Code Masters)
2. RAID ON BUGLING BAY *
- (Broderbund)
3. NEBULUS *
- (Hewson)
4. RAMBO 3 *
- (Ocean)
5. DIZZY 3 *
- (Code Masters)
6. BUGGY BOY *
- (Elite)
7. RAID OVER MOSCOW *
- (Access)
8. THING ON A SPRING *
- (Gremlin)
9. ARKANOID *
- (Imagine)
10. ELVIRA ↓
- (Accolade)

ATARI XE,XL

1. KARATEKA *
- (Broderbund)
2. DRACONUS 2 *
- (Cognito)
3. FEUD ↑
- (Bulldog)
4. NINJA COMMANDO *
- (Zeppelin)
5. FRED *
- (Avalon)
6. ZYBEX *
- (Cognito)
7. MISJA *
- (Avalon)
8. EIDOLON ↓
- (Lucasfilm)
9. DRACONUS ↓
- (Cognito)
10. SPELLBOUND ↓
- (Mastertronic)

AMIGA

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

1. SECRET OF MONKEY ISLAND *
- (Lucasfilm)
2. KNIGHTS OF THE SKY *
- (Microprose)
3. ANOTHER WORLD *
- (Delphine)
4. POWERMONGER ↑
- (Electronic Arts)
5. SHADOW OF THE BEAST 2 ↑
- (Psygnosis)
6. PRINCE OF PERSIA ↓
- (Broderbund)
7. GOLDEN AXE ↓
- (Virgin)
8. LOTUS E.T.CH. 1 ↓
- (Gremlin)
9. NORTH&SOUTH ↓
- (Infogrames)
10. SIM CITY ↓
- (Infogrames)

PC AT 286-486

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

Popularitu jednotlivých hier v Čechach a na Slovensku na rôznych typoch domáciach počítačov ukazujú naše rebríčky. Poradie hier môžete ovplyvniť aj Vy. Stačí, keď nám pošlete na korešpondenčnom lístku tri Vaše momentálne najobľúbenejšie hry v poradí, ako si ich

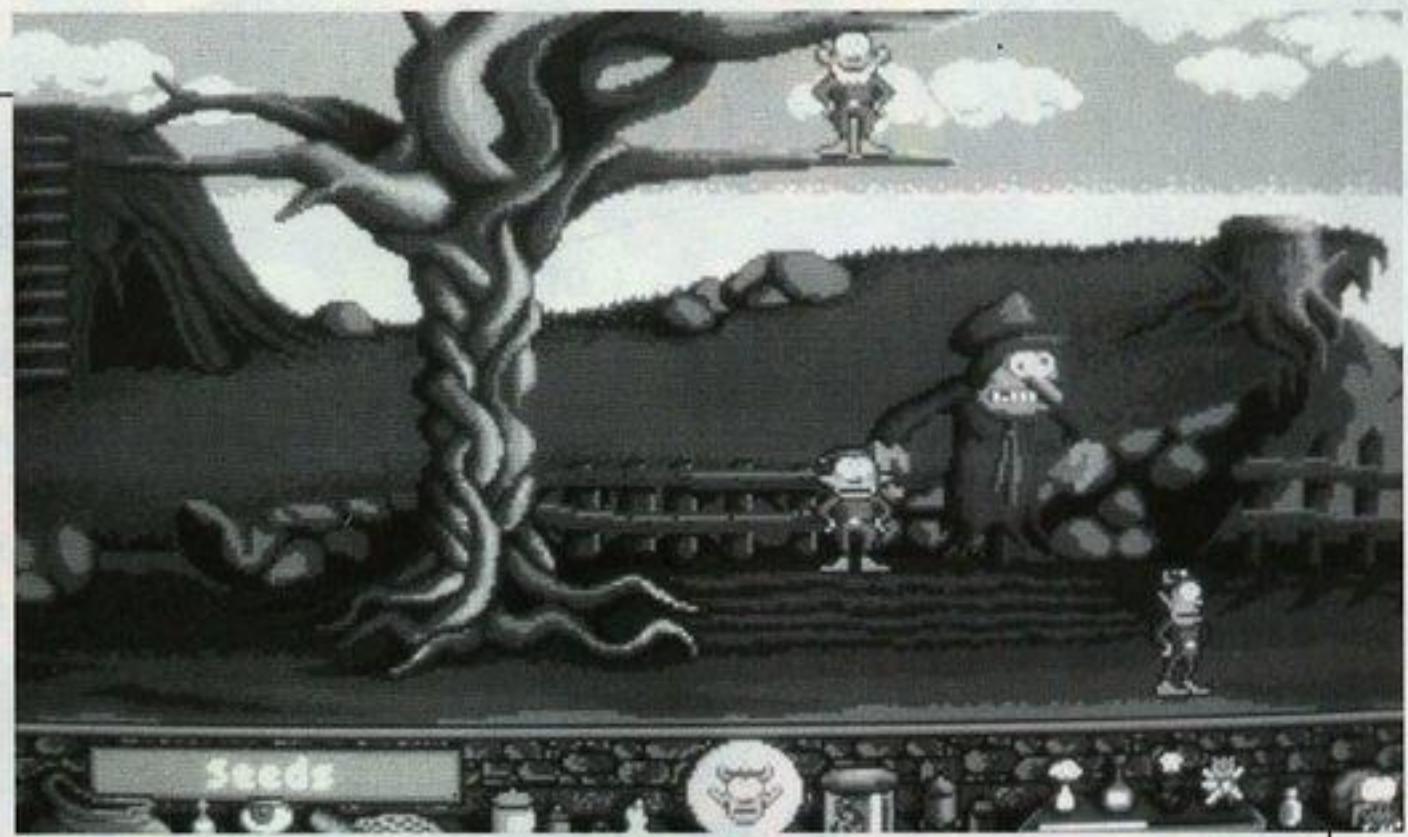
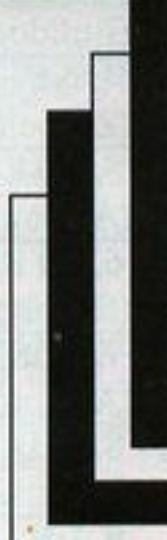
ceníte. Hra uvedená na prvom mieste dostane tri body, na druhom mieste dva body a na treťom mieste jeden. Na základe týchto bodov zostavíme nasledujúci mesiac nové poradie hier v rebríčkoch. Ak vlastníte viac typov počítačov, pište nám do ankety poradie iba na jeden

z nich. Každý korešpondenčný lístok musí byť označený zreteľným nápisom REBRÍČKY pod adresou odosielateľa. Na zadnú stranu uvedte typ počítača a Vaše poradie hier. Korešpondenčné lístky posielajte na adresu redakcie: BIT, P.O.BOX 74, 810 05 Bratislava 15

GOBLINS

NÁVOD

KU HRE



V záplave rôznych vážne sa tváriacich hier, simulátorov stíhačiek, nadupaných strieľačiek, preťažkých adventúr a pod., sa našla hra s jednoduchým až triviálnym námetom, bez vektorovej super grafiky iba so statickým v každom leveli sa meniacim pozadím. Táto hra sa volá GOBLINS. S veľkým optimizmom ju môžeme zaradiť medzi adventúry, ale voči hrám od LUCASFILMU, SIERRA ON LINE a iných sa to bude zdať asi smešne.

Keď hru spustíte, ukáže sa obrázok kráľovskej rodiny škratkov pri prestretom stole. Prísemými zvukmi sprevádzaný obed dopĺňovaný újasnou hrou kráľovského potoka na gitare, preruší zvláštlu udalosť. Kráľ začne vrieskať, akoby ho prepichovali klincom, rehoce sa akoby ho niekto bez prestania štekli pierkom, bojí sa akoby mal na nose tarantulu. (toto všetko je sprevádzané pre ucho nie príliš lahodnými zvukmi). My však vieme, že niekto na diaľku trýzni malú sošku kráľa, čo sa prenáša aj na jeho Výsost. Odvtedy nemá pokoj. Teraz prichádzajú traja odvážni (ale v skutočnosti bojazliví) škratkovia, ktorí musia vyliečiť a tým pádom aj zachrániť kráľa. Sú to Silák (S), Kúzelník (K) a Zberač (Z). Podľa ich mien určite zistíte, čoho je kto schopný. Silák tresne skoro vásade, kde mu poviete, dobre sa šplhá. Kúzelník vyčaruje všetko čo potrebujete. Zberač, ako sa mádnejší dovtípili, uchmatne čo prikážete a dokáže to aj správne použiť. Keď urobíte niečo, čo sa goblinom nepáči, alebo sa zfaknú, zvriesknú, že to trhá bubienky. Okrem toho, že vám dvaja z nich ukážu, čo si myslia o vašich schopnostiach, sa vám zmenší energia.

Hra má 22 levelov. Po úspešnom ukončení levelu vám počítač vypíše kód do ďalšieho. Má to ale jeden

háčik. Postupujete s takou energiou, akú si uchováte čiže jeden level má niekoľko kódov, čo záleží od veľkosti energie. Kódy sú tu uvedené s maximálnou energiou.

1. LEVEL

Traja goblini stoja pred domčekom. Z dutiny stromu sa na vás permanentne uškiera zajac a z kamenného oblúka vám prívetivo kýva pravý roh býcej lebky.

S: Buchni do stípu, na ktorom je lebka. Padne roh (Horn).

Z: Vezmi roh a zatrúb na ňom. Po krátkom škipotu

padne zo stromu konár (Branch)

K: Začaruj palicu a vznikne krompáč (Pickaxe).

2. LEVEL VQVFDE

Prišiel si k malej priepasti. Vpravo je jabloň.

K: Kúzлом zväčší všetky jablká.

S: Vyšlihaj sa po rastline na stôl, chod' ku knihe a zhod' ju dolu.

Z: Vezmi diamant, vyšlihaj sa po knihe na stôl a daj ho čarodejovi.

Čarodej ti po tomto veľkorysom dare naznačil, aby si mu z hlbín Zeme priniesol Airainov hrib, Arachnidin elixír a nejakú ľudnú rastlinu, aby si mohol vyleiečiť kráľa.

5. LEVEL FTWKFEN

Si v podzemí. Je tu veľká busta a napravo dolu poskakuje nejaký hrbatý Quasimodo.

K: Chod' ku Quasimodovi a vedfa neho naľavo v zemi je malý hák.

Začaruj ho a hák trochu podrastie.

S: Choď ku háku a vyšlihaj sa po ňom hore a tresni buste do oka.

Tá to nevydrží a vyplazi jazyk.

Z: Postav sa presne na jazyk.

K: Chod' ku sarkofágu a začaruj na ňom znak, čo trčí hore. Potom upaľ postaviť sa na jazyk. Ale dávaj pozor, aby fa bubo nevystrašil.

S: Tresni do oka, jazyk sa zdvihne. Počkaj kým bubo nevyplasí Quasimoda a nevráti sa naspäť. Potom zasa pomasiruj očko.

Z: Quaso ti ľaskavo nechal Airainov hrib, tak ho zober.

6. LEVEL HQWFTFW

Očitol si sa pri milých pavúčikoch.

K: Začaruj pavúka visiaceho na bielom vlákne.

S: Vyšlihaj sa hore po vlákne a zaves sa na prvé vlátko, zdvihneš tak zavazdžajúceho pavúka.

Z: Zober pištoľ (Pistol), postav sa presne pod spiaceho pavúka a vystrel. To ho zobudi a ty môžeš zobrať vankúš (Pillow). Polož ho pod pavúka visiaceho nad mostíkom.

K: Začaruj ho a on padne s elixírom na vankúš, čo potrebuješ.

Z: Vezmi elixír, potom pištoľ a postav sa pod pavúka nad otvorom.

Vystrel a cestu máš voľnú.

7. LEVEL DWNDBGW

Si v záhrade so strašiacom.

K: Vylez na strom a premiestni sáčok so semiečkami (Seeds) a postav sa vpravo k oblakom.

S: Postav sa k strašiacovi.

Z: Zhrabni semiečka a zasej ich.

O chvíľu prídu vrabce, vtedy:

S: Tresni do strašiaka.

K: Začaruj oblak. Spŕchne a vyrastie rastlina.

Z: Zober rastlinu. Ziskal si tretiu vec na vylečenie kráľa.

Vtom sa objaví čarodej a hovorí:

„Veľmi pekne vám ďakujem, malý škratkovia. Iba kúzlo mi zabránilo, aby som si tieto poklady pozbieran sám. Pretože ste boli pre mňa veľmi užitoční, rozhodol som sa dať vás do väzenia.“

8. LEVEL JCJCJHM

K: Začaruj kostru. Po krátkej prechádzke jej začne vadit jedna kostička a tak ti ju hodí. Vyčaruj z nej flautu (Flute).

Z: Schmatni flautu a zahraj hadovi. Tomu sa tvoja hudobná produkcia tak zapáčila, že sa vztýčil a stuhol.

S: Vyšlihaj sa po hadovi a chod' ku kameňom napravo.

Z: Postav sa na dosku.

S: Tresni do kameňa. Padne na dosku a ak stojis tam kde máš byť vyletíš k Silákovi.

Zopakuj tento postup s kúzelníkom a môžeš zmiznúť.

9. LEVEL ICVGCGT

Opäť si pred domom čarodej. Na chodniku stojí kríženec harmoniky s hrochom a nechce ťa pustiť do záhrady.

Z: Zober mäso (Meat) a otrč ho beštii. Nechá ťa prejsť.

10. LEVEL LQPCUVJ

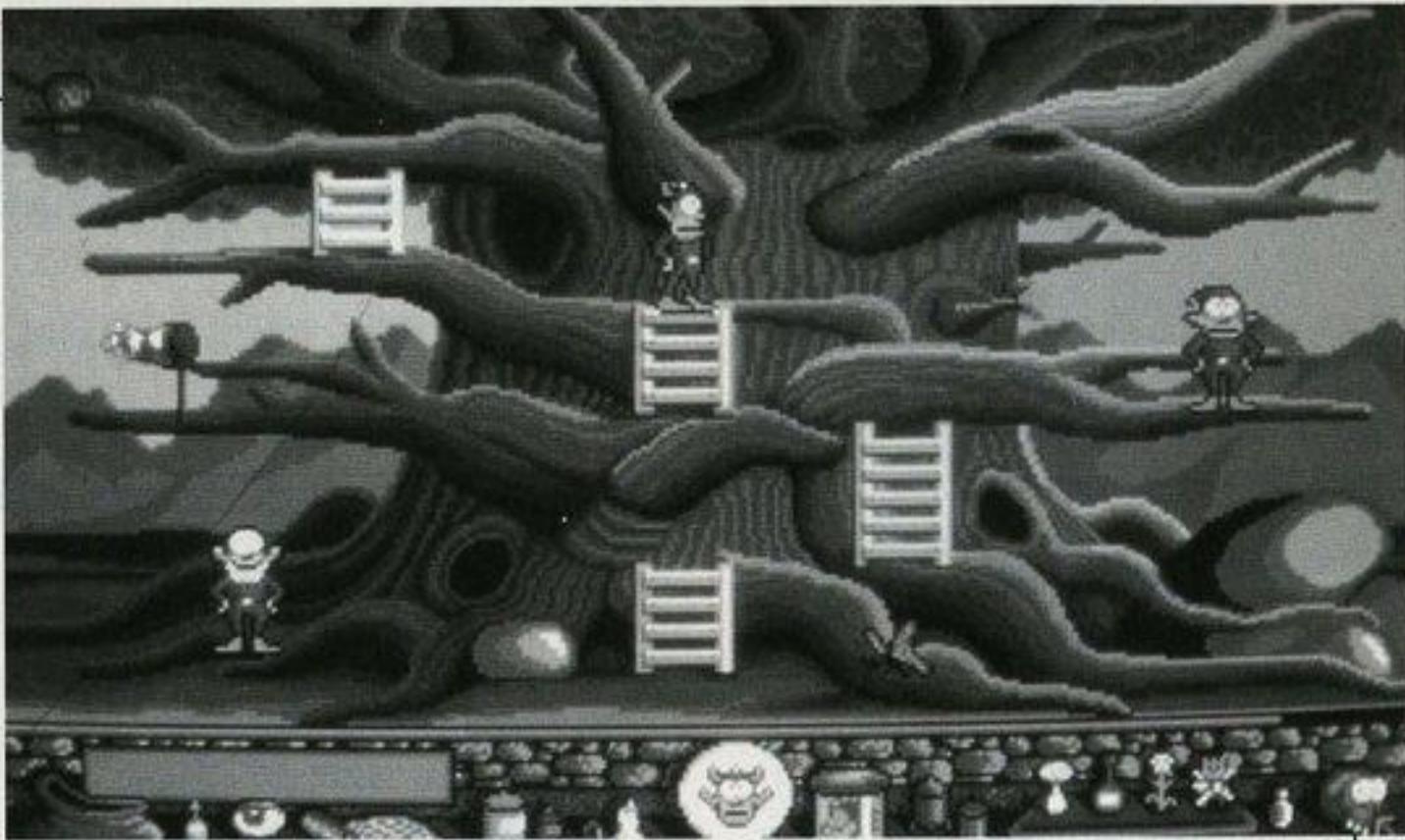
Si v čarodejovej záhrade. Je tu iba veľmi zvláštny strom.



Z: Chod k prvemu otvoru a polož k nemu mäso. Vystrči sa odtiaľ chápadio a uchmatne ho.
K: Začaruj konár so zeleným listočkom, narastie trochu. Postav sa na jeho koniec.
S: Chod pod konár so zeleným listom a zaves sa naň. Kúzelníka vystreli hore.
K: Začaruj štupef (Cork), magickými silami sa ti ho podarí vytiahnúť von.
Z: Zober lapačku na vtáčikov (Windsock) a chod na konár, kde bol predtým kúzelník.
S: Opäť sa zaves na konár.
Z: Vezmi štupef, zapchaj favú dieru a postav sa s lapačkou k druhému.
S: Tresni do diery, kde sa ukazuje vták.
Z: Chyť vtáka, keď sa ti to na prvýkrát nepodarí, opakuj postup.

11. LEVEL HNWVGKB

Vrátil si sa pred domček k beštii.
Z: Opatrne ju obíď zlava, aby si ju nezobudil. Potom chod k nej a pusti vtáčika. Spomínany kríženec bude netreplivý a bude ho zaujímať iba poletujúci vtáčik.
K: Príčaruj beštii kridelká a tá s vyplazeným jazykom odleti do teplých krajín.
S: Vyvaf malé dvierka.



12. LEVEL FTQKVLE

Si v čarodejovej izbe, kde odpočíva zdanivo nečinná kostra.
Z: Vezmi pierko (feather) a pošteklí kostru na nožičke. Vypadne jej z hlavy kľúčik. Zober gufku s nádobou (cup and ball) a daj to kostre, nech sa má s čím hrať. Zdvihni kľúčik a podaj ho v kletke zavretej opici. Tá si otvorí a vypari sa.
K: Premeň pierko na mucholapku.
Z: Zober ju a tresni ňou poletujúcu muchu.
K: Začaruj to čo zostalo z muchy a dostaň šípku (dart).
Z: Hoď šípku do obrazu. Zo skrinky vypadne figurka kráľa prepichaná klincami. Zober ju (philtre) a potom aj elixir a môžeš ist.

13. LEVEL DCPLQMH

Ocitol si sa na mieste, kde čarodej varí svoje odvary.
K: Začaruj koreň, ten sa zdvihne a nádeš pod ním pišťalku (bird call).
Z: Zober pišťalku a chod hore na konár nad vajíčkami a zapiskaj. Prileti vtáčik a vysedí vajcia.
K,S: Postav ich na konár ku vajíčkam.
S: Tresni do poskakujúceho vajca s nožičkami.
K: Použi naň kúzlo, prenesie ňa ku krtkovi. Začaruj trúbku, odstráni ju tak z cesty.
Z: Zober elixir, chod k ohrade a použi ho. Staneš sa neviditeľným, a tak neváhaj a prejdí na druhú stranu ku Kúzelníkovi. Vezmi mrkvu a polož ju ku krtkovej diere.
S: Postav sa pred vrátku, tak aby ta čarodej neviadal a aby si potom stihol prejsť na druhú stranu.
K: Začaruj zvedavého krítku, premení sa na nahú žienku.
S: Kým bude čarodej vypilestať oči, prejdí ku kamošom.

14. LEVEL EWDGPNL

K: Začaruj placatý kameň kúsok pred tebou a vyrastie tam schodisko.
Z: Zober palicu (stick) vylez po schodoch a vlož ju do malého otvoru vpravo na veľkom kameni. Objaví sa kanva na polievanie (watering can). Polej mrkvu úplne naľavo a tretiu zprava.
K: Začaruj ich, trochu vyrastú.
S: Zhoď kľúčik, visiaci na jednej z nich.
Z: Zhrabni kľúč a otvor zámok v mrkve.

15. LEVEL TCNGTOV

Si v podzemí pod mrkvami. V kresle tu spí starý myšiak.
S: Zhoď jednu defovú gufu z kôpky.
Z: Zober zápalky (matches) a zapál oheň pod kotlíkom. Potom vezmi gufu a chod k delu.
S: Tresni do delu.
Z: Hoď delovú gufu do hlavne.
S: Zasa buchni.

Z: Zapál so zápalkami knôt dela. Ozve sa výstrel a padne mrkva. Zhrabni ju a vlož do hlavne.

S: Buchni do dela, aby bolo vo vodorovnej polohe.
Z: Zapál knót. Mrkvu vystreli priamo do kotlíka s vriacou vodou.
S: Pichni do kôpky delových guľ a treskni do dela.
Z: Zober delovú gufu a nabi.
S: Buchni do dela.
Z: Vystref.
K: Začaruj mrkvu, ktorá padla, na trúbku (ear trumpet).
Z: Zober trúbku a zatrúb myšiaku do uša.
Vyčaruji ti paličku od gongu (maillet), chod s ňou udriet do gongu. Carovný gong vypotí kyvadlo (pendulum).

16. LEVEL TCVQRPM

Vylezol si pri veľkej soche.
Z: Zober kameň a polož ho na krížik.
K: Začaruj kameň dvakrát a potom vylez hore a začaruj palmu úplne naľavo na krompáč.
S: Zhoď krompáč dolu.
Z: Použi kyvadlo v strede na zemi, začne sa kývať akoby tam niečo bolo. Vezmi krompáč a musíš štyrikrát kopať.

17. LEVEL IQDNKQO

Zliezol si do podzemia ku drakovi.
S: Zhoď z kopy jedno poleno (log).
Z: Poleno vezmi a okašli pascu na medvede. Potom poleňo polož.
K: Premeň poleno na deodorant a kúzjom premiestni miešok pri drakovi.
Z: Uchmatní miešok so semienkami (seeds), chod hore a rozhádz semienka. Keď priskáče noha, použi proti nej

deodorant. Noha to nevydrží a prestane skákať. Zober ju a nechaj osmažiť drakovi. Rýchlo nohu zober a chod za pascu na medvede. Je tam mäsožravý mostík, hoď mu nohu. Potom ňa pustí ďalej. Vezmi dýku (dagger) a nechaj ju drakovi podpaliť. Keď zapálenou dýku zoberieš, dostaň sa naspať k soche.

18. LEVEL KKKPURE

Z: So zapálenou dýkou podpál otvor uprostred sochy. Potom ju polož soche na pravú dlaň, zároveň položiš aj figúrku kráľa. Socha precitne a spáli figúrku, zostane tam kľúčik. Ten zastrč do Tavého ucha sochy. Potom sa postav do pravej dlaň. Zmizneš z dohľadu.
K: Postav sa tam tiež.
S: Tak isto.
Takto sa ti podarilo vyliečiť kráľa. Zostáva ešte zneškodniť zlého čarodeja.

19. LEVEL NGOKSP

Ocitol si sa na hradnom nádvori.
S: Udri do hromady banánov, jeden padne dolu.
Z: Vezmi falosný nos (false nose) a chod rozosmiať pisára, čo vyzera ako vlk, zamaskovaný za babičku zo známej rozprávky.
Vráť sa k pisárovi s banánom a chod sa, pre dobro veci, šmyknúť na šupke. Pisár sa začne čoraz viac rehotiať. Choď zasa za ním s polievkou (soup) a pochutnaj si. Okrem toho, že ti nechutí, sa ti podan rozrehotiať pisára, ktorý ti napiše niekoľko slov do čarodejníckej knihy.
K: Začaruj mreže, zdvihnu sa.

