

# 3bit

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

---

25 Sk / 25 Kč

# DUNE 2

# dalšie pokračovanie sci-fi trháku

# Ovládate počítačový žargón?

# CIVILIZATION

**VYTVORTE SI VLASTNÚ CIVILIZÁCIU  
A PREVEDTE JU TEMNOTAMI DEJÍNU**

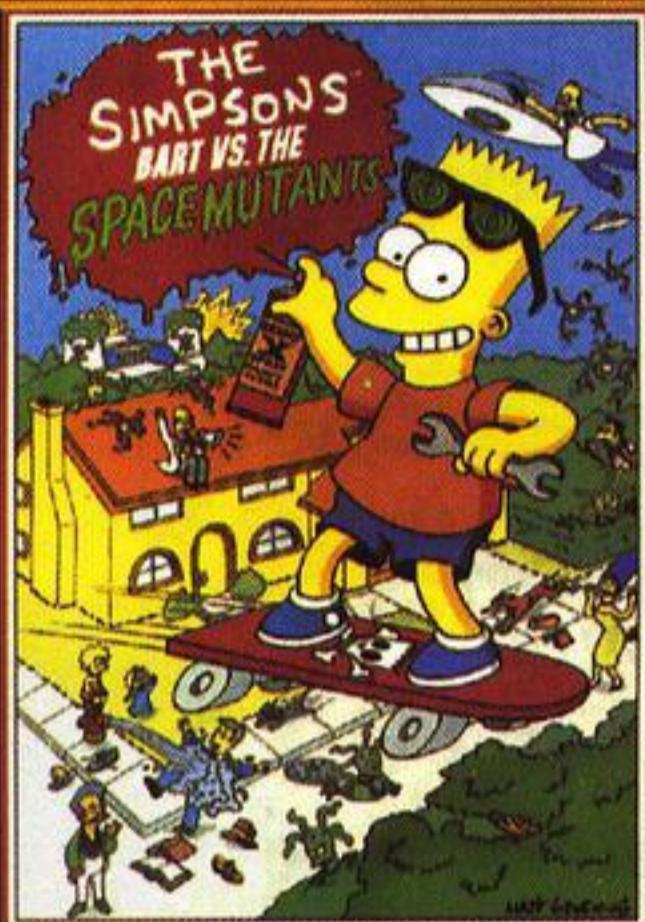
The logo consists of a yellow circle containing the number '7/93'. Around the circle is a red curved banner with the text 'MESACKIK PRE POUŽIVATEĽOV DOMÁČICH' repeated twice.

7/93

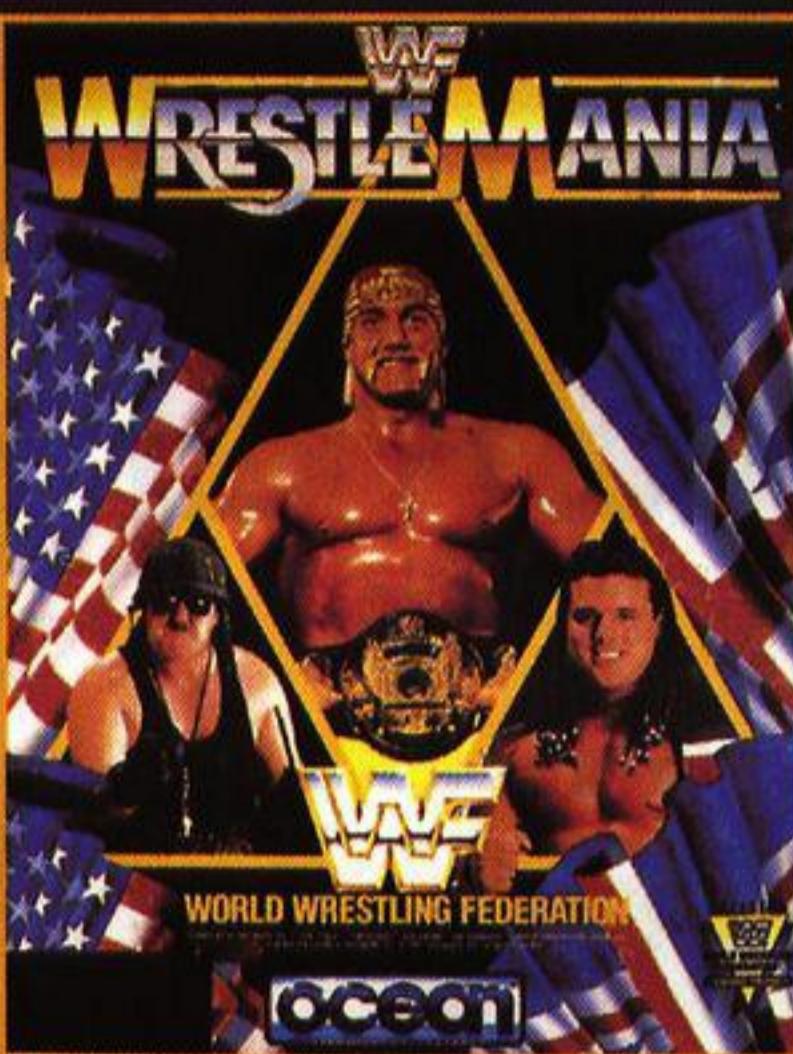
# KOMPLETNÝ NÁVOD KU HRÁM: **SUPER WONDER BOY IN MONSTERLAND, SPACE GUN a OCTOPUSSY**

# **ŠPECIÁLNA PONUKA NAJLEPŠÍCH KOLEKCIÍ OD FIRMY DOMARK PRE SPECTRUM A DIDAKTIK**

# NAJLEPŠÍ KOMPLET VŠETKÝCH ČIAS

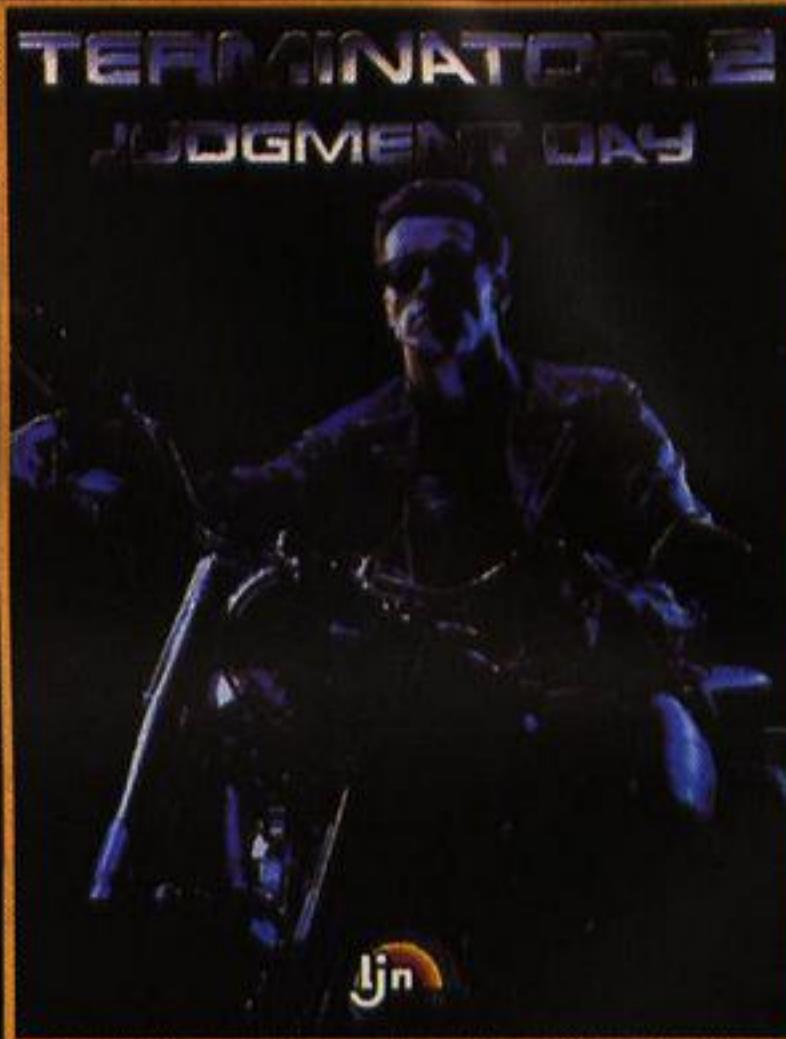


Akclaim



WWF WORLD WRESTLING FEDERATION

ocean



ljn



TRI NAJÚSPEŠNEJSIE A NAJLEPSIE PREDÁVANÉ TITULY POČAS ROKOV 1991-1992.

**ocean**

AMIGA • ATARI ST  
IBM PC  
COMMODORE 64  
SPECTRUM 128K

**ULTRASOFT**

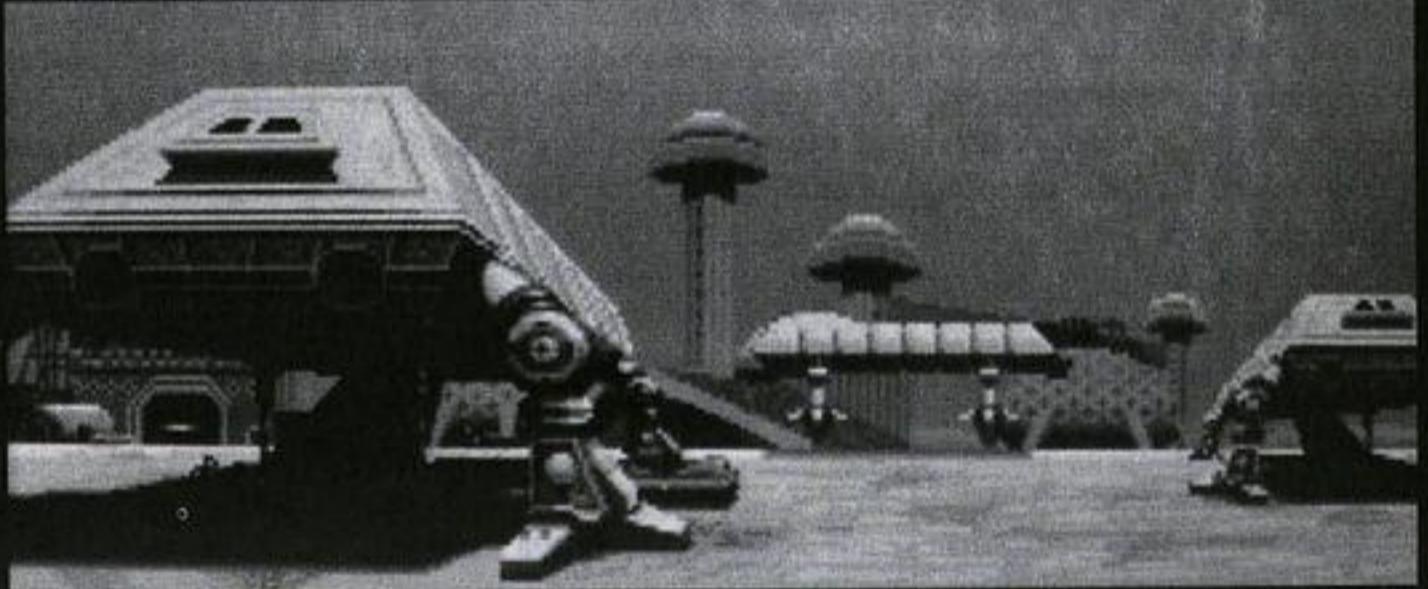


AUTORIZOVANÝ DISTRIBÚTOR: ULTRASOFT spol.s r.o., P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15, TEL. 07/498461  
[www.oldgames.sk](http://www.oldgames.sk)

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

## RECENZIE

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



DUNE 2

## MEGA RECENZIE

- 08 DUNE 2  
32 CIVILIZATION



MOONTORC

## MAPY HIER

- 19 OCTOPUSSY  
22 SUPER ROBIN HOOD



PRINCE OF PERSIA 2



CIVILIZATION

# FUNGUJE DELUXE PAINT AJ NA AMIGE 600 ?

# PÔJDU ANGLICKÉ HRY AJ NA D40 ?

# AKÁ JE ADRESA STROJOVÉHO KÓDU ?

**REDAKTOR YVES!**

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

**L.MIŠKEI, LUČENEC**

Prial by som si, aby diskusie typu Amiga kontra PC, Didaktik kontra Atari a C64 konečne skončili, pretože nikam nevedú. Vôbec nezáleží na tom, čo si o tom kto myslí, ale jedine na faktoch, ako sú počet predaných kusov, množ-

stvo software, servis, atď. Mal by si vedieť, že firma Commodore (ale aj Atari a Amstrad), sa živia najmä výrobou počítačov kompatibilných s PC, ktoré tvoria približne dve tretiny celkového obratu firmy. Sú spravidla oveľa lacnejšie, ako značkové PC od renomovaných firm IBM, COMPAQ, DELL,... Na PC je cenné práve to, že je to otvorený stavebnicový systém a ktorúkoľvek súčiastku je možné v krátkom čase vymeniť za novšiu a modernejšiu. Kedže počítačové diely sú veľmi drahé, dokonca aj pre veľké firmy, ktoré majú desiatky a stovky počítačov, jedine takto počítač našiel najsirové uplatnenie. Apple MacIntosh, Amiga, Atari, sú z tohto hľadiska uzavreté systémy, ktoré po uplynutí pár rokov začnú byť zastarané a nedajú sa zmodernizovať. Nezostáva nič iné, len vymeniť ich za nové. Iste, existujú prídavné pamäte, prídavné turbokarty, ale pridať neznamená vymeniť. Je veľký rozdiel medzi vymenením a pridaním niečoho na niečo, pretože pridávať sa nedá donekonečna. Naviac prax ukazuje, že postupným nakupovaním doplnkov sa celková hodnota investícii zvýši na sumu, ktorá nie je adekvátna výslednému výkonu. Typickými príkladmi sú kúpa harddiskov a prídavných pamäti k Amige, alebo kúpy disketových jednotiek k Didaktiku a C64. Prejdem však k veci. Amiga vyrovna náskok PC z hľadiska grafiky v tom, že hry môžu na nej mať 256 farieb. Ešte raz opakujem - hry. Na A500 boli hry väčšinou 32-farebné, zatiaľ čo na 256 farebnú VGA kartu fungujú takmer všetky hry od rokov 1989-90. A tri roky je v počítačovej technike strašne dlhá doba. Iste, na Amigách existuje HAM a Super-HAM mód, ale použiteľný je iba na statické obrázky. Teórie o 64- násobne lepšej palete považujem za zavádzajúce, pretože na PC existuje veľa 24-bitových grafických kariet a zákazník si navyše môže vybrať podľa

parametrov a ceny konkrétneho výrobcu. S DeLuxe Paintom je to presne, ako hovoríš. Ja ale trvám na výroku, že funkcie, ktoré sa vyvolávali numerickej keypadom, klávesnicou nespustíme. Rovnako zmýšľala aj firma ELECTRONIC ARTS, ktorá sa ponáhľala vyrobiť nový verziu tohto programu špeciálne pre A600. Hovoríš, že väčšinu keypadových funkcií môžeme nahradíť myšou. Tu sa zasa ja pýtam: „a čo s tými ostatnými?“ Externé pamäťové moduly k Amige 600 v čase písania môjho článku neexistovali a o obmedzení na 2MB RAM sa vtedy písalo v každom amigistickom časopise. Zrejme Ti prekáža, že som označil A600 ako počítač špeciálne na hry. Je to však tak, svedčí o tom aj slot pre pripojenie kartridžov s hrami. Zameranie na hry a zníženie ceny bol aj hlavný dôvod pre vypustenie numerickej keypadu. Amiga 4000 je strašne drahý počítač. Videl som ho vo Viedni minulý rok za 39000 šilingov. Vôbec sa teda nedá odporúčať na domáce využitie a myslím, že aj o množstve software pre A4000 by sa dal diskutovať.

**Vážená redakcia časopisu BIT,**

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

**Juraj MÁTEL, NITRA**

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

**Vážená redakcia BITu,**

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

**Ivan KOSTRUB, PREŠOV**

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

# SENSIBILE WORLD OF SOCCER

## JE SENSIBLE SOCCER 2

### MICROPROSE PRIPRAVUJE

#### ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES

##### FUTBALOVÝ MANAŽÉR PRE ATARI ST

ZO  
SOFTWAROVÝCH  
KUCHÝN



Najväčšou novinkou pre počítače ZX Spectrum je hra SUPERTED od firmy ALTERNATIVE. Má veľa farieb (na rozdiel od mnohých iných produktov od tejto firmy), je dobre naprogramovaná a poskytuje dobrú zábavu. Zaujímavosťou je, že hrdinom tejto dvojrozmernej aknej hry je medvedík.

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

Ked programátori od MAXIS dokončili minulý rok hru A-TRAIN pre IBM PC, nevedelo sa, či bude existovať aj verzia pre iné počítače. OCEAN sa rozhodol, že by bolo vhodné urobiť aj verziu pre Amigu. Touto úlohou poverili programátorskú skupinu ARTDINK. Rozhodnutie OCEANu zrejme ovplyvnili počet predaných kusov hry SIM EARTH, ktorá tiež pochádza od MAXISu. MA-XIS programujú

dobre hry, ale ich najslávnejším produkтом nadálej zostáva staré dobré SIM CITY. Momentálne pracujú na hre SIM FARM pre IBM PC. Či bude táto hra prerobená aj na Amigu, ukáže čas. Zatiaľ poslednú hru od MAXISu SIM LIFE predáva vo verzii pre Amigu firma MINDSCAPE.

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

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

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

Do veľmi zaujímavého projektu sa pustila firma MICROPROSE. ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES nebude letecký simulátor, aj keď má s lietadlami veľa spoločného. Bude to strategická hra s akčnými sekvenciami, umiestnená do obdobia 1. svetovej vojny. MICROPROSE sa v poslednom čase pustili do značného experimentovania. Najprv to

skúšili s hrami typu Dungeons&Dragons v hrách DARKLANDS a CHALLENGE OF THE FIVE REALMS a teraz si chcú vyskúšať aj vojnový stratégiu. Isté skúsenosti už so strategickými hrami firma získala, ale išlo v nich o niečo iné. Boli to slávne hry SIDAMEIERA PIRATES, RAILROAD TYCOON a CIVILIZATION. ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES sa pripravuje vo verzích pre IBM PC, Amigu a Atari ST. Ďalej firma pracuje na hre B-17 FLYING FORTRESS vo verzích pre Amigu a Atari ST. Verzia pre IBM PC bola daná do predaja pred tričtvrtom rokom.

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

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

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

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

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



## OTÁZKY

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

**Boris NAGAJ,**  
**TURČIANSKE TEPLICE**



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

**Petr BERÁNEK,**  
**SVOJNICE**



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

**Blažej LÚKÖ,**  
**ROŽŇAVA**



**7177:** Žiadám o pomoc majitele Didaktiku, nebo Spectra v týchto prípadech: a) Jak se hraje GENGHIS- HAN? b) Jak prepínat zbraň ve hře MIG-29 od CODE MASTERS? c) Ve hře CES- TA BOJOVNÍKA jsem zabil asi pět bojovníků, ale otvor o kterém jste psali, se neotvřel v žádné místnosti.

**Tomáš BAŘINA,**  
**ČEJKOVICE**



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

**Tomáš ŠTASTNÝ,**  
**MYJAVA**



# AKO SA OVLÁDA VIZ ?

## ČO JE CIELOM HRY CODE NAME MAT ?

# UNIVERSAL HERO NA ATARI JE CHYBNÝ !

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

**Patrik VULGAN,**  
**JABLONICA**



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

**Tomáš ČÁRSKY,**  
**SOKOLOVCE**



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

**Tomáš SITTA,**  
**BRATISLAVA**



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

**M.GOMBALA,**  
**RIMAVSKÁ SOBOTA**



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

**M.GOMBALA,**  
**RIMAVSKÁ SOBOTA**



**3040:** Treba zničiť všetky zárodky Menga a zmiznúť v pretlakovej komore, ktorá

je pri poslednom zárodku. Vyzerá ako dvojrozmerný priestor s malým krátkym priestorom.

**Boris NAGAJ,**  
**TURČIANSKE TEPLICE**



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

**Braňo RATAJ,**  
**BRATISLAVA**



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

**V.SIVIČEK,**  
**TOMÁŠOVCE**



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

**Boris NAGAJ,**  
**TURČIANSKE TEPLICE**



**4151:** Pisateľ nepíše, či do dverí kopol, alebo nie a v tom je zrejmé háčik. Do dverí treba kopnúť a ony sa rozletia. To treba zopakovať ešte asi 5-krát. Tým myslím, že za každými dverami bude bojovník, ktorého musíme premôcť. A ešte jedna rada:

Keď vykopneme posledné dvere, čaká nás tam úhlavný nepriateľ s našou milou, ktorého treba zabít. Teraz si musíme dať pozor na našu milú, pretože je veľmi nebezpečná. Nesmieme sa k nej pohybovať v bojovom posteji, inak nás kopne a môžeme začať od začiatku hry. Musíme sa postaviť do normálneho postoja a rozbehnúť sa k nej. Vtedy nám vletí do náruče.

**Martin JANÍK,**  
**KOŠICE**



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

**M.MICHALICA,**  
**DOLNÝ KUBÍN**



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

**Mário TOKOŠ,**  
**HOLÍČ**



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

**D.KUBICA,**  
**PIEŠŤANY**



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

**D.KUBICA,**  
**PIEŠŤANY**

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

PONUKA PLATÍ LEN DO VYPREDANIA  
OBMEDZENÝCH ZASOB

**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 celovej cene.

**JAMES BOND COLLECTION 399.00 Sk**

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

**SUPERHEROES 399.00 Sk**

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

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

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

**WINNING TEAM 399.00 Sk**

Hrdinovia piatich výborných hier čakajú len na Vás a to za neuveriteľnú cenu nečelých 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.

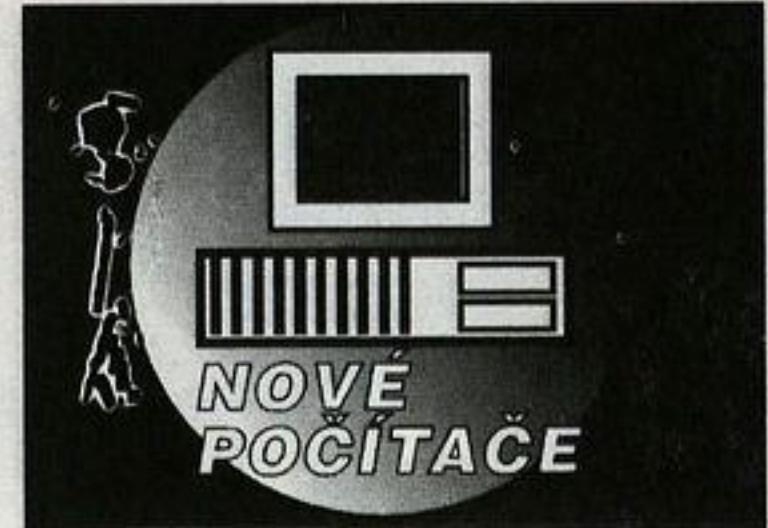
**BADLANDS 99.00 Sk**

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.

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

Amiga 4000/030 teda predstavuje kompromis. Je postavená na báze procesora 680EC30 s objímkou pre zasunutie matematického koprocesora 68882. Nie je tu jednotka MMU (Memory Management Unit), ale využíva ju iba veľmi málo pro-



které majú vyššiu kvalitu, ako normálne DD diskety. HD diskety sú veľkým pokrokom najmä pri prenášaní dlhých súborov medzi Amigou a IBM PC. A4000/030 nemá problémy s čitaním diskiet 1.44MB formátovaných na PC. Zabudovaný harddisk môže byť s kapacitou 80MB, alebo 120MB a použitý kontroler je štandardný typu IDE (Integrated Drive Electronics). Konštruktéri dali prednosť pomalšiemu IDE kontroleru pred rýchlejším SCSI najmä preto, aby udržali nízku cenu. Nová

# NOVÁ 4000 / AMIGA 030

COMMODORE UK

gramov, preto by jej absencia nemala byť veľkou nevýhodou. Počítač sa predáva s pamäťou RAM 4MB a novým AGA čipom. Ak ste ešte nikdy nevideli počítače série Amiga 4000, tu je krátky popis A4000/030.

Elektronická časť počítača je umiestnená do skrinky, ktorá vyzerá úplne rovnako, ako skrinka pre PC typu desktop. Vzadu je pečať, ktorá by počas záručnej lehoty nemala byť poškodená. Ak chce užívateľ používať nejaké prídavné karty, musí nutne poškodiť blombu. Ak potom počítač prestane fungovať, záruku firma neuzná. Na zadnej strane sú výstupy pre klávesnicu, externú disketovú mechaniku, sériový a paralelný port, ako aj videovýstup pre monitor. Na rozšírenie operačnej pamäte sa používajú 32-bitové SIMM moduly (Single In-line Memory Modules), ktoré sú momentálne strašne drahé. Predpokladá sa, že keď sa stanú štandardom, ich cena čoskoro klesne. Pamäť môže byť rozšírená o 4MB použitím 1MB SIMM modulov, alebo o 16MB použitím 4MB SIMM modulov a ďalej použitím pamäťových kariet, ktoré sa zasúvajú do 'Zorro' slotov. Zpredu môžeme vidieť jednu disketovú mechaniku 3.5". Je tu ešte miesto na ďalšiu 3.5" mechaniku polovičnej výšky a 5.25" mechaniku plnej výšky. Toto miesto sa neskôr môže použiť pre CD-ROM, alebo páskový streamer. Vo vnútri je zabudovaný 200-wattový zdroj. Disketová mechanika 3.5" je typu HD a počítač ju formátuje na 1.76MB v Amiga-móde, alebo 1.44MB v PC-móde. Toto vyžaduje špeciálne diskety,

karta SCSI však môže byť pre záujemcov čoskoro v predaji a dá sa očakávať vznik ďalších hardwarových doplnkov. Pre rozšírenie sú určené 3 sloty 'Zorro'. Pre porovnanie A1500 a A2000 majú iba 2 takéto sloty. Manuál k počítaču je prehľadný. Sú tam aj detaily o procesorovej doske, o pripojení koprocesora a nastavení množstva prepínačov (jumperov) na doske.

Pre porovnanie výkonov jednotlivých typov Amigy uvádzame nasledujúcu tabuľku:

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

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

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

-yves-



# DUNE 2

## THE BUILDING OF DYNASTY

WESTWOOD

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

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

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

Kedže súboj dvoch rodín v DUNE 1 sa Westwoodu málil, pridali ešte jednu rodinu naviac, takže v DUNE súperia proti sebe rodiny ATREIDES (modré), ORDOS (zelené) a HARKONEN (červené). Na začiatku si môžeme vybrať, ktorú

z rodín chceme reprezentovať. Domnieval som sa, že rodiny nie sú rovnaké a že výber rodiny predstavuje obtiažnosť hry. Ale nie je to tak. Každá z rodín môže budovať rovnaké budovy a rovnaké zbrane. Lišia sa iba v špeciálnych maličkostach, ktoré sice majú vplyv na celkovú stratégiu, ale zásadný zvrat nemôžu spôsobiť. Každá rodina má jednu špeciálnu postavu a jedno špeciálne vozidlo. Atreidesovci majú Fremenov a Sonic tanky, Ordosovci Sabotérov a Deviatorov, Harkonnenovci raketových trooperov a Devastator tanky. 'Výroba' týchto postáv a vozidiel nestojí nič, a pritom majú veľmi významné vlastnosti. Freneni sa môžu nepozorované priblížiť k nepriateľským budovám a začať ich likvidovať. Podobný sú aj Sabotéri. Nie sú viditeľní, akurát ak máme vystavané kanónové alebo raketové veže, tieto začnú do prichádzajúcich Sabotérov automaticky páliť. Trooperi s raketami sú veľmi dobrí na ničenie červov, ktorí robia šarapatu všetkým trom rodinám a žiadny Harvester, ani tank pred nimi nie je úplne v bezpečí. Sonic tank nemá kanón, ale iba veľkú parabolu. S jej pomocou môže fokusovať ultrazvuk na akékoľvek cieľ. Tým dosiahne úplný rozklad ich štruktúry. Aj keď je Sonic tank veľmi nenápadný, je to úžasná zbraň s najväčším dosahom spomedzi všetkých vozidiel v DUNE 2. Šikovným manévro-



Najlepšou zbraňou na ničenie budov sú raketometry.

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

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

Celková stratégia sa odvija od tažby látky SPICE. Za vytažený SPICE dostaneme peniaze (kredity), za ktoré si môžeme nakúpiť zbrane a postaviť budovy. Na tažbu potrebujeme Harvestre, ktoré vozia Spice do rafinérie. Na výrobu vozidiel potrebujeme továreň na ľahké vozidlá a továreň na ťažké vozidlá. Na budovanie armády potrebujeme aj jednotlivcov, takže stavame aj kasárne. Na opravu vozidiel potrebujeme postaviť opravovňu. Pre našu informovanosť potrebujeme radar. Na pohon tovární slúži elektráreň. Pre plynulé zásobovanie elektrinou stavame všetky budovy na betónové podstavce. Na výrobu lietadiel potrebujeme hangár. Lietadlá potom automaticky vozia Harvestre do rafinérie a späť. Pomáhajú tiež k návratu poškodených vozidiel do opravovne. S existenciou lietadiel sa produkcia Spice mnohonásobne zrýchli. Čoskoro sa do rafinérie nezmestí, preto musíme budovať silá, ktoré slúžia ako sklady pre Spice. Keďže popri tom nás neustále budú prepa-



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

dávať protivníkove jednotky, stavame opevnenia a veže. Kanónové sú vhodné na kratšie vzdialenosť, raketové na väčšie. Starport je prístav pre raketové. Na medzihviezdnom trhu sa dá kúpiť úplne všetko a často za nižšie ceny, než keby sme určítu vec vyrábali vo vlastnej tovární na Dune. Horeuvedené špeciálne postavy získame vtedy, keď postavíme palác. Každej tovární umožníme opravu, ak bola poškodená, alebo upgrade, aby sa zmodernizovala. Ak je to možné, pozabíjame červov.

V boji používame vozidlá a vojakov podľa určenia. Vidieť môžeme iba tú časť územia, ktorú sme už navštívili. Na začiatku teda nevidíme skoro nič. Je v našom záujme, aby sme celé územie čo najskôr 'poodekrývali'. Oplatí sa preto zapáriť vojakov, alebo menej cenných ľahkých vozov obetovať. Tým získame dokonalý prehľad nielen o protivníkovej ofenzíve, ale aj defenzíve.

Až po spoznaní väčšiny územia a vytaženom Spice je vhodná doba na generálny útok, kedy začneme ničiť nie len vozidlá, ale aj všetky budovy. Rád by som upozornil na jednu veľmi dôležitú vec. Celkový počet budov, vojakov, tankov, bojových vozidiel, atď. je limitovaný. Ak sa v niektoré z týchto vecí 'naplní stav', ďalšie sa nedajú postaviť, respektive vyrobí. Vyrábať a stavať bude možné až po zničení niečoho, čo celkový stav

zníži. Ak sa do takejto situácie dostanete, nepovažujte to za chybu hry. Je to len určité obmedzenie.

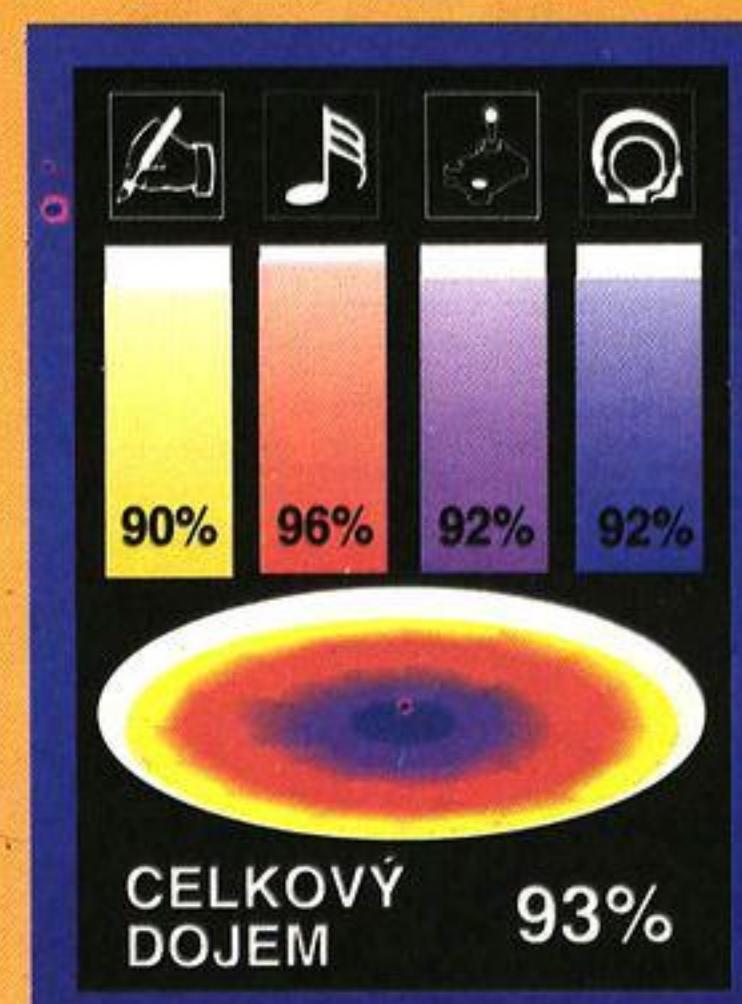
Na Dune 2 si najviac cením hratelnosť a zvukové efekty. Aj grafika je výnimočná. Každé vozidlo je krásne vidieť, čo bohužiaľ v iných strategických hrách málokedy býva. Tiež je veľmi zaujímavý simultánny spôsob ovládania v reálnom čase. Je to oveľa lepšie, ako tradičný šachový spôsob typu 'raz jeden,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

-yves-

**PC 286-586**



Najdokonalejším bojovníkom rodiny Harkonnen sú ozbrojeni s raketometmi.



# POČÍTAČOVÝ ŽARGÓN

1.časť

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

## A

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

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

ANSI - (American National Standards Institute). Termín všeobecne používaný ako pomenovanie najjednoduchšej formy grafiky, zobraziteľnej na PC. ANSI grafika sa skladá z farebných štvorcov a textu, podobne ako atribúty na ZX Spectrum.

ANSI C a ANSI Fortran, ako i ďalšie programovacie jazyky sú záväznou normou pre výrobcov týchto kodifikovaných jazykov. Ich implementácia môže obsahovať čosi navyše, ale nesmie porušovať základné normy určené inštitútom ANSI.

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

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

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

## B

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

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

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

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

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

## C

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## D

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

Directory - adresár. Na pokročilejších počítačoch Atari ST, Amiga a PC XT/AT sa dá disk rozdeliť na adresáre. Tak sa stane vyhľadanie súboru jednoduchšie. Napríklad adresár C:\HRY obsahuje počítačové hry. Podadresár

C:\HRY\TETRIS obsahuje konkrétnu hru Tetris. Ak by adresáre neexistovali, malí by sme na diskoch zmätok. Ak by sme chceli hru Tetris vymazať a bola by premiešaná s inými programami (nebola by vo svojom adresári), potom by sme mohli ľahko vymazať aj iné dôležité súbory.

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

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

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

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

## E

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

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

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

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

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

## G

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

Gigabyte - vyššia jednotka ako Megabyte, skratka G, GB. 1 GB sa rovná 1.073.741.824 byte pamäte, alebo diskovej kapacity.

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

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

(pokračovanie v budúcom čísle)

# SPECTRUM

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

# AMIGA

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

# COMODORE 64

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

# ATARI XE,XL

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

# ATARI ST

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

# PC AT 286-586

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

Popularitu jednotlivých hier v Čechách a na Slovensku na rôznych typoch 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, píšte nám do ankety poradie iba na jeden

z nich. Každý korešpondenčný lístok musí byť označený zreteľným nápisom REBRÍČKY pod adresou odosielateľa. Na zadnú stranu uveďte typ počítača a Vaše poradie hier. Korešpondenčné lístky posielajte na adresu redakcie:

BIT, P.O.BOX 7, 810 05 Bratislava 15

# NÁVOD

KU HRE

# Wonder Boy in Monster Land

(ZÁZRAČNÝ  
CHLAPEC V KRAJINE  
PRÍSER)

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

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

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

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

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

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

Zázračného chlapca čaká v Zázračnej krajine dvanásť strastiplných etáp. Každá lokácia má osobitné čaro, skryté poklady, hlboko v temnote driemajúce tajomstvá a záľudné príšery. Budme pripravený na všetko. Pamäťajme na svoj slub, že zničíme draka.

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

## 1. dobrodružstvo – Mesto Zázračná krajina

Takže poďme rýchlo do hry. Na začiatku mestečka je starostov domček. Podmre ku dverám a zabúchajme na ne. Správime to tak, že stlačíme tlačidlo „hore“. Objavíme sa u dobrovitého starostu, ktorý nám pripomienie, že musíme zničiť zlého draka. Na cestu nám daruje meč a nádobku s nápojom podobným živej vode. Ako neskôr zistíme, živá voda dokáže obnoviť vyčerpanú životnú energiu – ale množstvo z jednej flašičky nám pomôže len raz. Výťahom sa odvezieme na strechu starostovho domca a párkrát vyskočíme. Nejaký dobrodinec tu uschoval mince a tie sa predsa zidu. Pokračujeme vpravo, rozsekáme dvoch hadov a padneme ku dverám krémára. Nejdeme však dnu, ale úplne vľavo vyskočíme. Opäť budeme obdarení

mešcom. Pokračujeme nadalej vpravo cez plaziaceho sa hada, až prídem k domcu. Zabúchame na dvere a nanešfastie prebudit drakovho zlostného strážcu – Majstra smrti. Pokojne ostaneme stáť na mieste a vždy, keď sa z výšky znesie dole k nám, zatneme doň mečom. Drobne okrúhle známenie na jeho tele sa po každom zásahu sfarbi iným odtiekom a na konicu sa duch Majstra smrti rozplynie. Ostane nám kopa minci a kľúčik. Ocítame sa pred domčekom a pokračujeme vpravo. Ostáva zdola posledného odporného plaza a kľúčikom si otvorí dvore... prvé dobrodružstvo máme za sebou.

## 2. dobrodružstvo – Údolie pokoa

Objavíme sa pred veľkou budovou, kde má sídlo niekoľko dôležitých obchodov. Najprv navštívime obuvníka a kúpime si lepšie čižmy. Niekomu postačia látkové za 50 dukátkov, iný sa rozhodne pre tie za 80. Opustíme obuvníka a napreduje-

čosi počuť za dutou stenu. Zabúchame podobne, ako keby tam boli dvere a dostenie sú ku mŕtvnej veštyni. Asi o nás vie všetka veci, lebo nám odporučí využiť pri súboji s drakom čaro Hrdinského emblému. Ako posolstvo nám vloží do ruk listinu pre Katku. Ale kde Katku hľadať? Snáď ju čoskoro nájdeme. Podfukujeme sa a kráčame vpravo. Za jazierkom lávky stojí osamelá stavba a v nej sa stretne s krárom vampírov. Premôžeme ho a vyzbrojíme sa kvalitnejším širokym mečom. Na streche si privlastníme mince a vylezieme vpravo z jaskyne. Za stromom je opäť zradné jazero, preto preskáčeme po mostíkoch na pravý breh. Tu sa ukáže prednosť dobrých čižiem – čím drahšie, tým viacie skoky. V slepej chodbe vpravo zmárimo drobné príšery, a ak potrebujeme, tak sa vyliečime na stanici červeného kríža. Vrátime sa chodbou vľavo, výťahom hore, mostíkmi vľavo a rebríkom hore. Vľavo na obláčiku sa obohatíme o pári zlatiek. Na ďalšom mostíku vpravo sú presýpacie hodiny, ktoré už nutne potrebujeme. Premávajúci mostík nás prevezie vpravo. Vyhneeme sa šípom, prípadne im nastavíme štít a zlikvidujeme lukostrelca. Pod stromom nám niekoľko nechal odmenu. Za bránou hradu vládne vladca hub Myconid. Rozsievá jedovaté huby a poskakuje po miestnosti. Necháme ho priblížiť sa a vždy ako klesá k nám, udrieme ho mečom. Bránime sa aj po zemi sa tmoliciam malým hubám. Po úspešnom boji dostaneme mince a samozrejme kľúčik. Pomocou neho sa dostaneme dvierkami vpravo v ústrety tretiemu dobrodružstvu.

## 3. dobrodružstvo – Čarodejníkov zámok

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

## 4. dobrodružstvo – Mesto Baraboro

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

Po malej púti vľavo voda končí a týčia sa domy Barabora. Život tu znepríjemňujú potkany a sú dosť životaschopné. Bojuje sa proti nim tak, že po zasiahaní mečom prebehneme rýchlo za chráb ochromeného potkana a otočíme sa. Potkan sa preberie z ustrutia a bliží sa rýchlo z druhej strany.

Takto ho trikrát placneme a je po ňom. Netreba sa vyhnúť krému na prízemí. Dozvieme sa, že Katka byva priamo nad krémou. Hurá – po rebríku hore, zabíť potkana a vojimde ku

Katke – dvere však nie sú na poschodi vidieť, preto zaklopeme len tak na stenu.

Katka sa ohromne poteší a daruje nám zázračnú pišťalku, s ktorou máme navštíviť ostrov Pororo.

Od Katky povedú naše kroky vľavo po nad vodu, popri krabovi na vysokom ostrove.

Veďa. Za ostrovom skočíme do vĺn a ponoríme sa do sveta pod hladinou. Padáme vľavo a podľa potreby si v obchode dokupíme zbrane. Východ z mokrej chodby je vpravo prehradený rybami a malou chobotnicou. Chobotnica je malá a vŕtka, ale pokúsme sa ju rozsekáť, lebo nás isto nemenie odmena. Opustíme hlbiny a podme von. Vpravo je dom a kto je v ňom? Je to malý Červený rytier a poráťame sa s ním rovnako ako s jeho predchodom z minulého zámku. Kľúčik poslúži a otvorí nám bránu vľavo cestu do púste..

## 5. dobrodružstvo – Púšť Mam

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



spomínané púste Mam. V miestnom hostinci blízkosť púšte zdvíhla ceny piva na neuveriteľných 28 zlatiek. Je to hrozne vefá, ale keď vypijeme dve za sebou, dozvieme sa od krémára dve dôležité veci. Po prvej, jeho sestra Betty pracuje v bare v podzemí a po druhé nám priateľský krémár strčí do ruky lístok (sme predsa dobre platiaci a sposahliví zákazníci), ktorý máme Betty doručiť. Podkúti vedomostami a vybavení sprivedným listom, vyrazíme vpravo do púšte. Narazíme na kaktusy a lukostrelcov, no hrdinsky pokračujeme... keď tu zrazu... zem sa preborí a my sme zavretí v kobke. A nie sme sami, spoločnosť nám robia biele netopiere, strážiace zlatý klúčik. Opatrane našlapujeme vpravo. Vyprovokujeme netopiera, ten strmhľav zletí dole. Okamžite zastaneme a seknieme. A je po netopierovi. Taktôž ich rad za radom zlikvidujeme. Posledného netopiera vľavo dostaneme tak, že skočíme do lavíneho rohu kobky. Netopier sa bude spúštať hore dolu a v príhodný okamih ho dorazíme. Netopiere musíme všetky zabíť, aby sa objavili pohyblivé plošinky. Po nich vyskáčeme hore von z kobky. Tvárame sa, akoby sa nič nestalo a smerujeme vpravo ku pyramidie. Ešte posledný lukostrelc nám skriží cestu, predtým, než klúčikom otvoríme vchod do pyramidy.

#### 6. dobrodružstvo – Sfinxova pyramída

Návštevy v pyramidie neočakávali, preto podlahu vydláždili faktírskym kobercom z vrážedných hrotov. Tak sa snažíme skákať po vyvýšených plošinkach smerom vpravo. Dvakrát narazíme na výššie plošiny, strážené lietajúcimi smrtkami. Smrtku zabijeme dvoma údermi mečom. Preto ju najprv prilákame až ku nám nad plošinu a až nad plošinou využíme ostrosť meča. Zo smrtky ostane mesec s 30-40 dukátmi. Na konci tejto chodby vpravo sú prepadávajúce sa plošiny, na ktorých sa nesmíme zastaviť ani na chvíliku. Stále bežíme vpravo a vyskáčeme po nich vpravo hore. Ocitneme sa na poschodi vľavo. Rozdrevíme malé kobry, preskočíme jamu vpravo a zabijeme aj plaziaceho sa hada. Pri ňome vľavo postojíme a dostaneme zopár mešcov s okrúhlymi sumami. Ak sme takto vybrakovali celé poschodie, skočíme dole (keď treba, využijeme služby ozdravovne úplne vpravo na plošine). Vľavo dole máme obchod s brnením (za neviditeľnými dverami), kde dostaneme fantastické legendárne brnenie za 540, ale len v prípade, že už máme brnenie za 360. Na tomto poschodi už nič zaujmavé nie je, a teda skočíme do jamy vľavo. Ocitneme sa opäť na poschodi. Ideme vľavo a zoskočíme do lava na plošinu s dverami. Vstúpime a privítame nás barmanku Betty. Vďačne podakuje za dopis od Jacka a po dvoch pivách nám prepradi zdaniu bezvýznamnú klebetu. Napríklad: „včera nám ktorí ukradol slepku“, alebo „Sfinx má zlástne okuliare (3D okuliare na 3D hry pre Segu) a pod. O chvíliu sa nám klebeta bude zdať viac než užitočná. Z Betkinho baru prejdeme doprava, rozsekáme neforemného ropáka ležiaceho v ceste a zabijeme aj páp nepríťulných potkanov. Úplne vpravo na vyššej plošine sú dvere s emblémom. Drzo vrazíme dnu. Osloví nás tunajší obyvateľ – sfinx. Sfinx spríaznená so zlým drakom... „Ha ha ha... ak mi neodpovieš na moju otázku, zničím fa...“ hovorí sfinx. Tu je otázka: „Co som mala včera na večeru?“ (vo veci je ukradnuté kura), prípadne „Co som sa hrala včera celý deň?“ (3D okuliare sú dobré pre Afterburner) atď. Ak odpovede uhnádne – sfinx sa rozpučí, ak nie, tak je zle. Musíme behať zľava doprava a sekáť a sekáť, Sfinx sa zvykne tesne pred úderom meča rozplynnúť a zjavíť na odfahom konci miestnosti. Záleží od kvality našich topánok, či budeme dosť rýchli...“

#### 7. dobrodružstvo – Ostrov Pororo

Prvietivé stromoradie viedie smerom vpravo, a pobehujú tu potkany. Malé domčeky skrývajú predajne so všakovakými tovarmi, brneniami, ba je tu aj pohostinstvo a ozdravovňa. Našej pozornosti neujde smrtka v predposlednom domci, obklopená lietajúcimi duchmi. Mečom odhľadáme duchov a rozotneme smrtku. Zostane z nej meč – Excalibur (s ním to bude paráda). Na konci stromoradia nám sloník poradí ľef na západ a výťahom hore, ak sa chceme dostať na južný ostrov Pororo. Poslúchneme slona, kúsok sa vrátíme a vyvezieme hore. Po obláčikoch popreskávame úplne doprava, zozbierame všetky odmeny a padneme rovno na pevnú zem. Brána k východu je pred našimi očami vo veži, bolo by však chybou unáhlíť sa. Ideme do dverí vpravo a zmeráme si sily s rytierom. Dostaneme (po úspešnom zápase) plno mešcov a klúčik. Už by sme mohli odísť, keby nás nezlákal vysoký ostrov úplne vpravo na konci plynktého jazera. Rebríkom sa vysípláme na vrchol ostrovej veže a zapísanie na pišalku. Ozvena spôsobí, že sa zrúti magická stena vpravo a my sa dostaneme cez jazero až ku ostrovnému zámku vpravo. Vstúpime dnu a chodbou ideme vľavo. Odožneme lietajúcich duchov a prideme ku miestnosti so zbrojnošom. Zotneme zbrojnošovi hlavu a vjedeme do dverí v strede miestnosti. Starý cap nám porozpráva, čo to o bojovej stratégii proti drakovi (hlavne sa nevzdáva) a poradí nám navštíviť starého úhora pod vodnou hladinou. Vypočujeme si tictivo rady starých a opustíme ľavou chodbou starý zámok. Vodou sa prebodrimo nasipľ vľavo a opäť si zašermujeme s rytierom, ktorý nám už raz dal klúčik. Tentorát od neho získame nielen mešce, ale i veľké srdce. Doplníme si tak energiu na maximum a bránkou vľavo vo veži opustíme ostrov Pororo.

#### 8. dobrodružstvo – Dedina Cacti

Chvíľu nás povedie chodba vpravo a zrazu sa rozvojí. V žiadnom prípade nesmíme spadnúť dole do jamy, ale musíme pokračovať vpravo. Druhý potkan v chodbe vpravo je poslednou prekážkou a my sa dostaneme von, do dediny. Pred dedinou je ešte kúsok púšte a celá osada je zamorená lietajúcimi duchmi. V prvom domčeku navštívime hostinec na poschodi, nesmú nás odraďať rozbitie dvere. Hostinský nám vysvetlí, že celú dedinu zničil a zamoril zlý čarodejník. Ideme preto do druhej budovy, rebríkom na poschodie a zaklopeme na okienko (nie na dvere!). Za okienkom sa skrýva obydlie zlého čarodeja. Premôžeme ho mečom a získame deväť bleskov. Opustíme dedinu a po krátkej chôdzi vstúpime do jaskyne vpravo. Jaskyňa sa začína pasážou s plazivými duchmi, vedúcou doprava. Neskor vpravo nám skriží cestu jedovaté jazero, nad ktorým sa klukatí refaz plošiniek. Okrem lietajúcich smrtiek sú na najširšej plošinke skryté dvere (podobne ako to bolo

na začiatku v 2. dobrodružstve). Na dvere musíme zaklopaf, i keď tu sidli zlostná medúza s hadmi vlasami. Brániame sa pred hadmi, ktoré medúza rozhadzuje a zatíname do medúzy mečom. Po pári ranach medúzu rozpučíme a dostaneme klúčik. Ideme stále vpravo, ponad druhé smrtiace jazierko. Na pravom brehu je obchod s brnením a východ z jaskyne, zamknutý klúčikom.

#### 9. dobrodružstvo – Plávajúce mesto Tonnovia

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

Zabijeme lukostrelca, pokračujeme doprava popri kaktusoach a vjedeme do jaskyne. Okamžite skočíme do jamy. Nevšimame si doterajšie potvory a padáme o päť podlaží dole. Keď sa dostaneme do takej hľbky, kde je v strede obrazovky plošinka a pri nej sa po chvílik zjaví malý vznášajúci sa duch, tak sme na dôležitom mieste. Ešte skôr, než nás duch zhodi do hlbín, stojac na stupni, zaklopeme na stenu. Za stenou sa ocitneme zoči-voči kráľovi démonov. Je to taký sympatický mutant, okolo ktorého krúži niekoľko ohnivých gúf. Keď sa ohnivé gule od démonskej dostatočne vzdialia, približíme sa a zatíname doň mečom. Zabijeme ho a získame legendárny meč, ktorý má špičkové bojové parametre. Potom padneme až na dno priepasti a opustíme ju východom vpravo. Na záver tohto dobrodružstva prekonáme zopár vodných priekop popreskávaním po padajúcich mostíkoch. Ak náhodou spadneme do hlbokej vody, vylezieme z vody vľavo, kde je plynčina. Na pravom brehu za všetkými priekopami sa týči do výšky veža. Bránička do veže nám pristupí kontaktem s mega goblinom. Ak nemáme drahý štit, tak nás strely goblina budú značne ničiť. Musíme ho preto čím skôr poraziť a získat jeho klúčik. Pokračujeme vpravo a s klúčikom sa nám otvorí brána krásneho fadového zámku.