20. LEVEL NNGWTTO

K: Začaruj malý kolíček pod podstavcom sošky, zväčší sa na páku.
S: Buchni do páky, spustí sa rebrík.
K: Odstráň štupef kúzlam.
Z: Zašepkaj obrovi do uša pár vtipných slov z knižky. Zasmeje sa a stiahne prst. Odlož knihu, zober návnu (bait) z vežičky vľavo hore. Polož ju namiesto misky (bowl). Za návnadou vylezie bubák.
Misku postav pod obrovo oko. Zašepkaj mu niečo smiešne z knižky. Obor sa začne drvíť a vyplače sa do misky. Zober slzy v miske (tears). Choď k bubovi a obliej ho slzami. Zostane po ľom iba prak (cata-pult). Teraz sa môžeš vrátiť na nádvorie.

21. LEVEL LGWFGUS

Z: S prakom odstrel banány.
S: Pohni pákou, zdvihne sa mreža a vypláva delfín. Nastúp naňho so všetkými.

Škriatkovia odpláva jú dolu prúdom k podzemným jaskyniam, kde čarodej vari jedy.

22. LEVEL TQNGFVC

Z: Streľ s prakom čarodejovi do chrbta, padne do hrnca, zmení sa na upíra a unesie ňa hore.
K: Vyčaruj z kameňa schody vedúce hore na kostru vtáka. Vylez hore a začaruj upíra, čo drží Zberača. Upír sa zmení na divnú zubatú korytnačku a unesie ňa veda.
Silák je oslobodený a pavúk-čarodej sa môže jedovať.
K: Začaruj pavúka, premení sa na malých pavúčikov, čo padnú do nachystaného vreca.
Z: Rýchlo zober plný vak.

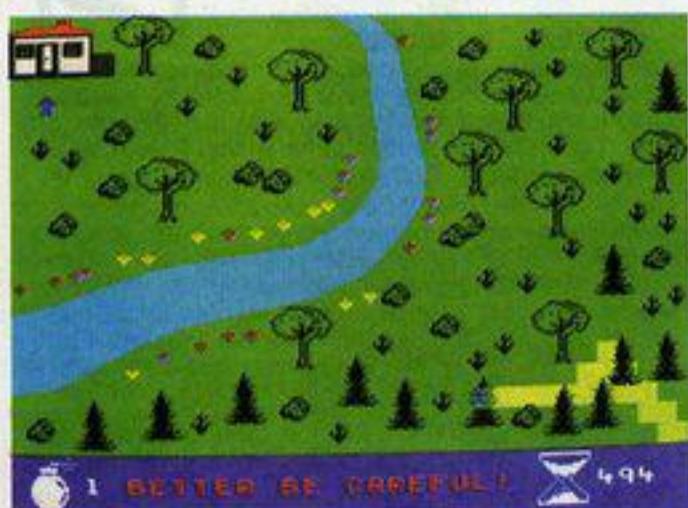
Potom stačí iba víťazoslávne natrčiť vak a hra je na konci. Objaví sa nádvorie s jasajúcimi goblinmi ako oslavujú troch hrdinov.



RECENZIA



Nestáva sa príliš často, aby počítačové časopisy uverejňovali recenzie na hry, ktoré nepredávajú oficiálne firmy. Tentokrát sme sa rozhodli urobiť výnimku, pretože autor a hra si to naozaj zaslúžia. THEO DEVIL (vlastným menom THEODORE DEVELEGAS) je Grék a býva v Aténach. Urobil už veľa hier a hudobných demonštračných programov. Poznajú ho najmä majitelia ZX Spectra 128kB, pretože veľká časť jeho tvorby je pre tento počítač. Prvé hry začal robiť



v roku 1989. Neboli príliš vydarené, napríklad KATAKIS sa mi nepáčil vôbec. Postupne sa však zlepšoval. Už v roku 1991 naprogramoval hru TWI-INS, ktorá bola kvalitnou konverziou kartovej hry PEXESO. V oblasti logických hier zatiaľ zostal. BOMB ED tiež môžeme považovať za logickú hru, aj

keď na to na prvý pohľad nevyzerá.

Hlavným hrdinom hry je chlapík menom ED, ktorý zablúdil v lese. Smola je v tom, že les je podmínovaný. Pri všetkej smole má ED v jednom šfastie. Ma pri sebe jeden technicky zázrak agenta

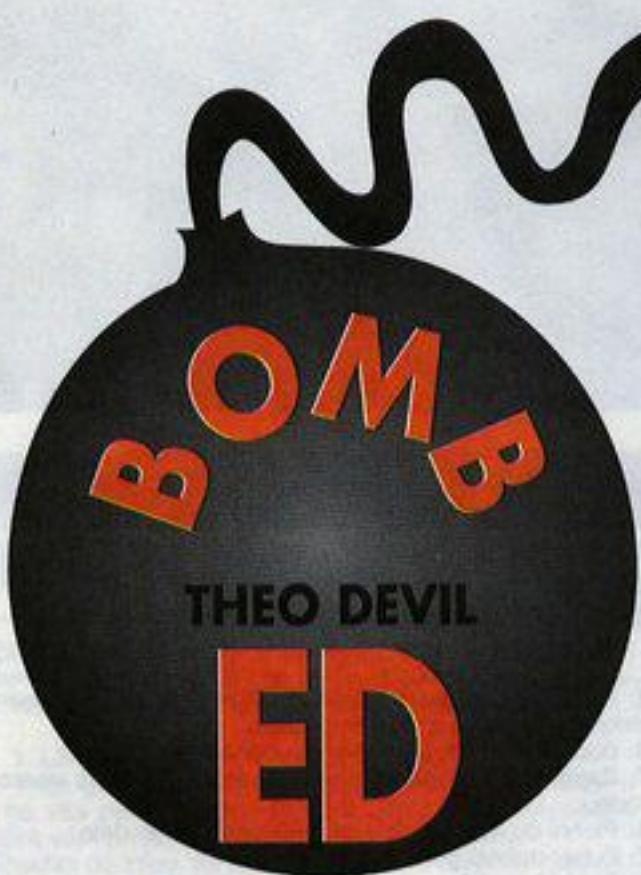
Nápad s mŕtvičkami nie je vôbec originálny. Už v roku 1983 vznikla pre ZX Spectrum hra napísaná v BASICu s názvom MINED-OUT. Pracuje na tom istom princípe, iba nemá na prechod mŕtvičkami poľom vymyslený žiadny príbeh. S podobnou hrou sa môžu stretnúť aj majitelia IBM PC. Po inštalácii MS-WINDOWSu 3.1 sa môžu zahrať hru MINESWEEPER, ktorá sa MINED-OUT veľmi podobá.

BOMB ED má, podobne ako MINED-OUT a MINESWEEPER, veľmi pekne riešené opakovanie (action replay). Vtedy počítač sám opakuje každý náš krok až do šliapnutia na mínu, alebo úspešného návratu domov s tým, že už sú zobrazené všetky míny. Tu názorne uvidíme, akých chýb sme sa dopustili. Opakovanie si môžeme púšťať ľubovoľne vekrát.

Keď level vyhráme, postúpime do ďalšieho, v ktorom úloha zostáva rovnaká, ale sa zvýší počet míny. Tým vzrástie obtiažnosť a klesne počet možných riešení. Hra má časový limit.

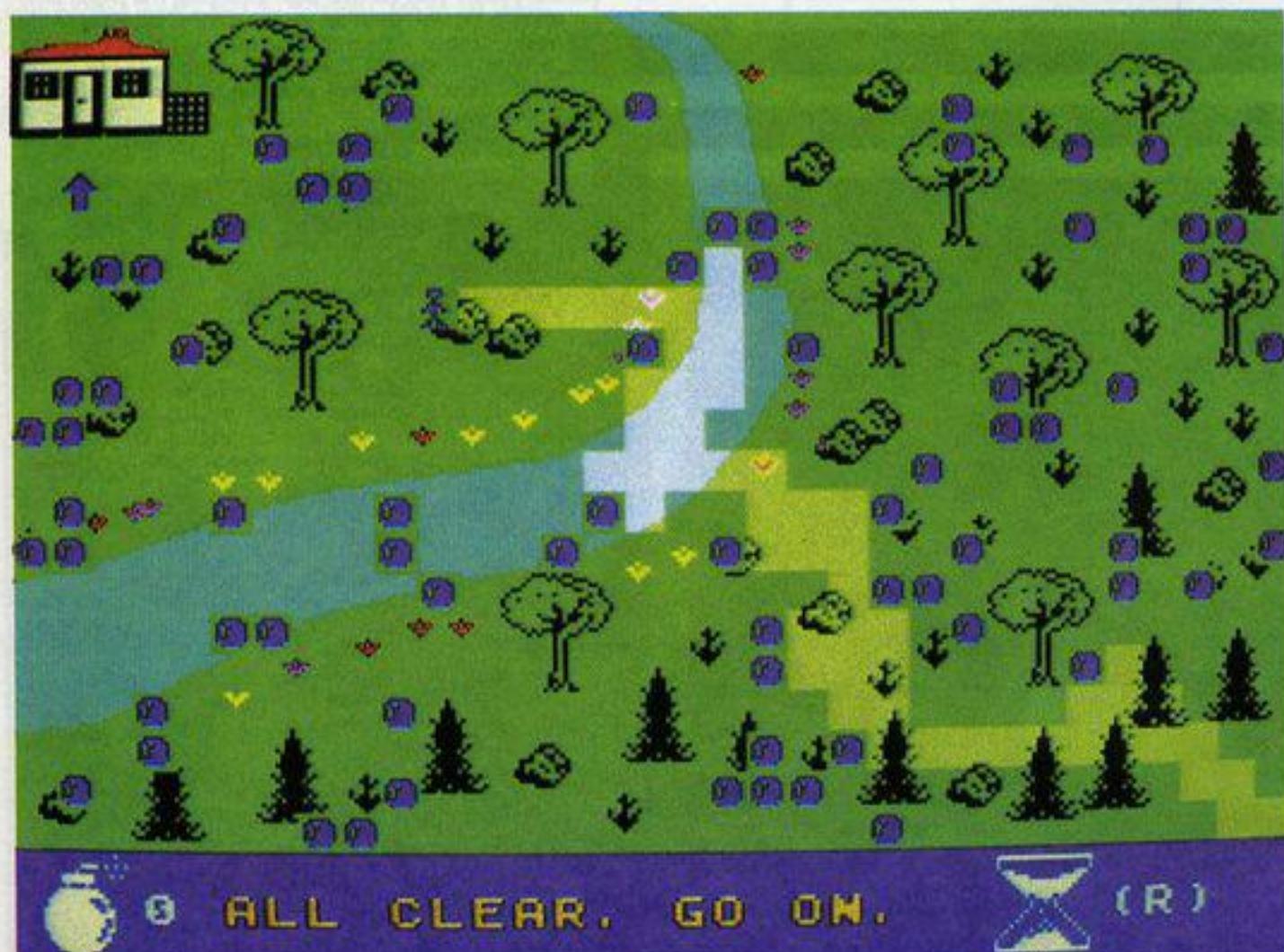
Aj keď BOMB ED neobsahuje originálnu myšlienku, treba oceniť, že je pekne naprogramovaný. S BOMB EDOM sa dá dobre zabaviť, preto si ho skúste zohnať.

- yves -



007, ktorý dokáže detektovať prítomnosť míny na vzdialenosť jedného kroku. Toto zariadenie je však nedokonalé. Dokáže určiť počet míny, ale nevie povedať, kde míny ležia. Či severným smerom, či južným, či na východe, alebo na západe. S trochou logického myšlenia sa každý úsek dá prejsť. ED na to nemá odvahu a preto mu musíme pomôcť prísť domov čo najskôr, pretože doma ho čaká žena s teplou večerou.

Samozrejmostou je, že míny nie je vidno a že sú generované náhodne. Inak by celá hra čoskoro stratila zmysel.



ZX SPECTRUM DIDAKTIK



STEEL EAGLE

Hra STEEL EAGLE patrí medzi strieľačky. Koľko ich už za 11 rokov existencie ZX Spectra vzniklo? To už určite nikto nespočítá, ale musí ich byť veľmi veľa. STEEL EMPIRE bol na programovaný v roku 1990, ale keďže sme o ňom ešte nepísali rozhodli sme sa to napraviť.

Firma PLAYERS nepatrí a nepatrila medzi producentov špičkových hier. Od



STEEL EMPIRE sa teda nečakalo, že bude niečím mimoriadnym, no má mnohé prednosti. Vzhľadom na tvorbu firmy PLAYERS ide o nadštandardnú hru. STEEL EMPIRE je dvojrozmerná hra s horizontálnym scrollingom, v ktorej sa pohybujeme zľava doprava.

U strieľačiek nemá význam písat, čo je cieľom hry. Treba jednoducho zastrelíť, zostrelíť, zničiť a odstrániť všetko, čo sa hýbe a niekedy aj to, čo sa nehýbe. Väčšina protivníkov do nás strieľa, preto je ich zneškodenie v našom životnom záujme. Musíme sa tiež snažiť dostat čo najdalej. Preto si musíme dávať pozor nielen na zrážky s protivníkom a nepriateľské strely, ale aj na to, aby sme nehavarovali.

Týmito vlastnosťami sa strieľačky veľmi na seba podobajú. Preto sa programátori snažia svoje hry rôzne vylepšovať a spestrňovať. Robí sa to viacerými spôsobmi: grafikou (tu sú však možnosti obmedzené a v podstate vyčerpané), vlastnosťami nepriateľov (tu sú oveľa väčšie možnosti, ale zrejme je ľahšie vymyslieť niečo celkom nové) a rôznymi špecialitami. Medzi takéto špeciality patria napríklad rôzne doplnkové prémio-



PLAYERS

vé zbrane. Spravidla sa ziskavajú tak, že musíme v spôske protivníkových striel zobrať nejaký predmet (napríklad guličku s nejakým symbolom). Tento predmet nám dočasne umožní používať určitú zbraň. A aby to nebolo také jednoduché, guličky, ktoré máme zbierať sa rýchlo pohybujú náhodným smerom a čoskoro zmiznú z obrazovky. Tento spôsob získania prémiových zbraní bol použitý aj v STEEL EAGLE. Hra STEEL EAGLE umožňuje získať až päť prémiových zbraní, ktoré zvýšia palebnú silu nášho 'oceľového vtáka', ako zní doslovny preklad názvu hry. Sú to napríklad: streľba dozadu, streľba šíkmo hore a dolu, atď. Podobný štýl hry majú aj iné strieľačky, napríklad F.I. R.E., R-TYPE, NEMESIS, atď. Vyzerá to teda tak, že v hre STEEL EMPIRE nič nového nie je, ale niečo sa predsa len našlo. Jedna z prémiových zbraní umožňuje šíkmú streľbu (pod uhlom 45°) guličiek, ktoré sa od okolia efektne odrážajú s pravidelnou zmenšujúcou amplitúdou (inak povedané s menšou a menšou výškou odrazu). Pomocou týchto guličiek často zasiahneme nepriateľský objekt, umiestnený na takom mieste, kde by sme ho ľahko trafili iným spôsobom. Jediná nevýhoda prémiových zbraní je, že ak stratíme život, o všetky prídem. Potom nám veľmi chýbajú.

Grafika hry je nad očakávanie dobrá, ale príliš mi pripomína slávny R-TYPE. Pohyb nášho 'stroja' je bohužiaľ trochu pomalý, čo hre ubralo na kvalite.

- yves -

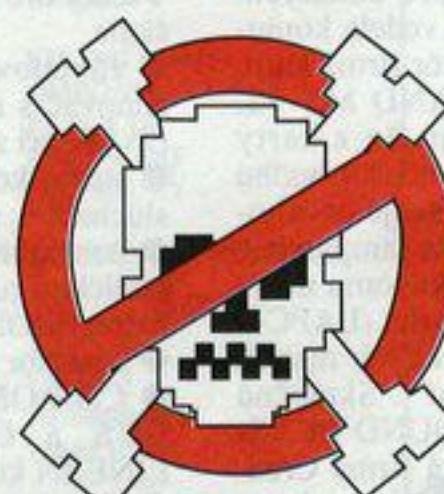


ZX SPECTRUM DIDAKTIK



FIRMA ULTRASOFT TÝMTO OZNAMUJE, ŽE SA VYPISUJE

ODMENA



KTORÁ BUDE VYPLATENÁ KAŽDÉMU, KTO POSKYTNIE INFORMÁCIE O ČLOVEKU NELEGÁLNE ROZŠIRUJÚCOM ORIGINÁLNE PROGRAMY FIRIEM ULTRASOFT sro, OCEAN Ltd a DOMARK Ltd.

(týka sa všetkých typov počítačov)

Informácie musia byť presné, podložené dôkazovým materiálom a musia viesť k usvedčeniu softwarového piráta.

Všetky informácie týkajúce sa softwarového pirátstva posielajte na adresu:

ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 Bratislava 15

Obálku označte v ľavom hornom rohu nápisom ODMENA.
Bližšie informácie môžete získať na telefónnom čísle
07/498461

1000 SK

ZVUKOVÁ KARTA SOUND BLASTER PRO 2.0 PRE IBM PC

Ak chceme mať v hrách a systémových programoch kvalitný zvuk, potrebujeme na to zvukovú kartu. Je to osadená doska plošných spojov, ktorá sa zasunie do voľného konektora na procesorovej doske a uchytí jednou skrutkou.

Mnohí odporcovia PC argumentujú, že systém dodatočného kupovania zvukovej karty nie je výhodný. Ja práve toto považujem za výhodu. Standardných zvukových kariet je veľa druhov, od najlacnejších až po najdrahšie. Každý si teda môže kúpiť takú, akú kvalitu požaduje a nakoľko mu stačí penaženka. A ak sa vyvinie niečo nové a lepšie, môžeme kúpiť novú kartu, vymeniť ju a starú predaf. Je to obrovská prednosť stavebnicového systému PC.

Kedže toto je prvá recenzia zvukovej karty pre PC, ktorá je v BITe publikovaná, začнем historickou rekapituláciou. Prvá standardná karta, ktorá sa skutočne ujala, bola vyvinutá kanadskou firmou ADLIB v roku 1976. Dostala označenie AdLib MPC a predáva sa dodnes. Mala monofónnych 11 kanálov na princípe frekvenčne modulovanej syntézy (FM). Používala dva módy: 6 nástrojových a 5 šumových kanálov, alebo len 9 nástrojových kanálov. Dnešná cena starého AdLibu sa pohybuje okolo 1500 korún. AdLib mal jednu veľkú nevýhodu.

Nemal samplovací kanál a bolo veľmi problematické, ako cezeň prenášať hovorenú reč. Spôsob sa našiel, ale samplingy boli tiché a nekvalitné. AdLib MPC tiež nevedel komunikovať s MIDI. V rovnakom čase prichádza na trh so skutočne kvalitnou profesionálnou kartou firma ROLAND. Karta dostala názov LAPC-1. V tom čase stála rovnako ako celé PC, takže bola iba pre bohatých. Mala však 32 kanálov stereo a vedela komunikovať s MIDI. O voľačo neskôr firma kartu vylepšila a nazvala ju ROLAND MT-32. Zodpovedne môžem povedať, že z karty ROLAND som počul zatiaľ najlepšiu hudbu v živote. Aj táto karta má však svoje nevýhody. Je čisto hudobná a neprenáša samplované zvuky. Samostatne pre hry vďaka tomu nie je vhodná. Predajná cena oboch kariet (LAPC-1 a MT-32) je okolo 1000 nemeckých mariek (u nás som ju neviadal predávať). Skutočnú revolučiu spôsobila až karta SOUND BLASTER 1.5. Vyvinula ju americká firma Creative Labs v roku 1989. Táto karta je plne kompatibilná s kartou AdLib MPC a naviac má v sebe jeden 8-bitový samplovací kanál. Je osadená dvojoperátorovým čipom YAMAHA OPL2. Dokáže spolupracovať s MIDI, umožňuje pripojenie mikrofónu a samplovanie hlasu. V roku 1991 vznikla verzia SOUND BLASTER 2.0, ktorá o.i. má naviac vstup LINK, cez ktorý môžeme pripojiť magnetofón a samplovať zvuk s kazety. Predajná cena verzie 2.0 je v súčasnosti okolo 4000 korún a podporujú ju skoro všetky hry (odhadujem to na 99%).

V roku 1991 vznikla tiež prvá a hned aj druhá verzia karty SOUND BLASTER PRO. Prvá verzia mala hardwarové chyby a nefun-

CREATIVE LABS

gova-
li na nej mnohé
hudby pre starý SOUND
BLASTER. Druhá verzia bola
osadená štvoroperátorovým čipom
YAMAHA OPL3, ktorý dokáže zahrať aj
solídne samplované nástroje (napríklad bicie,
alebo basovú gitaru), s ktorými čip OPL2
bude mal problémy, alebo ich nezahrá vôbec.
Tu sú technické parametre Sound Blastera
Pro 2.0:

- frekvenčná modulácia generovania zvukov
- nový FM OPL3 čip používajúci 4 operátory
- kompatibilita s predchádzajúcim čipom OPL2
- OPL3 má bud 15 kanálov s použitím dvoch operátorov a 5 šumových kanálov, alebo 6 kanálov s použitím štyroch operátorov, 3 kanály s použitím dvoch operátorov a 5 šumových kanálov
- dva samplovacie kanály stereo (2x8 bit DA-prevodník)
- programovateľná šírka pásma pre sampling: 4kHz až 44.1kHz pre MONO a 11kHz až 22.05kHz pre STEREO.
- dva módy prenosu dát: Direct mode (využívajúci CPU) a DMA mode (nevyužívajúci CPU)
- 4 typy kompresie: žiadna (8-bitové dátá), 2:1 (4-bitové dátá), 3:1 (2.6 bitové dátá) a 4:1 (2-bitové dátá). Všetko je dekomprimované hardwarem.
- zabudovaný programovateľný digitálno-analogový mix zvlášť pre samplovacie kanály (8 úrovni), FM-hudbu (8 úrovni), výstup z CD (8 úrovni), vstup LINE-IN (8 úrovni), vstup MICROPHONE (4 úrovne) a celková hlasitosť MASTER (8 úrovni). Všetky úrovne sú v logaritmickej škále.
- zabudovaný stereoefónny zo-silňovač s regulátorom hlasitosti (2x4W pri zatažení 4 ohmy)
- stereo konektor pre pripojenie slúchadiel, alebo reprodební
- konektor pre mikrofón s automatickou reguláciou úrovne záznamu (MONO)
- konektor pre LINE-IN (stereo)
- CD-ROM interface typu AT-BUS a CD-ROM zvukový LINE-IN konektor
- konektor pre analógový joystick (15 pinový typu D)
- zabudovaný MIDI interface pre pripojenie hudobných MIDI nástrojov

Základné rozdiely medzi klasickým Sound Blasterom a Sound Blasterom PRO sú tieto:

– programovateľný MIX: Sound Blaster 2.0 mal pevne daný pomer samplovaných zvukov a FM hudby. Samplované zvuky hrali silnejšie a neexistoval spôsob, ako to zmeniť. Tu si môžeme nastavovať všetky úrovne podľa vlastného výkusu a dosiahnuť tak žiadanú vyváženosť.

– stereofónne zvuky (či už FM, alebo samplingy) sú vymoženosťou iba verzie PRO. Verzia 2.0 mala všetko MONO.

– pripojenie CD-ROM je možné tiež iba vo verzii PRO. Ak chceme myslieť trochu aj na budúcnosť (a ja som presvedčený, že budúcnosť je v CD), potrebujeme CD-ROM interface, aby sme mali kam pripojiť CD mechaniku.

– nový čip OPL3 umožňuje zahrať viac kanálov a viac nástrojov. Hudby vo formáte *.MID dokáže prehrávať v podobnej kvalite, ako AdLib Gold 1000, alebo ROLAND. Verzia 2.0 dokázala prehrávať iba tie z nich, ktoré neobsahovali štvoroperátorové kanály.

Z týchto dôvodov som sa rozhodol predať svoj Sound Blaster 2.0 a kúpiť Sound Blaster PRO. Bola to pre mňa výhodná výmena a odporúčam tak urobiť aj Vám, ktorí už staršiu verziu Sound Blastera máte. A ak sa pre kúpu niektorého z nich rozhodujete, zvoľte si určite Sound Blaster PRO 2.0, prípadne ešte novší typ.

Vývoj ide pochopiteľne ďalej. Creative Labs vyvinuli novú verziu so 16 bitovým samplovacím kanáлом, ktorý je pochopiteľne kvalitnejší. Volá sa Sound Blaster Pro 16. K nemu začali vyrábať doplnkovú kartu Wave Blaster, ktorá je kompatibilná s kartou ROLAND. Obe karty dostanú v susednom Rakúsku, ale ich cena je zatiaľ veľmi vysoká (SB PRO 16 stojí 5000 a Wave Blaster 4000 šilingov), ale očakáva sa, že časom poklesne.

Výhodné vlastnosti karty SOUND BLASTER PRO sa aj vzhľadom na veľký počet predaných kusov začali využívať aj v počítačových hrách. Už teraz ju podporujú hry WOLFENSTEIN 2 (SPEAR OF DESTINY), ULTIMA UNDERWORLD 2 386, MIGHT&MAGIC 4 diel 1 (pripravuje sa diel 2) a F-15 STRIKE EAGLE III 386.