#### 10. dobrodružstvo – Ladový zámok

Ladový zámok začína chodbou vedúcou vľavo. Na strope visia ladové cencúle a zo zeme vytvárajú pilóny, po ktorých skáčeme vľavo. Nesmíme padnúť do smrteľne mrázivej vody. Dostaneme sa na prvý väčší kus zeme a zabrúsimo si meč na lietajúcej smrtke. Pokračujeme vľavo a natrafíme na širšie stupenky, nad ktorými patrolovia biele netopiere. Vždy, keď letíme pri skoku z jedného stupňa na druhý, striehneme, či sa netopier nespustí k nám v ústrety. Ak áno, okamžite, ešte počas letu, udrieme mečom. Na každom zo širších stupňov si overíme, či sa tu neukrývajú dvere do obchodu a skúsimo preto zaklopaf na stenu. To isté platí aj pre stupne strážené malými kobrami. Posledný úsek prvej chodby ladového zámku strážia lietajúce ryby. Tie zdoláme tak, že sa postavíme na okraj stupňa a pri prelete ryby vo výške čepele meča udrieme. Ak traftíme, poskočíme o stupeň vľavo a postup opakujeme. Druhá chodba sa podobá na nerozoznanie na prvú, len v úvode

sú dve smrtky a na prvej lavej pevnine je krab. Za krabom je ešte pári úzkych pilónov a stupne s chobotničkou a kobrou. Tu je ukrytý obchod so štitmi. Chodba zakrátko končí a ostáva nám len vstúpiť do dverí s emblémom smrti, nad ktorými poletuje osamelá smrtka. Posledný súper je veľký snežný king-kong. Porazíme ho jednoducho mečom (ani tornáda vŕiaťce vzdúch pri zemi, nie sú na zahodenie) a získame zopár tučných mešcov ako i vojný prichod do nového dobrodružstva.

#### 11. dobrodružstvo – Podmorské kráľovstvo Catfish

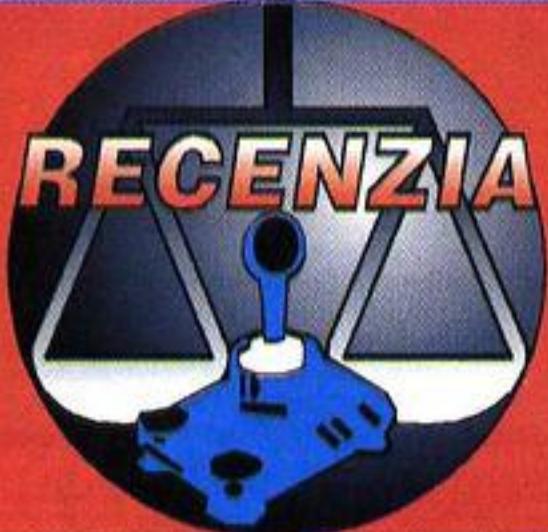
Skôr, než sa ponoríme do hlbokej modrej vody, zdoláme dve chobotnice. Netreba snáď napomínať, že chobotnica je na zemi nezraniteľná a musíme ju traftiť mečom kúsok nad zemou. Za chobotnicami prebodrimo plytké jazierko a prideme ku ostrovnej krémym. Pred dverami krémym poskakuje potkan a na streche sú dva ropáky. Kto potrebuje doplniť síly, navštíví pohostinstvo a dozvie sa od výčapníka, že pod hladinou sa skrýva niekde priateľ, no nie je to ľovec ani pozemský živočich. Posilneni sa odvezieme premávajúcou plošinou na ostrov s palmou vpravo. Presne pri kmene palmy sa pri výskoku objaví srdiečko. Za ostrovom je nečakane hlboká voda. Skočíme a padáme čo najviac do lava. Padneme pred dverou obchodu a vstúpime. Nie je podstatné, či si niečo kúpime, ale do obchodu musíme vstúpiť ešte aj druhýkrát. Namiesto znudeného obchodníka sa tu stretneme zo starým úhom. Ten ocení našu udatnosť a odmení nás emblémom. Prezradí nám aj to, že draka najdeme v zámku monštr. Preto neleníme a brodime sa hlbinou doprava. Zdoláme dve štvorcenné skupiny chobotníc a ocitneme sa v chodbe s plazivými duchmi. Preskakujeme ich a bežíme doprava. Prebehneme nad žeravou lávou po stupňoch, okolo ktorých poletujú smrtky a na konci chodby vpravo skočíme do jazera s lávou. Prebörime sa a padáme do pripasti. Počas pádu sledujeme, koľko obrazoviek sme už padli do hľbky. V piatej obrazovke sa nachádzajú v strede stupňa a dole vľavo výbežok steny. Povyskakujeme na ňom a získame mešce dukátov. Dno pripasti opustíme východom vpravo a zjavíme sa na dohľad zámku monštr. Pred zámkom tróni odpudzujúca skulptúra dračej hlavy a tabuľka s varovaním. Komu je život milý, nech berie nohy na plecia a uteká čo najďalej. Ale my nie súme strachopudi a ideme chrbro v ústrety nebezpečiu doprava. Zámok je čo by kameňom dohodil. Prvá brána skrýva vchod do hostinec. Pár slov krémára odhalí tajomstvo červeného rubínu. Ten má vraj magickú silu a oslabí zlého draka. Zdoláme skackajúceho rytiera a zaklopeme na stenu hned vedľa krémym. Je to posledná možnosť kúpiť si dobré brnenie. Ďalšie dvere patria zdravotníčke. Stráži ich druhý rytier. Opäť sú hned vedľa skrýte dvere ku obuvníkovi. Tretie viditeľné dvere už nevedú k ničomu prijemnému, ale klúčik bez boja so strieborným rytierom nedostaneme. Predposledné dvere nás priviedú k poslednej pomoci. Za emblém si môžeme na ďalšiu pôdu vybrať bud rubín alebo zvonček. Zvonček má takú čarodejnu vlastnosť, že vie rozlišiť správnu cestu bludiskom. Ak pôjde správny smerom – cinkne, ak mierime do nesprávnej odbočky, nezazvoní.

#### 12. dobrodružstvo – Bludisko bez konca

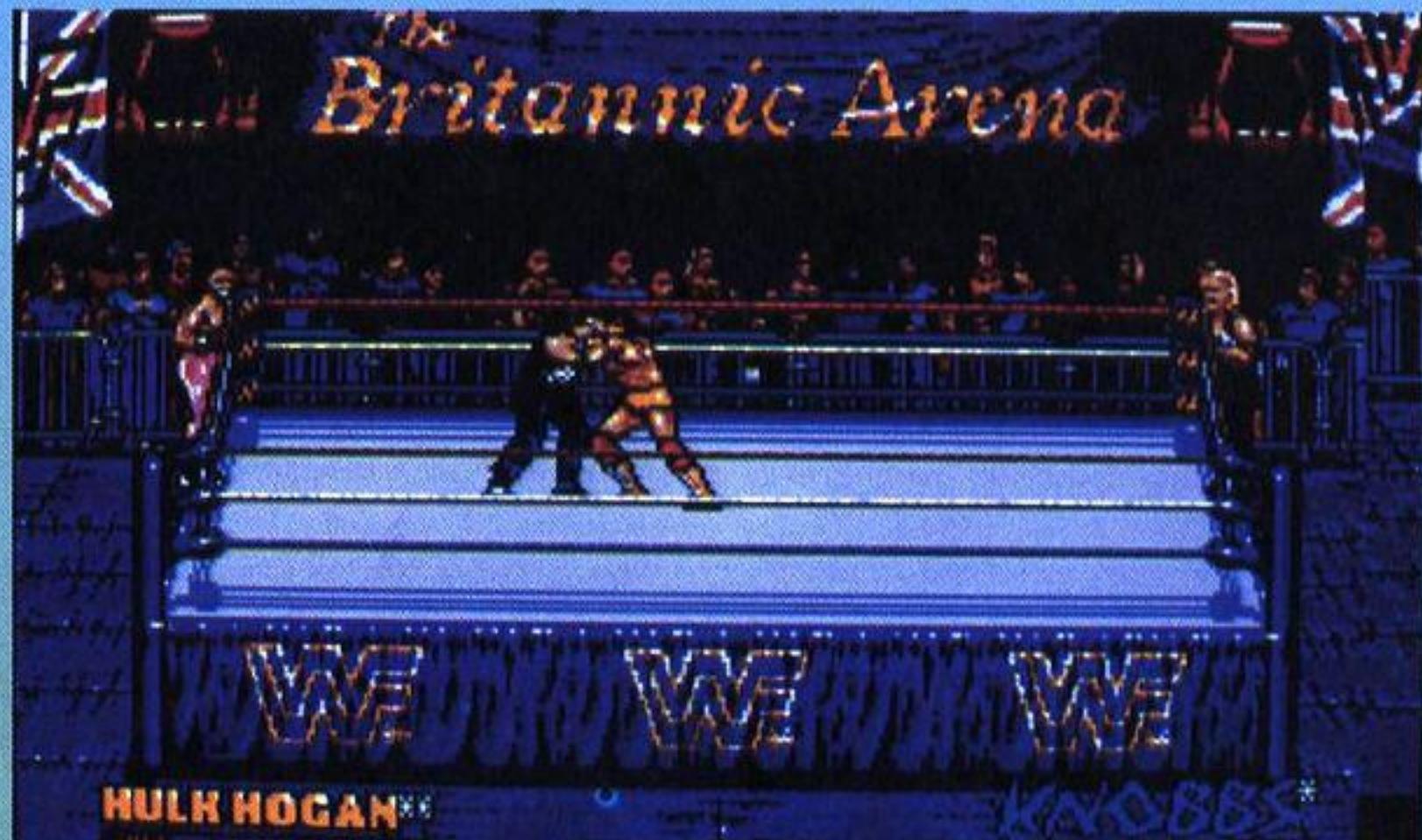
Dajme si na smer chodze veľký pozor. Zaváhanie a vykročenie zlým smerom vedie ku blúdeniu spletoných chodieb a obérá nás o drahocenný čas. Preto majme tesne pred stretnutím s dračiskom oči na stopkách! Dlhú chodbu vpravo strážia dve smrtky a tri plazivé hady. Keď sa chodba rozdvoji, vyberieme si odbočku vpravo dole. Pokračujeme vpravo cez dve lukostrelcov a jedného rytiera doprava. Získame dve kobry a na rázcestí skočíme do pripasti dole. Padáme dozvojkou vpravo a na dne bežíme dlhou chodobou stráženou poletujúcimi duchmi do lava. Skočíme do prvej jamy dole. Pri pade musíme dopadnúť na podlahu prvej odbočky doprava a pokračovať ku ďalšej pripasti vpravo. Zase skočíme dole a padneme do prvej chodby vedúcej vpravo. Ideme doprava cez rytiera a troch lukostrelcov. Pri treťom lukostrelcovi je veľký, široký výťah. Vyvezieme sa o obrazovku hore. Ocitneme sa v úzkej chodbe s dvomi plošinami. Stojíme na nižšej a tá sa začne ponárať dole. Okamžite sa otočíme ku tej vyššej a preskočíme na ňu. Nová plošina, na ktorej stojíme, sa začne ponárať (prefikaný mechanizmus). Našťastie stará plošina sa odfahčila a vznáša sa smerom hore. Akurát na ňu stiahneme preskočiť a sme zase o kus hore. Týmto preskakovacím sposobom vystúpime až na vrchol úzkej pripasti. Nevšimame si zlade odbočky, stúpame len hore. Stačí jeden nevydarený pohyb a padneme dole. Potom sa musíme kúsok vrátiť, opäť prejsť jeden úsek bludiska a pokúsiť sa o stúpanie zas a zas. Povedzme, že sme až na vrchole (i keď to vôbec nie je také jednoduché ako sa to povie) a stojíme na plošine nad pripastou. Vyďajme sa teraz do lava a pri prvom vstupení favou cestou dole. Prejedeme ku potkanovi a pokračujeme do lava. Potkan stretneme čoskoro ešte dva, dvoch plazivých duchov a jednu smrtku. Východ vľavo križujú ešte dva neškodné hady. Pár rýchlych krokov do lava a je tu rázcestie s dvomi ropákm. Skočíme do pripasti dole, padáme do prvej odbočky vpravo, opäť do pripasti dole a do druhej odbočky vpravo. Na chodbe tiahnucej sa vpravo lozia tri kraby. Za pripasou sa smrtkou a plazivým duchom sa plazi až štvrtý krab. Pripasti sme si naozaj veľmi obľúbili a táto posledná nás zláka tiež. Tentoraz skúsimo dopadnúť rovno na dno a pokračovať do lava. Ani poletujúci duchovia, ani striefajúci lukostrelci nám nezabránia v ceste do lava. Za posledným rytierom a malou kobrou sa chodba definitívne zmení. Zvlášne dlaždice zdobia prichodovú cestu ku dverám s emblémom smrtky. Otvoríme a sme tu! Drak už radostne juchá a skáče, pričom nás priateľsky častuje hrejivými plameňmi z jeho papule. Ak máme rubín, zabilíme sa mu v očiach a po chvíli sa rozpadne na prach..ale iba na chvíľu..hned sa objaví drakove druhé prevtele. Ak nám zostali nejaké blesky, tak tu nájdú plné využitie. No ak ostane iba meč, tak sa ešte trochu potrápime. Hlavne musíme útočiť na dračiu hlavu, inde je drak nezraniteľný. Po sérii zásahov do hlavy porazíme aj druhého draka.

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

# RECENZIA



Hra WWF Wrestlemania (BIT 7/92) zožala pomerne veľký úspech a preto netrvalo dlho a firma OCEAN prišla s jej druhým voľným pokračovaním s názvom WWF European Rampage Tour (ďalej WWF 1 a WWF 2). Pretože v recenzii na hru WWF 1 sme sa len okrajovo zmienili o tom, čo je to vlastne wrestling, pokúsim sa napraviť tento nedostatok teraz. Wrestling je veľmi ľahko definovateľný zápasnícky šport, ktorý si môžete predstaviť ako niečo medzi boxom, kick-boxom, zápasom vo voľnom štýle a divadlom. Jeho pointa spočíva v skutočnosti,



# WWF EUROPEAN RAMPAGE TOUR



OCEAN

že jeden zápasník si môže k druhému dovoliť takmer všetko. Sú dovolené údery rukou, kopance, údery hlavou do súperovho žalúdka, podťahanie nôh, ba čo viac, za „neféróve“ sa nepovažujú ani údery pod pási, odzadu, ani dorážanie súpera ležiaceho na zemi sériou kopancov do celého tela. A čo je asi najväčším rozdielom oproti klasickým zápasníckym športom, je fakt, že wrestleri môžu na vymedzený čas dokonca opustiť ring, v ktorom sa zápas odohráva a biť sa mimo neho, pričom môžu dokonca používať na ovalenie súpera rôzne predmety, ktoré tu nájdú (stôl, stolička a pod.). Teraz si iste pomyslite, že na konci každého zápasu sa musí minimálne jeden z preborníkov dostať do veľmi kritického stavu a skončiť v nemocnici. Opak je však pravdou. Len málokedy sa stáva, že je niekto zo zápasníkov väčšie zranený. Je to preto, lebo ako som už spomenul, wrestling je hlavne a predovšetkým



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



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



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



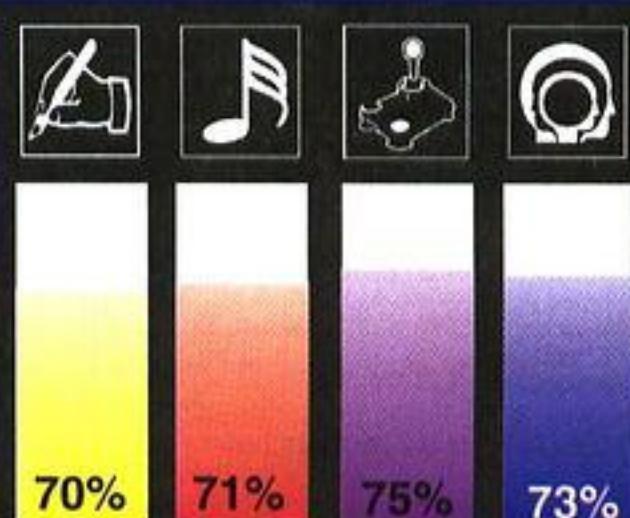
**ULTIMATE WARRIOR**  
VÝŠKA: 6' 2"  
VÁHA: 275 LIBIER  
PÓVOD: NEZNÁMY

palcoch a librach. Pre vašu predstavu: po prerátaní na tuzemské jednotky zistite, že priemerný wrestler meria okolo 185 cm a váži asi 94 kg, pričom Hulk Hogan meria až 203 cm a váži 113 kg). Po výbere vášho tímu máte možnosť zvoliť si hru pre jedného hráča, pre dvoch hráčov alebo tréning (ten pre začiatok vrelo odporúčam). Nakoniec sa dozviete, proti ktoré dvojici vás tím nastúpi a zápas môže začať. Hrá sa na tri víťazné kolá, pričom hráč ovláda vždy len jedného zápasníka zo svojej dvojice. Ak je tento už príliš dotlený, môže ho vystriedať jeho partner, ktorý zatiaľ čaká v kúte ringu za povrazmi. V prípade, že nad protivníkom zvíťazíte, postupujete do ďalšieho kola, kde na vás už čaká nová dvojica wrestlerov...

– luis –

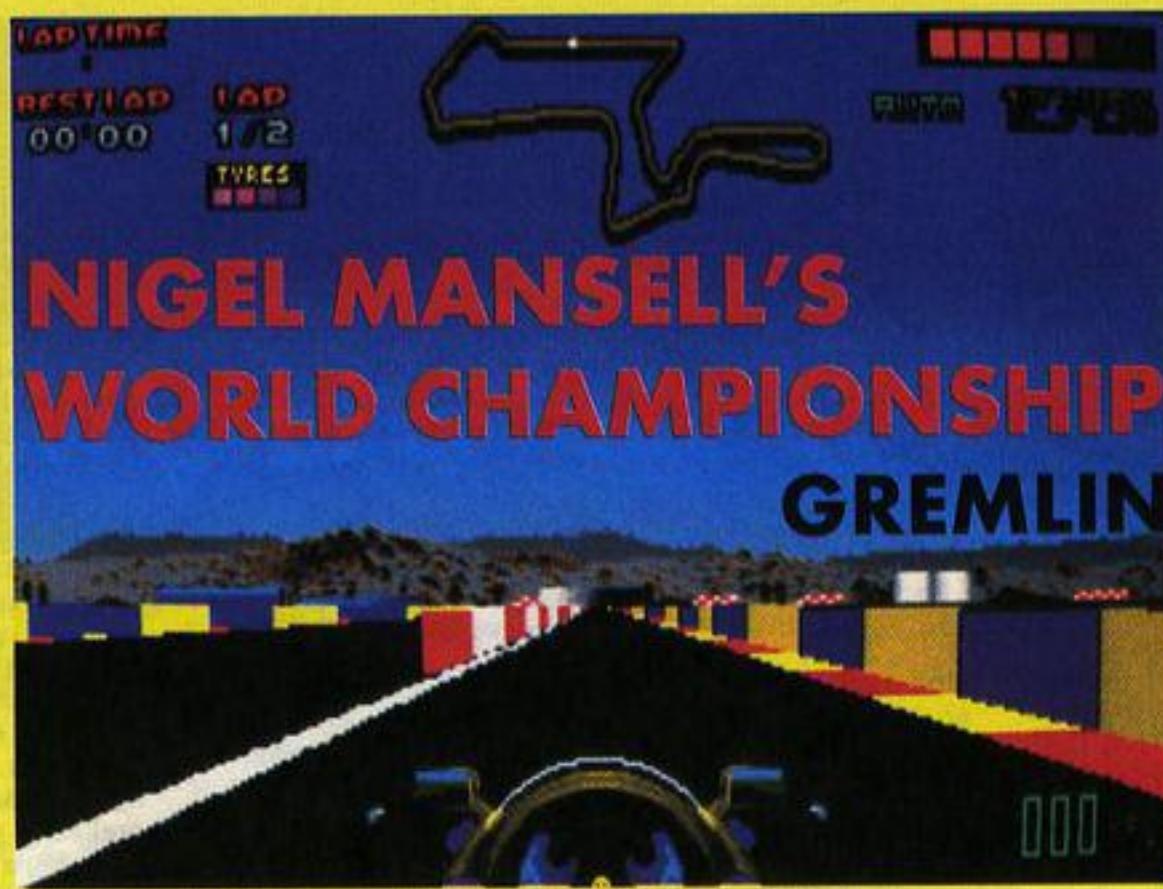


AMIGA  
ATARI ST  
COMMODORE 64  
PC AT 286-586

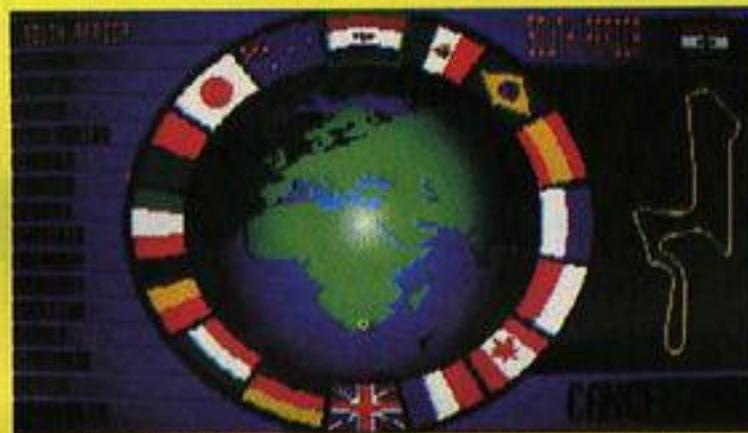


CELKOVÝ DOJEM 72%

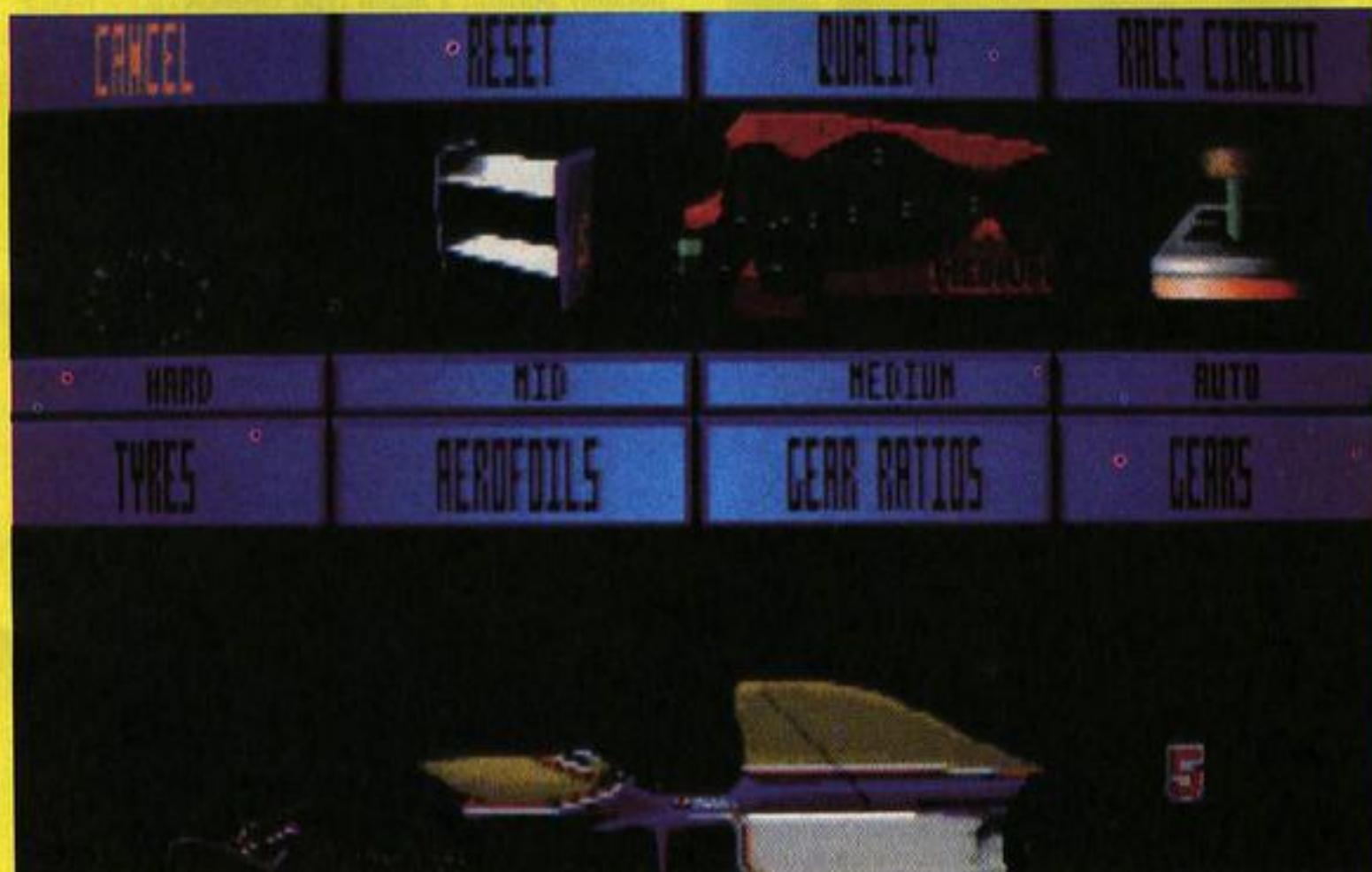
Veľká cena Formule 1 je nesporne najpopulárnejšou automobilovou súťažou na svete. Sledujú ju milióny divákov na celom svete. No najviac sa o tieto preteky zaujímajú ľudia z tých štátov, ktoré majú v pretekoch svojich jazdcov. V minulej sezóne zvíťazil suverénnym spôsobom angličan NIGEL MANSELL, čo mu prinieslo doma obrovskú popularitu. Túto skutočnosť sa rozhodla využiť firma GREMLIN, ktorá vo veľmi krátkom čase po skončení sezóny, uvedla na trh hru NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP. Z komerčného hľadiska to bol vynikajúci tah. Je však táto hra hodnotná aj ako počítačová hra? Pravdu povediac, nemám z nej dojem vynikajúcej hry, ide skôr o priemer. No určité vlastnosti má solidne spracované, preto hru treba popisať podrobnejšie. Po nahratí (resp. nainštalovaní) hry do počítača a spustení, nás hned zaujme veľmi dobrá hudba, ktorá je však v poslednom čase v každej hre od Gremlinu. Spomeňme si napríklad na vynikajúce hudby Keva Batesmana v hrách HERO QUEST a SWITCHBLADE na ZX Spectre, alebo výborne prevedené hudby v ZOOL na Amige a IBM PC. Keď však sadneme do monopostu F1 a vyjdeme z boxov na trať, po pár zákrutách je jasné, že ide o veľmi ľahkú hru pre všetky vekové kategórie, vrátane tých najmenších. Formula je maličká, z riadiaceho panelu sa zobrazuje iba volant. Keď ideme na plný plyn, dosiahneme neskutočnú rýchlosť 374 km/h. Ešte neskutočnejší je fakt, že v tejto rýchlosťi



sa dajú v pohode prechádzať zákruty bez toho, že by sme dostali šmyk. Mám dojem, že autorom išlo silou mocou o to, aby hráčovi dali pocit, že ide autom obrovskou rýchlosťou. Samozrejme, pri pretekoch je hra oveľa zaujímavejšia, ako pri kvalifikácii, pretože sú tu aj iné vozy, ktoré musíme predbiehať, ak chce-



me zvíťaziť. Najprv som bol prekvapený, že ostatné vozy sú podstatne pomalšie, ako náš WILLIAMS. Táto vec však skutočnosti zodpovedá, pretože Williamsy v posledných dvoch rokoch majú bezkonkurenčne najlepšie formule a najmä vďaka technickej dokonalosti získali Nigel Mansell vytužený titul. Možnosti hry sú štandardné a prakticky rovnaké,



ako v iných hrách podobného typu. To znamená, že si vyberáme typ vozu, pneumatiky podľa počasia, jednu jazdu alebo celé majstrovstvá, atď. Pre menej zručných vodičov nechýba možnosť jazdy s automatickou prevodovkou. Prevratnou novinkou je akurát možnosť zdokonalenia jazdy s Nigelom Mansellom. V tomto režime jazdíme skúšobné jazdy, pri ktorých nám animovaná tvár Nigela Mansella komentuje jazdu, upozorňuje na nedostatky a dáva rady, čo máme v ktorom momente robiť.