Čoskoro budú nasledovať ďalšie.

Existuje samozrejme aj systémový software na komponovanie hudieb, napríklad ALLEGRO od nemeckej firmy CPS. K tejto karte sú okrem iného aj drivery pre WINDOWS, takže systémové aplikácie a koniec-koncov aj hry môžu túto kartu využiť (napríklad nový hit od Sierry ECO QUEST 2 pracuje pod DOSom v rozlíšení VGA a s MONO zvukmi, ale pod WINDOWSom v rozlíšení SUPER VGA so STEREO zvukmi!). Pod Windowsom pracuje aj veľa ďalších systémových programov pre Sound Blaster PRO.

- yves -

CHEATY A KÓDY DO HIER PRE AMIGU

**TIPY
A
TRIKY**

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (ACTION GAME)

Ked sa na obrazovke objaví úvodný obrázok, na ktorom sú Indy so Sofiou zavesení na lani, rýchlo napište slovo NIGHTSHIFT (postupne stláčať jednotlivé písmená slova). Ak sa objaví na obrazovke nápis: CHEAT MODE ENABLED, cheat je aktivovaný. Po spustení hry bude v strednej časti panelu nápis CHEAT MODE. Po stlačení klávesu F9 sa objaví otázka ADVANCE TO NEXT LEVEL (Y,N)? Ak potvrdíte rozhodnutie klávesou Y(YES), hra skočí do nasledujúceho levelu. Rovnakým spôsobom možno cheat vypnúť, o čom informuje nápis: CHEAT MODE DISABLED.

ALIEN BREED

Ak Vám pridelené životy nestačia na dohranie tejto peknej hry, postupujte nasledovne: Vyfstadajte výťah a zvezte sa ním na druhé podlažie (LEVEL 2). Prihláste sa v lubovoľnom najbližšom počítači a v „INTEX MAIN MENU“ napíšte tento odkaz pre vatrekov: ALIENS ARE FAGGOTS (vypísaj po jednotlivých písmenach vrátane medzier), ozve sa zvukový efekt ako pri zdvihnutí zásobníka a ste nesmrteľní. Ak sa vám hra zdá napriek tomu fažká, hoci kedy v jej priebehu napište slovo TULEBY – premiestnite sa do nasledujúceho levelu. Táto finta plati aj v pokračovaní ALIEN BREED '92 SPECIAL EDITION.

FLASHBACK

Vstupné kódy pri obtiažnosti „NORMAL“
 1. PLAY
 2. TOIT
 3. ZAPP
 4. LYNX
 5. SCSI
 6. GARY
 7. PONT

JIM POWER

Hru zastavte klávesom „P“ a napišete „VELOU“, stlačte SPACE a „P“. Budete mať nekonečné životy a štít. Klávesy F1 – F5 vás budú prenášať po leveloch.

LOCOMOTION

Kódy k nemeckej verzii:

LEVEL	KÓD
B	BOOT
C	CHOR
D	DORF
E	ENTE
F	FUSS
G	GIFT
H	HAND
I	IGLU
J	JAHР
K	KUSS
L	LAND

Kódy k anglickej verzii:

LEVEL	KÓD
B	BEAR
C	CAVE
D	DUCK
E	EAST
F	FIRE
G	GIRL
H	HALL
I	IRON
J	JEEP
K	KING
L	LUCK

BATTLE ISLE

Data disk No.1 – pri hre dvoch hráčov!

LEVEL	KÓD
1	CLOCK
2	LOSAG
3	BOMBS
4	COMET
5	PEARL
6	MIROR
7	ROMEL
8	MAGMA

Pri hre jedného hráča!

LEVEL KÓD

1	BLOCK
2	WATCH
3	LAGUN
4	BIRMA
5	SERPT
6	RAMBO
7	YUKON
8	POINT
9	FROGS
10	ITALY
11	LINES
12	VARUS
13	SOUND
14	TWEAK
15	NIPON
16	FLAIR
17	ARROW
18	KORSO
19	NOUTH
20	FJORD
21	DONOR
22	LEYES
23	JUMPY
24	WERFT

GODS – ikony

zbraň cena

KNIFE WEAPON

nože

ARC FOOD-RESTORE

1000

smer streby

ENERGY

rôzna

HEALTH

rôzna

MAGIC POTION

4000

nepriatelia

SHIELD

5000

zamrznutý

THROVING STAR

5000

hviezdička, sila 2

MACE

7500

žezlo, sila 3

STARBURST

10000

vybuchujúca

FIREBALL

12500

ohňivá guľa, sila 6

HUNTER

15000

poľovník, sila 5

MAGIC AXE

15000

skáčuca sekera,

silá 12

AXE

17500

sekera, sila 12

SPEAR

17500

oštěp, sila 6

POWER POTION

17500

zvýši silu zbraní

EXTRA LIFE

20000

extra život

FAMILIAR

30000

vták-pomocník

Ked si vyberiete FAMILIAR, tak sa vám objavia ďalšie ikony:

MAGIC WINGS

5000

vták lieta rýchlejšie

POWER CLAWS

10000

vtákoví zosilnejúci

pazúry

Cestou bludiskom však môžete nájsť aj iné pomôcky, ktoré sa v obchode nedajú kúpiť. Napríklad:

ATTRACT MONSTER

stanete sa príťažlivými pre obľudy

DISTRAKT

zhorší sa váš celkový stav atd.

MEGALOMANIA

2. epocha

WIPCSBKGIIHI

170 ludi

3. epocha

RIHDECQOQNY

205 ludi

4. epocha

HXUBYUBGTBK

235 ludi

5. epocha

RMLAMEVDXBQ

255 ludi

6. epocha

WBNCCXDAACW

270 ludi

7. epocha

KZWBZEEOCIS

275 ludi

8. epocha

WJTBAWKMEII

285 ludi

9. epocha

KHDBKFROIUE

290 ludi

KNIGHTS OF THE SKY

Popis klávesnice v tomto vynikajúcom leteckom simulátore:

F 1 vzdialenosť pohľadu

F 2 pohľad na nepriateľa

F 3 pohľad zhora

F 4 útočnosť pohľadu

F 5 pohľad na predok lietadla

F 6 pohľad zprava

F 7 pohľad zľava

F 8 pohľad zozadu

F 9 pohľad zdola

F10 pohľad zhora

1 pohľad z kabíny dopredu

2 pohľad z kabíny dozadu

3 pohľad z kabíny vpravo

4 pohľad z kabíny vľavo

? znižovanie otáčok motora

zvyšovanie otáčok motora

R replay mód

O zapnutie a vypnutie motora

INDIANA JONES AND THE FATE



LUCAS ARTS

OF ATLANTIS

ACTION GAME

Ked som v minulom čísle písal o adventure INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS, spomínal som, že firma Lucas Arts takmer zároveň s touto hrou uviedla na trh aj akčnú hru s rovnakým námetom. Majitelia 16-bitových počítačov teda majú tentokrát skutočne hody, pretože si prídu na svoje rovnako „lámači joystickov“ i otvorennejšie hlavy. Paradoxom je, že 8-bitová verzia tejto akčnej hry na ZX

objektom, čím vzniká pomerne neprehľadná situácia, najmä vo chvíli, keď sa za týmto objektom skrýva zároveň zákerný fašista. Tento problém je sice čiastočne odstránený (na 16 bitových počítačoch) možnosťou zmeny pohľadu zo všetkých štyroch svetových strán (pomocou kláves F1 a F2), čo však nie je tiež najčastnejšie riešenie. Po častom prepínaní pohľadov a pri nutnosti sústredíš sa na neustále dorážajúcich fašistov, sa mi podarilo niekoľko krát tak dokonale stratíť orientáciu, že som sa nevedomky vrátil presne na miesto, odkiaľ som vyrazil. Orientáciu do istej miery zjednodušuje kompas umiestnený na paneli, ale na to, aby ste ho sledovali, niekedy jednoducho nie je čas. Hudba sa mení v každom leveli a snaží sa dotvárať jeho atmosféru (ruch kasína, šum morského príboja, zvuk lodných strojov či bubnovanie domorodcov). Skladá sa však z niekoľko

tých nepriateľov (vyzerá to tak, že fašisti nejdli nič iné, iba čokoládu). Pri ich použití-zjedení sa totiž dopĺňa energia, čo dáva akú-takú šancu prežiť o niečo dlhšie. Pre tých najnetrpezlivejších máme prekvapenie, ktoré nájdete v rubrike tipy a triky. Pretože príbeh objavenia tajomného orichalca a hľadania bájnej Atlantídy sme opísali v megarecenzií na adventure verziu uverejnenej v predošom čísle a až na niektoré nepodstatné rozdiely z neho vychádza aj akčná hra, pointu hry znova opisovať nebudem. Kedže je však hra dosť komplikovaná a na niektoré činnosti, ktoré v nej treba vykonať sa dá prísť len veľmi fažko, v tomto čísle uverejňujeme zároveň kompletný návod na jej úspešné vyriešenie.

- Luis -

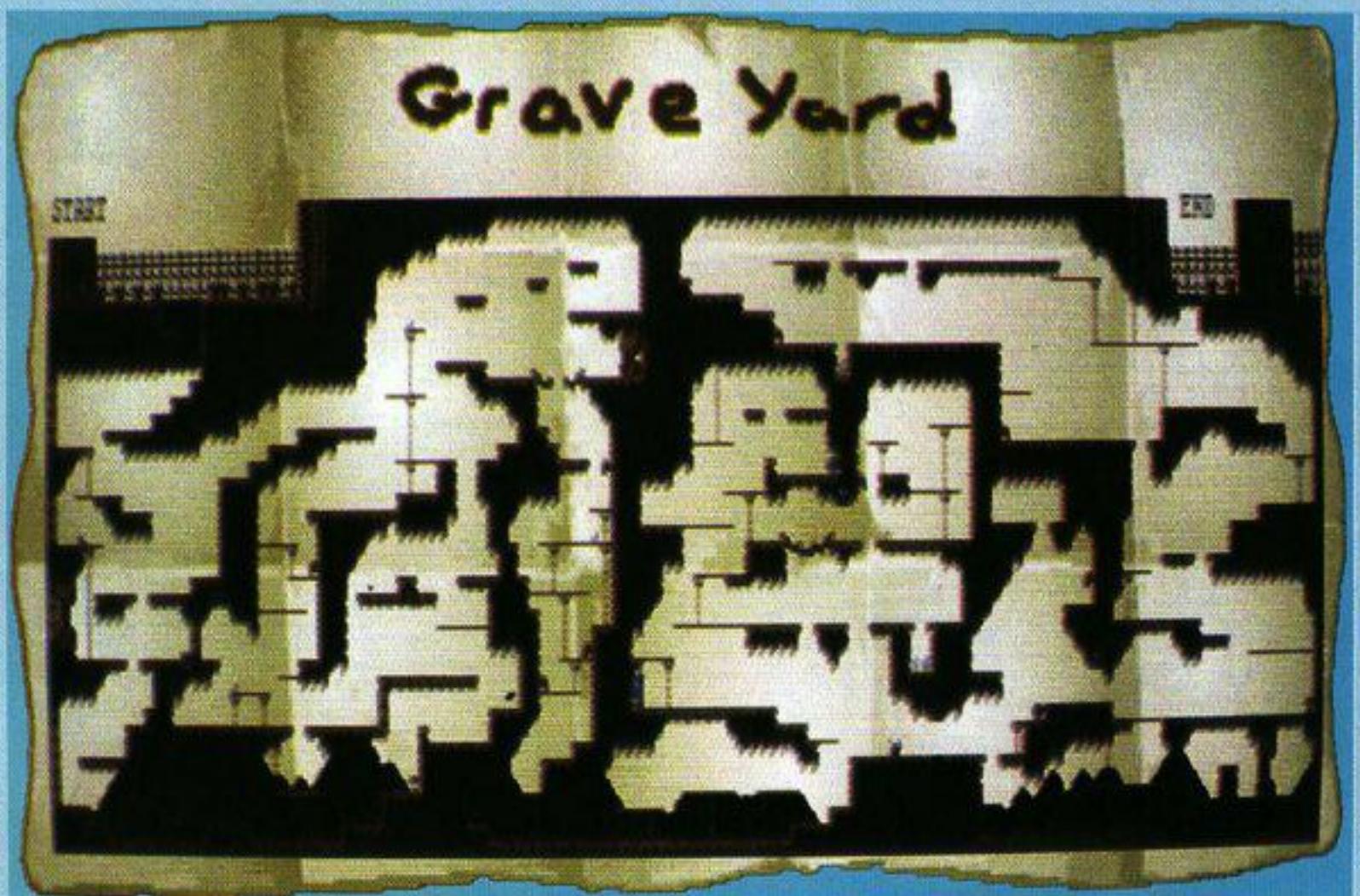
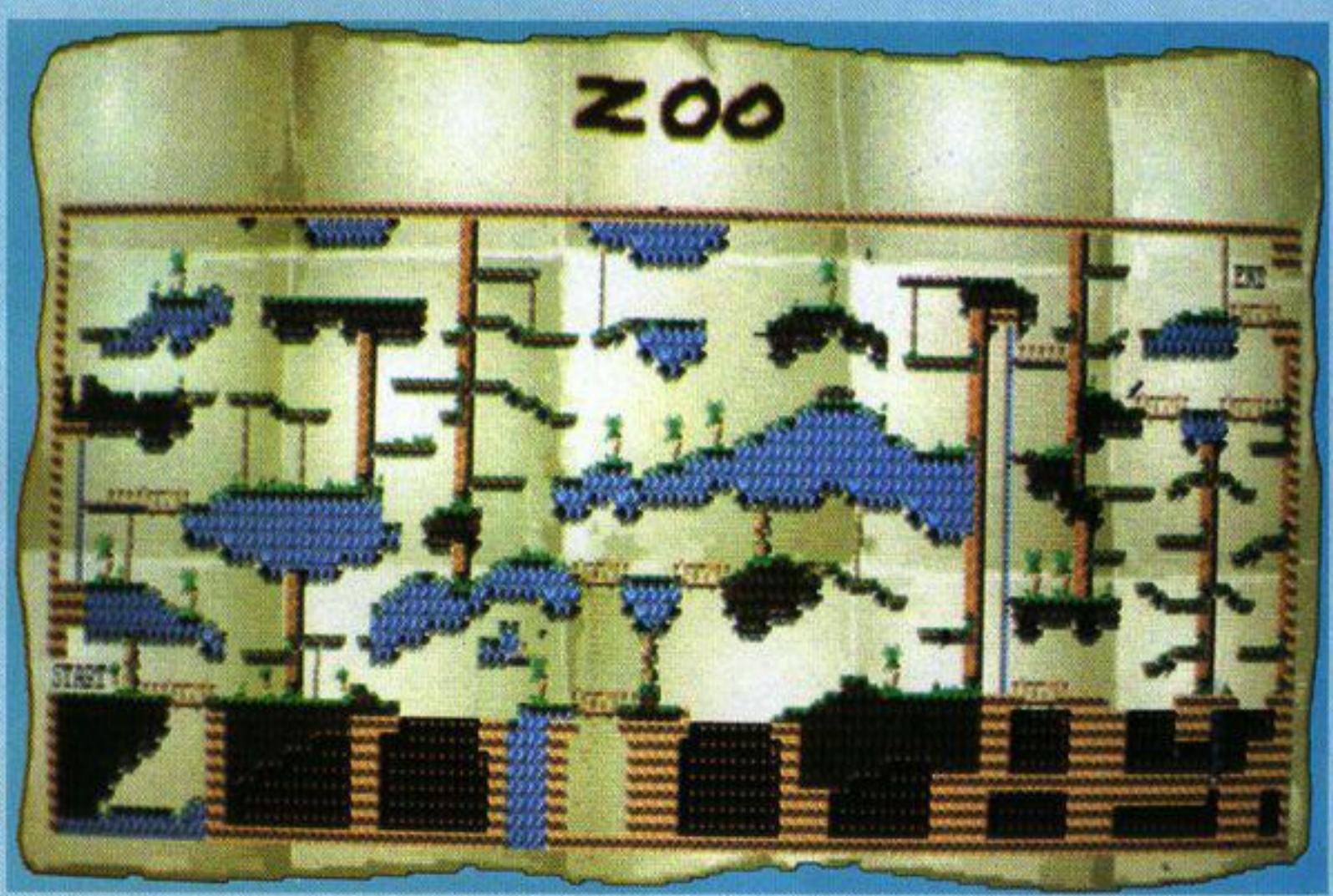
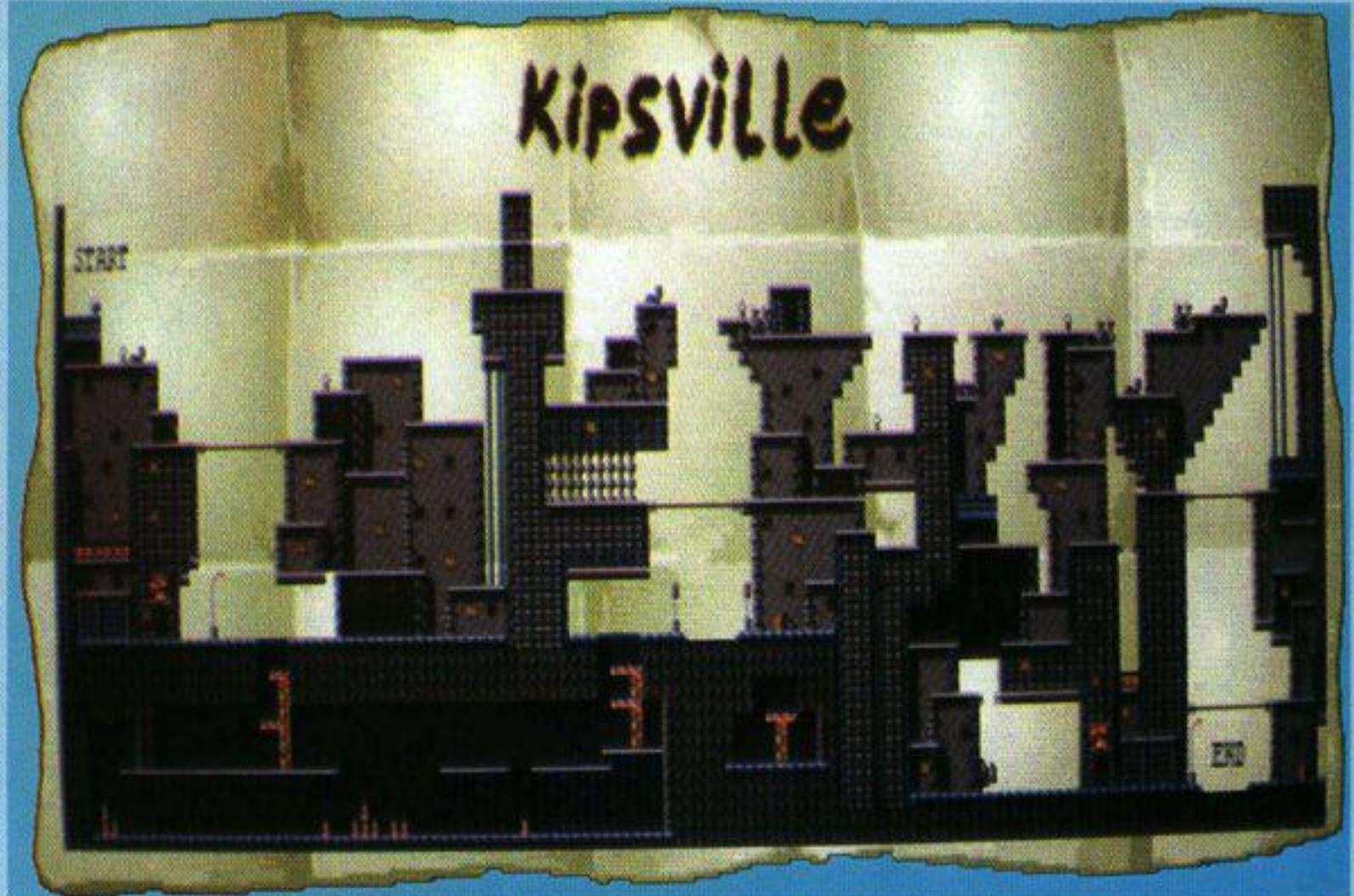


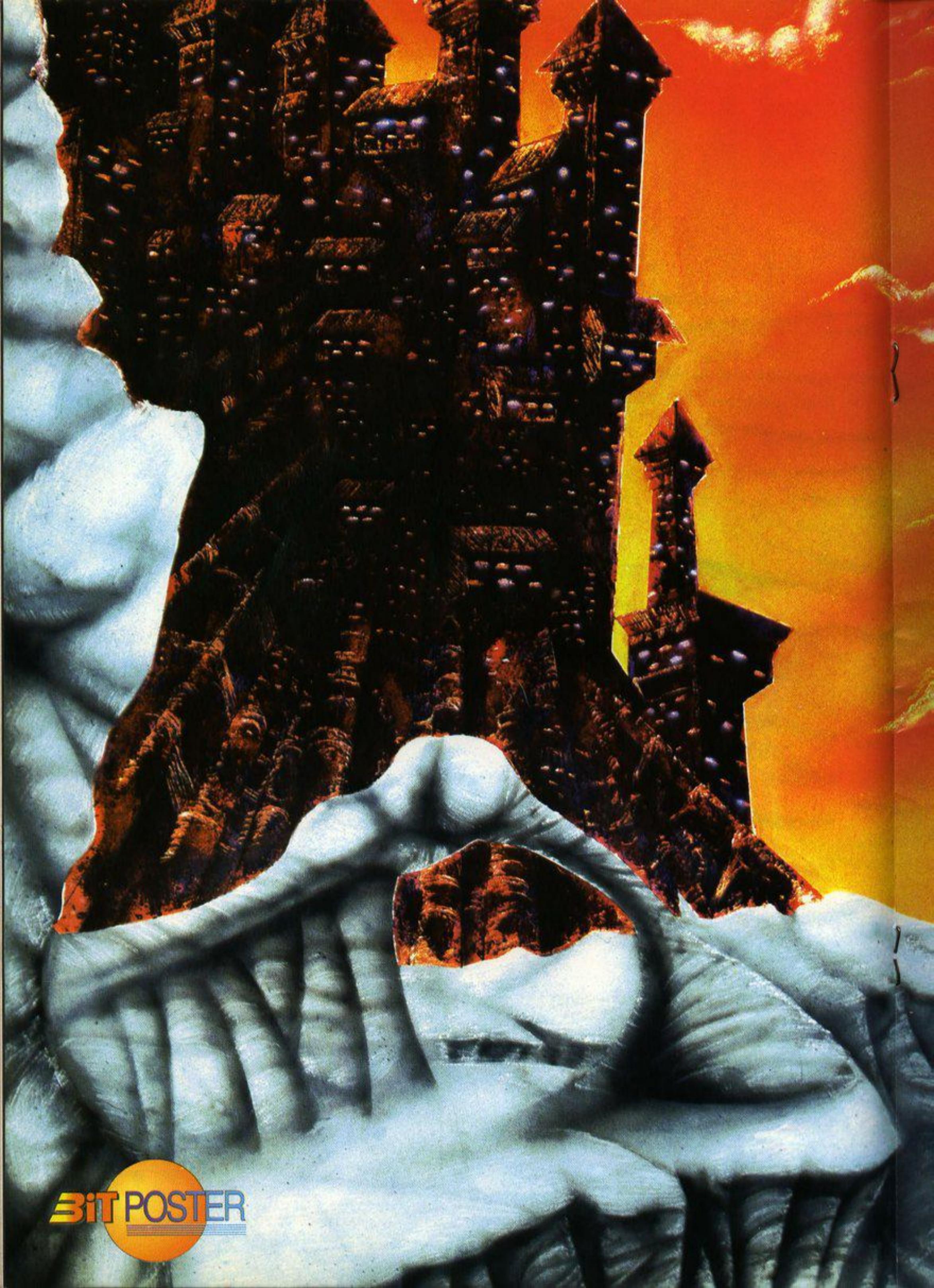
Spectrum je na svete už vyše roka, čo sa v poslednom čase skutočne tak často nestáva. Hned na začiatku treba povedať, že „akčný Indy“ aj keď nepatrí medzi najhoršie hry, zdaleka nedosahuje kvality svojho „adventúrového brata“. Hra je založená na pseudo-trojrozmernom zobrazovaní podobne ako CADAVER, či zo starších hier KNIGHT LORE, alebo ALIEN 8. Grafika je vcelku vydarená, no mestami sa ovládaná postavička stratí za budovou, či iným

málo taktov, ktoré sa začnú po chvíli opakovat. Za chvíľu vás tieto pazvuky otrávia tak dokonale, že budete zaspíte, alebo zvuk vypnete. Ako jeden z kľavov sa dá oceniť skutočnosť, že podobne ako v „adventúrovom Indym“, aj tu sa dajú sriedavo ovládať Sofia a Indy. Okrem toho sa v hre vyskytujú aj niektoré prvky typické pre hry typu adventure a puzzle, takže celkový dojem z nej nie je najhorší. Hra má však pomerne vysokú obtiaženosť a bez tréningového módu je takmer nemožné dohráť ju až do konca. Dôležitými predmetmi v hre sú preto tabušky čokolády, ktoré možno nájsť na niektorých mestach a tiež vytlačiť z niekoľko