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

-yves-

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



# NÁVOD



..... 2039AD .. Kozmická lode zachytí tajomné signály vysielané z neznámej planéty. Centrálny mozog kozmickej lode ich dešifroval ako volanie o pomoc. Automaticky sa spustí rozmrazovací systém. Posádka sa vydá naproti zúfalému volaniu bezradných ľudí. Nový horor sa začína. Kozmonauti sa vydajú do útrob kozmickej základne, kde na nich čiha vela nebezpečia. Pevne držiac zbraň sa krok po kroku ponáhľajú na pomoc bezbranným uväznencom. Dôležitou pomôckou je aj radar reagujúci na teplo, ktorý bezpečne zachytí všetkých netvorov ešte skôr, než sa vrhnú na posádku. Opatrne otvárajú pancierové dvere, za ktorými sa skryva neznáme nebezpečie. Zabezpečovacie systémy im tiež bránia v rýchlejšom napredovaní. Kozmonauti sú ozbrojení guľometom a štyrmi špeciálnymi zbraňami. Tieto štyri zbrane majú ďaleko väčšiu účinnosť ako guľomet, ale značne obmedzené streľivo. Prvé tri sa dajú zaradiť do skupiny „zbrane hromadného ničenia“ a posledná zbraň slúži na zmrazenie nepriateľa. Po zmrazení nepriateľ znehybnie a možno ho zneškodniť aj pomocou jednej strely z guľometu. Posádka postupuje dlhými chodbami vpred. Útokom štvorukých vatrelov, ktorí hľadia na posádku svojimi troma veľkými očami, sa len s veľkou námahou bráni. Presila vatrelovci nútia kozmonautov použiť špeciálne zbrane. Obrovský štvorruký nepriateľ svojou dokonalostou ďaleko prevyšuje človeka. Po odstrelení hlavy netvora sa na vás vrhne svojimi mohutnými trojprstými chápadiami a nefútostne do vás mláti. Na zničenie tohto netvora treba niekoľko desiatok streľ z guľometu. Niektorým stačí odstrelíť hlavu s ostrými Zubiskami, ktorými útočia na posádku. Po nefútostnom boji sa konečne stretú s civilizovanou dušou, ktorá zaďakuje za záchranu a pridá sa k posádke. Po podlahe sa rozlezú krviačné pavúky nezvyčajnej veľkosti. Pavúky chvíľu neisto pobehujú po zemi, ale po chvíli sa bez zaváhania vrhnú na posádku a prisajú sa ku skafandrom. Postupne odsávajú kozmonautom krv. Obrovskí vatrelovci zosakujú zo stropov a vyliezajú z dier v základni. Na stenách naťastie visia aj náboje do špeciálnych zbraní, ktoré posádka musí často použiť. Nájdú tu aj rôzne lieky, ktoré im doplnia stratenú energiu. Počas nekonečných bojov sa posádka rozšíri o nových päť zachránencích členov. Útok vatrelovca na posádku sa však stupňuje. Ostane niekto na žive??? Pokračujú ďalšie boje a desiatky nových a nových netvorov sa vrhajú na posádku. V chodbach hľaduje netvor s ploskou hlavou a ešte väčšími tesákmi. Posádka sa však nesmie vzdať, pretože na jej záchranu je odkázaných niekoľko zúfalých ľudí v zajatí vatrelov. Ďalší štvrťa ľudia sú vytrhnutí z pazúrov netvorov. Na podlahe a na stropie sú kde-tu prisáté neznáme objekty guľovitého tvaru, ktoré na posádku vypúšťajú nebezpečné guľovité tvory. Guľovité tvory letujú po miestnosti a útočia na posádku svojou úzkou papučou. Tvorov je tak vela, že posádka z boja vyuviazne s niekoľkými zraneniami. Postup sa zdá byť až nemožný, ale po veľkom úsilí sa im to predsa len podarí a posádka sa dostane k záchrannej kozmickej rakete. Tu však čiha ďalšie nebezpečie. Zo zeme vyrastá veľké kožené vajce. Kozmonauti najprv pozorujú tento nezvyčajný útvar. Po chvíli sa však vajce roztvori a vylezie z neho obrovská húsenica, ktorá na posádku útočí svojimi nebezpečnými tesákmi. Darmo po nej kozmonauti pália zo samopalov, obluda je proti ich slabým streľam odolná. Veliteľ teda zamieri tažkou špeciálnou zbraňou, no netvor sa stihne v poslednej chvíli uhnúť. Ale druhá strela ho už zasiahne. Húsenica s veľkým revom znehybnie, ale po chvíli začne opäť útočiť na posádku. Veliteľ ju však ďalšou streľou odvraňa. Posádka teda nastúpi do záchranných modulov a nimi sa prepraví z kozmickej základne nehybne vysiacej nad planétou na zem. Všetky komunikácie so základňou sú prerušené. Záchranná čata teda prevzala velenie kozmickej rakety a vydala sa pátrať po ďalších uväznených ľudoch. Malá raketa pristala v nehostinnej krajine na povrchu planéty, kde sa na posádku hrnú ďalšie a ďalšie netvory, ceriace svoje ostré tesáky. Opäť sa tu objaví nový druh netvora s dvoma mohutnými rukami a s veľkou syslovitou hlavou. Posádka postupuje po ohradnej ceste a po dĺhych bojoch sa dostane k budove, ktorou vchod strážia dve kožené vajcia. Po chvíli z nich vylezú veľké húsenice, ktoré posádka rýchlo zničí, pretože teraz mieri do tela húsenice a nie do hlavy. Húsenice sa teda nestihnu vyhnúť ani jednej strele a o pár sekúnd už po okoli ležia len malé kúsočky ich tela. Kozmonauti vošli do veľkej základne,

z ktorej netvory teraz riadia celú planétu. Len sa rýchlo dostať do riadiacej miestnosti. Zachránení „domorodci“ teraz vedú ozbrojenú posádku k cieľu. Cestu však opäť zahatajú veľké netvory útočiace na posádku. K netvorm sa v niektorých chodbách pridajú už známe guľovité tvory. Po úspešnom prekonaní troch takýchto chodieb sa dostanú k dverám riadiacej miestnosti. Potom, čo vstúpia, sa na posádku vrhne obrovský netopier. Netopier sa pohybuje veľmi rýchlo, preto sa dá len ďažko zameriť. Posádka musí preto strieľať pred neho. Po niekoľkých streľach zo zbraní hromadného ničenia sa však ukáže, že úspešnosť zásahu je minimálna, a preto je posádka nútene použiť zmrzovač. Počet nábojov je však veľmi obmedzený, preto sa na túto úlohu môže podujat len najlepší strelec. Po zásahu a znehybnení nepriateľa začnú paľbu zo špeciálnych zbraní aj ostatní členovia posádky. Po niekoľkých zásachoch sa netopier rozletí na kúsky. Tu by sa mohlo zdáť, že už skončili nekonečné boje posádky s vatrelovami,

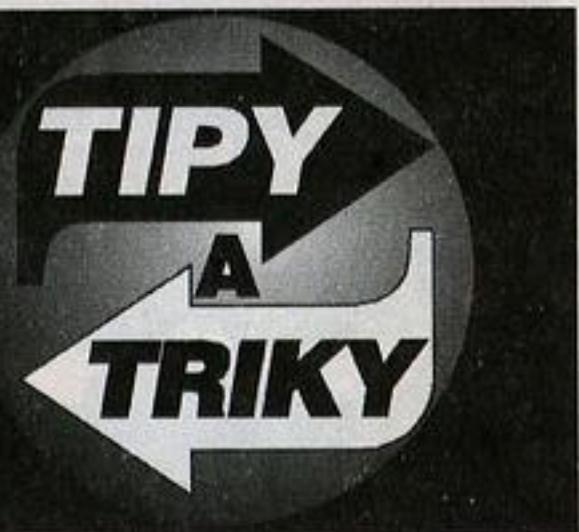


ale to vôbec nie je pravda. Kozmonauti totiž neprešli všetkými chodbami veľkej planetárnej základne a možno ešte niekto čaká na ich záchranu. Je teda ešte nejaký človek v útrobach základne? Posádka sa o tom ide hned presvedčiť. A naozaj, po bojoch s ďalšími vatrelovci sa jej podarí zachrániť nových sedem ľudí. Nebezpečenstvo, ktoré ich sprevádzza je však omnoho väčšie ako doteraz. Na obrazovke začnú lietať obrovské osy, ktoré siahajú kozmonautom asi po pás. Osy chvíľu bojazlivu krúžia po chodbe, hľadiac pritom na kozmonautov svojimi troma veľkými očami. Posádka usúdi, že tieto tvory sú neškodné, ale po chvíli krúženia sa zmutované osy vrhnú na posádku svojimi jedovatými žihadlami a kyselinovými guľami. Posádka tento útok odrazi len po dĺhých, nefútostných bojoch a príde o niekoľko svojich členov. V ďalších chodbach si už dajú väčší pozor na tieto z pohľadu neškodné zvieratká. Kozmonauti opäť narazia na ľudské bytosť. Zachránení ľudia sa s radostnými pokrikmi blížia k posádke. Je ich asi sedem. Ale zrazu sa stane niečo nečakaného: niekoľki z ľudí sa zmenia na netvorov a začnú útočiť na posádku. Kozmonauti rýchlo vytiahli

zbrane a začali opatrné paliť po vatreloch, aby nezasiahli ešte zdravých ľudí. Úspešne zdolajú aj túto prekážku a pokračujú v svojej ceste ďalej. Po blúdení v chodbách základne kozmonauti narazia na veľkú prekážku, ktorou je obrovský zmutovaný človek, ktorý stratil všetky ľudské vlastnosti a útočí na svojich bývalých priateľov. Posádka musí premičiť svoje zábrany a začať rýchlo strieľať po tomto už nebezpečnom tvorovi, v opačnom prípade sa stane toto miesto ich hrobom. Po zneškodení obrovského mutanta sa na posádku vrhne monumentálna trojoká osa. Je to matka zničených Ŀos, ktorá prišla pomstiť svojich poddaných. Na posádku útočí takým systémom ako jej poddaní, ale je oveľa odolnejšia voči ich streľám. Boj s ňou prinesie posádke ďalšie fažké zranenia. Teraz už ostáva len vrátiť sa späť na kozmickú základňu. Kozmonauti sa preto rýchlo presunú k modulu, na ktorom sem prileli. Ale tu ich čaká prekvapenie. Vatreloci sa dostali už aj sem a spustili autodestrukčný systém. Posádka musí najprv zničiť všetkých mutantov, ktorí to tu okupujú. Musí sa však poponáhať, na čo ju upozorňujú aj výstražné znamenia na stenách signalizujúce nebezpečenstvo výbuchu. Je tu zobrazené aj odrávanie času, do ktorého musí posádka zničiť netvorov. Po prekonaní aj tejto prekážky sa kozmonauti šťastne vrátia na kozmickú základňu a s ňou na materskú planétu Zem.

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

# TIPY A TRIKY NA COMMODORE 64



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

## 2B or not 2B

Logická funkcia XOR (exkluzívne OR) sa žiaľ v BASIC 2.0 nenachádza. Obyčajne ju možno v Basicu nahradí funkciou E=(NOT A AND B) OR (A AND NOT B)

Ak použijeme DeMorganove zákony (not(a and b)=(not a or not b), možno túto rovnicu skratiť na E=NOT (A AND B) AND (A OR B) Týmto spôsobom potrebujete o jeden príkaz menej a v cykloch šetríte čas výpočtu. Pre tých, ktorí chcú túto rovnicu pochopíť hlbšie, ponúkame túto zmenu po krokoch:

E=(not A and B)or(A and not B)  
E=not(not((not A and B)or(A and not B)))  
E=not(not(not A and B)and not(A and not B))  
E=not((a or not B)and(not A or not B))  
E=not((A and not B)or(A and B)or(not a and not B)or(B and not B))  
E=not((A and B)or(not A and not B))  
E=not(A and B)and not(not A and not B)  
E=not(A and B)and(A or B)

Určite ste si uvedomili, že v takejto forme sú tieto rovnice dosť neprehľadné. Keď si ich však prepíšete s logickými symbolmi, určite sa v nich budete orientovať lepšie.

## Príkaz DIM

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

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

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

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

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

## CONT v programe

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

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

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

## THEN a GOTO bez smerových riadkov

Za normálnych okolností príkaz GOTO bez udania riadku vyvolá hlásenie o chybe. Ale ak existuje riadok 0, tak automaticky skáče na tento riadok. Ako príklad si skúsme nasledovné: 0 A=A+1:PRINT A;:GOTO

Akonáhle zmeníte číslo tohto riadku, hned C64 hlási chybu Undefined Statement error. Ak používate príkaz GOTO spolu s podmienkou IF, tak tiež automaticky skočí na riadok 0. Ak použijete ku skoku na riadok príkaz THEN bez udania riadku, tak je tento príkaz ignorovaný.

## Ako s GET

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

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

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

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

## Kopírovanie so systémom

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

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

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

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

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

## Maskovaný skok nazad

Ked píšete vlastný program, tak sa asi usilujete, aby ostatní vaši „kolegovia“ čo najmenej presne vedeli, ako ste program spravili. Obzvlášť pri odkazoch na kódy a podprogramoch chrániacich pred kopírováním je osozneň štartovaci adresu zamaskovať. K tomu je možné využiť skutočnosť, že adresa skoku

nazad pre príkaz RTS leží v stacku. Nemusíte urobiť nič iné, ako pred takýto RTS príkaz vyvolávajúci rutinu, uložiť nasledovné:

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

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

## Správne zaokruhľovanie

Najmä pri C64 so Speeddosom sú výsledky zaokruhľovania často nesprávne. Priležitosť sa vyskytnú chyby aj pri C64 s normálnym operačným systémom. Príčina je za prvé v relatívne nepresných výpočtových podprogramoch C64 a za druhé v type použitého vzorca. Najčastejšie sa používa podprogram: X=INT(10S+.5/10S) na zaokruhľovanie na S desatinnych miest. Ak chcete napríklad vypočítať odmocninu zo 41, tak dostaneme nie správny výsledok 6.40312 ale 6.403199. Ak pracujete so Speeddosom, tak je skoro každé zaokruhlenie zlé. Korektné zaokruhlenei dostanete pomocou X=INT(X\*INT(10S+.5)+.5)/INT(10S+.5) Táto rutina pracuje aj pod Speeddosom bez chyby.

## Device not present

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

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

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

## Directory bez straty programu

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

```
1 OPEN 1,8,0,"$":POKE 781,1:SYS 65478:GET  
A$,A$:E$=CHR$(0)  
2 GET A$,A$:H$,L$: IF ST THEN SYS
```

```
65484:CLOSE 1:END  
3 PRINT ASC(H$+E$)+256*ASC(L$+E$);  
4 GET A$,B$:IF A$ THEN PRINT A$B$;:GOTO 4  
5 PRINT A$: GOTO 2
```

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

## Spomalenie utekajúceho textu

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

## RECENZIA



Jednou z troch hier, tvoriacich atraktívnu kolekciu THE JAMES BOND COLLECTION, je LIVE AND LET DIE, spracovaná podľa staršieho filmu s agentom 007. Ak si na dejovú líniu nespomíname, tu je: Dr. Kananga je hanebný a neľútostný predsedu vlády na ostrove San Monique v Karibskom mori. Obyvatelia tohto ostrova sú kontrolovaní mágiou

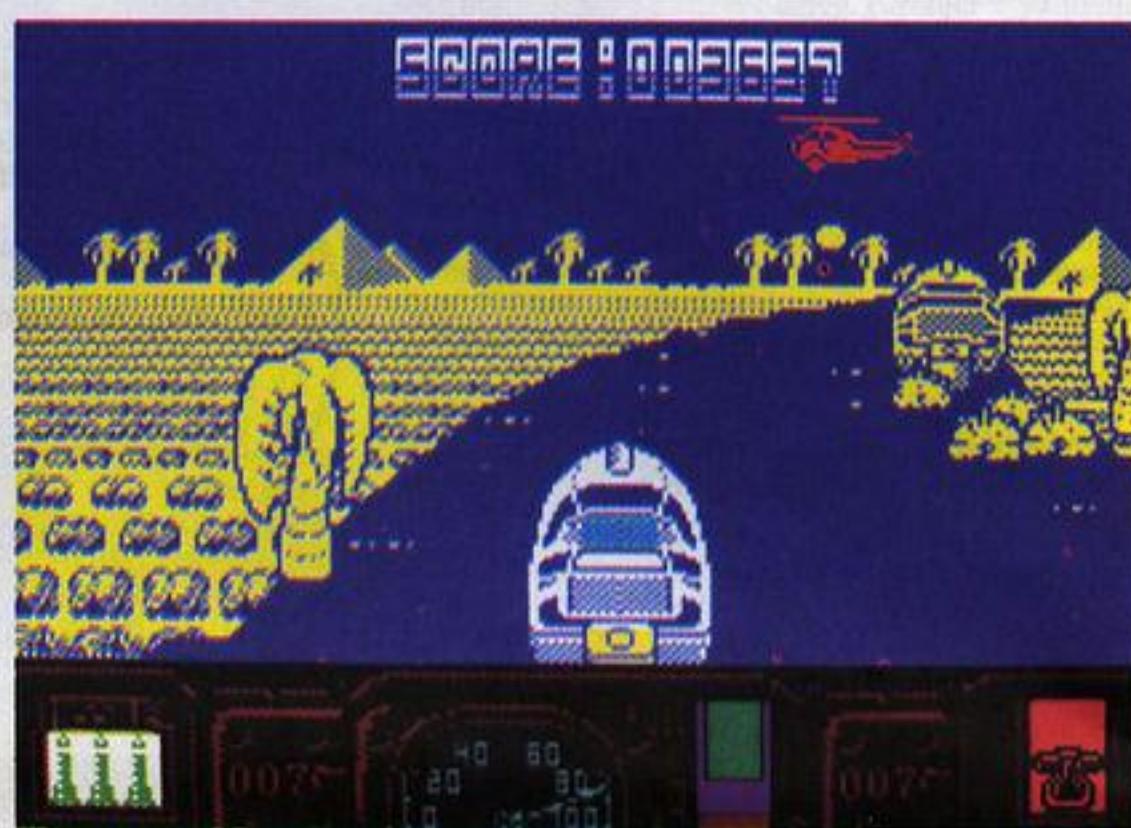
# JAMES BOND 007

## LIVE AND LET DIE

z nich môžu púštať ďalšie miny a stažovať nám cestu. James Bond musí kompletne pozbierať sudy s palivom jazdou cez ne, aby helikoptéry C.I.A. mohli namiesto nich zhodiť kanistre, obsahujúce rakety a palivo. Taktiež musí s motorovým člnom prejsť cez

JAMES BOND COLLECTION, ktorú by priaznivci Agenta 007 nemali nechat bez povšimnutia.

-yves-



voodoo, pred ktorou majú veľký rešpekt. Sieť kňazov voodoo plánuje získať kontrolu nad drogovým trhom v USA tak, že ho zaplavia množstvom ton heroínu. Východnému bloku slúbili peniaze za to, aby sa stali spojencomi San Monique. Dr. Kananga, alebo 'Mr.Big', ako je známy v podsvetí, je veľmi obozretný vodca. Svoje veliteľské stanovište má veľmi dobre ukryté blízko cintorína na San Monique a tovarne, kde sa spracováva nerafinovaný heroín, dal postaviť na skryté, tažko dostupné miesta. James Bond 007, najlepší tajný agent na svete, musí podniknúť sériu nebezpečných výprav, aby odhalil operácie Dr. Kanangu. V hre musí James Bond prejsť rôzne levele, ako sú misia v juhoamerickej džungli, nórskie fjordy a prechod cez púšť na Blízkom východe. Platia tieto pravidlá: červené ciele musia byť likvidované streľbou z guľometu, ktorý je namontovaný v prednej časti motorového člana a čierne ciele treba ničiť pomocou raket. Treba sa vyhýbať minam a mať sa napozore pred guľometnými hniezdami, helikoptérami, ponorkami a samozrejme aj nepriateľskými motorovými člnmi. Niektoré

komplex tmavých tunelov a raketami zničiť zamknutú bránu.

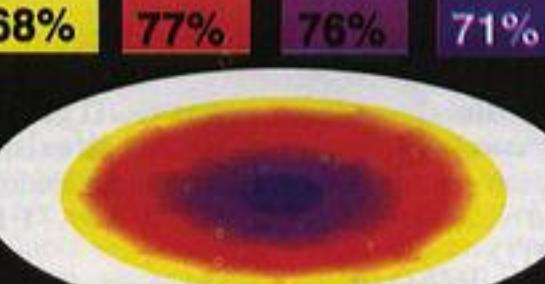
S riadnou dávkou zručnosti a trochou šťastia, sa nám podarí prísť až k laboratóriám, ktoré spracovávajú heroín. Sú na konci „vodnej cesty“. Laboratória sa dajú zničiť iba raketou.