SLEEPWALKER (1-3 LEVEL)



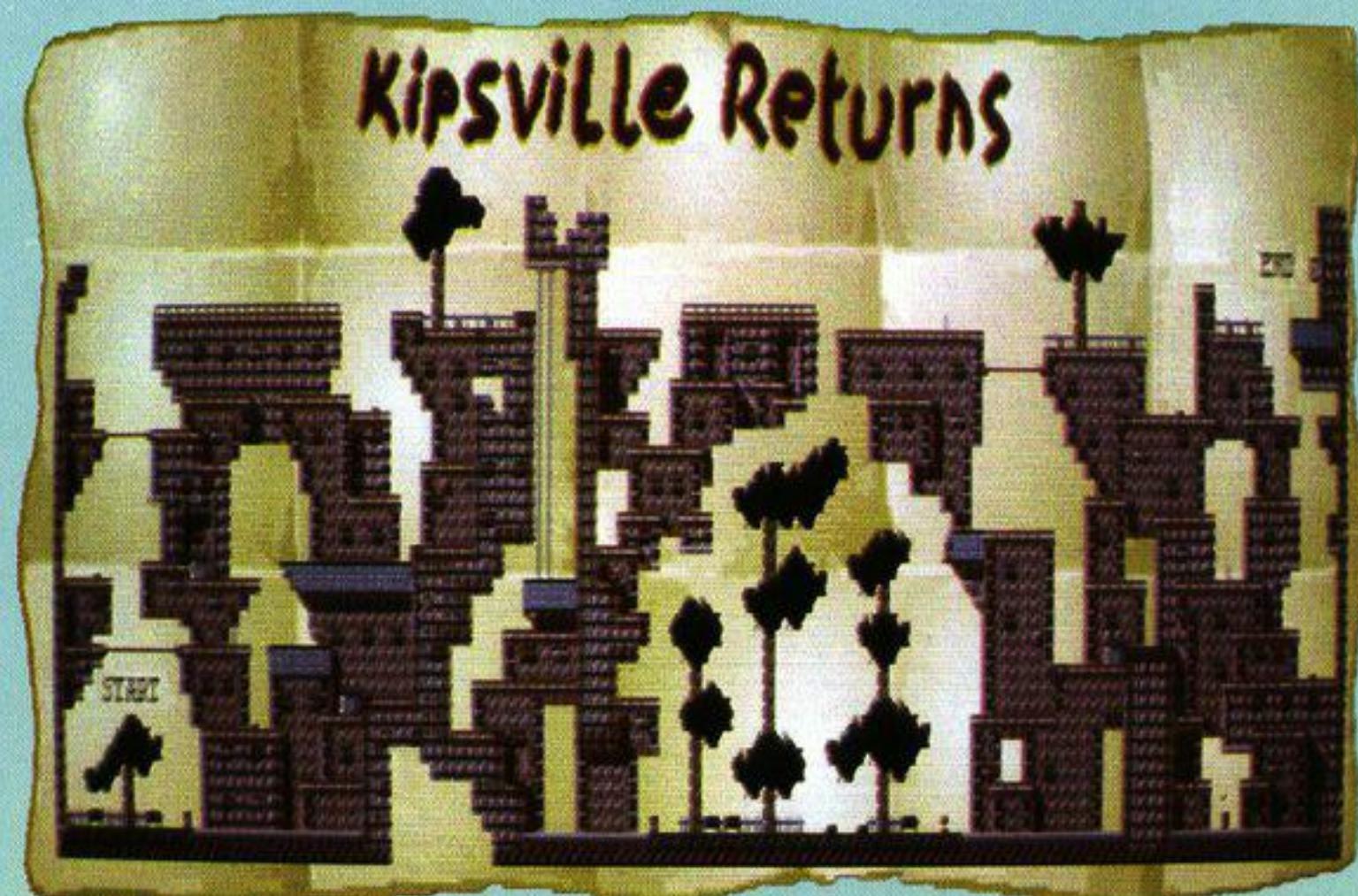
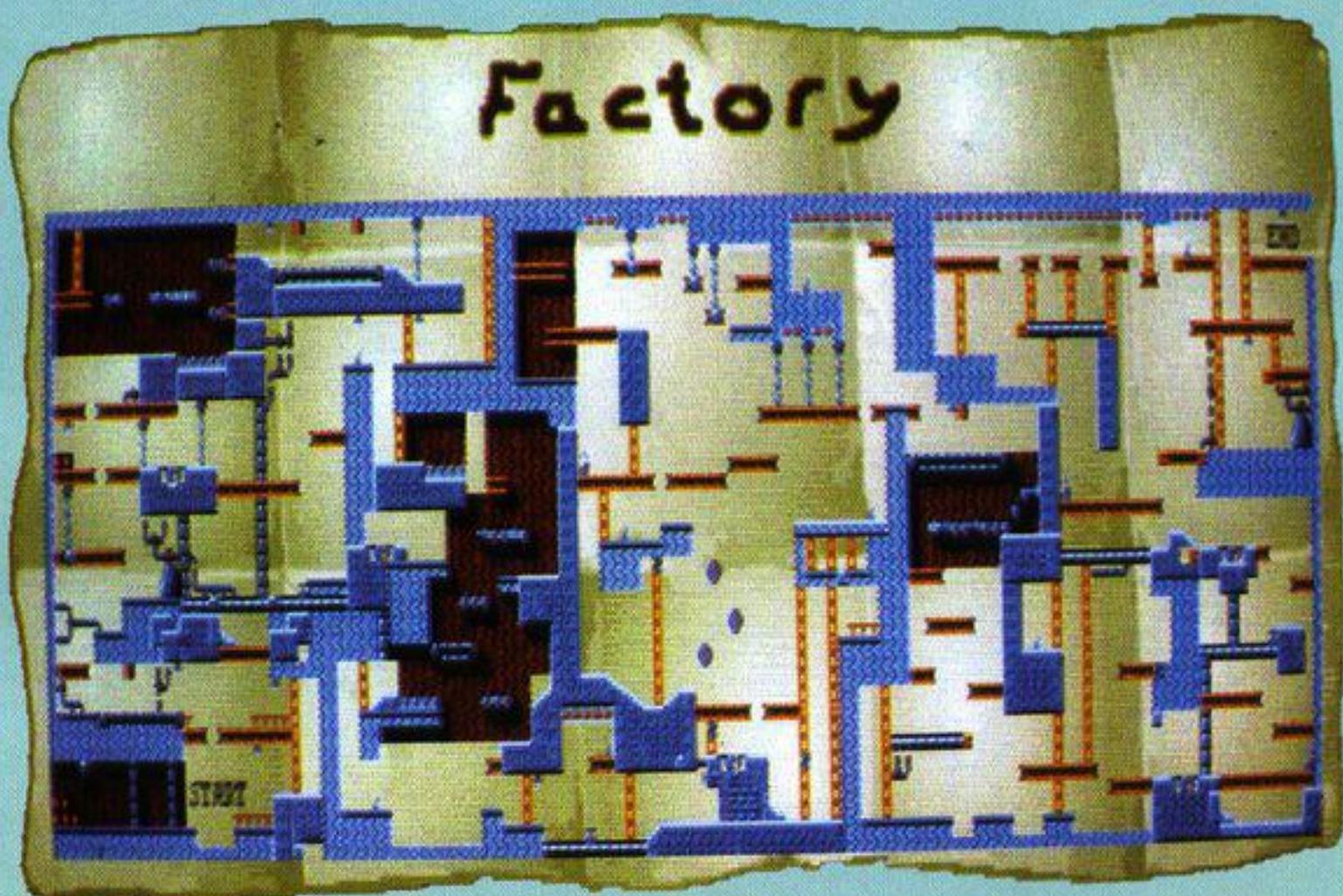
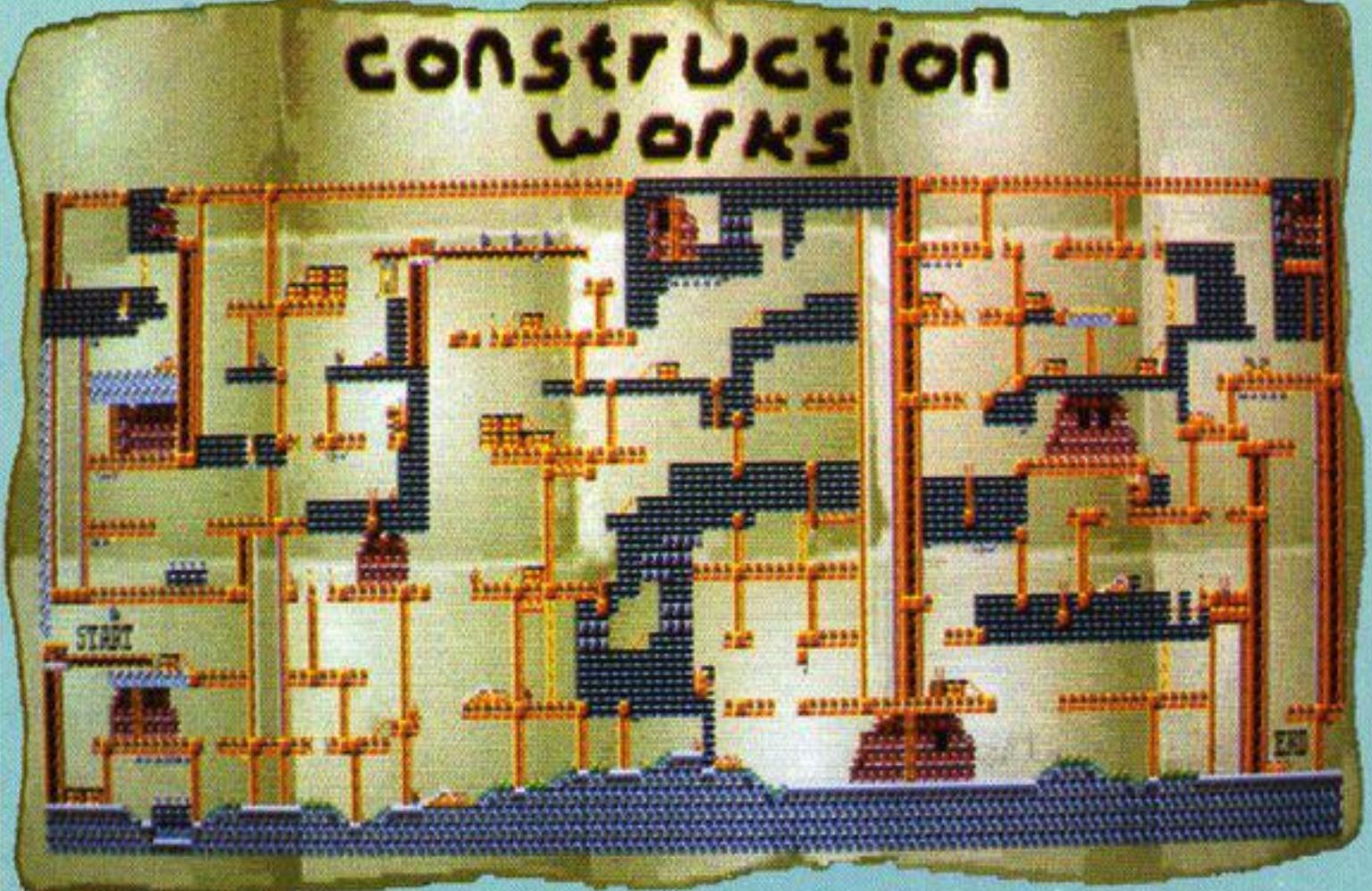


3iT POSTER

King's Quest VI



SLEEPWALKER (4 - 6 LEVEL)



BEACH HEAD

PLAYER 0
LEVEL 1
SHIPS
40MM 48.0
DAMAGE 00

AMMUNITION
U.S.GOLD

Akčná vojnová hra BEACH HEAD vznikla v roku 1984 a pre firmu U.S.Gold ju naprogramoval Bruce CARVER z vtedy ešte neznámeho Oceanu. Bolo to v čase, kedy sa firma U.S. Gold venovala ešte výhradne konverziám amerických programov. Pôvodný BEACH HEAD vytvárala americká firma Access, ktorá sa dnes venuje hrám pre IBM PC.

BEACH HEAD obsahuje epizódu príchodu vojnovej lode na pobrežie, kde sa z nej vylodia tanky, ktoré majú dobyť bunker, v ktorom sídli nepriateľské veliteľstvo. Hra je rozdelená do 5 levelov, ktoré sa na seba skoro vôbec nepodobajú. Nuž, boli to kedysi časy. Do 48kB Spectra umiestniť toľko rôznych levelov, to sa dnes už nerobí. Ak by sa to robilo, tak iba formou dohrávok.

PLAYER 0
LEVEL 1
TANKS
DAMAGE 00

000 114MM 40.0 DEG-ELEV
AMMUNITION

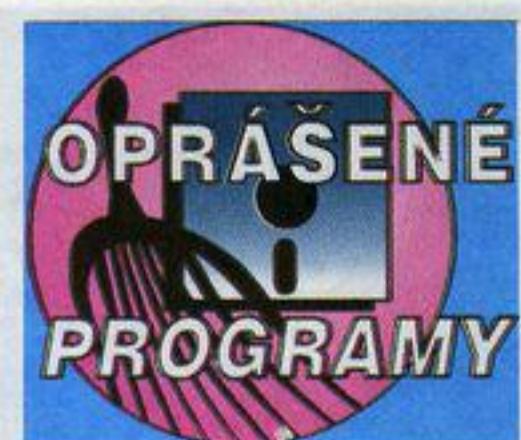
Prvý level – začína v momente, kedy naša loď prichádza do úziny, v ktorej je množstvo pobrežných kanónov protivníka a súčasne veľa vodných míň. Samozrejme úzinu musíme preplávať tak, aby sme sa nedotkli míň a netrafili nás žiadny kanón. Z hladiska obtiažnosti je tento level najľahší.

Druhý level – prichádzame k pobrežiu, ale zastaví nás nepriateľské lodstvo. Sú v ňom aj lietadlové lode, z ktorých začnú na nás okamžite štartovať stíhačky a vrtuľníky. My sme tu v úlohe obsluhy protilietadlového kanónu, s ktorým musíme trafiť predpísaný počet lietadiel a súčasne si nenechať zničiť vlastnú loď. Kanónom sa dá pohybovať vpravo a vľavo a dá sa nastavovať aj uhol námeru.

Tretí level – graficky sa podobá na druhý. Máme pred sebou štyri námorné lode, z ktorých

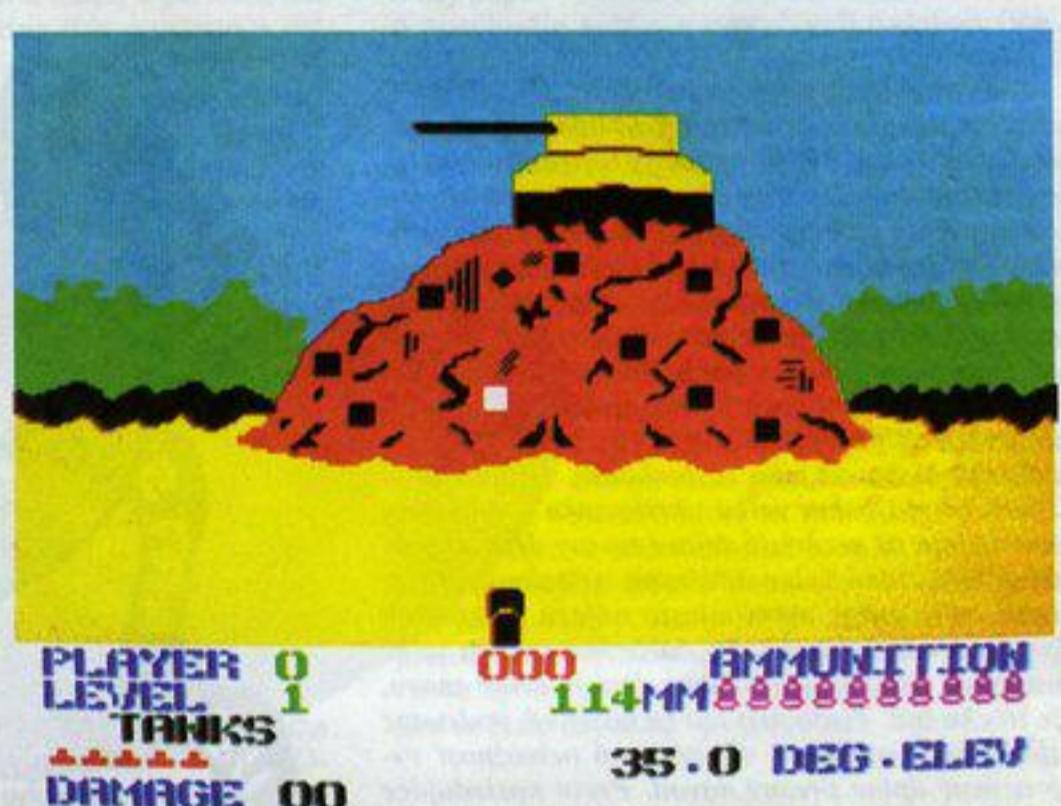
rých už lietadlá neštartujú. Čakajúcim kanónom ich treba poslať ku dnu skôr, než sa to podarí im. Tu musíme veľmi citlivu nastaviť uhol námeru, pretože, ak nie je presný, netrafime nič.

Štvrtý level – na pobrežie sa vylodia tanky. Koľko ich bude, to závisí od našej doterajšej úspešnosti v boji (max.8). S tankami ideme smerom k veliteľstvu, ale pri tom musíme ničiť nepriateľské bunkre a vyhýbať sa streľam z nepriateľských palpostov. Takisto je treba dávať pozor na prírodné prekážky.



menami do histórie ZX Spectra. O dva roky neskôr vzniklo pokračovanie s názvom BEACH HEAD 2, avšak išlo o podprieskumnú hru, ktorá sa prvej časti zdaleka kvalitou nepribrážila.

- yves -

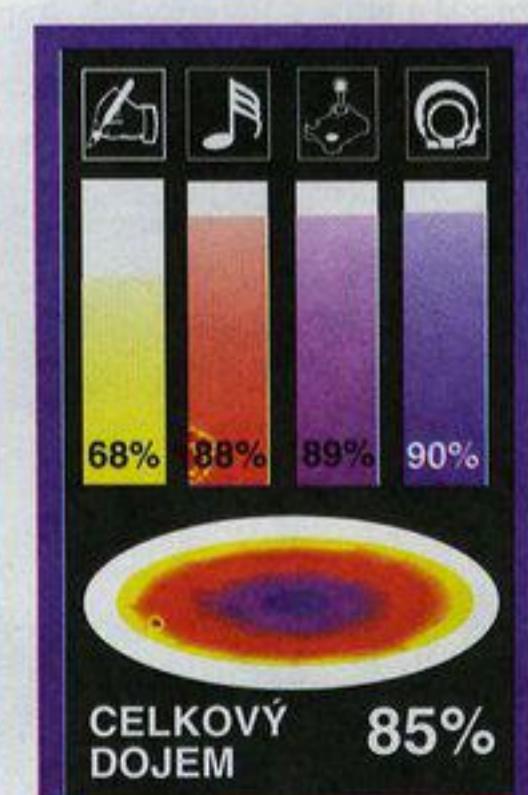


PLAYER 0
LEVEL 1
TANKS
DAMAGE 00

000 114MM 35.0 DEG-ELEV
AMMUNITION

Piaty level – sedíme v tanku, ktorý stojí pred veliteľstvom. Nad veliteľským bunkrom je obrovský kanón, ktorý sa pomaly otáča smerom k nám. Keď mieri presne na nás, vystrelí a náš tank je definitívne zničený. Nezostáva nám nič iné, iba sa vrátiť do štvrtého levelu a vrátiť sa sem s ďalším tankom. Počas toho krátkeho časového úseku, ktorý máme k dispozícii na streľbu na veliteľský bunker, musíme s kanónom triaciať do štvorčekov, ktoré sa na bunkri postupne rozsvecujú. Keď ich trafíme všetky, bunker je zničený a protivník vyvesí bielu zástavu. Tým sme hru vyhrali.

BEACH HEAD nie je nijaký grafický unikát, ale má výbornú hratelnosť, rôznorodé levele a pekné zvuky. Je to hra ktorá sa zapísala zlatými pís-





Na úvod tohto návodu tu mám jedno prekvapenie pre amigistov. Viete, že počas hry si môžete regulovať hlasitosť hudby a rýchlosť výpisu textu na obrazovku? Niektorí z vás už na túto možnosť isto prišli sami. Pre ostatných uvádzam príslušné klávesy:

AMIGA VOLUME (HLASITOSŤ HUDBY):

■ UBRAŤ ■ PRIDAŤ

TEXT SPEED (RÝCHLOSŤ VÝPISU):

■ UBRAŤ ■ PRIDAŤ

Je pravdepodobné, že na ATARI ST a IBM PC sú tieto dve funkcie tiež, ale pod inými klávesami. Indiana Jones IV je asi najprepracovanejšia adventure dosiaľ. Firma Lucas Arts, ktorá hru vytvorila, v nej po prvýkrát použila systém „križovatiek“, čo znamená, že na niektorých miestach sa dej rozdeľuje a ďalej pokračuje v niekoľkých odlišných, od seba úplne nazávislých rovinách. Neskôr sa tieto dejové roviny môžu znova spojiť, alebo môžu dospiť do konca každá osobitne. Po ktorej dejovej rovine sa hráč vyberie, závisí bud' od náhody, alebo od jeho rozhodnutia. Hra Indiana Jones IV má jednu veľkú „križovatku“, od ktorej sa odvíjajú tri nezávislé dejové roviny. Hra sa teda dá dohrat troma úplne odlišnými spôsobmi. Okrem toho sa náhodne mení miesto nálezu niektorých predmetov a niektoré scény, takže hra vytvára veľké množstvo variácií a zakaždým, keď ju hráte znova, je trochu iná. Tento fakt má za následok podstatné zlepšenie hrateľnosti, ale zároveň nemožnosť využívať úplne presný návod. Preto nasledujúce riadky berte trochu s rezervou a keď sa náhodou vaša situácia nebude presne zhodovať s návodom, neprepadajte zúfalstvu, ale zapojte na chvíľu vlastnú logiku.

Vžite sa teda do role svojrázneho archeológika INDIANA JONESa a pokúste sa spolu s ním odhalíť tajomstvo stratenej Atlantídy.

Celý príbeh sa začína v BARNETT COLLEGE nedaleko New Yorku, kde sa Indymu podarí objaviť sošku rohatého atlantského boha. Ked sošku skúma spolu so svojim priateľom MARCUSom a novým obdivovateľom archeológie, pánom SMITHom, zistí, že sa dá otvoríť. Útrobys sošky vydajú tajomstvo atlantskej vedy, guličku ORICHALCA, neznámeho prvku obsahujúceho obrovskú energiu. Zo Smitha sa však vykluje fašistický agent KLAUS KERNER, ktorý sa pod hrozbou násilia sošky zmocní a utečie s ňou preč. Indy si spomenie, že



INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

(1)

LUCAS ARTS

na výskumoch okolo záhadnej
Atlantídy sa s ním podielala známa
parapsychologička SOPHIA HAP-
GOOD a vyberie sa do New Yorku, aby
ju pred Kernerom varoval.