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

LIVE AND LET DIE má zaujímavé a veľmi netradičné prevedenie. Nešomínam si, že by sa v inej hre dalo jazdiť na takom obrovskom a rýchлом motorovom člne. Naviac má čln prekvapujúco dobré vlastnosti, do značnej miery zodpovedajúce skutočnosti. Napr. dvihanie špice pri vyšších rýchlosťach, náklon pri zatáčaní, a pod. V tomto smere nemám výhrady. Nemôžem sa však ubrániť dojmu, že hra je tažká a bohužiaľ dosť jednotvárska. No aj keď nedosahuje kvalitu napríklad LICENCE TO KILL, je veľmi vhodným doplnkom kolekcie THE

DOMARK

SCORE : 00000007

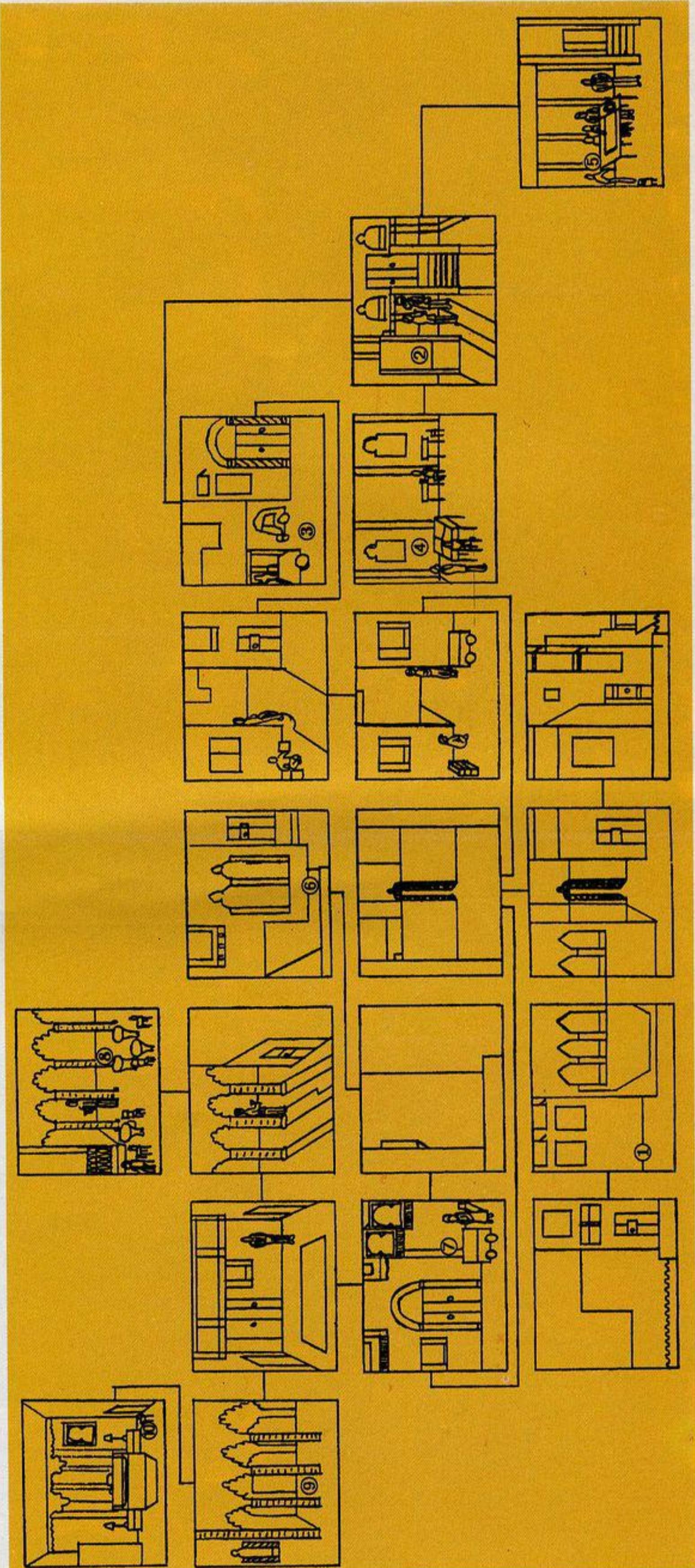


73%

# James Bond Octopussy

Chodte k budove na pobreží a zoberete mincu (6).  
Dajte ju chlapovi s hadom (1). Chlap vám dá za  
ňu klúč. S týmto klúčom otvorite zamknuté dvere  
(9). Vojdte dnu a zo zeme zodvihnite Zlaté vajce  
(10). Chodte do kasína (4) a hrajte kocky.  
Vyhrajete peniaze v žetónoch. Zmenťte ich pri  
zmenárnici (2). Potom vám iba stačí nasadnúť na  
taxík (3) a odísť za peniaze preč. V hre sú aj nepo-  
trebné veci, a to: pohár s falosnými kockami (5),  
pišťalka (7), sklenený pohár s jedom (8).

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





ocean

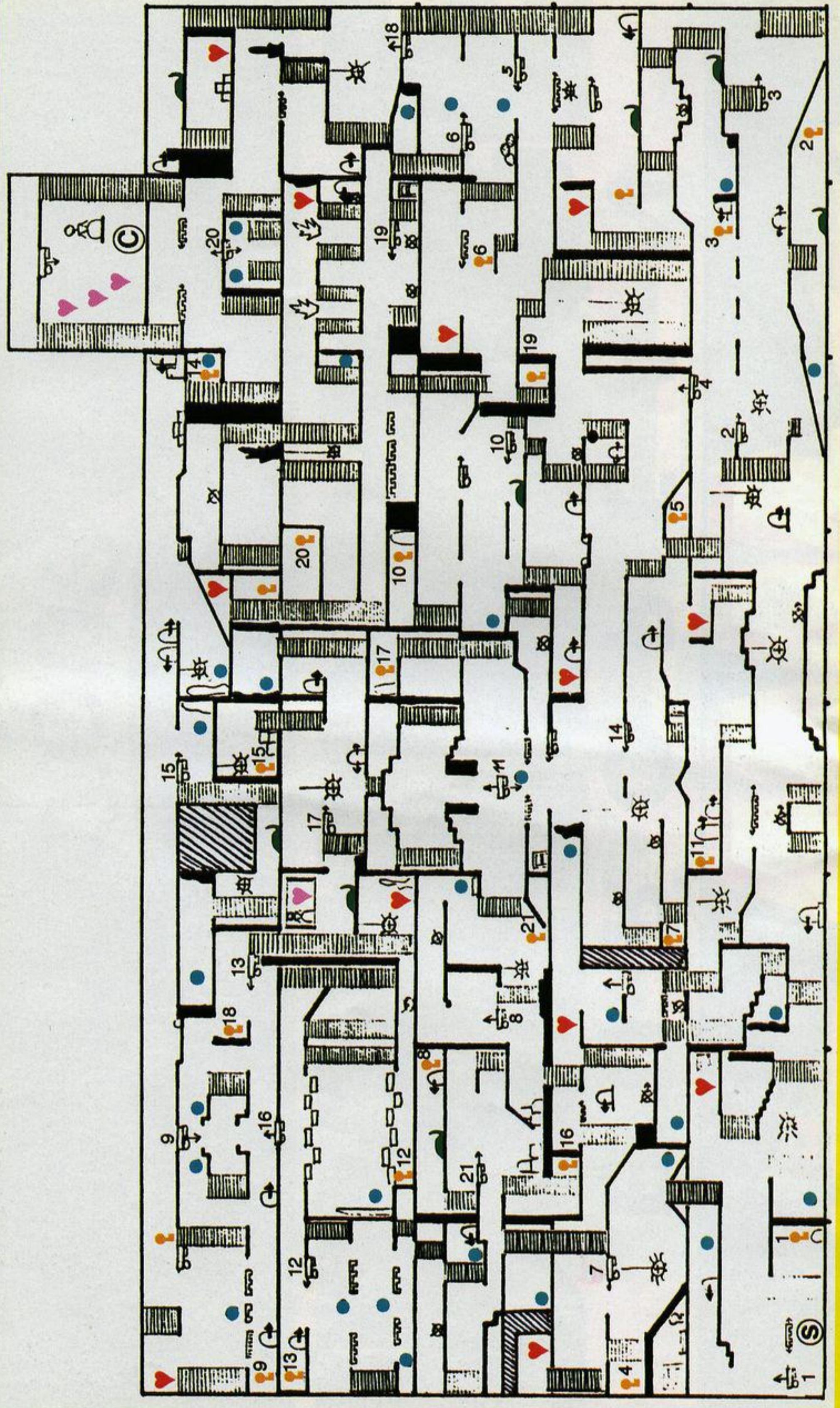
TOUR

EUROPEAN

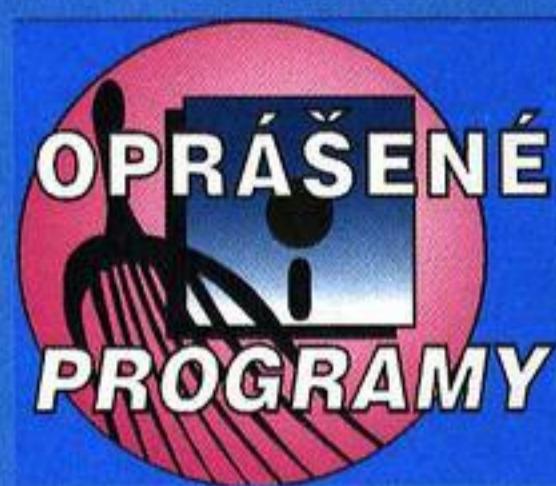
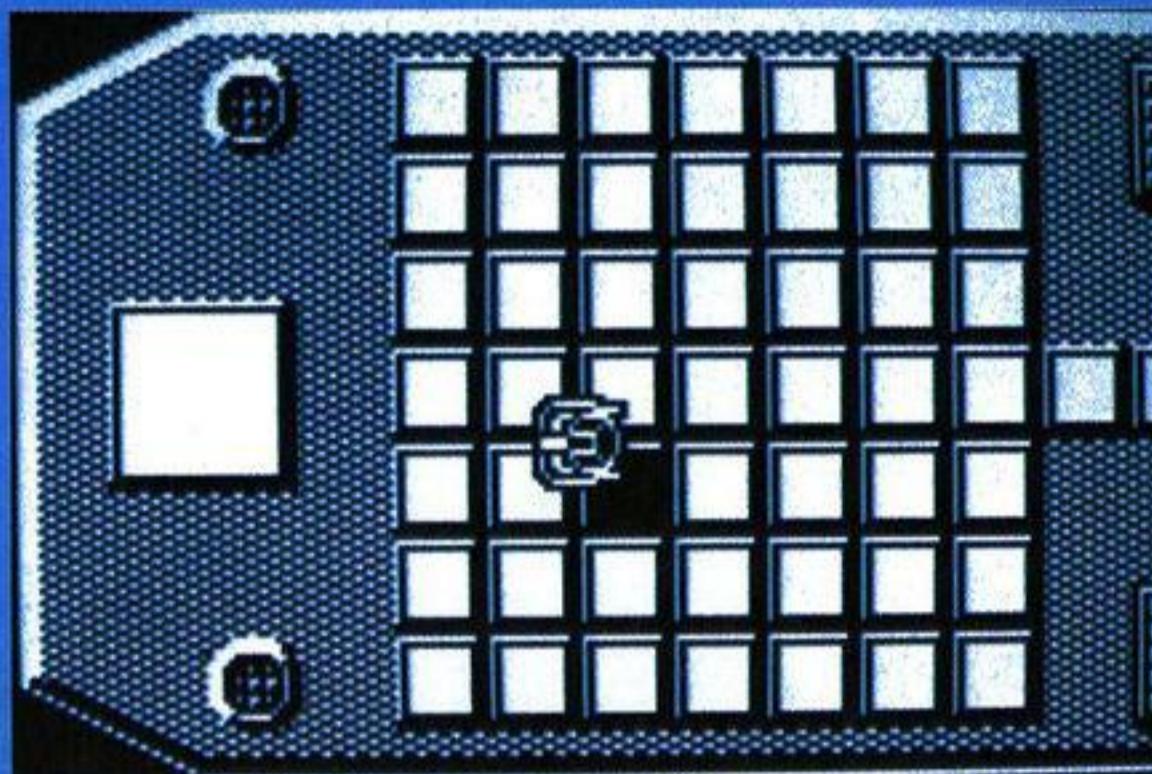


# SUPER ROBIN HOOD

☺ - štart, cieľ  
 ♥ - pozbierať 12 sŕdc  
 ♭ - klúče spúšťajú výravy  
 ☷ - uberajú energiu  
 ● - dopĺňa energiu



Strieľačka URIDIUM bola naprogramovaná v roku 1986 a na počítači Commodore 64 sa stala okamžite veľkým hitom. Niet divu, vedľa jej autorom bol úspešný programátor Andrew Braybrook, ktorý je dnes aktívny na Amige. V tom istom roku sa programátorská skupina Graftgold podujala urobiť konverziu hry aj na počítače ZX Spectrum. Autorom vydannej



konverzie bol Dominic Robinson. Hru rozširovala firma HEWSON. V neskorších rokoch urobili Graftgold ešte niekoľko graficky aj zvukovo veľmi dobrých hier. URIDIUM je hra vyslovene šitá na mieru pre Commodore 64. Jednoduchá grafika umožnila dosiahnuti ohromne rýchly scrolling, čo malo vplyv na hrateľnosť. Pochopiteľne, u strieľačky sú dôležité aj zvukové efekty. Firma Commodore si však na zvukoch dala vždy pomerne dosť záležať a preto má C64 dobré zvukové i šumové efekty či už v tejto hre, alebo ďalších. Vydarila sa aj verzia pre ZX Spectrum. Na tomto počítači sa sice hra nestala až takým veľkým hitom, ako na C64, no i tak sa predávala celkom dobre. Na moje prekvapenie aj na ZX Spectre je hra dostatočne rýchla. Zvukové efekty sú tiež na hranici možností tohto počítača bez zvukového čipu. Aj keď na 8-bitových počítačoch bolo naprogramovaných veľké množstvo strieľačiek, žiadna nebola realizovaná takým spôsobom, ako URIDIUM. Pohľad na raketu je zhora. Raketa môže lietať vpravo aj vľavo, samozrejme v určitých medziach. Okrem letania musí po ukončení kaž-

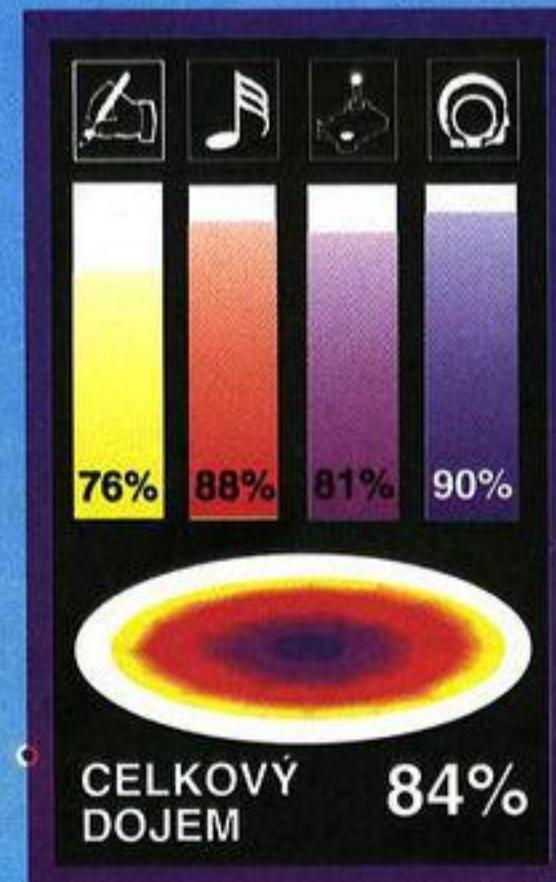
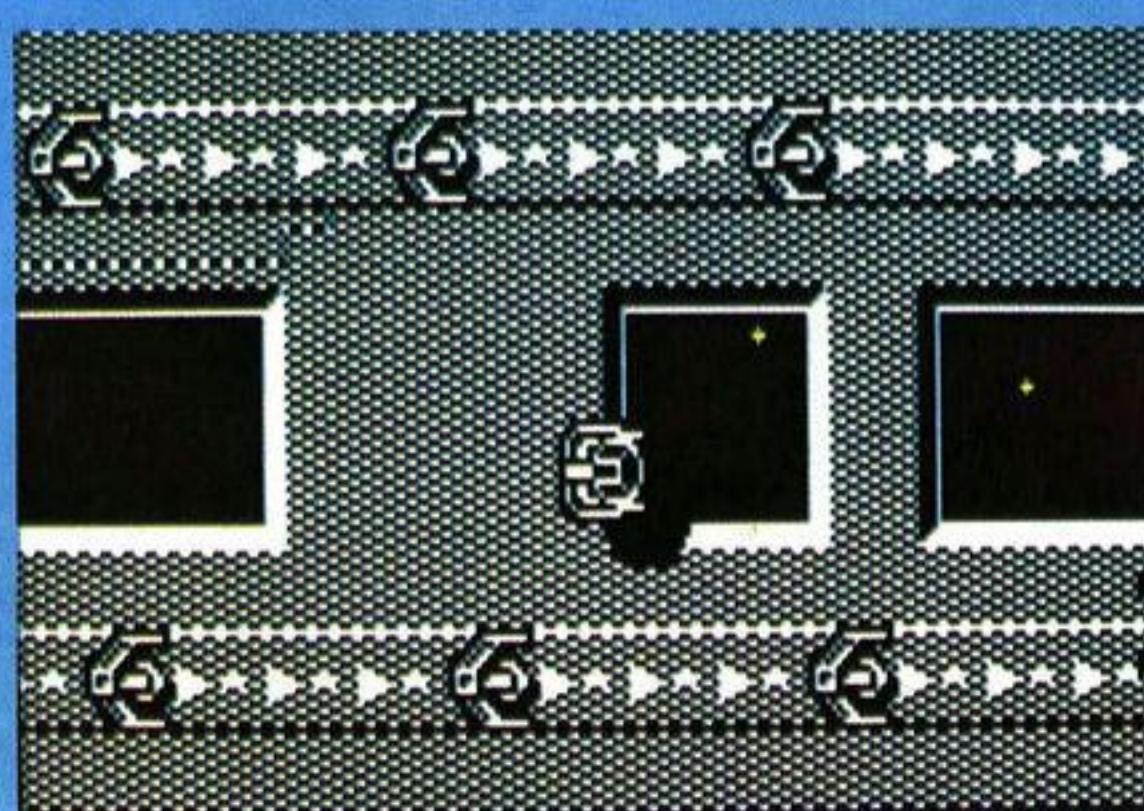
dého levelu pristáť na planéte. Raketa, ktorá je v hre nazývaná MANTA, je vyzbrojená dvomi veľkými guľometmi. Má veľmi elegantné letové vlastnosti, ako je zotrvačnosť pri zmeni smeru, alebo schopnosť letieť natočená o 90 stupňov, čo je vhodné pre úzke priechody. V podstate je treba dávať pozor na dve veci: jednak aby sme do ničoho nenarazili a jednak aby nič netrafilo nás. V každom leveli je množstvo stien a rôznych zábran, ktoré sa nedajú odstrelíť, takže nám nezostáva nič iné, iba sa im vyhnúť. Autor hry tieto zábrany dômyselne rozostavil tak, aby hráč bol nútenej s raketou stále klučkovať a manévrovať. Strieľať musíme nielen do rakiet a UFO, ktoré lietajú okolo nás, ale aj do pozemných

cieľov. Sú za to body, čo je jeden z cieľov hry. Kto chce vyhrať URIDIUM do konca, musí prejsť cez 15 planét. Posledná z nich sa volá URIDIUM a odtiaľ pochádza názov hry. Chcel by som ešte hráčov varovať pred navádzanými raketami. Keď sa priblížime k odpálovacej rampe s podstavou v tvare šestuholníka, čoskoro sa táto na nás zameria a potom nám už nič nepomôže. Od takýchto miest sa snažíme čo najskôr vzdialiť. A tu je práve hlavný kameň úrazu. Keď ideme príliš rýchlo, nestačíme sa vyhnúť prekážkam a je veľmi pravdepodobné, že do niečoho narazíme. Ak ideme príliš pomaly, trafí nás navádzaná rakaeta. Preto musíme rýchlosť podľa potreby meniť. Kedže na obrazovke vidíme iba malý výsek z planéty,

musíme planétu dobre poznať. A to sa dá iba tak, že sa v nej necháme veľakrát zabít, kým ju spoznáme...

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

-yves -



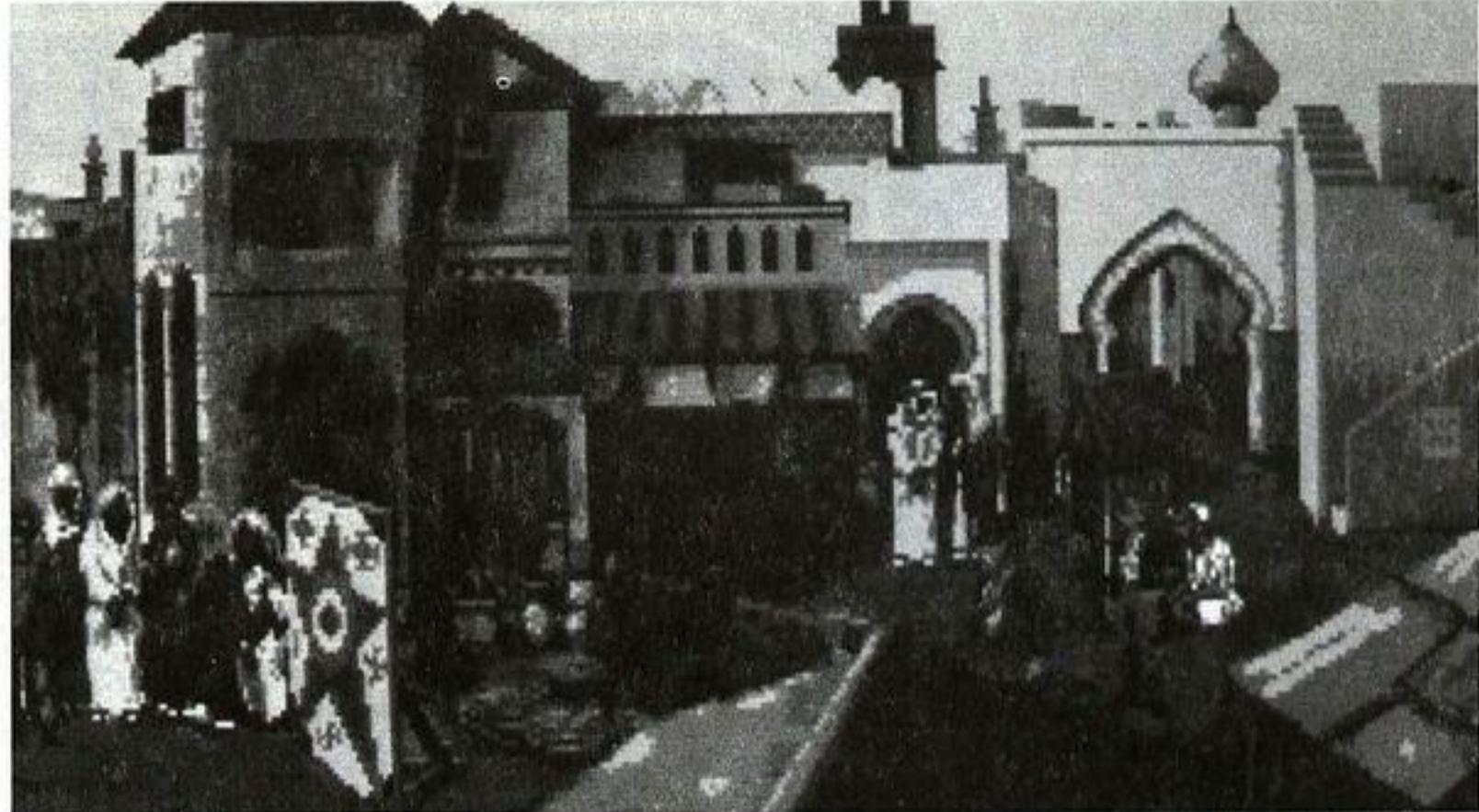


(pokračovanie z minulého člana)

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

#### PÁTRANIE PO PRVEJ KOLÓNII ATLANTÍDY

Odlet spolu so Sofiou do Alžíru (ALGIERS), prejdí celým mestom smerom do fara a vojdi do zadnej uličky (BACK ALLEY). Zober si masku (MASK) zavesenú na obchodníkovom stánku, vráť sa na letisko cestou, ktorou si prišiel a odleť do Monte Carla (MONTE CARLO). Pred hotelom si počkaj na staršieho človeka v obleku a s plešinou na hlave. Trottiera (lebo je to on) prehovor, aby išiel s tebou hore na izbu, kde je Sofia. Sofia Trottiera nahovorí, aby s ňou vyvolával ducha NUR-AB-SALA a opýta sa ho, či nemá nejaký predmet, ktorý by slúžil ako médium. Trottier položí na stôl na údív naše dvojice disk so slnečnými symbolmi, ktorý sa náramne podobá na kameň, s ktorým utiekol Sternhart v Tikale. Teraz preberieš iniciatívnu zase ty. Otvor skrinku na stene (CABINET), vyber z nej baterku (FLASHLIGHT) a zober tiež prestieradlo z posteľe (BEDSPREAD). Potom otvor skrinku s pojistkami (FUSE BOX) a vypni prívod prúdu (CIRCUIT BREAKER). Nakoniec ostáva už len prestrojiť sa za ducha NUR-AB-SALA. Navleč si na seba prestieradlo (BED-SHEET), na hlavu si daj masku a do nej rozsvietenú baterku. Kedže takto vystrojeného Trottiera zbadá, utečie a v rozrušení zabudne odniesť kamenný disk. Po tomto výkone sa môžeš odstrojiť a zobrať SLNEČNÝ KAMEŇ (SUNSTONE). Vráť sa do Alžíru, chod znova k obchodníkovi (SHOPKEEPER) a opýtaj sa ho či má nejaké predmety z Atlantídy (Do you deal in antiquities from Atlantis?). Ten ti nedôveruje a chce od teba nejaký dôkaz, že si zasvetený do tajomstva Atlantídy. Nedôverčivému obchodníkovi povedz, že máš akýsi kameň (I've got this stone) a ukáž mu ho (Here it is ... take a look). OMAR ti prezradí, že to je jeden z troch kameňov, ktoré sú kľúčom ku kráľovstvu Atlantídy. Tiež sa od neho dozvieš, že nedaleko v pohorí ATLAS bola kedysi jedna z kolónii Atlantídy a že tam predčasom Nemci prevádzkali archeologický výskum. Spýtaj sa ho, kde to presne je (Where is it, exactly?). Omar ti dá mapu, kde je miesto zakreslené a požičia ti dve favy. Tie však po pári hodinách cesty púšťou vypustia dušu a preto sa musíš porozhliaďuť po inom dopravnom prostriedku. Omar chce nazad masku, ktorú si si od neho „požičal“. Vymenjuju mu ju za niektorý z predmetov, ktoré ti ponúkne. Výjdi cez východ (EXIT) od Omara a prihovor sa stánkarovi, ktorý tu predáva špekačky po 20 dinároch. Kedže ich nemáš, ponúkni mu výmenný obchod (Maybe we can make a deal) a postupne mu ponúkaj predmety od Omara, až kým sa netrafíš do toho správneho v jeho obľúbenej farbe. Kedže sa ti to podarí, stánkar ti za tento predmet dá špekačku na špajdle (SQUAB-ON-A-STICK). Prejdi kúsok doprava a porozprávaj sa z vrhačom nožom (KNIFE-THROWER). Kedže sa ti posfauje, že nemá asistentku, skús prehovoríť Sofiu (I think you should volunteer to help the knife-thrower). Kedže sa zdráha, povedz jej, že je to absolútne bezpečné (Please, it is perfectly safe), načo Sofia podíde bližšie. V tej chvíli do nej zozadu strč a ona sa chtiac-nechtiac musí postaviť pred



# INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

(2)

LUCAS ARTS

terč. Nebezpečné číslo našťastie prežije a vďačný Arab je na pamiatku daj jeden z nožov. Teraz nájdí žobráka (BEGGAR) sediaceho na zemi a daj mu špekačku, za čo ti on z vďačnosti podaruje lístok na výhliadku z balónu. Výjdi po schodoch na terasu (ROOF) daj lístok (BALLOON TICKET) Arabovi (BALLOON MAN) a vojdi do balónu (HYDROGEN-FILED BALLOON). Kedže bude balón v dostatočnej výške, pretež povraz (ROPE) krvavým nožom (BLOOD-STAINED KNIFE) a balón je voľný.

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

Vystúp z balóna a pokračuj smerom dolava k vykopávkam. Tu sa stane nepríjemná vec. Sofia sa prepadne cez akúsi starú klenbu do podzemných priestorov a zmiz-

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

#### ZRÚCANINY PALÁCA V KNÓSSOSE A MINOTAUROVÉ BLUDISKO NA KRÉTE

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





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

Akonáhle sa ocitneš v prvej miestnosti, zober z podstavca dve kamenné hlavy sôch (STATUE HEAD) a pređi do ďalšej miestnosti (THE NEXT ROOM). Odtiaľto si pomocou biča pritiahni tretiu hlavu sochy (STATUE HEAD IN NEXT ROOM). V bludisku nájdì obrovskú sochu Minotaura a stúpni si aj so Sofiou na plošinu pred ňou. Plošina je primitívny výťah, ktorý sa zvezie o poschodie nižšie. Tu nájdeš starého známeho profesora Sternharta. Keďže ten už nič svetské nepotrebuje, zober si SVETOVÝ KAMEŇ (WORLDSTONE), ktorý leží pri ňom a tiež jeho palicu (STAFF). Môžeš tiež preskúmať jeho zápisník (NOTE). Zdá sa, že tak ako stojí v zápisníku, cesta odtiaľto neexistuje. Alebo predsa? Preskúmaj vodopád (WATERFALL) a vylez hore po retazi (CHAIN), ktorú v ňom objavíš. Vojdi do dveri (DOOR) vľavo a polož na policu (SHELF) pri mrežiach postupne všetky tri kamenné hlavy. Pređi cez zdvihnutú mrežu a pojdi do horných dverí. Keď sa dostaneš do miestnosti so závažím, uvoľní pomocou palice poistku (CHOCK). Vráť sa na najbližšiu križovatku a spodnými dverami pređi až k obrovskej tvári na stene. Strč jej palicu do úst (STATUE MOUTH) a keď sa výťahom, ktorý sa takto aktivuje vyvezieš hore, vezmi zlatú skrinku (GOLD BOX) a dve guličky orichalca. Vráť sa k soche Minotaura. Výťah však nebude fungovať, pretože málo vážiš. Uraz teda sochu bičom hlavy (STATUE HEAD) a tá ti pomôže výťah prevažiť. Teraz pređi so Sofiou do ďalšej miestnosti a skús ju prehovoriť, aby sa nechala vyložiť do diery (HOLE) v stene. Dá to sice zabrat, ale keď sa ti to podarí, Sofia pređe na druhú stranu a vytiahne mrežu. V nasledujúcej miestnosti vlož guličky orichalca do zlatej skrinky a prehovor Sofiu, aby k nim pridala aj svoj náhrdelník (Can I borrow that necklace of yours for a while?) atď. Skrinka totiž neprepúšťa energetické vlny orichalca a preto teraz už môžeš použiť indikátor orichalca - jantárovú rybku. Vyťahuj ju postupne v každej miestnosti, až kým neukáže na jednu zo stien. Tú potom prekop pomocou dreveného rebra a otvor dvere (DOOR), ktoré objavíš. Za nimi sa nachádza veľký plastický model Atlantídy, uprostred ktorého

reho je už známy kolík (SPINDLE). Nasad na neho postupne všetky tri disky a podľa Platónovej knihy nastav správnu kombináciu. (Je možné, že teraz už „Stratené dialógy“ sklamú. V takom prípade treba vyskúšať všetky kombinácie. Nie je ich tak veľa ako sa zdá na prvý pohľad). Keď sa otvoria dvere, zober všetky disky a pojdi dnu. Tu sa už čaká nacist Kerner. Ponúkni mu výmenu: disky za Sofiu (Let's make a deal: Sophia for the stone disks). Ten však vytiahne pištoľ a preto mu rýchlo disky odovzdáš (Okay, take the stones, just don't hurt Sophia). Keď Kerner odide, prehrab sa rebrom z lode cez kamennú stenu (ROCK WALL) a rýchlo naskoč na ponorku (SUBMARINE), ktorá sa práve chystá odplávať.

#### ZÁCHRANA SOFIE, ÚNOS PONORKY A OBJAVENIE ATLANTÍDY

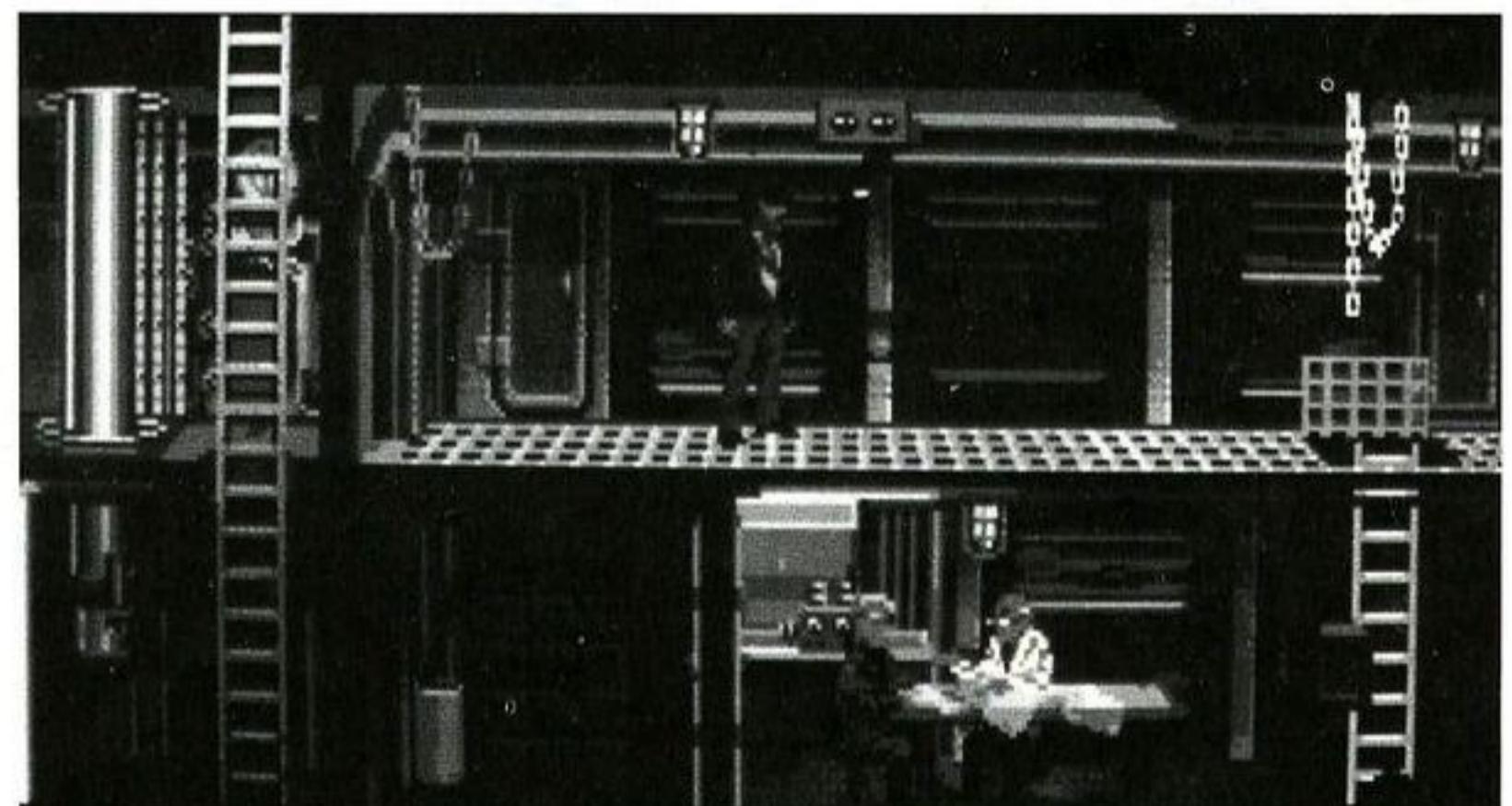
Akonáhle sa ocitneš na ponorce, vylez na mostik a otvor poklop (HATCH). Kapitán, ktorý je dole, sa ihned napadne, že je však veľmi starý a preto ho ľahko užemnís. Pokús sa stisnúť páku (BIG LEVER), čím ju zlomíš. Potom pomocou vnútorného rozhlasu (INTERCOM) rozkáž posádke, aby sa zhromaždila na prove (Uh... your captain commands, „all hands to the bow“). Zídi dole na prvú palubu (LOWER DECK) a pređi vľavo (AFT SECTION). V palubnej kuchyni urob z chleba (BREAD) a salámu (SOME COLD CUTS) sendvič (MARINE SANDWICH) a zober si porcelánový hrnček (PORCELAIN MUG), ktorý stojí na poličke. Pređi o miestnosť vľavo a stlač páku (LEVER) i vypínač (SWITCH), ktoré tu nájdeš. Vráť sa o miestnosť doprava a otvor padacie dvere v podlahe (TRAP DOOR). Zídi dole a v miestnosti vľavo naber z rozbitej batérie do hrnčeka kyselinu (BATTERY ACID). Teraz pređi doprava, cez zamrežované okienko oslov Sofiu (Tell Nur-Ab-Sal that I've got a plan) a povedz jej, aby zabavila svojho strážcu (Just distract the guard for a while, okay?). Obidi miestnosti z druhej strany

a do rozptýleného strážcu (TEMPORARILY DISTRACTED GUARD) strč. Keď sa otočí a namieri na teba samopal, naznač Sofiu, aby ho ovalila vedrom (I'm Indiana Jones. Who are you, bucket head?). Keď je strážca zneškodený, zober z vedľajšej miestnosti gumenný zvon (PLUNGER) a chod na provu ponorky (HEAD). V malej komórke napravo od miestnosti, v ktorej sa rozpráva Kerner s profesorom Übermannom, oblej kyselinou z hrnčeka (ACID-FILLED MUG) trezor (STRONG BOX), zober si nazad všetky tri kamenné disky a navyše malý klúčik (TINY KEY). Pomocou neho odomkní nádzové ovládanie ponorky (EMERGENCY RUDDER CONTROL) v miestnosti, kde je Sofia, vylez na kapitánsky mostik, oprav zlomenú páku (BROKEN LEVER) s gumenným zvonom (PLUNGER) a opravenú páku (PLUNGERIZED LEVER) ihned vyskúšaj.

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

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

(pokračovanie v budúcom čísle)  
-luis-



## RECENZIA

# JAMES BOND AGENT 007



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

### Scéna 1

**Časť 1:** Bond a Felix Leiter na helikoptére strmhlav zaútočia na Cray Cay, aby zabránili ujsť San-

chezovi a jeho krásnej prialke na džípe.

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



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

### Scéna 2

**Časť 1:** Agent 007 sa musí potopíť a prenasledovať pašérakov drog pod vodou. Vyzbrojený je iba nožom.

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

### Scéna 3

James musí najprv zabrániť Sanchezovi dosiahnuť hranice s nákladom drog, ktorý je ukrytý v 18-ich tankeroch. Treba zničiť každý tanker, kým nenatrafíme na ten hlavný, v ktorom je Sanchez. Ale pozor – Sanchez má rakety typu „Stinger“ a určite ich použije, aby nám zabránil použiť „licenciu na zabíjanie“ – LICENCE TO KILL. LICENCE TO KILL je nesporne jedna z najlepších

hier, aké kedy boli na motívy filmov s Jamesom Bondom urobené. Hru zdobí nielen pekná hudba (ktorá sa podobá na filmovú aj na ZX Spectre 48kB), ale najmä krásna jemná grafika. LICENCE TO KILL si nemýlte so sériou otriasných hier A VIEW TO A KILL, ktoré tiež boli urobené podľa filmov o Jamesovi Bondovi a tiež ich predávala firma DOMARK.

V kolekcii THE JAMES BOND COLLECTION sa skutočne nachádzajú tie najlepšie hry s Jamesom Bondom. S hrou SPY WHO LOVED ME sme sa mali možnosť zozná-

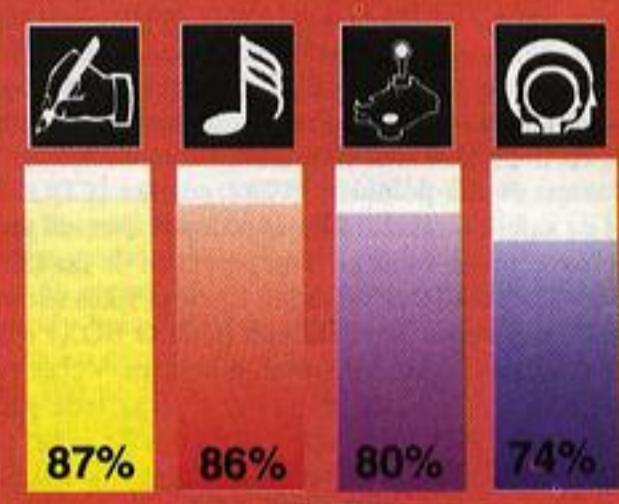
**DOMARK**

## LICENCE TO KILL

mit v minulom čísle BITu, pretože je súčasťou aj inej kolekcie (Superheroes). O hre LIVE AND LET DIE, ktorá kolekciu uzatvára, si prečítajte recenziu v tomto čísle.

-yves-

ZX SPECTRUM  
DIDAKTIK  
COMMODORE 64  
AMIGA  
ATARI ST



**CELKOVÝ  
DOJEM**

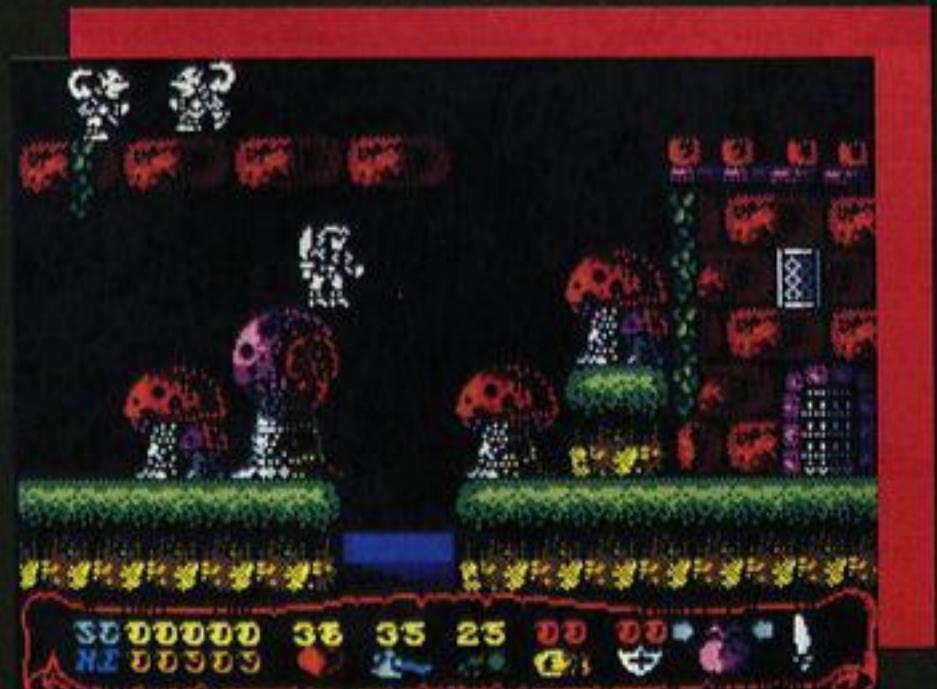
**82%**

# MOONTORC

ATLANTIS



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



Pôsobí na mňa takmer rozprávkovým dojmom. Myslím, že zo spomínaných hier od bratov Shawowcov sa najlepšiu grafiku podarilo dosiahnuť práve v tejto hre. Na druhej strane netvrdím, že sa ich hry výrazne líšia. Všetci programátori, či už ide o jednotlivca, alebo o kolektív, si na tvorbu hier (alebo programov iného zamerania) vytvoria skupinu podprogramov

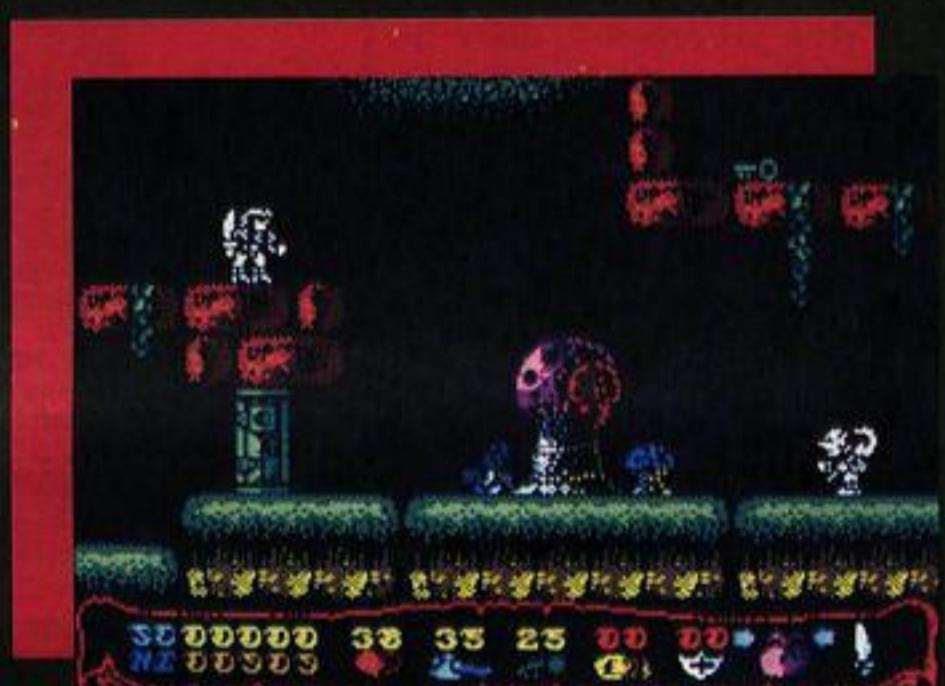
v strojovom kóde. Ide najmä o spracovanie tých činností, ktoré sa v každej hre opakujú. Ideálny stav pre programátora nastáva vtedy, keď do hry iba navrhne rozloženie miestnosti, nakreslí grafiku a vnesie do hry ideu. Tým je hra hotová. Tento spôsob programovania hier však má jednu nevýhodu z hľadiska užívateľa programu, čiže hráča. Keď si porovná hry od tých istých autorov, zistí, že sa na seba dosť podobajú. Píšem o tom preto, lebo podobným spôsobom pracujú aj bratia Shawovci a práve z ich hier som tento dojem nadobudol. Iste, určité veci sa môžu opakovať, ale malo by to byť iba v určitých rozumných medziach.

Dej hre MOONTORC sa odohráva v dávno eku v Starom svete. Hráč je tu v úlohe rytiera, ktorý sa výbral na dalekú a tažkú cestu. Musí vyslobodiť princeznú Lalenu, ktorú väzni zlý čiernochňák. Kvôli krásnej princeznej je rytier ochotný riskovať hoci aj život. V ceste mu stojí veľa všakovavých nepriateľov, ale nájdú sa aj priatelia, u ktorých sa dajú získať rôzne užitočné predmety. Táto akčná hra má teda v sebe aj prvky dobrodružných hier (adventúr), pretože umožňuje získavanie, zbieranie a používanie predmetov. Všetko dokopy tvorí pomerne vyváženú kombiná-

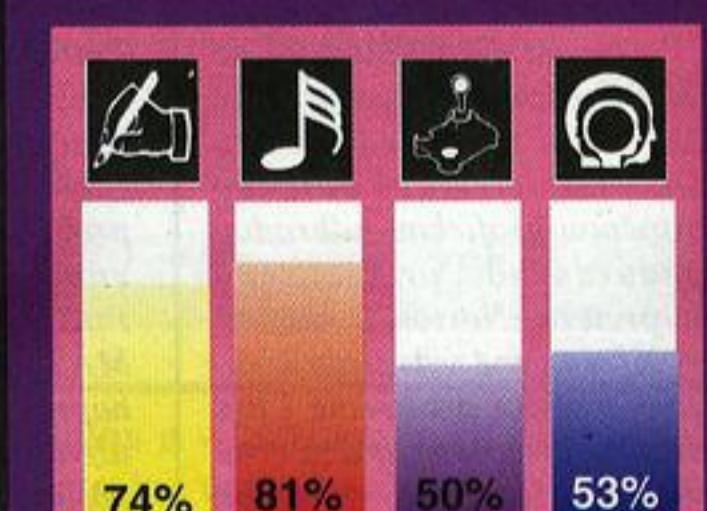
ciu. Skôr mám výhrady k tomu, ako rytier bojuje s mečom. Každý súboj s mečom mi pripadá tak, akoby sa ním nedalo nič trafíť, aj keď je v pomere voči postave hrozne veľký.

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

—yves—



ZX SPECTRUM  
DIDAKTIK



CELKOVÝ  
DOJEM

64%

# CYBEX SHELL 1.0 PRE IBM PC

CYBEX

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

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

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

Už nemusíme spúštať aplikáčné programy vypísaním

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

PC neboli nikdy realizované. Tieto boli odpozorované z iných typov počítačov. Tak mohol vzniknúť program, ktorý na IBM PC nemá obdobu a ľažko by sme ho mohli porovnať z niečim iným.

Najrozšírenejšou nadstavbou MS-DOSu na IBM PC je NORTON COMMANDER 3.0. Aj keď pôsobí dojmom grafického prostredia, pracuje v textovom móde, čo sice zjednodušilo tvorbu programu, ale prinieslo so sebou aj isté obmedzenia. NORTON COMMANDER nemá pria-

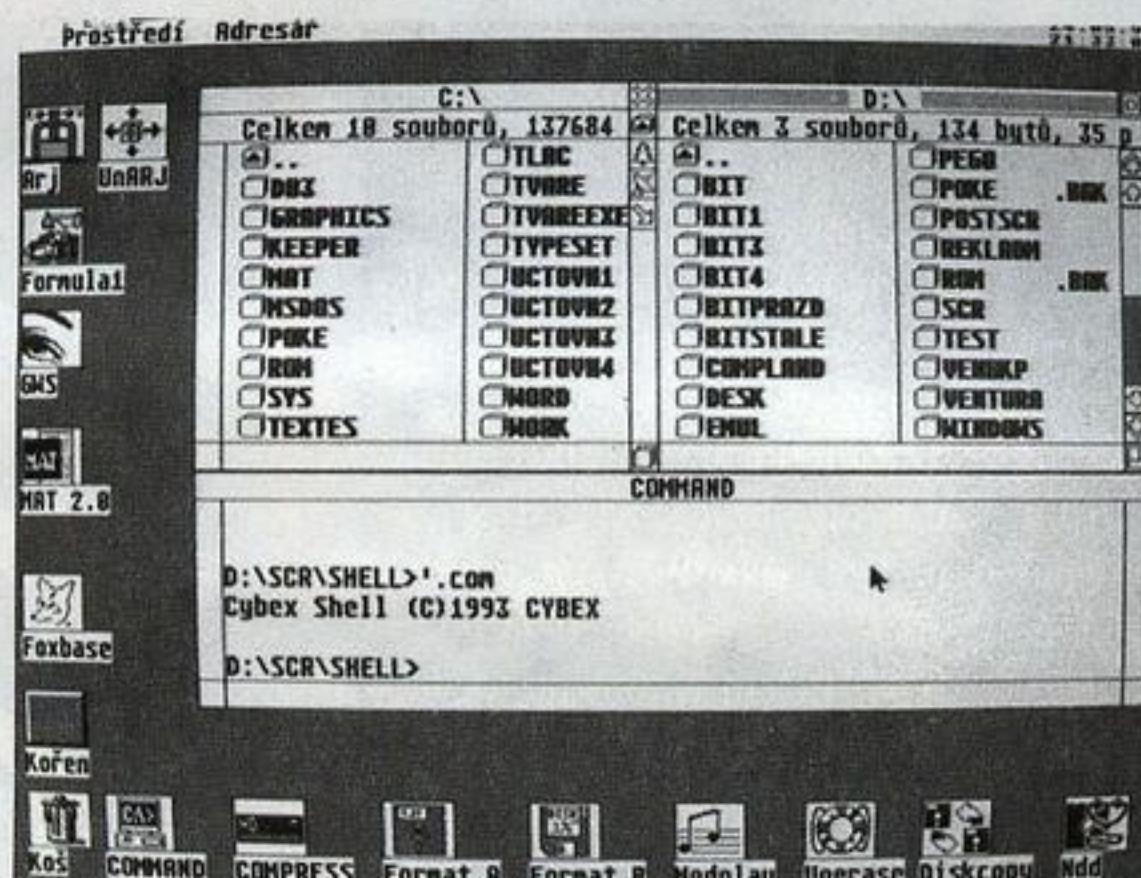
priápadoch je SHELL nenahraditeľný. Pre zaujímavosť, na počítači s procesorom 80386 nie je problém dosiahnuť s nainštalovaným SHELLom veľkosť voľnej pamäte až 630000 bajtov, čo je takmer toľko, ako keby sme okrem systémových programov nič v pamäti nemali!