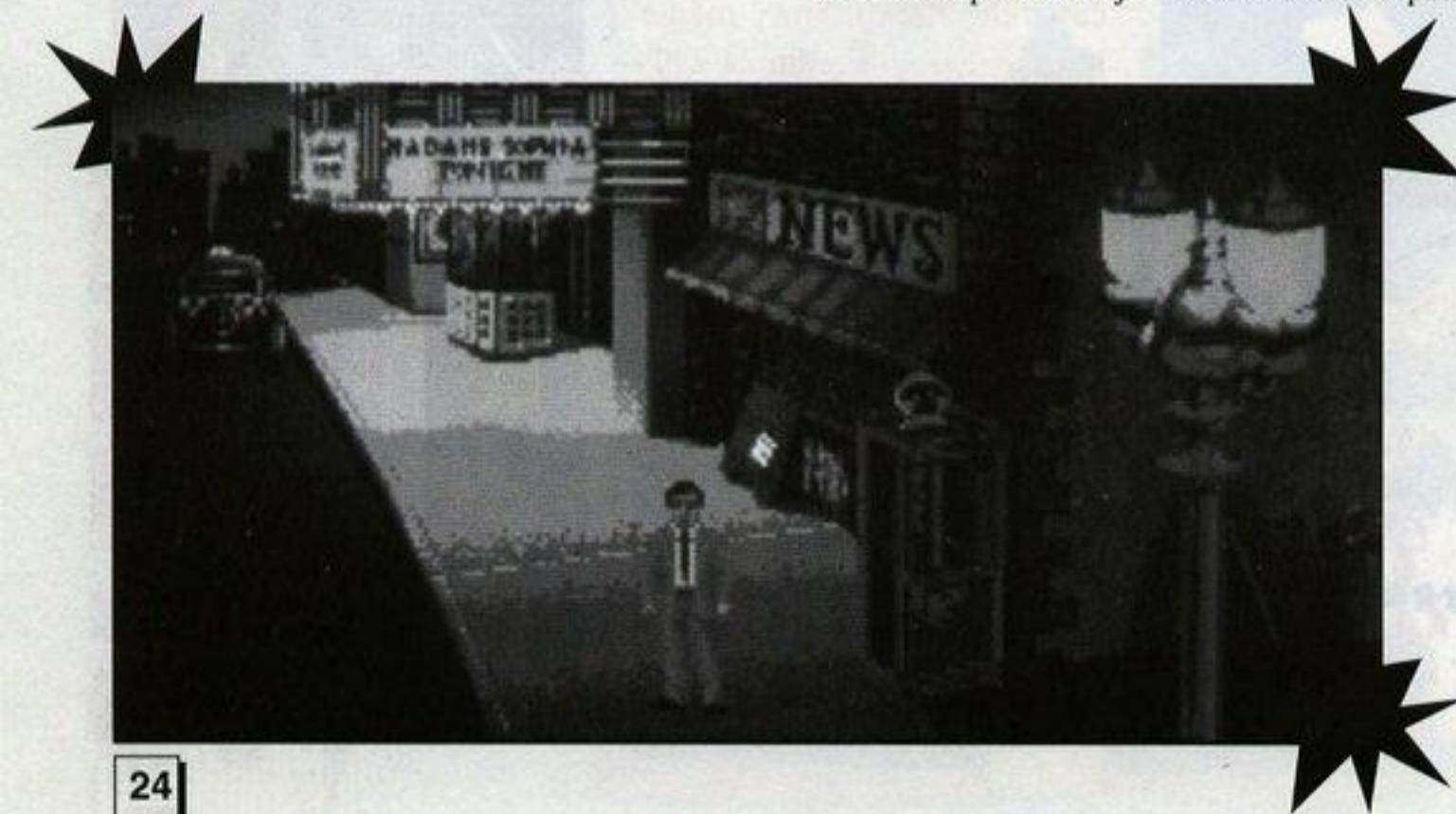
HLADANIE PLATÓNOVÝCH „STRATENÝCH DIALÓGOV“

Po prílete do NEW YORKu po chvíli objavíš budovu, v ktorej Sofia prednáša na show o Atlantíde. Kedže listky sú už beznádejne vypredané, musíš nájsť inú cestu do budovy. Pober sa za roh budovy smerom doprava a cestou zober čerstvé noviny (NEWSPAPER). Odsuň štyri debny (CRATE), ktoré ti stoja v ceste a vojdí dnu cez požiarne únikový východ (FIRE ESCAPE). <Druhá cesta vedie dnu cez dvere (DOOR), ale treba rozhnevať vyhadzovača a potom ho ešte zbit.> Dostaneš sa priamo do zákulisia a už vidiš prednášajúcu Sofiu. K nej fa však nepustí osvetľovač (STAGEHAND), ktorému odpovedz na jeho otázku ako sa ti páči

a potom mu trikrát ponúkni noviny, ktoré máš pri sebe. Dvakrát nebude reagovať a upozorní fa, aby si bol ticho a sledoval show, ale tretíkrát sa ti podarí jeho pozornosť upútať. Opýtaj sa ho, či neexistuje niečo, čo by robil radšej ako svoju prácu (Isn't there something you'd rather be doing?). Odpovie, že nie, show busines je vraj celý jeho život. Nenechaj sa odradiť a opýtaj sa, či nemá aspoň nejakého konička (Don't you have any hobbies?), vtedy vysvitne, že jeho jediným koničkom je čítanie a po chvíli odíde s dnešnými novinami preč. Podídi k ovládaciemu pultu, nastav páky (LEVER) do poloh hore, dolu, hore a potom stlač tlačidlo (BUTTON). Týmto svojim činom vypustíš na javisko akúsi ohavu, čím sa ti konečne podarí upútať Sofiu pozornosť.

Po dlhom rozhovore sa ti podarí Sofiu presvedčiť, aby Atlantídu hľadala spolu s tebou. Najpádnejším argumentom sú noviny s článkom, v ktorom je opisovaný doktor HANS ÜBERMANN, šialený vedec tretej ríše, ktorý chce silu ukrytú v orichalcu zneužiť na výrobu bômb strašnej ničivej sily. Sofia vloží guličku orichalca, ktorú si jej priniesol do privesku, ktorý má na krku. Tým vyvolá ducha atlantského boha NUR-AB-SALA a ten jej prezradí, že cestu k Atlantide im môže ukázať jedine neznáma Platónova kniha s názvom STRATENÉ DIALÓGY. Kedže Sofiu napadne, že by o nej mohol niečo vedieť archeológ BJÖRN HEIMDALL, s ktorým spoločne kopala na ISLANDE, vyberie sa bez meškania na letisko a odletiate na sever.

Akonáhle príde k opusteným vykopávkam, vojdí do starej štôlne (OLD DIG SITE), Sofia ta bude teraz už stále nasledovať. Spýtaj sa na hľadanú knihu Dr. Heimdalla, ktorý sa snaží vysekáť akýsi predmet z Iadu (Have you ever heard of „Plato's Lost Dialogue“?). Heimdall nemá veľkú chut sa s tebou rozprávať, ale prezradí ti aspoň mená ďalších dvoch ľudí, ktorí by o knihe niečo mohli vedieť. Je to CHARLES STERNHART z TIKALu a FELIPE COSTA z AZORSKÝCH OSTROVOV. Pober sa teda bez meškania k nákladnému autu (TRUCK) odvez sa na letisko a od-



lef do Tikalu. Vojdi do džungle (ENTRANCE TO THE JUNGLE) a lesného hloodavca (JUNGLE RODENT), ktorého tu nájdeš nažen na stredný chodník smerujúci von z džungle (DARK JUNGLE PATH). Ak sa ti to podarí, švihni do neho bincem (WHIP) a vyplášené zviera vybehne na lúčku, kde naň skočí had, omotaný až dosiaľ okolo stromu. Ked si sa takto zbavil nepríjemnej prekážky, vylez na strom (TREE), ten sa pod tvojou váhou zohne a ty sa na ňom prehúpneš na druhú stranu pripasti. Tam už na teba čaká Sofia, ktorá medzičasom našla pohodlný chodník okolo džungle. Skús vojsť do chrámu (TEMPLE) no z neho vylezie Sternhart a zabráni ti ísť ďalej. Opýtaj sa ho na Stratené Dialógy (What can you tell us about „Plato's Lost Dialogue“?) a zistíš, že falošný Smith bol už aj tu a ukradol Sternhartovi poslednú kópiu tejto vzácnej knihy. Potom sa začni zaujímať o chrám, ktorý si Sternhart tak úzkostlivovo stráži. Opýtaj sa ho, čo ti o ňom môže povedať (What can you tell us about the temple?) a prečo nemôžeš ísť dnu (Why aren't we allowed inside?). Ked ti Sternhart povie, že dnu nemôže ísť hocikto, predstav sa (I'm Dr. Indiana Jones...) a povedz, že máš väzny záujem o prieskum chrámu (I'd really like to explore the temple). Sternhart ti povie, že ta pustí, keď mu povieš názov „Stratených Dialógov“. Povedz, že ho nepoznáš (I don't know the title.) a čo Sternhart odíd. Ty si si však medzičasom isto všimol, že papagáj (PARROT) sediaci na strome zopakoval tvore posledné slovo. Preto sa k nemu prihovor a spýtaj sa ho na názov (TITLE?). Teraz už názov vieš, preto znova privolaj Sternharta a na jeho otázku mu odpovedz slovom, ktoré si sa dozvedel od papagája (HERMOCRATES). Teraz sa už bez väčších problémov dostaneš do pyramídy. Vnútri povedz Sofii, aby profesora na chvíľu zaujala (Could you talk to Sternhart and keep him occupied?) a rýchlo odbehni von po petrolejovú lampu (KEROSENE LAMP), ktorá visí na stánku. Otvor ju a petrolejom z nej namaž spirálovú ozdobu (SPIRAL DESIGN) vnútri v pyramíde. Teraz ju stačí potiahnuť, decht, ktorým bola prilepená povoli a ozdoba ti zostane v ruke. Upevni ozdobu na sochu zvieracej hlavy (ANIMAL HEAD) a potiahni chobot, ktorý takto vznikol. Len čo sa otvorí tajný priestor s hrobom atlantského kráľa, pribehne Sternhart, uchmatne kamenný disk, ležiaci na královej hrudi a zmizne s ním v tajných dverách. Uspokoj sa teda aspoň s guličkou orichalca (SHINY BEAD), ktorá tu zostala, výdji z chrámu a pober sa chodníkom (PATH AROUND JUNGLE), ktorý objavila Sofia späť k autu a na letisko, odkiaľ odleť na Island.

Na Islande pojdi do štôlne a vlož guličku (ORICHALCUM) do sošky zamrznutej v Iade (EXPOSED EEL FIGURINE). Zamrznutý Heimdall (FROZEN HEIMDALL) už nebude nič namietat. Energia, ktorá sa uvolní z oricalca rozpustí Iad a ty môžeš bez problémov sošku (EEL FIGURINE) zobrať. Teraz lef na Azorské ostrovy a zaklop na dvere (DOOR). Ked v rozhovore



s Costom neuspeješ, prehovor Sofiu, aby to skúsila ona. Sofia profesora trochu obmäckí a hľavne sa dozvie, že má záujem o predmety pochádzajúce z Atlantidy. Teraz preber iniciatívu zasa ty a povedz Costovi, že si chceš pohovoriť o obchode (Let's talk about a trade) a ponúkn mu sošku z Islandu (I'm offering this mysterious eel figurine). Za to ti Costa prezradí, že hľadaná Platónova kniha sa nachádza v Dunlopovej zbierke (DUNLOP COLLECTION) práve v Barnett College. Vrat sa teda do domovskej univerzity a začni s hľadaním knihy. Najskôr chod do svojej pracovne (OFFICE DOOR), otvor chladničku (ICE BOX) a vyber z nej pohár (JAR). Teraz chod do múzea a pober sa do kotolne. Tu zober spinavú handru (DIRTY RAG) a kus uhlia (COAL) a hromadu. Výdji z kotolne a po schodoch vystúp na prvé poschodie. Tu preskúmaj stoličku (SCHOOL DESK) a odlep z nej nájdenú žuvačku (GUM). Po lani (ROPE) sa vyšplhaj na druhé poschodie a tu z police vpravo zober hrot šípu (ARROWHEAD). Teraz sa vráť do kotolne, nalep žuvačku na plech, po ktorom sa sype uhlie (COAL CHUTE) a keďže sa ti teraz už nešmykajú podrážky, ľahko sa dostaneš do miestnosti hore. Tu sa postav do stredu a hoď kúsok uhlia (LUMP OF COAL) do otvoru v strope (INSIDE OF BOOKSHELF). Ak je kniha vnútri, padne na zem a ty ju zober (LOST DIALOGUE OF PLATO). <Ak nevypadne, tu sú ďalšie miesta, kde môže kniha byť: 2. Zober sošku mačky (CAT FIGURINE) a vráť sa dolu do kotolne. Otvor pec (FURNACE) a prilož k nej voskovú mačku (WAX CAT). Soška sa roztopí a vypadne z nej kniha. 3. Výdji na prvé poschodie a nájdi prevrátenú knižnicu. Omotaj handru okolo hrotu šípu, aby sa ti lepšie držal a takto zhotoveným provizórnym skrutkovačom (WRAPPED ARROWHEAD) odkrúť postupne všetkých päť skrutiek (SCREW). Zodvihni chrabát knižnice (TRIPPED OVER BOOKCASE) a nájdeš v ňom knihu. 4. Vylez po povraze o poschodie vyššie a namaž

majonézou (JAR OF MAYONNAISE) totém (TOTEM POLE). Potom ho dvakrát potiahni a vylez po ňom do otvoru v strope. Tu otvor truhlicu (CHEST) a vyber z nej knihu. 5. Ostaň na povale, otvor malú urnu (URN) a vyber z nej popol (ASHES), v ktorom nájdeš klúč. Zlez o poschodie nižšie a odtlač veľkú debnu (BIG CRATE). Klúcom (KEY) odomkní starú truhlicu (DUSTY OLD CHEST) a vyber z nej knihu.> Ak sa ti podarilo konečne knihu nájsť, vráť sa k Sofii, ktorá fa už netrpezivo čaká v tvojej pracovni. Spolu si knihu prečítate (dá sa v nej listovať kliknutím na kancelárske spinky, slúžiace ako záložky) a ty z nej hned pochopíš, že najskôr treba hľadať kolónie Atlantidy (Plato mentions colonies and outposts; we'll find them.) Sofia súhlasí, no nevie kde začať. Potom si však spomenie, že atlantský nárdelník kúpila od obchodníka menom OMAR AL-JABBAR z ALŽÍRA, čo môže byť jedna stopa. Okrem toho pozná istého atlantológa z MONTE CARLA, ktorý sa volá ALAIN TROTTER. Teraz sa ešte so Sofiou poradíš, kde by bolo najvhodnejšie začať a potom sa ta Sofia opýta, ako chceš ďalej pokračovať. Tu dávaj veľký pozor, pretože odpovede rozchodne o ďalšom vývoji deja (je to spomínaná veľká „križovatka“). Možnosti, ako sa bude dej ďalej vyvíjať sú tri:

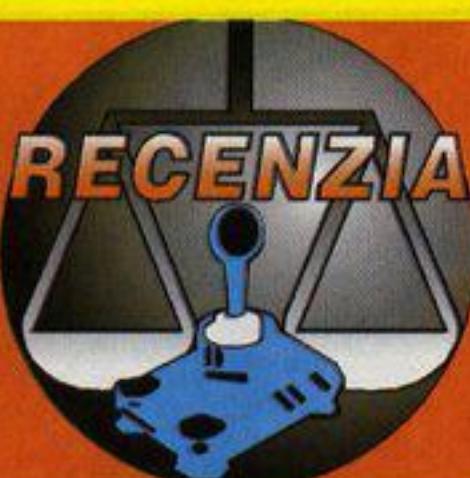
1. You're right, I better think this through alone
– pokračuješ sám
2. I'd rather tackle this together with you
– pokračuješ so Sofiou
3. I'd rather go into action by myself
– sám s akčnými scénami

(pokračovanie v budúcom čísle)

- luis -



RECENZIA



PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU

**ULTRASOFT
GOLD STORM**

S druhým dielom Pedra sme sa už zoznámili v čísle 4/93. Vtedy bola k dispozícii iba nedokončená verzia, ktorú autori ešte upravili a pridali k nej hudbu. Akčná adventúra PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU je už dokončená a pripravená na distribúciu, takže už môžeme napísaf jej recenziu.

PEDRO 2 pochádza, rovnako ako prvá časť, z 'dielne' firmy GOLD STORM, ktorú tvoria Július a Andrej Nagy. Autorom hudby a zvukových efektov je firma KVM, ktorá robí hudby aj pre hry od fir-



my Microtech Systems. Hudby od KVM sú naozaj vynikajúce a treba povedať, že je to u nás najlepšia firma na počítačovú hudbu.

Okrem hudby treba oceniť aj grafické prevedenie hry. Čo viete, že v hrách pre Didaktik a ZX Spectrum 48/128 je veľmi často iba monochromatická grafika, pretože s atribútmi 8x8 bodov x 2 farby sú problémy pri tvorbe animácie. Tento fakt pre-

firmu GOLD STORM akoby neexistoval. Keď sa pozrieme na hru PEDRO 2 (ale to isté platí aj pre PEDRO 1), uvidíme, že aj na týchto počítačoch sa dá grafika urobiť na úrovni s využitím tej palety farieb, ktorá je k dispozícii. Tým samozrejme nechcem tvrdiť, že by sa problém atribútov u ZX Spectra podaril odstrániť. Bohužiaľ to zo známych dôvodov nie je možné. Dôsledky veľkosti atribútov sa prejavia aj v tejto hre. Ide najmä o situáciu, keď Pedro stojí na schodoch, alebo blízko nejakého predmetu inej farby. Autori si však na maximálnom potlačení atribútovej hranatosti dali záležať a je potešiteľné, že sa im to podarilo lepšie, ako napríklad autorovi NOTORIKA. Tam sa sice dala prepínať priorita farieb (buď panák, alebo pozadie), ale ani jeden spôsob neboli optimálny. Rovnako treba oceniť štýl, s akým bola nakreslená grafika. V zámku je ponurá atmosféra. Kde-to kvapka vody. Na stenách a na stoloch sú svietniky s horiacimi sviečkami, ktoré svojim mihotavým svetlom umocňujú strašidelnosť zámku. Keď prejdeme pári miestností, nájdeme okrem neprívetivo vyzerajúcich živých postáv aj mŕtvoly a veľa kostier. Zriedkavým javom nie sú ani obesenci. Kostry sú buď celé, alebo rozhádzané po okolí. Všetko nasvedčuje tomu, že odtiaľto bude veľký problém vrátiť sa živý...

To som však trochu odbočil. Chcel som poznamenať, že všetky postavy, a najmä kostry, sa graficky podarili. To isté platí aj o zámku. Takisto je dobré, že hra používa animovanú grafiku aj pre okolie. Napríklad padajúca kvapka sa postupne zväčšuje a mierne kmitá – úplne ako v skutočnosti. I oheň na sviečkach blčí mihotavým ohňom.

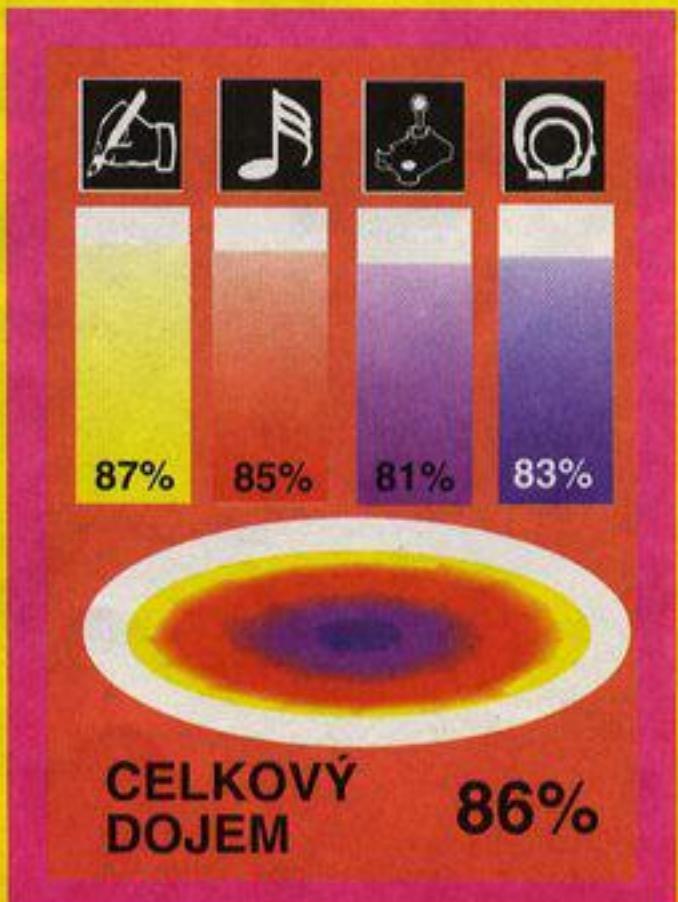


Každopádne Vám hru PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU odporúčam. Ide o hru vysoko prevyšujúcu priemer na 8-bitovom ZX Spectre, preto sa jej kúpa vyplatí. Firma GOLD STORM bude v sérii PEDROv pokračovať aj nadalej. Informácie o ďalšej časti uverejníme ihneď potom, ako dostaneme do rúk prvú verziu Pedra 3.

Dúfam, že sa čoskoro nájde niekto, kto hru PEDRO 2 vyhrá a nakreslí mapu. Radi ju uverejníme i s návodom.

– yves –

**ZX Spectrum
Didaktik**





Hra BADLANDS vznikla v Londýne pred troma rokmi podľa predlohy v hracom automate. Posadí nás na horúce sedadlo do zvlášť rýchleho športového automobilu. Je to hra pre jedného hráča, alebo dvoch súčasne.

Recenzia hry je robená na počítači Sin-

tráj najrýchlejšie, ako sa len dá. Na trati treba zbierať predmety, ktoré vyzerajú ako písmeno 'X'. V anglickom manuáli sú tieto predmety označené ako 'wrenches'. Priznám sa, že presný preklad tohto slova neviem a nepodarilo sa mi ho nájsť ani v slovníku. V každom prípade za tieto predmety si môžeme po skončení pretekov kúpiť novú výzbroj, štíty a motor s vyššou akceleráciou.

Ak dosiahneme najlepší čas na jedno kolo, alebo prideme do cieľa prví, dostaneme prémiové 'X'. BADLANDS môžu hrať aj dvaja hráči súčasne. Každý hráč má k dispozícii dva kredity na pokračovanie. BADLANDS má, ako som už spomenul 8 rôznych tratí (Mesto, Sopka, Púšť, atď...). Každá ďalšia trať je zložitejšia a náročnejšia, takže v podstate predstavuje ďalší level. Spôsob ovládania verzie pre ZX Spectrum je nasledovný:



BADLANDS

clair ZX Spectrum. Existujú však ešte verzie pre počítače Amstrad CPC, Commodore 64/128, Amiga 500, Atari ST a IBM PC. Verziu pre ZX Spectrum 48/128 si budete môcť kúpiť u firmy ULTRASOFT.

Hra sa začína v období, keď uplynulo 50 rokov od nuklearnej katastrofy. Preteky na rýchlych automobiloch sa celkom zmenili. S tým, čo poznáme v súčasnosti, nemajú nič spoločné. Automobilové preteky sa po katastrofe zmenili na nefútostný boj medzi dobре vyzbrojenými vozmi. Pretekárske trate sú situované do škaredej krajiny, v ktorej vidíme samé ruiny. Je to pozostatok holocaustu, ktorý bol na Zemi pred 50-imi rokmi. Táto krajina dostala prívlastok 'Krajina Zla', čiže BADLANDS.

Cieľom hry je prejsť vozom celkovo 8

Hráč č.1: Joystick
Hráč č.2: Klávesnica

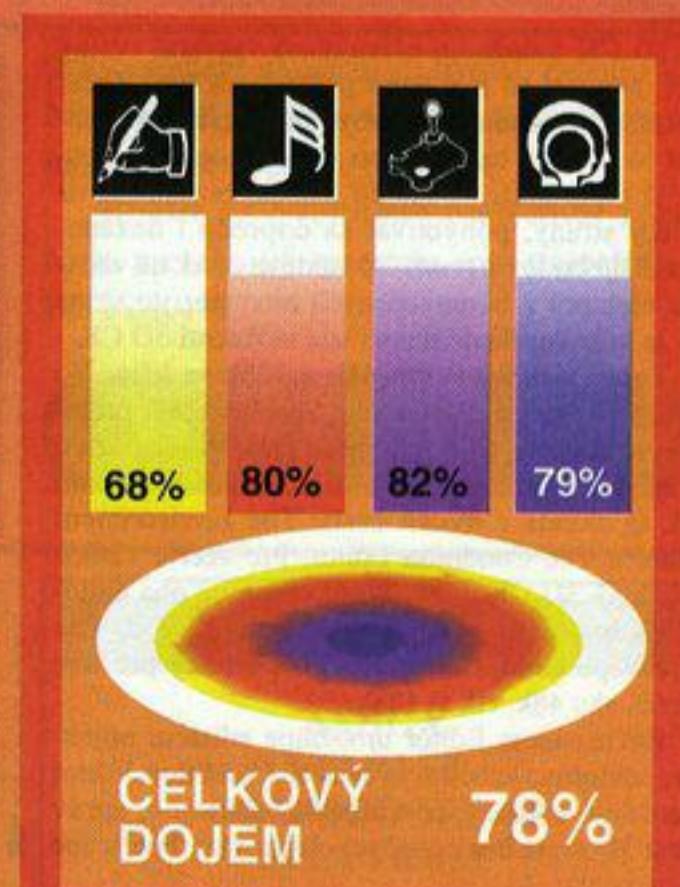
Funkčné klávesy:

Q	- plyn/brzda
O	- vľavo
P	vpravo
SPACE	- streľba
S	- pauza/hra
F	- koniec

BADLANDS má grafiku na priemernej úrovni. Ničím osobitným ma nezaujala. Hratelnosť je však prekvapujúco dobrá. Ak napríklad prejdeme autom olejovú škvru, uvidíme nádherný šmyk. Pritom je zaujímavé, že hra generuje tieto škvry vždy na iné

DOMARK

AMIGA
ATARI ST
COMMODORE 64
DIDAKTIK
ZX SPECTRUM
PC AT 286/486



miesta. Medzi pekné efekty patrí aj vrtuľník, ktorý privezie súperovi nové auto, ak sa nám podarí nejaké odstrelif. Zvukové efekty sú veľmi pekné, či už na Spectre 48kB, alebo 128kB. Škoda je len, že hra nemá titulný obrázok a úvodnú hudbu. To sa nestáva často ani na ZX Spectre.