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

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

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

-yves-



SHELL vyzval na zadanie adresára, v ktorom má aplikácia pracovať? Potrebujeme jednoduché, graficky zrozumiteľné kopírovanie a vymazávanie? Potrebujeme, aby sa skompresovaný archív rozbaloval púhym stlačením tlačítka na myši? Nič z toho nie je pre CYBEX SHELL problém. Práve naopak, je stanovený práve na takéto veci. Podobne ako textový editor MAT, aj CYBEX SHELL je naprogramovaný tak, aby si ho užívateľ mohol maximálne prispôsobiť svojim potrebám, požiadavkám a vkusu. Dlhoročné skúsenosti autorov aj s inými typmi počítačov, ako je IBM PC im umožnili ničím nezaťažený pohľad na túto problematiku. Do CYBEX SHELLu boli vybraté nielen tie funkcie, ktoré nemajú iné podobné programy, ale aj tie, ktoré vôbec na IBM

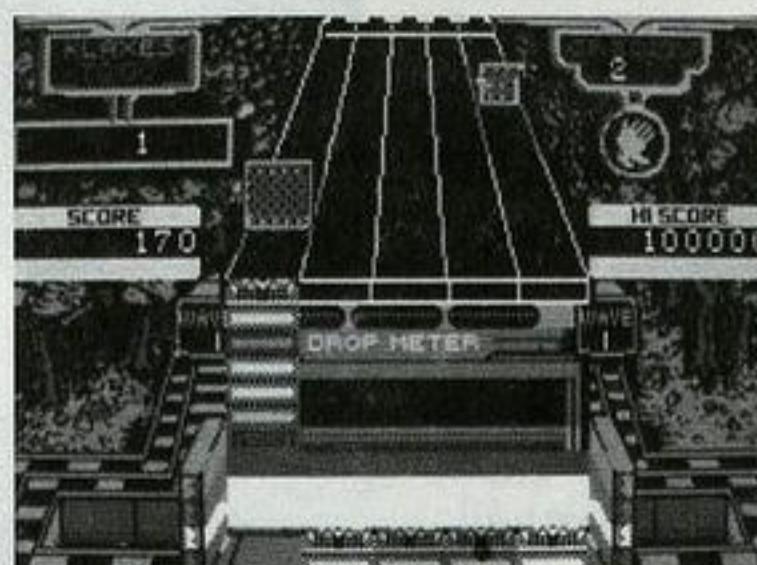
mo spúšťateľné aplikácie, ako CYBEX SHELL. Ak tieto chceme spustiť, musíme vedieť, kde ležia, alebo mať do nich nastavenú cestu (a tú nie je možné mať všade) a súčasne musíme vedieť, ako sa spúšťajú (alebo laborovať so spúšťateľnými súbormi \*.BAT, \*.COM, \*.EXE. Užívateľ CYBEX SHELLu nemusí vedieť ani jedno, ani druhé a spustenie myšou je okamžité. Ďalej má SHELL jednu obrovskú výhodu: REZIDENTNE ZABERÁ V PAMÄTI IBA 1.2 KB!!!, zatiaľ čo NORTON COMMANDER až 12kB. O tento rozdiel má užívateľ k dispozícii väčšiu voľnú pamäť. Je to veľmi dôležitý parameter, pretože čím ďalej viac programov vyžaduje veľkosť voľnej pamäte okolo 580 až 610kB, čo je najmä na počítačoch AT 286 ľažko dosiahnuteľné. V takýchto

# THE WINNING TEAM DOMARK

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

## KLAX

Najkrajšou hrou celej kolekcie je KLAX. Je to logická hra, ktorá sa mierne ponáša na Tetris. Pred sebou máme valiac sa tehličky rôznych farieb, ktoré musíme jednako zachytia, aby nespadli a súčasne ich vhodne umiestniť. Pod 'vhodným' umiestnením mám na mysli usporiadanie tehličiek rovnakej farby do riadkov, stĺpcov a diagonál. Zaujímavostou je, že zachytávať môžeme viac tehličiek naraz, aby sme ich mohli umiestniť neskôr, keď nebude až taký 'nával'



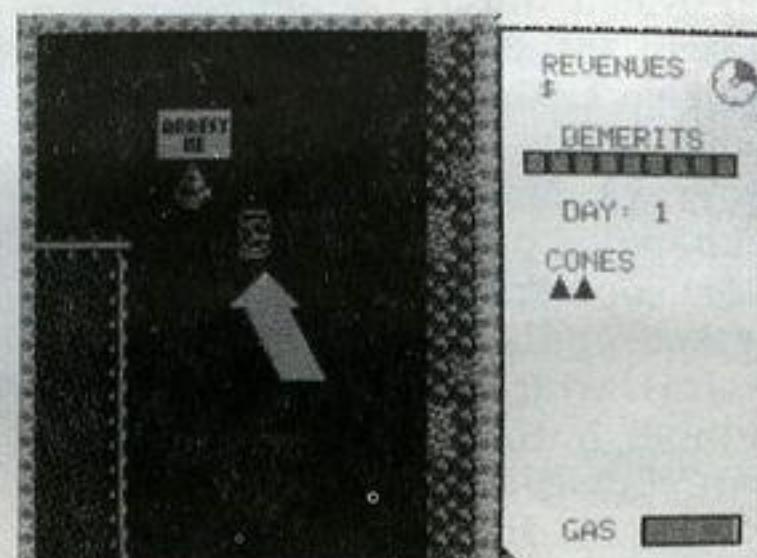
## ESCAPE FROM THE PLANETS OF THE ROBOT MONSTERS

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



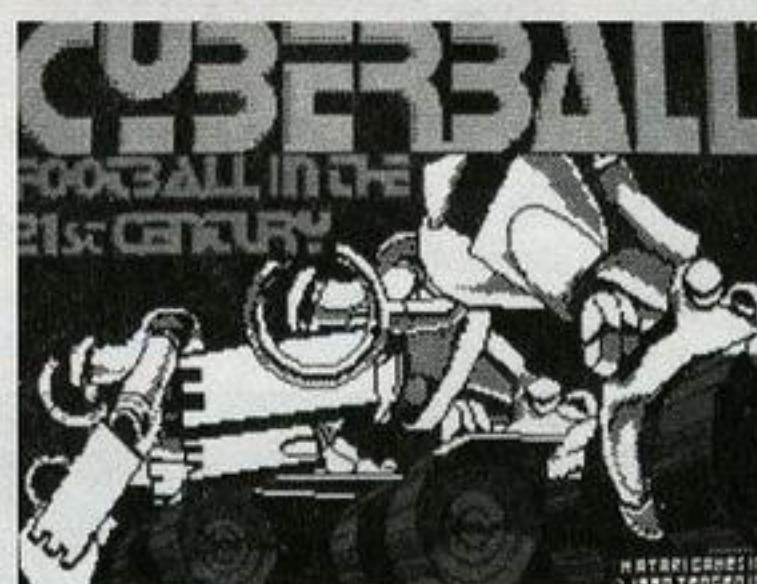
## A.P.B.

Skratka A.P.B. znamená All Points Bulletin. Hráč je tu v úlohe oficiera Boba, ktorý je mestským policajtom. Jeho povinnosťou je patrolovať v mestských uliciach v policajnom aute a zatýkať rôznych kriminálnikov. Každý deň dostane Bob kvótu, ktorú



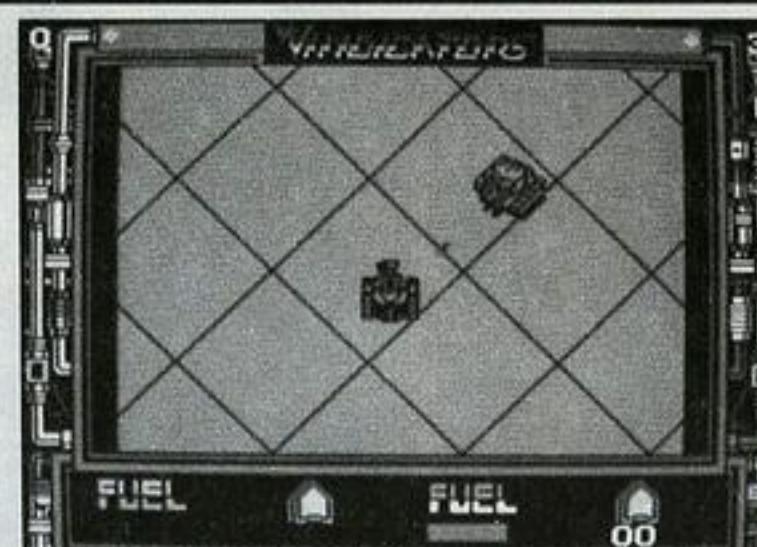
## CYBERBALL

Píše sa rok 2022. Roboti, ktorí sú omnoho väčší, ako ľudia, sú vyrobení na deštruktívnu činnosť, násilie a boj zoči-voči. CYBERBALL je hra pre jedného, alebo dvoch hráčov, ktorá vznikla podľa Amerického futbalu. V 21. storočí sú však ľudia z hry odstavení a zostávame



## VINDICATORS

VINDICATORS je tanková hra pre jedného, alebo dvoch hráčov. VINDICATORS sa odohráva v roku 2525 v galaxii TR15. Cieľom hry je zachytiť a zničiť protivníkove sily z kráľovstva TANGENT. Musíme prejsť cez viacero



## BLESKOVÉ RECENZIE

a takisto nám to pomôže odložiť tie tehličky, ktoré nám svojou farbou práve nevyhovujú. KLAX je veľmi pekný program, ktorý sice funguje aj na Spectre 48kB, avšak plne využíva možnosti Spectra 128kB. Tu je k dispozícii viac grafiky a omnoho krajšie zvuky.

**Verdikt: 90%**

robotov. Súčasne je treba likvidovať nepriateľských Reptilónov.

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

**Verdikt: 73%**

musí splniť skôr, než sa skončí deň, aby si jednak udržal svoju prácu aj pre ďalšie dni, ako aj preto, aby získal bonus. V A.P.B. sa budeme môcť stretnúť zoči-voči s takými majstrami zločinu, ako sú SID SNIPER, FREDDY FREAK, atď.

**Verdikt: 68%**

iba my - kapitáni mužstva, ktorí ovládajú robotov v mužstvách, ako sú Los Angeles Assassins a Dallas Destroyers. Kapitáni môžu voliť útočnú alebo obrannú hru, striedať poškodených hráčov - robotov a mnoho ďalších vecí.

**Verdikt: 75%**

levelov a v každom zničiť nepriateľské kontrolné centrum. Na tento účel slúži strategický bojový tank SR-88. Sú to dobré a výkonné tanky, ale veľmi často v nich treba dopĺňať palivo.

-yves-

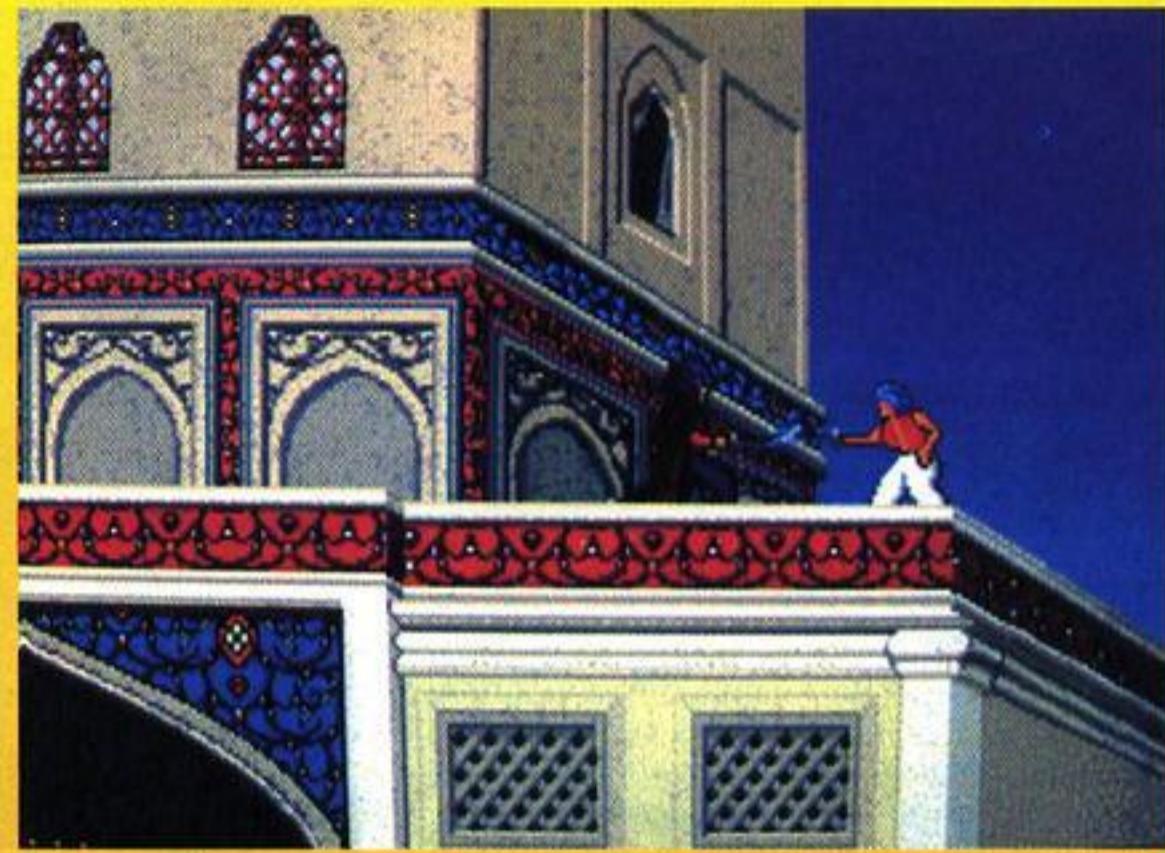
**Verdikt: 65%**



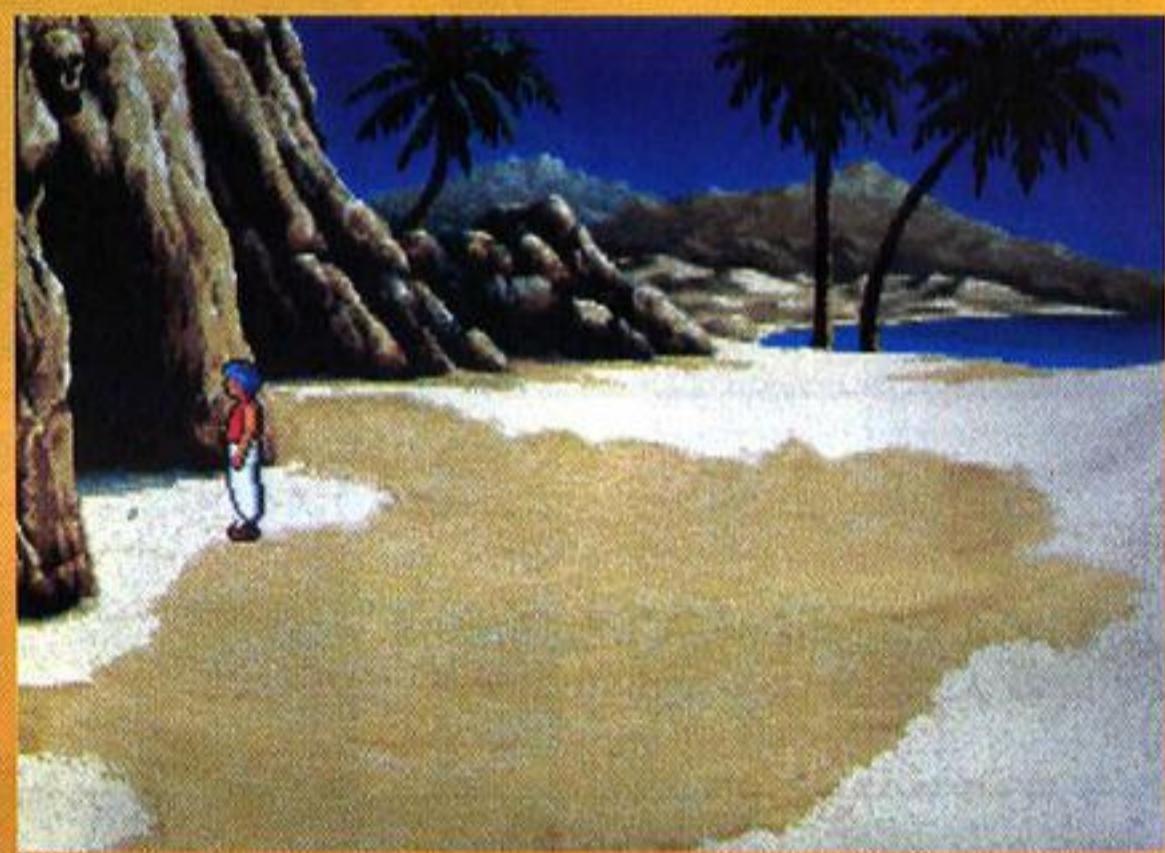
Snáď najznámejšou hrou na počítači IBM PC (ale aj Amiga a Atari ST) je PRINCE OF PERSIA od firmy ELECTRONIC ARTS, pre ktorú ju naprogramovala firma BORDERBUND. Autorom PRINCE OF PERSIA je JORDAN MECHNER, ktorý sa pre veľký úspech prvého dielu rozhodol urobiť aj druhý. Treba povedať, že si nepočína zle. Jemnú vektorovú animáciu z prvého dielu nahradila klasická animácia sprajtová. Princov pohyb už sice nie je až taký jemný a rýchly, ale zato vyzerá krajšie. Animačné pohyby a spôsob ovládania zostal rovnaký, ale grafika pozadia sa zmenila. Grafika v prvom dieli sice nebola škaredá, ale pozostávala z rovnakých stavebných prvkov a po dlhšom čase mi pripadala jednotvárska. V druhom dieli je pozadie omnoho pestrejšie a podstatne rôznorodejšie, i keď aj tu je vidieť, že autor určite úseky používa opakovanie. Novinkou je aj skutočnosť, že princ už nebehá iba v chodbách, ale aj na voľnom priestranstve. Jednotlivé leveley sú teda omnoho vernejšie dejovej líniu rozprávky, podľa ktorej bola hra naprogramovaná. Treba povedať, že rozprávka je vymyslená veľmi príťaživo a sprevádzajú ju zaujímavé obrázky. Z tohto hľadiska je druhý diel určite lepší. Ide nielen o lepšie využitie grafickej karty VGA, ale aj o využitie zvukovej karty SOUNDBLASTER. Okrem prepracovaných orientálnych hudieb (ktoré hrajú nielen v úvode, ale aj počas hry), môžu majitelia tejto karty počuť hlas, ktorý rozprávku číta. A nie hociako, ale perfekt-ným umeleckým prednesom. Tu je jej začiatok: V starodávnej Perzii vládol

sultán, ktorý mal iba jednu dcéru. Bola krásna ako vychádzajúci mesiac a čistá ako modrá obloha. Raz do ich kráľovstva zavítal driečny cudzinec, ktorý viedol s princeznou dlhé rozhovory, až sa do seba zaúobili. Sultán začal mladému páru chystať obrovskú svadbu. Toto všetko vôbec nehralo do karát zlému Veľkému vezírovi Jaffarovi, ktorý bol hlavným sultánovým poradcом. Cudzinec mu veľmi prekážal, pretože sa sám chcel oženiť so sultánovou dcérou a zdedit celé kráľovstvo. Jaffar sa rozhodol cudzinca odstrániť. Boľ vo veľkej výhode, pretože dokázal čarovať a všetky pekelné sily mu boli na pomoci. Tesne pred svadbou zavrel Jaffar cudzieho princa do žalára. Sám na seba vzal princovu podobu, takže aj princezná ho považovala za svojho vyvoleného. Po svadbe boli mlado-manželia spolu šťastní iba 11 dní. Princ z väzenia utiekol a išiel predstúpiť pred princeznú a sultána. Pred vstupom ho ovanul strašný chlad. To bolo Jaffarovo kúzlo, ktoré jeho kráľovské šaty premenilo na šaty obyčajného žobráka. Najprv princ nechápal, prečo naňho princezná pozera tak cudzo, ale keď vedla nej zbadal vezíra Jaffara vo svojej podobe, bolo mu jasné, čo sa stalo. Jaffar zvolal na stráže, aby žobráka (princa) okamžite zatkli pre jeho trúfalosť hovorit s princeznou, no milý princ tiež nelenil. Bleskúrychle vyskočil von oknom, vytasil meč a prebíjal sa cez stráže na hradbách von z paláca. Prebehol do dediny a vošiel do prístavu. Čerpal už z posledných sôl, keď zbadal obchodnú loď, ktorá sa práve odpojila od brehu. Princ vyskočil na ňu a odplával z Perzie. Veľký vezír JAFFAR toto všetko videl a zosnal na loď búrkou. Obrovské vlny loď zaliali a táto stroskotala pri neznámom ostrove a princ...

Čo sa stalo s princom, to sa dozviete po zakúpení hry PRINCE OF PERSIA 2 -THE SHADOW AND THE FLAME.



## PRINCE OF PERSIA 2



## THE SHADOW AND THE FLAME

ELECTRONIC ARTS



- yves -

# VIACNOČNÁ SÚŤAŽ ČASOPISU BIT

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

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



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

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

Súťažná úloha číslo 1 :

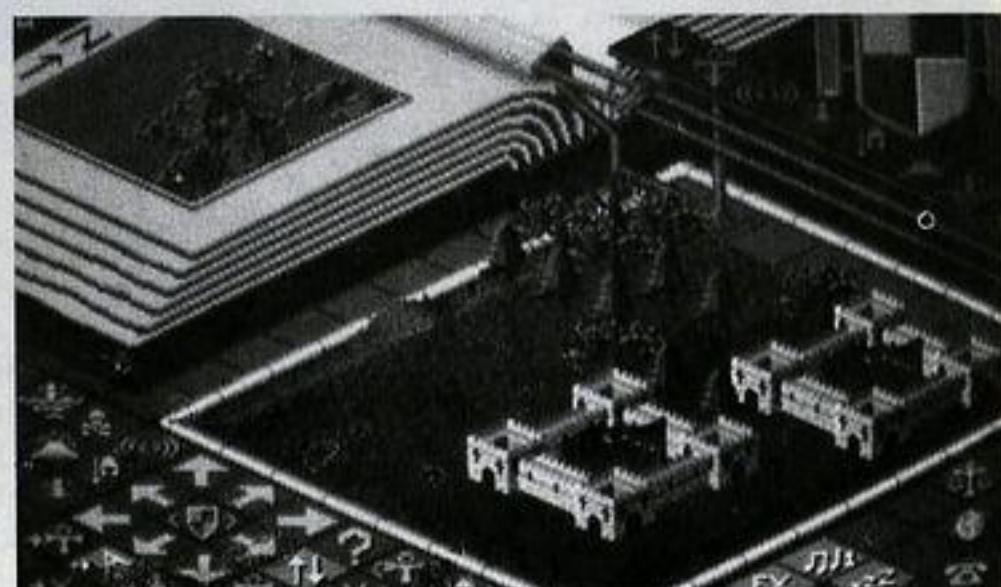
Uhádnite, ktorý obrázok nepatrí do hry Populous.