- yves -

RECENZIA

3D CONSTRUCTION KIT

DOMARK

V roku 1986 dokončila firma INCENTIVE na tú dobu preveratný systém pre tvorbu 3-rozmerových hier. Systém dostal názov 3D CONSTRUCTION KIT (dalej 3D CK) a metóda zobrazovania, ktorú používal, bola nazvaná FREESCAPE. Bol to prvý krok k tvorbe realistického sveta, v angličtine volaného VIRTUAL REALITY. 3D CK bol vyvinutý na všetky typy domácich počítačov (ZX Spectrum 48k, ZX Spectrum 128k, Commodore 64/128, Amstrad CPC 464/664, Amstrad CPC 6128, Amiga 500, Atari ST, IBM PC XT/AT).

Tento metódou bolo vytvorených a oficiálne

Compiler umožňuje kombinovanie výsledkov práce oboch editorov na vytvorenie samostatného Freescape programu, ktorý funguje už bez podpory 3D CK.

Samozrejme celý systém nutne musí mať určité obmedzenia. Je to dané tým, že Freescape používa veľké množstvo matematických algoritmov na zobrazenie 3D sveta na 2D obrazovku, ako aj obmedzenou veľkosťou pamäte. Musíme si teda uvedomiť, že nesmieme prekročiť napríklad limit maximálneho počtu viditeľných objektov na obrazovke.

Ked sa pozrieme bližšie na 3D CK, vidíme, že je to niečo medzi kresliačim programom a programovacím jazykom. Editormi môžeme vytvoriť jednak rozmiestnenie predmetov v priestore, ako aj podmienky, ako sa má tento priestor voči nám správať.

Rovnako sa tu dajú definovať farby, zvuky, vchody a východy, ako aj ostatné veci, ktoré na tvorbu kompletnej hry potrebujeme.

Svet v 3D CK sa delí na sektory (AREAS). Každý priestor je vlastne kocka s dĺžkami X=8192, Y=4096, Z=8192. Celkovo môžeme naraz použiť 254 rôznych sektorov. Za sektor sa považuje vonkajší priestor, ako aj každý vnútorný (budova, miestnosť).

Na definovanie polohy sa používajú tri súradnice (koordináty) X,Y,Z, ktoré reprezentujú tieto smery:

- | | |
|---|------------------|
| X | - vľavo, vpravo |
| Y | - hore, dolu |
| Z | - bližšie, ďalej |

Hodnota X=0 Y=0 Z=0 (View: 0000, 0000, 0000) reprezentuje bod, ktorý je v dolnom levom rohu.

Svet je možné pozorovať z jedného miesta, pričom pohľad je definovaný troma uhlami pohľadu X,Y,Z, ktoré reprezentujú tieto rotácie:

- | | |
|---|-----------------------|
| X | - hore, dolu (pitch) |
| Y | - vľavo, vpravo (yaw) |
| Z | - šikmo (roll) |

Rotácia X=0 Y=0 Z=0 (Rot: 000, 000, 000) znamená, že sa pozérame rovno pred seba. Ak chceme urobiť 'čelom vzad', zadáme Y=180 (Rot: 000, 180, 000).

Ak sa chceme pozerať pod seba, treba zmeniť pohľad X o 90 (Rot: 090, 000, 000).

Treba si tiež uvedomiť, že sektory nie sú vedľa seba geograficky rozložené. Dá sa medzi nimi prechádzať len cez definované vchody (ENTRANCES). Tým sa dá dosiahnuť 'vnáranie' sektorov so sebou (napr. vonkajší sektor a budova s jednou miestnosťou - vnútorný sektor). Cez vchody sa prechádza tak, že do nich jednoducho vjdeme, ako do dverí.

Objekty, ktoré sa v sektore nachádzajú, sú premenné. Každý objekt v sektore sa skladá z jednoduchých základných objektov (kváder, ihlan, obdĺžnik, úsečka, trojuholník, atď...). Objekty môžu mať tri typy atribútov: viditeľný, neviditeľný a zničený. Viditeľný objekt je zobrazovaný v čistej

forme. Neviditeľný objekt treba najprv nejakým úkonom zviditeľniť. Zničený objekt je neviditeľný s tým rozdielom, že sa už nedá zviditeľniť.

Veľmi dôležité sú aj tzv. senzory. Tieto dokážu zistiť našu prítomnosť v určitej vzdialosti a zahájiť na nás palbu. Sú veľmi dobré napríklad na tvorbu automatických strážcov objektov.

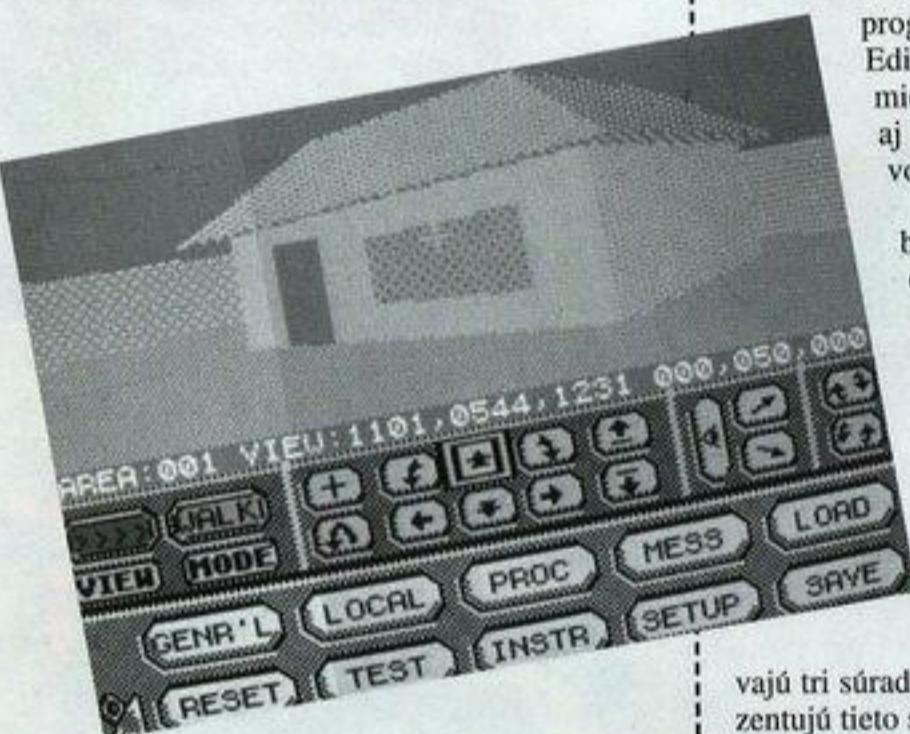
Na programovanie interakcie s objektami, čiže na tvorbu vlastností, ktoré má 3D svet mať, slúži programovací jazyk FCL (Freescape Command Language). Je to veľmi jednoduchý jazyk, ktorý používa podobné príkazy, ako napríklad BASIC a PASCAL. Podrobnosti o tomto jazyku sa dočítate v 50-stranovom anglickom návode k 3D CK.

Ak máte ambície pracovať s tvorbou trojrozmerných svetov, potom je 3D CONSTRUCTION KIT tá najsprávnejšia volba. S týmto programom sa na 8-bitových počítačoch dosiahli najväčšie pokroky v tvorbe hier s virtuálnou realitou. Súčasťou dodávky je aj 30-minútová videokazeta VHS s ukázkami použitia programu.

Kedže 8-bitové počítače majú príliš obmedzené grafické, pamäťové a rýchlosťné možnosti, virtuálna realita na nich nemôže byť taká kvalitná, ako na výkonnejších počítačoch. Kedže sú to počítače 'na ústupe', som presvedčený, že už na ne nebude vyvinutý žiadny podobný program. Pri 16-bitových počítačoch je situácia iná. Tam vznikla vylepšená verzia tohto programu s názvom 3D Construction Kit 2. Ale 16-bitové počítače sa už väčšinou prestali vyrábať, preto ani tu nečakám v tejto náročnej oblasti žiadny prevrat. 32-bitové počítače majú zatiaľ dvere otvorené a ich možnosti zatiaľ neboli zdaleka využité.

3D CONSTRUCTION KIT (aj verziu 2 pre 16-bitové počítače) si môžete objednať u firmy ULTRASOFT. Sledujte aktuálne ponukové listy.

- yves -



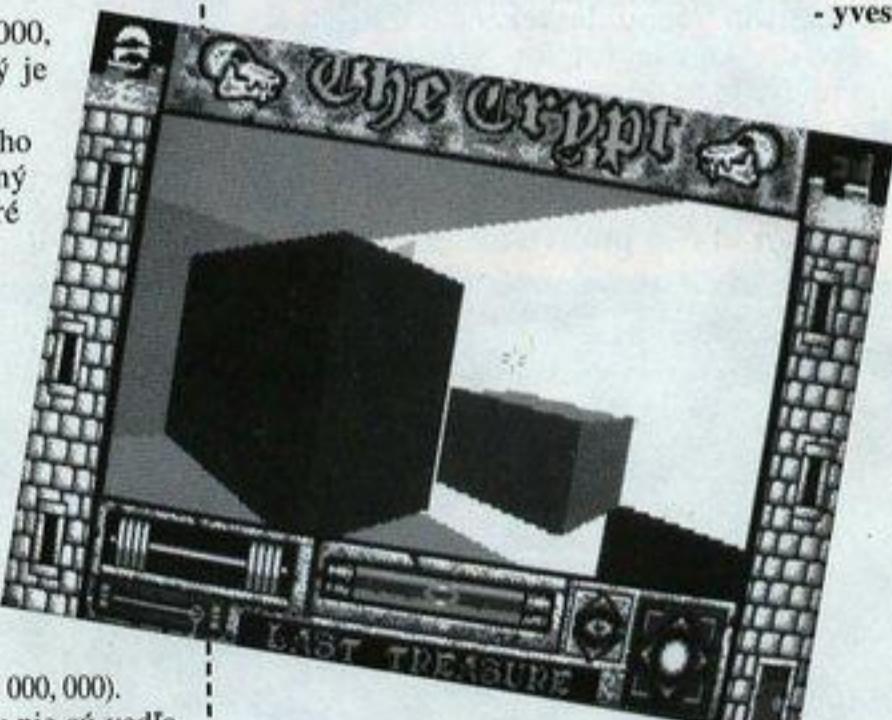
predávaných 6 hier: DRILLER, DARK SIDE, TOTAL ECLIPSE, TOTAL ECLIPSE 2, CASTLE MASTER a CASTLE MASTER 2 – THE CRYPT. Mnohé z nich už dávno poznáte a máte ich doma.

V roku 1991 kúpila autorské práva na 3D CK firma DOMARK. Kedže ďalšie firemné hry už nevznikali, rozhodli sa ponúknut tento programový balík širokej verejnosti. Pre úplnosť ešte dodám, že táto recenzia programu 3D CK je robená na počítači ZX Spectrum, teda že ide o 8-bitovú verziu. 16-bitové verzie sú pochopiteľne o voľačo lepšie.

3D CK umožňuje užívateľovi vytvárať reálny svet. Nemusí to byť hned počítačová hra. Začať môžeme s tvorbou našej izby, pracoviska, predstavou ideálneho bytu, alebo vesmírnou stanicou. V 3D svete môžeme chodiť i lietať, pozerať sa na všetky strany, pohybovať sa dopredu i dozadu, chodiť do budov a používať predmety. Ak už vlastníte niektorú z horeuvedených hier, pozrite sa na ne. Je to najlepšia demonštrácia možností 3D CK.

Verzie pre Spectrum 48k a 128k sa líšia. Vo veľkej výhode sú tu majitelia Spectra 128k, pretože tam sa vojde celý program naraz a k dispozícii je aj viac pamäte. Verzia 3D CK pre Spectrum 48k sa skladá z dvoch časťí: The Environment Editor a The Condition Editor. Pre verziu 128kB je určený 3D CK 128k, ktorý obsahuje oba editory. Okrem toho je súčasťou balíka 3D CK aj The Freescape Compiler, ktorý je spoločný pre obe verzie, ako 48k, tak aj 128k.

Environment Editor umožňuje editáciu objektov, sektorov, vchodov a farieb. Condition Editor umožňuje editáciu podmienok, nástrojov, správ a test 3D sveta bez editačnej obrazovky. Freescape



AMIGA
ATARI ST
COMMODORE 64
DIDAKTIK
SPECTRUM
PC AT 286 - 486

SUPERHEROES

DOMARK

Kolekcia štyroch vynikajúcich hier LAST NINJA 2, INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE, STRIDER 2 a JAMES BOND - THE SPY WHO LOVED ME sa volá SUPERHEROES. Uviedla ju na trh firma DOMARK v roku 1991 a bude ju predávať aj

firma ULTRASOFT. Konečne si aj u nás budú môcť kúpiť majitelia domácich počítačov to najlepšie, čo v minulých rokoch v Anglicku vzniklo. Recenzia kolekcie bola robená na počítači Sinclair ZX Spectrum. Existujú aj verzie pre C64, Amiga a Atari ST.

BLESKOVÉ RECENZIE

LAST NINJA 2

Najstaršou hrou z kolekcie je stále oblúbená LAST NINJA 2. Pre firmu SYSTEM 3 ju naprogramoval v roku 1988 MEV DINC. Tento pán je momentálne známy ako programátor hier na PC. Jeho posledným dielom je konverzia hry FIRST SAMURAI pre tento počítač.

LAST NINJA 2 je jedna z najrozsiahlejších hier, aké kedy na ZX Spectre vznikli. Grafika je monochromatická, ale zato krásna a trojrozmerná. Nájdeme tu 6 atraktívnych

levelov: CENTRAL PARK, DOWNTOWN MANHATTAN, SEWERS, OPIUM FACTORY, OFFICE BLOCK a SHOGUN'S RETREAT. Všade je plno typických niniovských bitiek s použitím klasických zbraní, ako sú nunčáky, hviezdice, atď. Hra má aj prvky adventúr, pretože vyžaduje zberanie a používanie predmetov. Cielom hry je zničiť zlého Kunitokiho.

Bohužiaľ, orinálna anglická verzia nechodi na žiadnom type Didaktiku. Je použiteľná iba pre majiteľov originálnych počítačov ZX Spectrum 48k alebo 128k. Ostatné hry z kolekcie SUPERHEROES sú vhodné aj pre majiteľov Didaktikov.



Verdikt: 92%

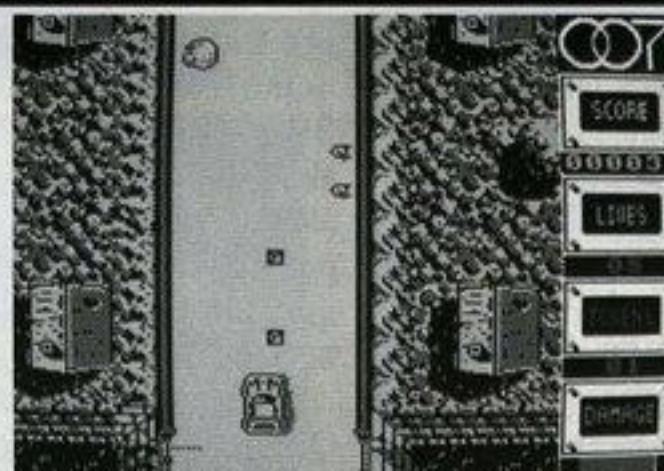
INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE

Akčná verzia hry Indiana Jones 3 patrí tiež k tomu najlepšiemu, čo na ZX Spectrum vzniklo. Zároveň ju považujem za najlepšiu hru skupiny Tiertex, programátorov firmy U.S.Gold. Prekrásna jemná monochromatická grafika, zaujímavá animácia a pekné rozsiahle levele sú pre každého hráča zážitkom.



Hra má 4 levele, pričom v nich treba nájsť dôležité artefakty (Cross of Coronado, Grail Diary, Holy Grail). Po prvom levele musí hráč absolvovať kontrolný medzilevel, v ktorom sa zistí, či si hru kúpil. Hra vyžaduje zadanie hieroglyfického dátumu, ktorý sa bez tabuľky v manuáli dá iba ľahko uhádnuť.

Verdikt: 93%



spôsobené nízkou kvalitou, ale ohromne silnou konkurenciou troch ostatných hier. Hra vo verzii pre 16-bitové počítače má 6 levele, zatiaľ čo v 8-bitových verziach sú vynechané levele č.3, 4 a 6.

Verdikt: 72%

STRIDER

Z ukončenej misie v Sovietskom bloku sa bojovník z planéty MAGENTA dostáva do ďalšieho dobrodružstva!

Magentáci sú vyzbrojení zvláštnou zbraňou, zvanou GYRO LASER. Majú pri sebe aj špeciálny menič, ktorý ich kyberne-



ticky premení na silnejšiu bytosť, zvanú Elite Mechanical Combat Unit. V tejto forme sa mimoriadne výhodne bojuje.

Bližšie sa o tejto hre rozpísovať nebudem, pretože jej recenziu sme uverejnili v BITe č.3/1992.

Verdikt: 82%

Kolekcia SUPERHEROES je podľa môjho názoru jedna z najkvalitnejších kolekcií, aké sa vo verzii pre ZX Spectrum dajú zohnať. Keďže kupujúci berie v kolekcii viac hier naraz, v prepočte nakúpi veľmi výhodne. Ku kaze-

tám s hrami je dodávaný aj obrázkový manuál v angličtine, nemčine a taliančine. Ešte raz pripomínam, že hra LAST NINJA 2 nie je vhodná pre majiteľov Didaktikov.

- yves -

Typy počítačov:

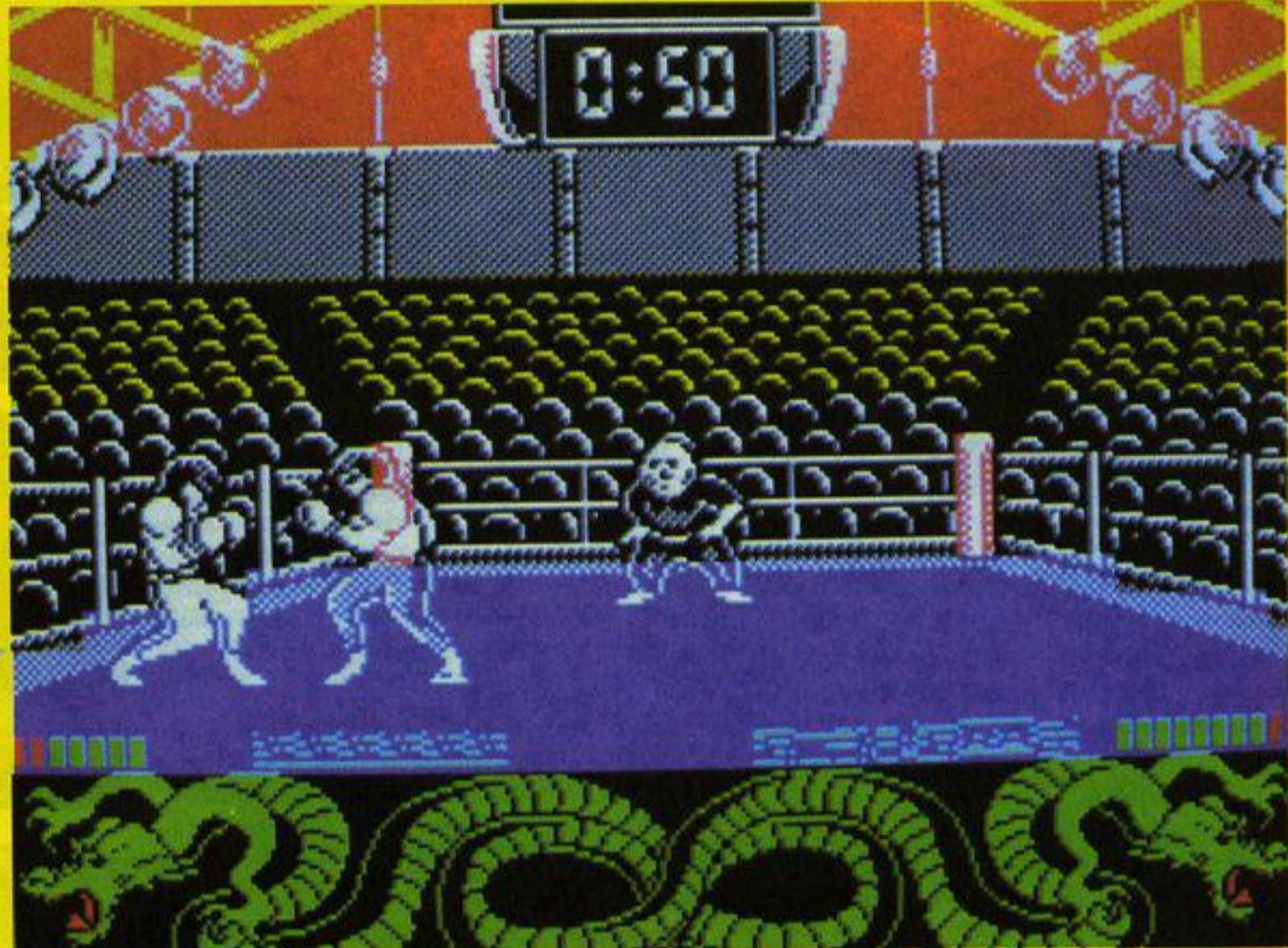
AMIGA
ATARI ST
COMMODORE 64
SPECTRUM



Nestáva sa často, a platí to najmä o Veľkej Británii, aby vznikla dobrá hra a nebola predávaná niektorou z mnohých distribučných firiem. No stalo sa, Brian CROSS naprogramoval bitkársku hru INTERNATIONAL KICKBOXING (dalej len IK), ktorú napriek nespornej kvalitám nemá kto predávať.

Na prvý pohľad ide o neobvyklú situáciu, veď o dobré veci by mal byť záujem. No i tak záujem zo strany podnikateľov neboli. Je to zrejme spôsobené tým, že o hry na ZX Spectrum 48/128 už nie je príliš veľký dopyt a nedá sa na tom významne zarobiť. Preto Brianovi nezostalo nič iné, iba ponúknut svoj nový program časopisu Your Sinclair, ktorý vychádza spolu s kazetou, na ktorej je vždy niekoľko programov, či už sú to hry, hudobné a grafické demá, alebo systémky. Angličania sú totiž natoľko zhýčkaní zákazníci, že by počítačový časopis bez kazety alebo diskety (podľa typu počítača) vôbec nekupovali podľa hesla 'buď dostanem s časopisom darček, alebo ho nechcem'. Bez darčeka vychádzajú iba tie časopisy, ktoré sú zamerané na viac typov počítačov (ako je napríklad aj nás BIT).

Vráťme sa však k hre IK. O tom, čo je KICKBOX, sa určite rozpisovať nemusím. Ak ste o tomto športe náhodou nepočuli, ide o variantu BOXu, pri ktorej je dovolené používať aj nohy. Je to vlastne niečo medzi boxom a karate. Na pästiach má hráč natiahnuté boxerské rukavice. Päste používa ako v boxe. Nohami sa zasa dávajú kopance a podnožky, ako v karate. Keďže sa u nás tento šport zatiaľ neudomácnil, nemal som možnosť ho vidieť. No podľa toho, čo som videl v hre IK, pripadá mi Kickbox o voľačo zaujímavejší, ako klasický box. Verím, že



INTERNATIONAL KICKBOXING

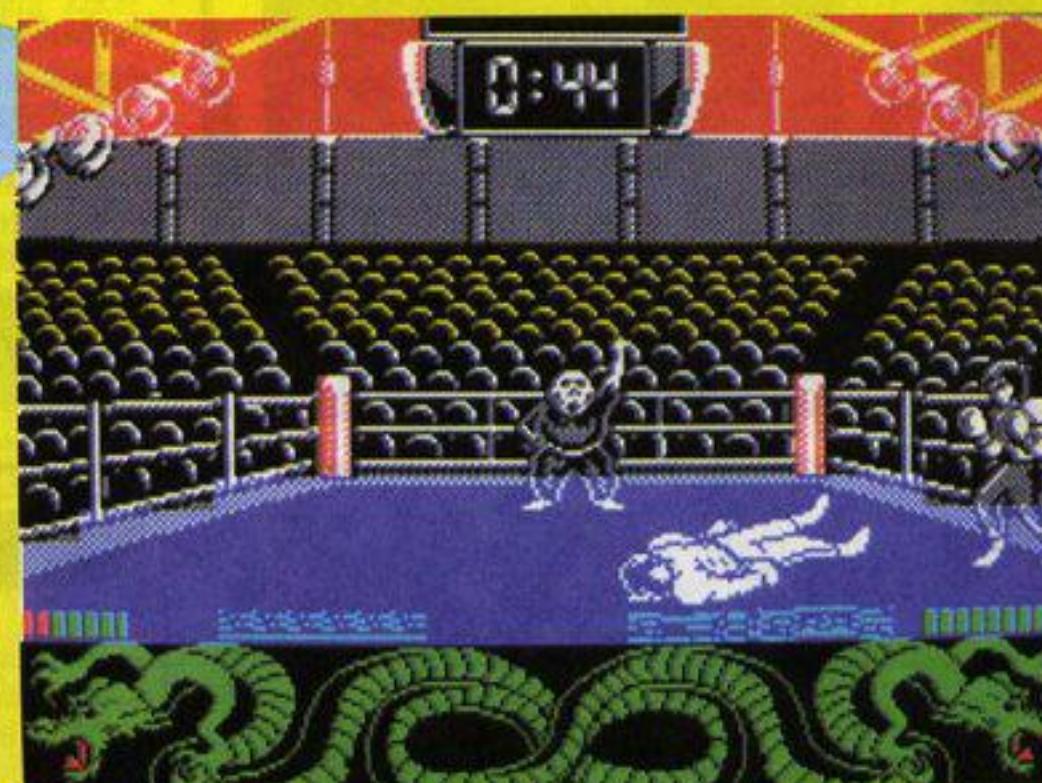
sa aj Vám bude páčiť.

Zaujímavá je v prvom rade grafika a animácia. Autor veľmi rafinované skombinoval výhody monochromatickej a farebnej grafiky tak, aby hra bola dostatočne rýchla, aby nedochádzalo k atrubútovým kolíziám a aby celkovo pôsobila dojmom farebnej hry. Z tohto hľadiska ide o majstrovské dielo. Obrazovka je rozdelená na tri časti. Horná a dolná sú plnofarebné, zatiaľ čo stredná má málo farieb. Do

BRIAN CROSS

tejto časti je umiestnený ring pre kickboxerov. Zabudnúť nemôžem ani na animáciu. Brian CROSS sa ukázal nielen ako veľmi schopný programátor, ale aj grafik. Som si istý, že za posledný rok som lepšie animovanú hru rovnakého typu nevidel.

Hra sa ovláda klávesmi Q,A, O,P a M. Kombináciou uvedených kláves môžeme



robiť pohyb hráčov, ako aj rôzne typy úderov rukami i nohami. Zo širokej škály úderov sa mi páči najmä kopanec do hlavy s otočkou. Je nielen efektívny, ale aj veľmi účinný.

IK je hra určená pre ZX Spectrum 128kB. Avšak majetelia štyridsaťosmičiek nemusia smútiť. Program pracuje výborne aj na ZX Spectre 48kB s tým, že na začiatku vidíme zničený titulný obrázok a v hre je zničený font pre písmo. IK však stojí za hranie aj napriek tej troche „pošahanej“ grafiky.

Autorovi túto vec nemajme za zlé. Drivivá väčšina Spectristov v Británii vlastní ZX 128kB. Konieckoncov, aj u nás má mälokto starý 'gumák', alebo ZX Spectrum+. Väčšinou majú ľudia neskôr vyrobené Didaktiky, alebo spomínané ZX 128kB.

Keby vznikla hra IK u nás, určite by sa pre ňu našiel predajca a bol by to obchodný úspech. Veci však treba bráť, ako sú (nezávisle od kvality softwaru).

- yves -

ZX SPECTRUM
DIDAKTIK

PRÁZDNINOVÁ SÚŤAŽ !! ČASOPISU BIT !!



Kedze toto číslo časopisu je v poradí šieste v tomto roku, prázdninová súťaž sa priblížila k záveru.

Všetci, ktorí sa chcete zúčastniť zlosovania o 20 zaujímavých cien, zakrúžkujte na zlosovacom lístku tie odpovede, o ktorých si myslíte, že sú správne. Nezabudnite nalepiť všetkých 6 súťažných kupónov. Do záverečného zlosovania bude zaradený len ten, kto nám pošle zlosovací lístok, na ktorom bude okrem správnych odpovedí na všetky otázky nalepených aj všetkých 6 kupónov. Zlosovací lístok nájdete na strane 35 v tomto čísle.

ZA VYSVEDČENIE VIDEO HRA SEGA

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

1. cena: Videohra
SEGA MASTER SYSTEM

zabudovaná hra HANG ON
Control Stick (speciálny ovládač)
Light Phaser (svetelná pištoľ)

2. cena:
Joystick Quick Shot Maverick 1

3. cena:

Joystick Quick Shot Python 1

4.- 5. cena:

Diskety DS DD podľa vášho výberu
(bud 20ks 5.25" alebo 10ks 3.5")

6.- 10. cena: Celoročné predplatné časopisu BIT
11.- 20. cena: Kniha Počítačové hry od Františka Fuku

A

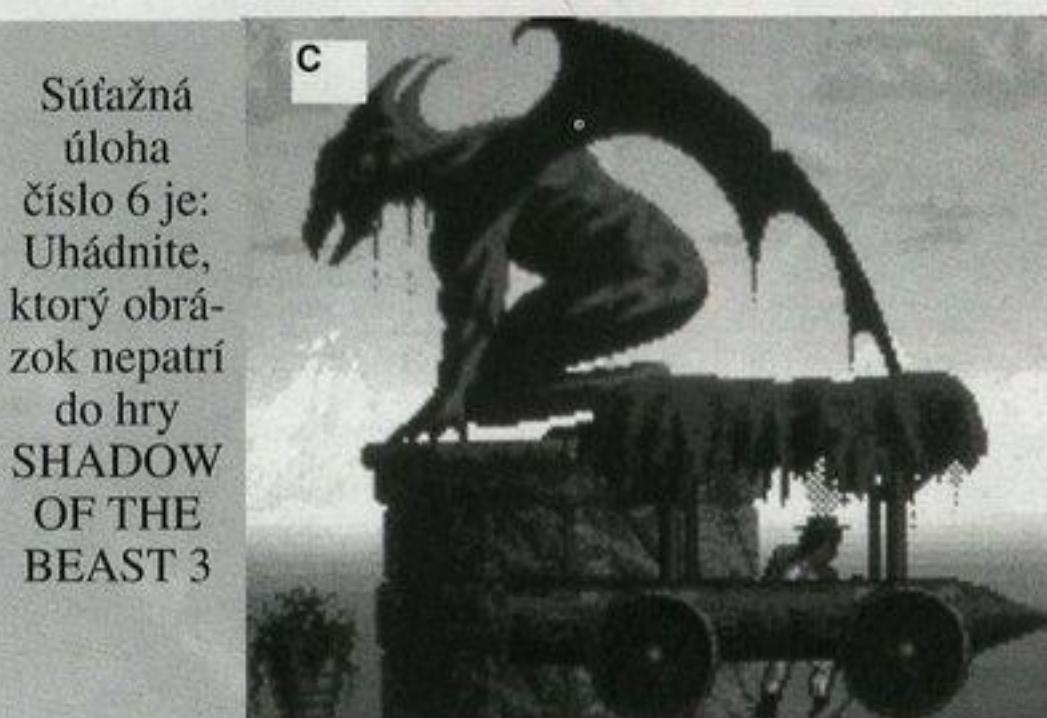


B



Súťažná
úloha
číslo 6 je:
Uhádnite,
ktorý obrá-
zok nepatrí
do hry
**SHADOW
OF THE
BEAST 3**

C





MEGA RECENZIA

V jednom malom anglickom mestečku Kipsville žije chlapček menom LEE so svojím psom, ktorý sa volá RALPH. Lee je bežný malý chlapec, ktorý chodí cez deň do školy a poobede sa hrá so svojim psom. Všetko sa však mení v noci. Akonáhle sa Kipsville ponori do tmy, a odvšadial sa ozýva iba tlmený zvuk chrápania spáčov, Lee sa postaví a začne chodiť po izbe – je totiž námesačný. To by však ešte tiež nebola tragédia, keby urobil iba niekoľko okruhov okolo izby a potom si ľahol opäť do posteľe. Horšie je, že Lee sa vždy vyberie rovno cez



**NEUPADAJ DO
HLBOKÉHO
SPÁNKU,
PRETOŽE
NIKDY NEVIEŠ,
VIEŠ ZOBUDIŤ !**

okno von na prechádzku po temných a nebezpečných mestských strechách, parkoch a uliciach. Naštastie Ralph je úplne oddaný svojmu pánovi, vždy sa vyberie za ním a po niekoľkohodinovej naháňačke po celom meste ho zakaždým dopraví bezpečne naspäť domov.

No nehovorím? Už je to zasa tu! Lee vstáva a s predpaženými rukami mizne v otvorenom okne. Ralph, zobud sa, tvoj pán je opäť v nebezpečenstve !!!



Dostať Leeho na sude točiacom sa po vodnej hladine na druhú stranu kanála sa bude zdať na prvý pohľad nemožné. Po chvili tréningu je to už hračka.

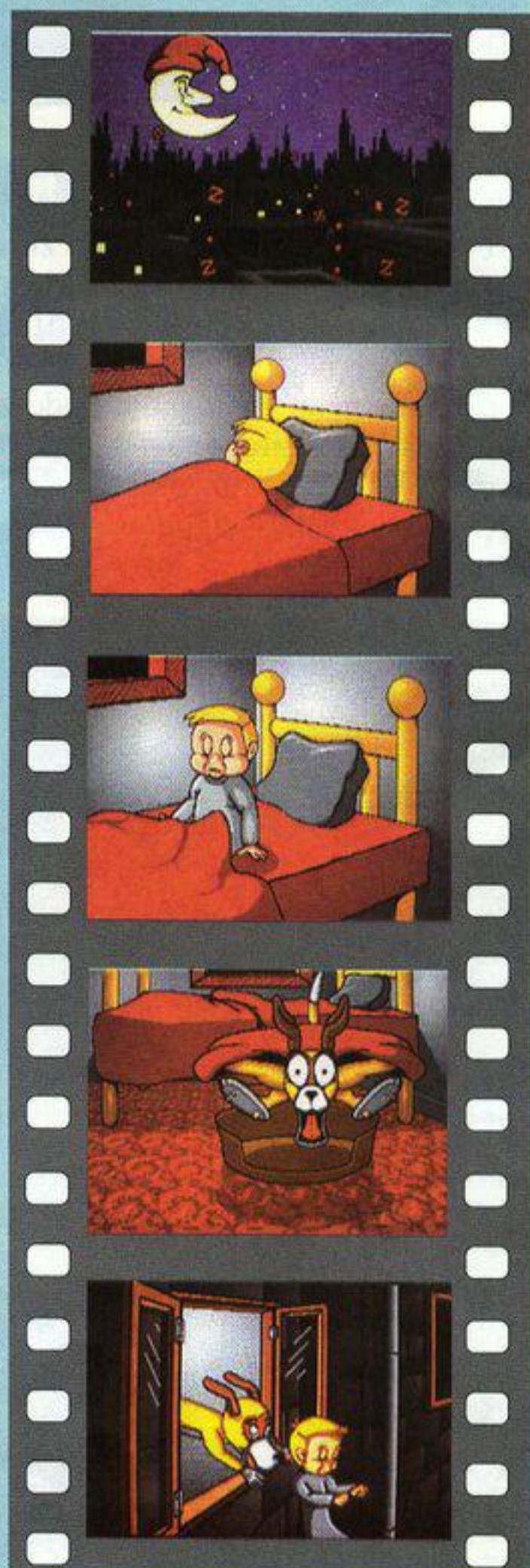
Pointa tejto vydarenej hry je veľmi jednoduchá: Leeho treba bezpečne previesť cez šest časťí (levelov) mestečka Kipsville a dostať ho späť domov, do bezpečia jeho postieľky. V tomto detaile pripomína Sleepwalker hru Lemmings. Lee, podobne ako lemmingovia ide stále rovno, až pokial nenarazí na nejakú prekážku. Vtedy sa otočí a pokračuje v chôdzi opačným smerom. Keďže spí, nevidí nebezpečenstvá, ktoré na neho striehnu. Preto sa môže veľmi ľahko stať, že padne do hlbokej jamy, do vody, dotkne sa elektrického vedenia, alebo natrafí na nejakého zlého človeka, či zviera. Ralph ho musí ochrániť pred všetkými nástrahami a doviest naspäť domov. Ralph je naštastie veľmi šikovný. Môže bežať oveľa rýchlejšie ako Lee, vie Leeho zastaviť, tlačiť, alebo obrátiť smer jeho chôdze. Môže tiež Leeho vykopnúť na vyvýšené miesta, kam by sa Lee sám nedostal, a vie tiež sám zo seba vytvoriť most, po ktorom Lee prejde cez menšie diery. Okrem toho môže Ralph tiež presúvať balvany, rôzne iné predmety a spúštať rôzne zariadnia (výťahy, automatické dvere). Navyše je proti zlým ľuďom a zvieratám vyzbrojený veľkým

BONUS-LEVEL (PRÉMIOVÝ LEVEL)

V bonus leveli vystupuje len sám Ralph a ide tu nielen o získanie väčšieho skóre. Ralph musí pobehovať po strechách domov a zbierať malé ikony, znázorňujúce predmety alebo písmená. Vhodným zoradením týchto ikon a pridávaním znamienok sčítania (+) a odčítania (-) sa dajú vytvoriť nové slová. Napríklad: REDSKIN – RED + HEAD (= SKINHEAD) a pod. Za každé nové slovo sa zväčšuje celkové skóre o príslušný bonus. Naviac za každých 20 červených balónikov, ktoré sa podarí Ralphovi nazbierať, získa jeden nový život.

2.LEVEL - ZOO (ZOOLOGICKÁ ZÁHRADA)

Had na strome, škodoradostá opica, medved a ježko sa dajú zneškodniť úderom kyjaka. Veľký pozor treba dávať na elektrické ryby, ktoré sa vymršťujú z niektorých nádrží. Ak slon, ktorý chrlí vodu, dostane zásah kyjakom, zauzífi sa mu chobot a Lee môže prejsť. Nie všetky zvieratá sú však škodordostné. Napríklad žirafa rada poslúži ako trampolína, pomocou ktorej sa Lee dostane



PREDMET NÁZOV

EFEKT



Červený balónik	Pridelenie extra života
Ochranný vankúš	Dočasná nezraniteľnosť
Falošná brada	Označenie tajných blokov
Čerstvý koláčik	Lee upadne do hlbšieho spánku
Hlupákov klobúk	Vykreslenie celej mapy
Krémový koláč	Vybudovanie mosta cez priepast

vyššie. Opäť je tu nádrž s vodou, ktorú musí Lee prejsť na sude, no tentokrát sud musí Ralph najskôr nájsť a dogúľať do vody.

3.LEVEL - GRAVE YARD (CINTORÍN)

Prevažná časť tohto levelu sa neodohráva na cintoríne, ale v jeho podzemí. Upír, ktorý vám bráni v ceste, sa dá zneškodniť pomocou križa. Ak sa vám podarí dotlačiť k delu horiaci sviečky, delo vystrelí a prerazi otvor v stene, cez ktorý možno pokračovať ďalej. Niektoré dvere sa dajú otvárať tak, že sa zhodí sud do čelusťovej pasce. Keď sa dostanete na miesto odkiaľ, ako sa zdá, niet ďalšej cesty, treba balvanom preboriť drevený most a skočiť do prerazenej diery. Pri druhom upírovi treba využiť to, že premení Ralpha na netopiera. Taktôž zmenený pes môže vyletieť do miestnosti tesne pod strehom, kam by sa inak nedostal. Odialto môže zhodiť sud do pasce, čím sa otvoria posledné dvere.



Nič netušiaca žirafa posluží ako trampolína, ktorá Leeho a Ralphu vymrští na konáre stromov, kam by inak zo zeme nedosiahli.

4.LEVEL - CONSTRUCTION WORKS (ROZOSTAVANÁ BUDOVA)

V tejto časti je veľké množstvo výťahov, ventilátorov, ventilov s unikajúcim plynom a prasknutých vodovodných potrubí so striekajúcou vodou. Behá tu tiež zopár strážnikov s veľkými psami. Najnebezpečnejšie sú preseknuté elektrické káble, ktoré sa otierajú o kovovú konštrukciu stavby.

Označenie tajných blokov

Lee upadne do hlbšieho spánku

Vykreslenie celej mapy

Vybudovanie mosta cez priepast



Tento na prvý pohľad milo vyzerajúci dráčik je v skutočnosti veľmi zákerný.

Keď si naši dva priatelia nedajú pozor, spália ich ohňom, ktorý vychrlí z papule.

5.LEVEL - FACTORY (TOVÁREŇ)

V tovární na námesačného chlapca čaká tiež zopár nepríjemných prekvapení. Medzi najnebezpečnejšie patria nádrže s kvapalným plynom, ktorý neopatrného chlapca v jednej sekunde zmení na mrazený polotovar. Nepríjemné sú bežiace pásy s bucharmi, ktoré jediným úderom urobia z Ralpha placku. Užitočná je bomba s héliom, ktorá premení Ralpha na lietajúci balónik a takto mu umožní dostať sa aj na miesta, kam by inak nemožol.

6.LEVEL - KIPSVILLE RETURNS (NÁVRAT DO KIPSVILLE)

Aj keď je už naša dvojica nedaleko cieľa, ešte zdaleka nemá vyhraté. K všemožným nástrahám pribudlo poplašné zariadenie, ktoré sa spustí v tom momente, akonáhle sa chlapec k nemu priblíži. Pekelný rachot, ktorý zariadenie vydáva zobudi Leeho a ten sa zrúti zo strechy. Naštastie sa dá veľmi ľahko rozbiti. Ak sa Ralphovi podarí Leeho dostať po korunách stromov až na strechu vysokého domu, kde zúri búrka, je už blízko cieľa.

Teraz mu stačí už iba nájsť okno Leeho izby, chlapca vhodiť dovnútra a môže si konečne spokojne vydýchnuť.

A ĚSTE NIEKOĽKO TIPOV PRE ÚSPĚŠNÉ UKONČENIE HRY:

- Nerobte paniku a zachovajte chladnú hlavu. Aj na prvý pohľad neprekonateľné úse-

Počas hry môžu Lee a Ralph nájsť ešte nasledujúce užitočné predmety:

- ky sa pri troche šikovnosti dajú prejsť.
- Neskáčte na lano, pokiaľ po ňom ide Lee, lebo z neho padne dolu.
- Urobí most zo seba je bezpečnejšie ako prekoplúť Leeho cez dieru.
- Všetky predmety v hre sa dajú použiť, aj keď vždy nie je hned jasné kde.
- V každom leveli sa nachádza miesto, kde môžete Leeho na chvíľu „odložiť“ (medzi dvomi stenami, na bežiacom páse). Využite tieto miesta a vybudujte najskôr s Ralphom bezpečnú trasu pre Leeov prechod.
- Predmety pritlačené k stene odsuniete tak, že ich s Ralphom začnete tlačiť smerom k stene a zároveň potiahnete joystick smerom k sebe.

- Luis -



Keď nie je iná možnosť, Ralph poslúži sám ako mostík. A potom nech niekto hovorí, že pes nie je najlepší priateľ človeka.

**PC AT 286-486
AMIGA
ATARI ST**



PROGRAMUJEME
V ASSEMBLERI

INŠTRUKCIE PRE PRERUŠENIE ČINNOSTI MIKROPROCESORA

Pomocou nasledujúcej skupiny špeciálnych inštrukcií je možné priamo riadiť činnosť mikroprocesora Z80. Jeho činnosť možno zastaviť a neskôr znova spustiť, teda prerušiť zastavenie. Procesor Z80 pozná tieto dva druhy prerušenia: NMI čiže Non Maskable Interruption (NEMASKOVANÉ PRERUŠENIE) - toto prerušenie nie je pre používateľa bežne dosiahnuteľné a preto ho nebudeme podrobnejšie vysvetlovať. INT čiže Interrupt (MASKOVANÉ PRERUŠENIE) - toto prerušenie sa používa najčastejšie. Ak sa aktivuje INT prerušenie, mikroprocesor Z80 zareaguje tak, že si uloží aktuálny obsah registra PC do zásobníka a vstupuje do prerušovacieho módu s podprogramom.

V ROM ZX Spectra a Didaktiku slúži prerušenie INT k ošetreniu klávesnice a k aktualizovaniu reálneho hodinového času (REAL-TIME-CLOCK). Pri kazetových príkazoch ZX Spectra nebude reálny hodinový čas REAL-TIME-CLOCK aktualizovaný. Teraz si jednotlivé inštrukcie popíšeme podrobnejšie.

ZASTAVENIE ČINNOSTI

HALT 76

Inštrukcia HALT má za následok zastavenie činnosti mikroprocesora Z80 a vykonávanie inštrukcie NOP až do najbližšieho prijatia prerušenia, alebo vynulovania mikroprocesora.

Nastavenie indikátorov:
nezmenené

Príklad:

ORG 30000
HALT 76
RET C9

Odštartujte tento program pomocou príkazu RANDOMIZE USR 30000. Mikroprocesor po príkaze RET vráti riadenie naspäť BASICu, ale vo vnútri každú 1/50 sekundy nastáva INT (prerušenie) programu.

ZAKÁZANIE PRERUŠENIA

DI F3

Inštrukcia DI (Disable Interruption) vynuluje klopny obvod

IFF pre uvoľnenie maskovaného prerušenia a tým znemožní prijatie maskovaného prerušenia až do jeho povolenia inštrukciou EI.

Nastavenie indikátorov:
nezmenené

POVOLENIE PRERUŠENIA

EI FB

Inštrukcia EI (Enable Interruption) vykoná nastavenie klopného obvodu IFF pre povolenie maskovaného prerušenia a tým povolí (umožní) prerušenie.

Poznámka: Prerušenie však môže byť prijaté až po dokončení nasledujúcej inštrukcie.

Nastavenie indikátorov:
nezmenené

NASTAVENIE REŽIMU PRERUŠENIA

IM I.

Inštrukcia IM (Interuption Mode) slúži pre nastavenie režimu maskovaného prerušenia. Za parameter I. sa môžu dosadiť číslice 0,1,2 - čím dojde k nastaveniu mikroprocesora na režim prerušenia 0, 1 alebo 2.

IM 0 ED 46
IM 1 ED 56
IM 2 ED 66

Mód 0 určuje, ak je uskutočnené prerušenie, že jeden byt je jeden externý prístroj. Tiež ukazuje, ktorá RST adresa bude uložená do registra PC a ktorá dá datový refazec (súbor). Mód 0 nebude v Spectre používaný.

Mód 1 vykonáva v podstate inštrukciu RST 38.

Mód 2 nebude normálne v Spectre používaný, ale môže byť použitý tak, že tu bude prepočítaná adresa, ktorá bola prepočítaná z I registra zásobníka a týmto sa ukáže, kam bude prevedený skok. Normálnym spôsobom sa vráti prerušovaci podprogram pomocou príkazu RET. Existujú však ešte dva špeciálne príkazy návratu z prerušenia.

NÁVRAT Z PRERUŠENIA

RETI ED 4D

Inštrukcia RETI sa používa pre návrat z obslužného programu prerušenia. Vykonáva sa skok na adresu, ktorá je daná obsahom vrchu zásobníka, rovnako ako pri inštrukcii RET. Druhou úlohou tejto inštrukcie je oznamíť periférnemu zariadeniu, ktorého prerušenie bolo prijaté, že končí jeho obsluha.

Táto inštrukcia nevykonáva povolenie prerušenia, ktoré bolo zamaskované prijatím prerušenia. Preto treba pred inštrukciou RETI povoliť prerušenie inštrukciou EI, aby mohlo byť po ukončení obslužného programu znova prijaté prerušenie.

Nastavenie indikátorov:
nezmenené

NÁVRAT Z NEMASKOVANÉHO PRERUŠENIA

RETN ED 45

Inštrukcia RETN má podobný účinok ako RETI. Používa sa pre návrat z nemaskovaného prerušenia. Vykonáva skok na adresu, danú obsahom vrchu zásobníka, rovnako ako inštrukcia RET. Ďalej uvedie klopny obvod uvoľnenia prerušenia do takého stavu, aký bol pred prijatím nemaskovaného prerušenia.

Nastavenie indikátorov:
nezmenené

Toto lekciou sme prebrali všetky bežné inštrukcie strojového kódu (assemblera) mikroprocesora Z80. Teraz by ste už mali tento programovací jazyk aspoň teoreticky ovládať. Avšak každá teória je bez praxe nepoužiteľná. Preto si v nasledujúcich číslach predvedieme niekoľko ukážok programovania v assembleri na krátkych praktických podprogramoch, ktoré budete môcť využiť pri vytváraní svojich prvých vlastných programov v strojovom kóde.

DOMARK

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

PONUKA PLATÍ LEN DO VYPREDANIA
OBMEDZENÝCH ZÁSOB

3D CONSTRUCTON KIT 499.00 Sk

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

JAMES BOND COLLECTION 399.00 Sk

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

SUPERHEROES 399.00 Sk

Je výberom toho najlepšieho, čo bolo kedy na počítač ZX SPECTRUM vytvorené. Štyri známe hry, ktoré kolekcia obsahuje, majú spoločnú nielen prekrásnu grafiku, ale i fakt, že boli zhodené podľa známej filmovej predlohy:

LAST NINJA 2 • INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE • STRIDER 2 • THE SPY WHO LOVED ME

Hra Last Ninja 2 je kompatibilná len s počítačmi ZX Spectrum 48K/128K.

WINNING TEAM 399.00 Sk

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

PITFIGHTER 199.00 Sk

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

BADLANDS 99.00 Sk

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

Všetky programy si môžete objednať pomocou objednávky na strane 38.

Ponúkame
domáce počítače

DIDAKTIK M, KOMPAKT

a viac ako 200 položiek
doplnkov, príslušenstva, ND,
vhodných aj pre SINCLAIR.
SPECIALIZOVANÝ PREDAJ

ZÁSIELKOVÁ SLUŽBA aj do ČR.

Predajne v Prievidzi
a v Považskej Bystrici.

Ponukový list pošleme
okamžite a zdarma.

Objednať môžete aj
telefonicky.

VOLAJTE: 0822/61224.

PÍŠTE: ELEKTROSERVIS SNP

1443-31/5

017 01 POVAŽSKÁ BYSTRICA

Zlosovací lístok prázdninovej súťaže

Správne odpovede:

1	2	3	4	5	6
a	a	a	a	a	a
b	b	b	b	b	b
c	c	c	c	c	c

Meno a priezvisko:

.....

adresa:
.....

kupón č. 1

kupón č. 2

kupón č. 3

kupón č. 4

kupón č. 5



ZOOM EDITOR

ZÁZRAKY V BASICU

Tento program na zväčšovanie časti obrázka, ktorý nám poslal Pavel URBANČÍK z Mikulčíc, ocenia najmä tvorcovia počítačovej grafiky a statických obrázkov.

```
1 REM zoom
5 GO SUB 6000: IF PEEK 40000<>33 THEN GO SUB 5000
10 LET d=0: CLS: LET b$="vyber": LET z=1: LET x=128: LET y=88: LET x1=10:
LET y1=10
21 RANDOMIZE USR 40000
22 RANDOMIZE USR 41000: PRINT AT 21,0;b$:AT 21,6;"X,Y-";X;";Y;" "AT
21,18;"SX,SY-";X1;";Y1;" ": OVER 1: PLOT x,y: DRAW x1,0: DRAW 0,y1:
DRAW -x1,0: DRAW 0,-y1: OVER 0
26 PAUSE 0: LET a$=INKEY$: LET y=y+(a$="q" AND y1+y<175)-a$="a" AND
y>0): LET x=x+(a$="p" AND x+x1<255)-(a$="o" AND x>0)
27 LET a$=INKEY$: LET y1=y1+(a$="Q" AND y1+y<175)-(a$="A" AND y1>10):
LET x1=x1+(a$="P" AND x+x1<255)-(a$="O" AND x1>10)
28 IF z=1 THEN LET b$="vyber"
29 IF z=-1 THEN LET b$="misto"
30 IF a$="m" THEN LET z=-z: LET x2=x: LET y2=y: LET x3=x1: LET y3=y1
31 IF a$="7" AND (y1+y)+10<174 THEN LET y=y+10
32 IF a$="8" AND (X1+x)+10<254 THEN LET x=x+10
33 IF a$="5" AND x-10>0 THEN LET x=x-10
34 IF a$="6" AND y-10>0 THEN LET y=y-10
35 IF a$="1" THEN INPUT "load:": LOAD a$SCREEN$: GO TO 21
36 IF a$="s" THEN INPUT "save:":a$: RANDOMIZE USR 41000:
SAVE a$SCREEN$: RANDOMIZE 41000
37 IF a$="v" THEN INPUT "verify:":a$: VERIFY a$SCREEN$: RANDOMIZE 41000
40 IF a$="n" AND z=-1 THEN GO TO 90
88 GO TO 22
90 RANDOMIZE USR 41000: LET x4=(x1/x3): LET y4=(y1/y3)
91 IF y1>y3 THEN LET y4=INT y4: LET d=1
92 IF x1>x3 THEN LET x4=INT x4: LET d=1
95 LET f=1*(y3<=y1)+(INT(y3/y1))*(y3>y1)
96 LET g=1*(x3<=x1)+(INT(x3/x1))*(x3>x1)
98 LET A=-1*(x4<1)+1*(x4>=1): LET s=-1*(y4<1)+1*(y4>=1)
100 FOR n=0 TO x3 STEP g: FOR m=0 TO y3 STEP f
101 IF d=1 THEN GO TO 110
102 FOR c=1 TO x4 STEP a: FOR v=1 TO y4 STEP s
103 IF (x+c+(n*x4))<255 AND (y+v+(m*y4))<175 THEN PLOT INVERSE 1;
x+c+(n*x4),y+v+(m*y4)
104 NEXT v: NEXT c
110 IF NOT POINT (n+x2,m+y2) THEN GO TO 150
111 PLOT INVERSE 1,n+x2,m+y2
120 FOR c=1 TO x4 STEP a: FOR v=1 TO y4 STEP s
130 IF (x+c+(n*x4))<255 AND (y+v+(m*y4))<175 THEN
PLOT x+c+(n*x4),y+v+(m*y4)
140 NEXT v: NEXT c
150 NEXT m: NEXT n
160 PRINT AT 21,29;"ok": PAUSE 0: IF INKEY$="a" THEN PRINT AT 21,29;" ":
RANDOMIZE USR 40000: GO TO 22
170 GO TO 22
5000 CLEAR 39999: FOR n=40000 TO 40000+11: READ a: POKE n,a: NEXT n,a:
NEXT n: DATA 33,0,64,17,80,195,1,0,27,237,176,201
5010 CLEAR 39999: FOR n=41000 TO 41000+11: READ a: POKE n,a: NEXT n,a:
NEXT n: DATA 33,80,195,17,0,64,1,0,27,237,176,201
5020 GO TO 10
6001 CLS: PRINT " OVLADANI PROGRAMU ZOOM"
6002 PRINT "qaop - posun okna"
6003 PRINT "QAOP - zmena velikosti okna"
6004 PRINT "5678 - posun okna o deset"
6005 PRINT " - prepisani modu"
6006 PRINT "n - zapnuti ZOOM"
6007 PRINT "l - load OBR."
6008 PRINT "s - save OBR."
6009 PRINT "v - verify OBR."
6010 PRINT "!!!!!! PRI CHYBE: GO TO 22 !!!!!"
6020 PRINT "#0;" cokoli ZOOM": PAUSE 0: RETURN
9998 STOP
```

ZNOVINKA

edice Nestújte za dveřmi

Štefan Porubský, Štefan Porubský ml.

Commodore 64

- Detailná pamäťová mapa
- Programovanie škriatkov
- Hudobné a zvukové efekty
- Nekonečné životy pre 180 najznámejších hier



**Cena 190,- Sk
+ poštovné.**

Ponúkame všetkým „Commodoristom“ 387 stranovú knihu, kde nájdú takmer všetko o počítači C64.

Objednávky prijíma firma bono, P.O.Box G-191, 040 01 Košice.

**Cenník počítačov, doplnkov, literatúry, programov, časopisov k Didaktiku, Atari,
Commodore na vyžiadanie.**

VŠE V JEDNOM ZA FANTASTICKOU CENU

2190 -

FDC - řadič pro připojení až 4 disketových jednotek 3,5" nebo 5,25", vybavený třemi operačními systémy:

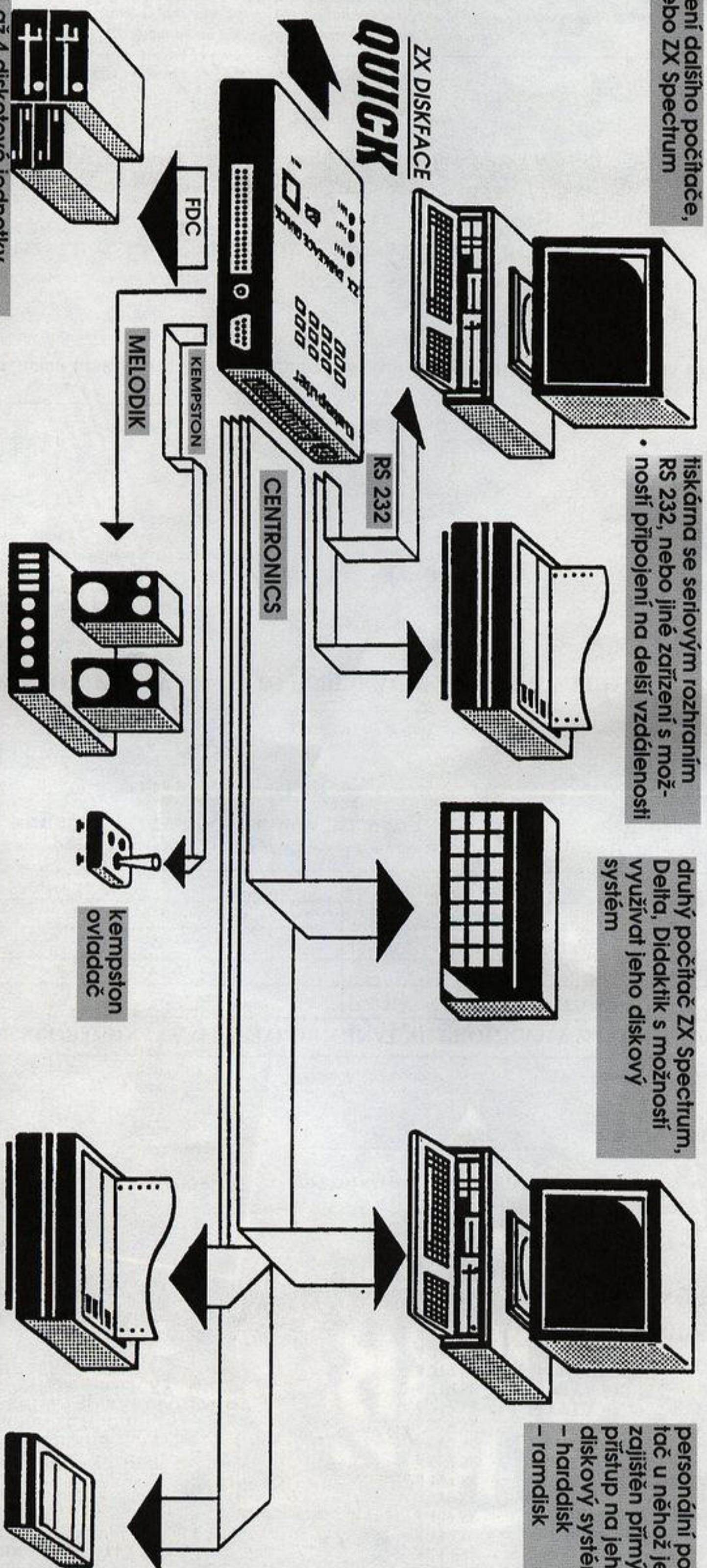
- DPDOS 4 - kompatibilita se staršími modely ZX DISKFACE
 - MDOS - kompatibilní s disketovou jednotkou D40, D80
 - CP/M 2.2
- CENTRONICS - paralelní rozhraní pro připojení tiskárny, nebo propojení počítače
- vstup pro připojení KEMPSTON ovladače
 - zvukový stereofonní výstup kompatibilní se ZX SPECTRUM 128 a interface Melodik RS 232
 - seriové rozhraní RS 232

připojení dalšího počítače, PC, nebo ZX Spectrum

tiskárna se seriovým rozhraním RS 232, nebo jiné zařízení s možností připojení na delší vzdálenost

druhý počítač ZX Spectrum, Delta, Didaktik s možností využívat jeho diskový systém

personální počítač u něhož je zajistěn přímý přístup na jeho diskový systém:
- harddisk
- ramdisk



Občeršť

Objednávky pro Slovenskou republiku:
ULTRASOFT, P.O.Box 74, 810 05

BRATISLAVA 15,
tel. (07) 498 461
tel./fax (05) 571 187

Objednávky pro Českou republiku:
DATAPUTER, Dukelská 100,

614 00 BRNO

1 až 4 disketové jednotky 3,5", nebo 5,25" až 720 kB operační systémy - DPDOS 4 - MDOS - CP/M 2.2

stereofonní zesilovač pro tříkanálový zvukový výstup kompatibilní se ZX Spectrum 128 a interface Melodik

devítijehličková, nebo dvacetijehličková tiskárna s rozhraním Centronics a kompatibilní s tiskárnami EPSON LX, FX, LQ

jednojehličková tiskárna Tesla BT 100

ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PROGRAMY Z PRODUKCIE FIRMY ULTRASOFT:

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

Programy mi pošlite vo verzii:

KAZETOVEJ

DISKETOVEJ D40

DISKETOVEJ D80

(správnu možnosť označte krížikom)

Priezvisko

Meno

Ulica

PSČ

Miesto bydliska

..... 1993

Rodné číslo

Dátum

Vlastnoručný podpis

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

KS	TITUL	FORMAT	KS	TITUL	FORMAT

Programy ponúkame v týchto formátoch (správnu možnosť zapište do kolonky „format“):

SPECTRUM 48K (DIDAKTIK)/KAZETA, SPECTRUM 128K/KAZETA, C64/KAZETA, C64/DISK, AMIGA, ATARI ST, IBM PC/3.5, IBM PC/5.25

Priezvisko

Meno

Ulica

PSČ

Miesto bydliska

..... 1993

Rodné číslo

Dátum

Vlastnoručný podpis

ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PUBLIKÁCIE Z KNIŽNICE FIRMY ULTRASOFT:

ks Príručka strojového kódu pre ZX Spectrum	á 80 Sk
ks ZX Spectrum - bádate!	á 55 Sk
ks ZX Spectrum bez hraníc (viac ako 100 programov a podprogramov)	á 65 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 Kompletnejší výpis ZX Spectrum ROM s komentárom	á 190 Sk
ks Cheat & Poke (finty do 750 hier)	á 95 Sk

Priezvisko

Meno

Ulica

PSČ

Miesto bydliska

..... 1993

Rodné číslo

Dátum

Vlastnoručný podpis

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

polročné predplatné (6 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:*

12/91 4/92 5/92 6/92 7/92 8/92 9/92 10/92 11/92 12/92 1/93 2/93 3/93 (Označte krížikom ktoré)

Priezvisko

Meno

Ulica

PSČ

Miesto bydliska

..... 1993

Rodné číslo

Dátum

Vlastnoručný podpis

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

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

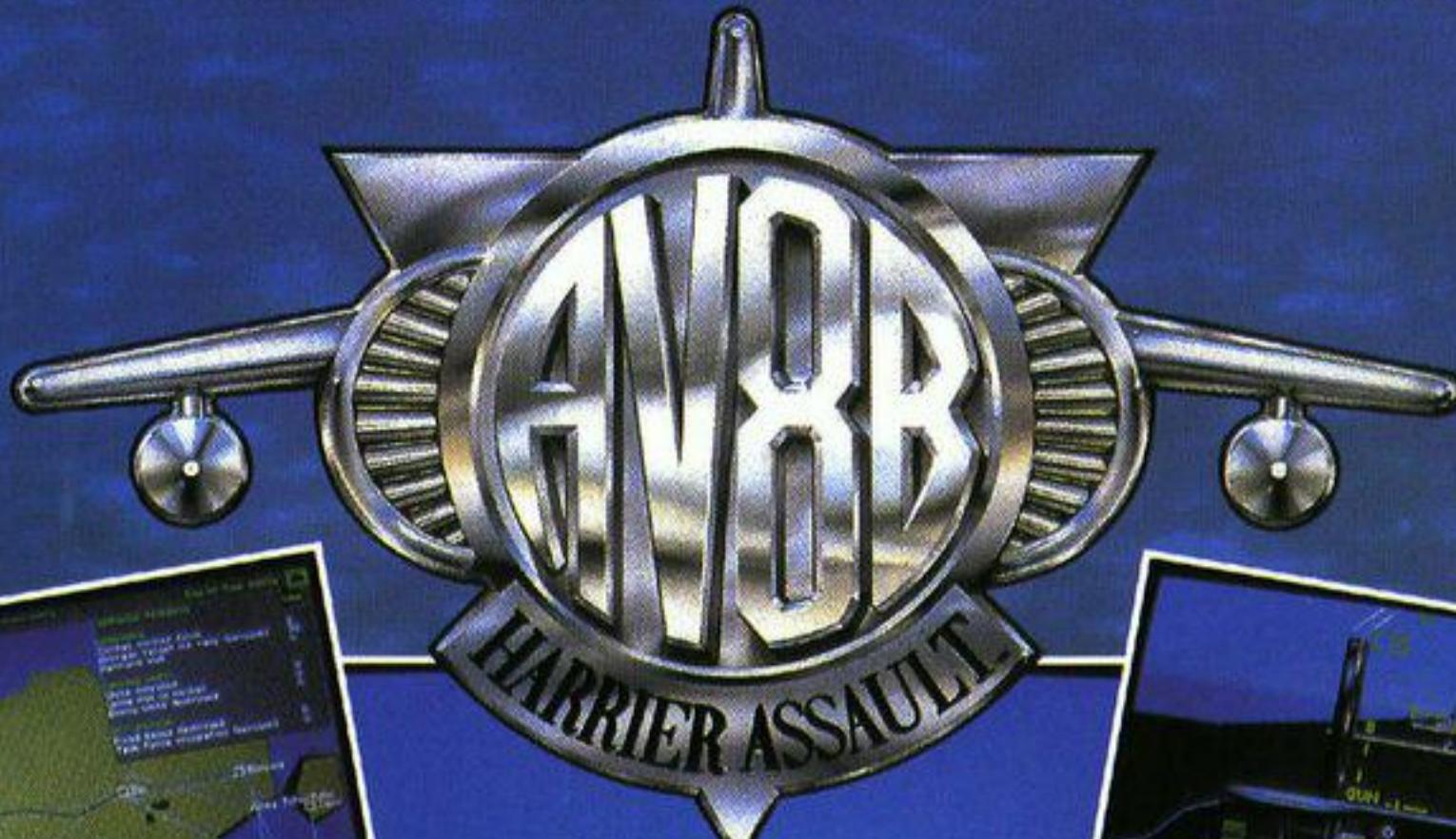
Objednávky vybavujeme len do vypredania zásob, preto nám neposielajte peniaze za staršie čísla dopredu.

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

Objednávky pre SR posielajte na adresu: **ULTRASOFT, P.O.Box 74, 810 05 BRATISLAVA 15**

Objednávky pre ČR posielajte na adresu: **DATAPUTER, DUKEĽSKÁ 100, 614 00 BRNO**

VIAC NEŽ LETECKÝ SIMULÁTOR



AV-8B Harrier Assault
ohlasuje príchod novej
vlny leteckých
a vojnových simulátorov.

Viacúrovňový strategický, taktický a operačný scenár dáva hráčovi
maximum kontroly vo vojenských útokoch, hlavne pri voľbe
„Gung Ho“ - letecký útok jednej zo svetových
najsilnejších a najvzrušujúcejších
leteckých súčasťí.

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

DOMARK

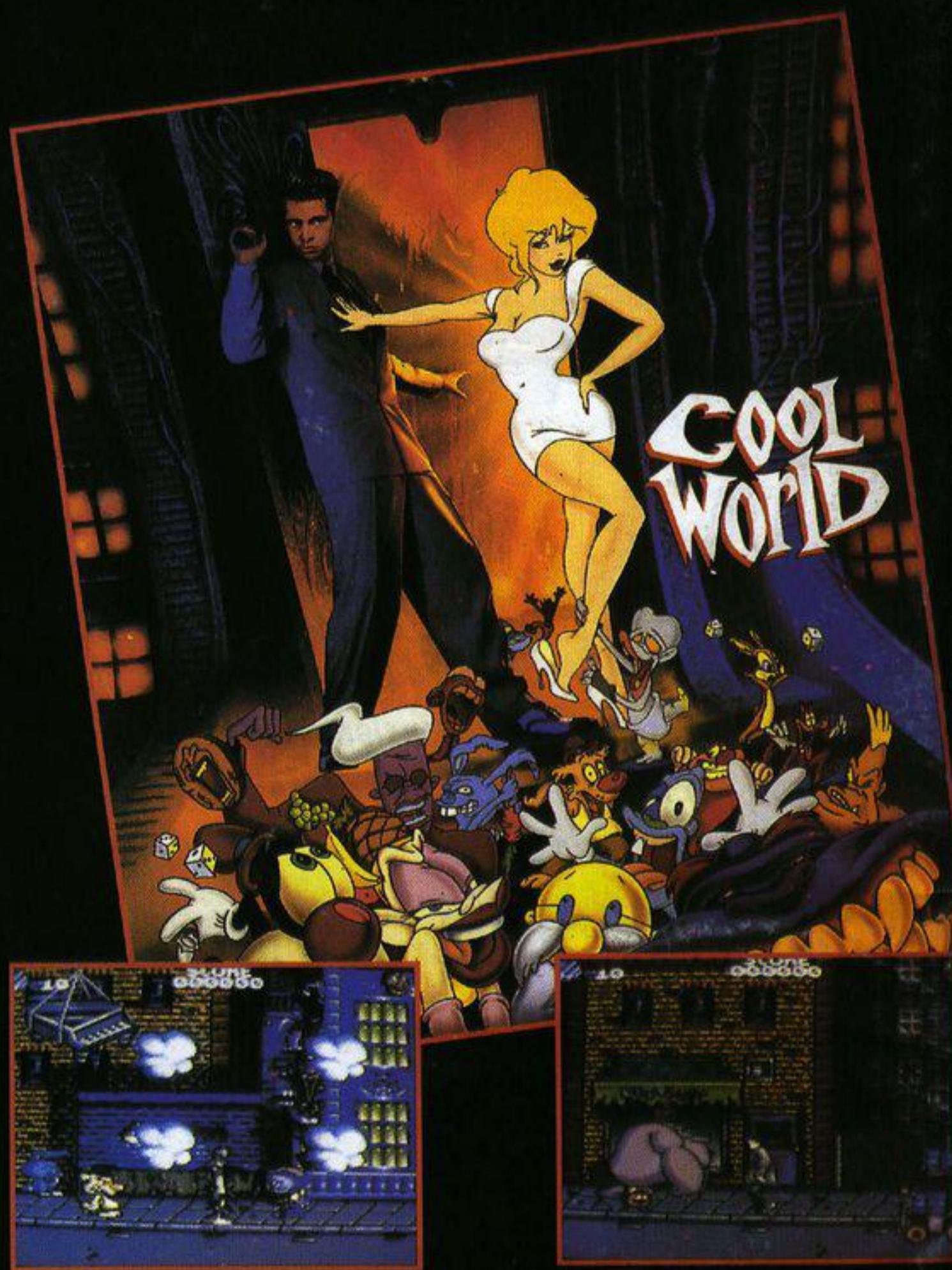
IBM PC
AMIGA
ATARI ST

ULTRASOFT

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

HOLLI TO DOKÁŽE
KEĎ BUDE CHCIET

...a ona chce



KRESLENÝ SVET PREPADOL ZLU!

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

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

**SEN, KTORY MÔŽE
ZNIČIŤ OBA SVETY!**

ocean

ULTRASOFT



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