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

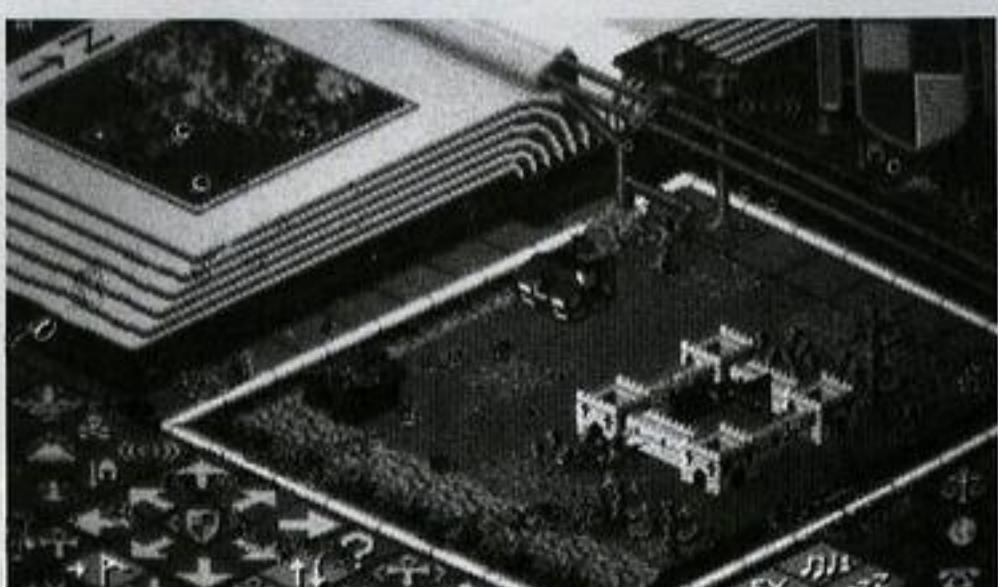
- 1. cena: Domáci počítač DIDAKTIK KOMPAKT + 3 originálne hry od firmy ULTRASOFT**
- 2. cena: Domáci počítač DIDAKTIK M + kolekcia 3 hier od firmy DOMARK THE JAMES BOND COLLECTION**
- 3 - 4. cena: LOGITECH PILOT MOUSE (PC, AMIGA, ST)**
- 5 - 6. cena: LOGITECH KIDZ MOUSE (PC, AMIGA, ST)**
- 7.- 9. cena: Diskety DS DD podľa vášho výberu (buď 20ks 5.25", alebo 10ks 3.5")**
- 10.- 15. cena: Celoročné predplatné časopisu BIT**
- 16. - 20. cena: Odborná publikácia od firmy ULTRASOFT**



B



C



A

# MEGA RECENZIA



**EXTRA! ILIAD TOPS BESTSELLER LIST. SEE BOOKS.**

**The Rome Times**

**January 1, 1785 AD**

**10 cents!**

**Roman government changed to Despotism!**

**New Cabinet:**

<b>DEFENSE MINISTER</b>	<b>DOMESTIC ADVISOR</b>	<b>FOREIGN MINISTER</b>	<b>SCIENCE ADVISOR</b>

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

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

Na začiatku hry si môžete pozrieť veľmi pôsobivý (aj keď trochu zdľavý) úvod ukazujúci vznik Zeme a postupný vývin života na nej, vedúci až k človeku a jeho civilizácii. Potom sa objaví malé menu, v ktorom sa dá vybrať z dvoch hlavných možností: či sa vývoj vašej civilizácie bude odohrávať na Zemi, alebo na cudzej planéte. V druhom prípade máte možnosť na definovať si, akú časť z tejto planéty budú zaberáť pevniny a akú moria. Môžete si tiež vybrať z niekoľkých druhov podnebia, ktoré bude na planéte prevládať (od tropického až po arktické) a zvoliť si druh vegetácie, ktorá bude na vašej planéte najviac zastúpená. Potom si vyberiete obtiaženosť hry (CHIEFTAIN, WARLORD, PRINCE, KING, EMPEROR),



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

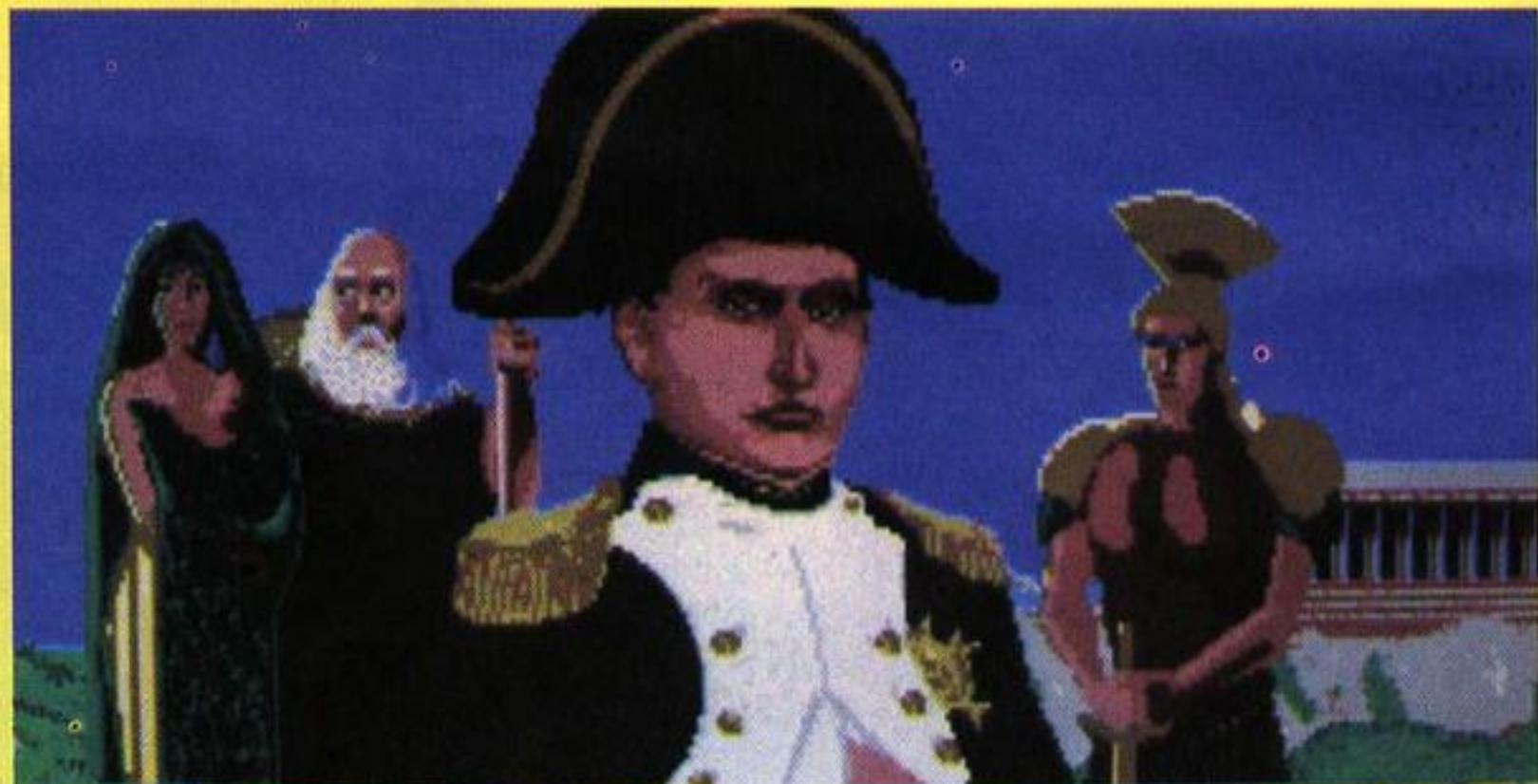
MICROPROSE

# CIVILIZATION

počet konkurenčných civilizácií (7,6,5,4,3...), príslušnosť k národu (ROMAN,BABYLONIAN,GERMAN,EGYPTIAN,GREEK...) a meno, pod ktorým sa neskôr zapísate do dejín (ak vám nevyhovuje predvolené, môžete ho zmeniť). Nakoniec sa ešte dozviete, ktoré technológie a vynálezy vaša civilizácia pozná (ich počet sa mení podľa nastavej obťažnosti hry) a strastiplná pút tisícročiami môže začať.

Na začiatku máte k dispozícii 10000 osadníkov (1 SETTLERS), s ktorými je najvhodnejšie ihned založiť mesto. Program má v zásobe obrovské množstvo názvov skutočných miest, ktoré sa menia podľa príslušnosti ku konkrétnemu národu a ak sa vám ponuknuté meno nepáči, môžete si vymyslieť vlastné. Vo vybudovanom meste môžete ihned začať organizovať prvé primitívne bojové jednotky (MILITIA). Tiež môžete urobiť nábor nových osadníkov (SETTLERS) a týchto vyslať mimo svoje hlavné mesto, aby založili na nejakom

sa v prírastku populácie, rýchlosť rozvoja mesta a spokojnosť jeho obyvateľov. OKRASNÉ STAVBY: pyramídy, visuté záhrady, maják (sedem divov sveta). Tieto stavby nemajú žiadny praktický význam v priebehu hry, slúžia iba na „vytahovanie sa“ pred ostatnými civilizáciami. Ich celkový počet sa objaví iba v priebežnom a konečnom vyhodnotení hry. Veľmi dôležitou súčasťou vývoja civilizácie je objavovanie rôznych zákonov a vynachádzanie všemožných vynálezov a technológií. Počet už známych technológií a objavov sa odráža v množstve výrobkov a zariadení, ktoré vaša civilizácia dokáže vyrobiť. Uskutočnenie každého objavu či vynálezu trvá istú dobu, ktorá závisí od jeho dôležitosťi pre ďalší pokrok. To, v akom štádiu sa výskum práve nachádza, signalizuje malá žiarovka na panele vľavo. Keď sa celá rozsvieti, výskum je tesne pred koncom. Po ukončení každého výskumu vám vás poradca pre vedu predloží zoznam ďalších obja-



O most untrustworthy leader of the infidels. Fear now he who makes mortals tremble: Napoleon of the French.

Napoleón, vodca Francúzov, žiada o prijatie.

výhodnom mieste nové mesto. Osadníci môžu tiež zúrodiť pôdu, budovať obchodné cesty alebo zakladať bane pre ťažbu rôznych surovín. V meste je možné okrem toho stavať rôzne stavby, ktoré sa dajú rozdeliť na dva druhy: ÚČELOVÉ STAVBY: sem patrí sýpka, chrám, súd, kasárne, vodovod a pod. Každá z týchto stavieb má svoj viac alebo menej dôležitý význam a odráža

vov a vynálezov a vy môžete rozhodnúť, na ktorý sa má zamarať najbližší výskum. Všetky objavy a vynálezy sú na seba naviazané v prísnom chronologickom poradí a platia pre ne pevne stanovené pravidlá, ktoré svojou podstatou vychádzajú zo skutočnej histórie objavov a vynálezov. To znamená, že ak chcete vynaliesať námornú navigáciu, musíte najskôr ovládať astronómiu a poznáť kompas. Na výnos kompasu však potrebujete poznáť magnetizmus a výrobu map, na astronómiu zase

# TRIREME

Military Unit



The Greeks introduced the TRIREME, the first ship designed for war. It mounted a huge bronze beak in its bow that was used to ram and sink enemy ships. The TRIREME was also fast, powered by three banks of oars on each side, manned by well-trained oarsmen — highly paid professionals or patriotic citizens, contrary to popular belief. Because of its long, narrow hull, however, the TRIREME was unstable in all but the calmest waters, and as a consequence its crew never ventured out of sight of land for long, lest the ship be caught by storms.

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

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

Prvé kroky pri budovaní svojej civilizácie by ste mali zamerať na ochranu svojho mesta pred útokmi cudzích civilizácií. Najvhodnejšie je rozmiestniť okolo neho vojenské oddiely a opevniť ich (FORTIFY). Je to veľmi dôležité, pretože akonáhle nepriateľ dobyje všetky vaše mestá (a na začiatku máte iba jedno), všetko je stratené. Ak už máte svoje mesto dostatočne ochránené, je čas vydáť sa na prieskumnú (bojovú) výpravu. Najvhodnejšie jednotky na bojovú výpravu sú na začiatku LÉGIE, ktoré sú už dostatočne silné. Niekoľko légií je vhodné doplniť aspoň jedným bojovým vozom (CHARRIOT), ktorý je asi trikrát rýchlejší ako légia a preto sa výborne hodí pre rýchle útoky a objavovanie rozsiahlych území. Taktô vyzbrojení môžete začať prehľadávať svoju pevninu. Pritom občas narazíte na zvitok starej lisy, čím okamžite získate novú technológiu, ktorú inak musíte pracne vyvíjať. Zároveň môžete

naraziť na cudziu vojenskú jednotku. Ak je primitívnejšia ako vaša, môžete bez obáv zaútočiť a takmer isto vyhráte. Výnimku tvorí opevnená jednotka, ktorá je oveľa silnejšia. Nie je tiež dobré útočiť s vojskom vyčerpaným predchádzajúcim dlhým presunom. V takomto prípade vás hlásenie upozorní, že útočíte napríklad 2/3 sily a ak na vlastné riziko trváte napriek tomu na útoku, prehra je takmer istá. Okrem cudzích vojsk môžete nájsť aj cudzie mesto. O sile mesta vás informuje číslo uvedené na jeho ikone. Ak je mesto slabé a v okolí nie sú žiadne cudzie vojská, môžete ho skúsiť dobyť. Samozrejme, že si môžete trúfniť aj na to najsilnejšie mesto, ale v tom prípade musíte mať nablízku dostatočné množstvo vojska, pretože musíte takmer naisto rátať s nejakými stratami. Dobyté mesto môžete premenovať podľa vašej ľubovoľe a taktiež môžete zamerať jeho výrobu na produkty, ktoré vám vyhovujú. Občas sa tiež stane, že k vám príde cudzí vyslanec (DIPLOMAT) s rôznymi návrhmi. Môže vám ponúknúť podpísanie mieru, vojenské spojenectvo, vyhlásenie vojny, ponúknúť výmenu dvoch technológií, alebo vymáhať poplatky za to, že na vás cudzia civilizácia nezátočí. Odpoveď si dobre premyslite. S výrazne silnejšími civilizáciami je dobré zo začiatku udržovať mier, prípadne sa proti takejto civilizácii môžete spojiť s druhou menšou civilizáciou. Výmena technológií je niekedy výhodná, najmä ak práve ponúkanú technológiu nutne potrebujete. Ak sa vám podarí vyprodukoval DIPLOMATA, vaše možnosti sa značne rozšíria. Z jeho pomocou môžete vy sami iniciovať všetky vyššie uvedené návrhy, rovnako ako cudzí DIPLOMAT. Navyše môžete v cudzom meste ukradnúť potrebnú technológiu, spôsobiť štátnej preverat, vykonáť priemyselnú sabotáž alebo založiť veľvyslanectvo. Založenie veľvyslanectva je veľmi praktická vec, pretože sa môžete pravidelne informovať o sile a krodoch konkurenčnej civilizácie.

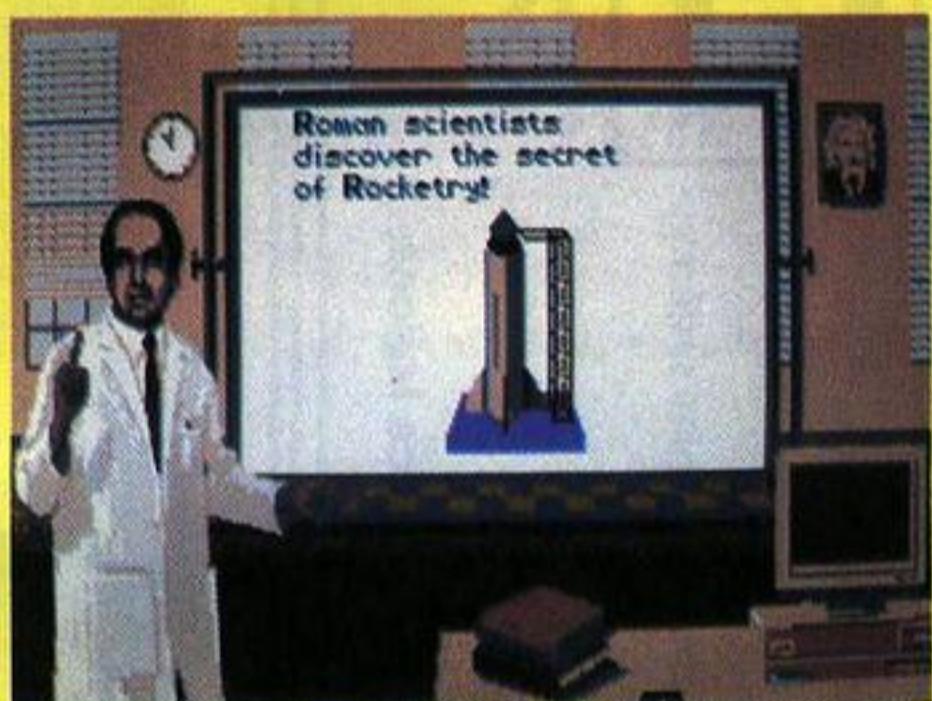
Ak sa vám už podarí preskúmať celú vašu materskú pevninu (čo zistíte pri pohlade na mapu na ľavej strane panelu), je najvyšší čas, aby ste začali podnikáť zámorské výpravy. Na to však potrebujete plavidlá. Je dôležité vedieť, že aj keď už poznáte všetky technológie nutné na výro-

bu lodí, vyrábať ich môžete iba v prístavoch (mestá pri pobreží). Primitívna TRIREME nie je na zámorské výpravy vhodná. Akonáhle sa s ňou totiž ocitnete na voľnom mori, stratí sa. Preto treba počkať na výrobu plachetníc (SAIL) alebo fregát (FRIGATE), ktoré môžete naložiť plné bojových jednotiek a začať dobývať zámorské pevniny a ostrovy.

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

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

-luis-



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

**AMIGA  
ATARI ST  
PCAT 286-586**



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

## 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
- KEMPSTON** - seriové rozhraní RS 232
- MELODIK** - seriové rozhraní RS 232

# Dataputer

Objednávky pro Českou republiku:  
**DATAPUTER**, Dukelská 100,  
614 00 BRNO  
tel./fax (05) 571 187

Objednávky pro Slovenskou republiku:  
**ULTRASOFT**, P.O.Box 74, 810 05  
BRATISLAVA 15,  
tel. (07) 498 461

připojení dalšího počítače,  
PC, nebo ZX Spectrum

tiskárna se seriovým rozhraním  
RS 232, nebo jiné zařízení s mož-  
ností připojení na delší vzdálenost

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

personální počí-  
tač u něhož je  
zajištěn přímý  
přístup na jeho  
diskový systém:  
- harddisk  
- ramdisk

ZX Spectrum

**QUICK**

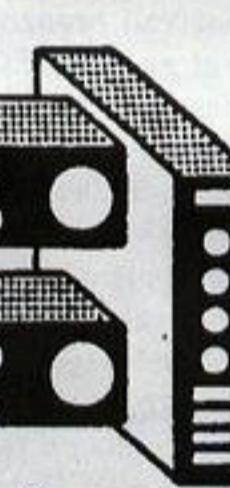
FDC

RS 232

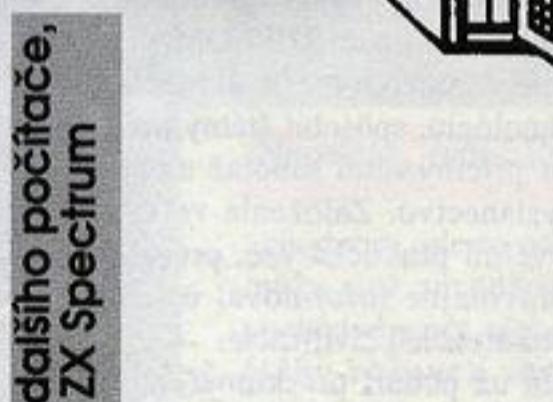
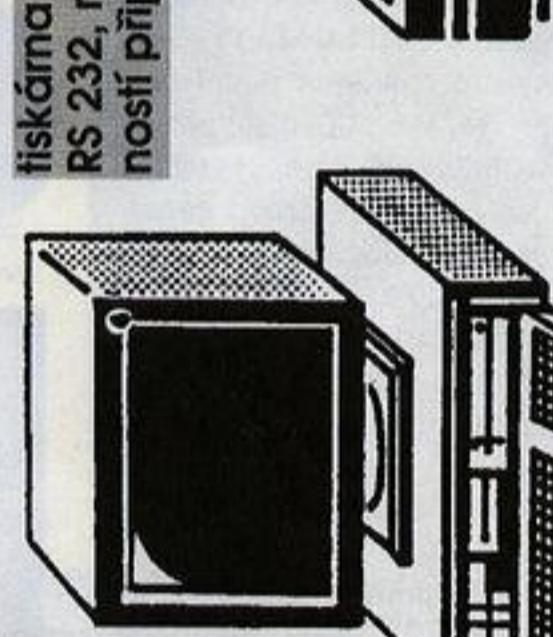
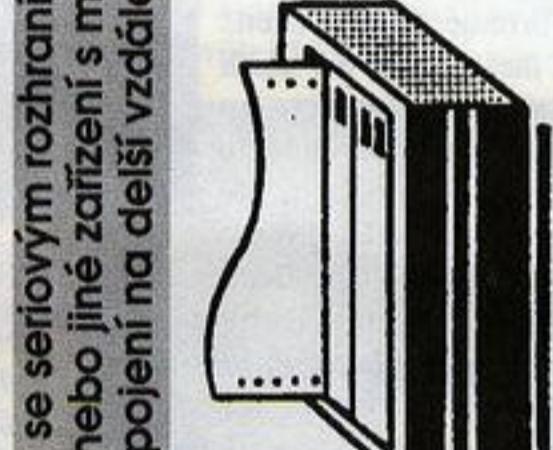
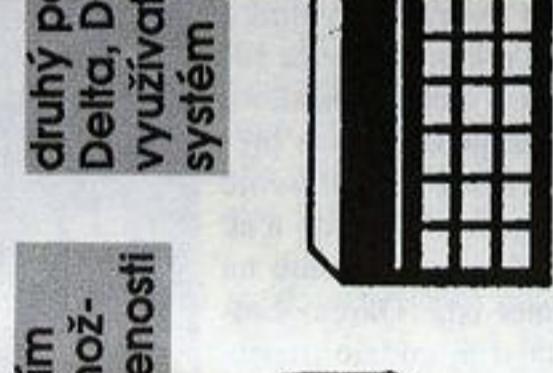
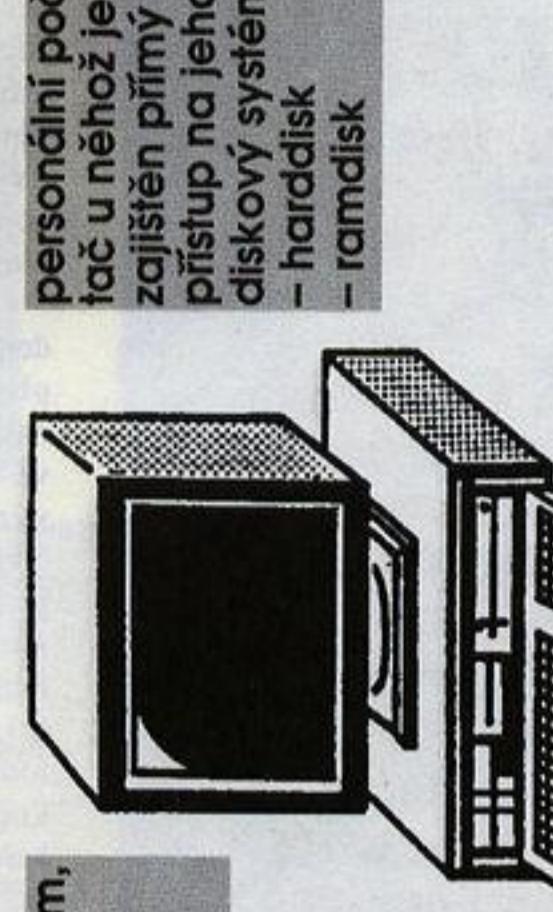
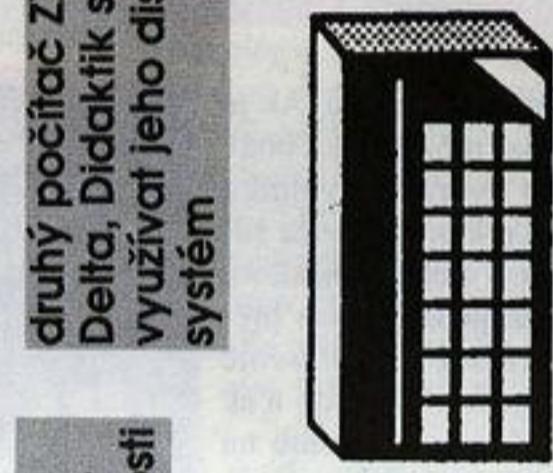
CENTRONICS

KEMPSTON

MELODIK



kempston  
ovládac



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 trikanálový zvukový výstup  
kompatibilní se ZX Spectrum 128K  
a interface Melodik

jednojehličková  
tiskárna  
Tesla BT 100

# Super prázdninová ponuka od nás...

## TLAČIAREŇ NL 2808

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

**CENA do 31.7.1993 len 2990.-**

## KAZETOPÁSKOVÁ JEDNOTKA SP 210 T

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

**CENA do 31.7.1993 len 1990.-**

## COMMODORE AMIGA 600

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

**CENA len 12 500.-**

## OKREM UVEDENÉHO PONÚKAME:

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

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

*Podrobnejší cenník zašleme na požiadanie zdarma.*

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

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

**PENT Computer**

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

# PONUKA PROGRAMOV Z PRODUKCIÉ FIRMY ULTRASOFT PRE POČÍTAČE

ZX SPECTRUM      DELTA      DIDAKTIK SAMA      DIDAKTIK A

## MANTRIK ANGLICKY (slov./čes.)

119 Sk

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

## MANTRIK NEMECKY (slov./čes.)

119 Sk

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

## MANTRIK EDITOR - PROFESOR

119 Sk

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

## ZX - 7

149 Sk

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

## DATALOG 2 TURBO

199 Sk

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

## M. R. S.

199 Sk

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

## TEXT MACHINE

289 Sk

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

## SCREEN MACHINE

289 Sk

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

## DTP MACHINE UTILITY

259 Sk

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

## DTP MACHINE PROFESIONAL PACK

739 Sk

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

## BABY MANTRIK ANGLICKY (slov./čes.)

119 Sk

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

## SOUNDTRACKER

279 Sk

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

## TUITION

249 Sk

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

## F.I.R.E.

89 Sk

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

## BUKAPAO

89 Sk

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

## CHROBÁK TRUHLÍK

89 Sk

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

## TETRIS 2

119 Sk

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

## LOGIC

89 Sk

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

## RYCHLÉ ŠÍPY 1

89 Sk

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

## RYCHLÉ ŠÍPY 2

89 Sk

Druhá časť hry nazvaná STÍNADLA SE BOUŘÍ. Návrat do tajuplnnej Štvrti nazvanej Stínadla, získanie záhadného hlavolamu Ježek v kleci.

program nie je k dispozícii na kazete

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

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

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

## STAR DRAGON

89 Sk

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

## ATOMIX

89 Sk

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

## DOUBLE DASH

89 Sk

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

## JET-STORY

89 Sk

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

## HEXAGONIA

89 Sk

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

## CESTA BOJOVNÍKA

119 Sk

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

## SKLADAČKA

89 Sk

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

## NOTORIK

119 Sk

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

## JAMES BOND OCTOPUSSY

119 Sk

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

## CRUX 92

119 Sk

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

## PRVÁ AKCIA

149 Sk

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

## PHANTOM F4

149 Sk

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

## PHANTOM F4 II.

149 Sk

Úspečné pokračovanie predošej hry. Po oslobodení rukojemníčky sa musí náš hrdina prebojovať z ostrova obsadeného nepriateľmi.

## MEGAMIX 1 AXONS, GALACTIC GUNNERS

119 Sk

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

## SHERWOOD

199 Sk

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

## PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV

179 Sk

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

## PICK OUT 2

149 Sk

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

## SACH - MAT

149 Sk

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

## KLIATBA NOCI

199 Sk

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

## KOMANDO 2

199 Sk

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

# ULTRASOFT autorizovaný distribútor firiem

# OCEAN Ltd, DOMARK Ltd a GREMLIN Ltd

uvádza na český a slovenský trh:

PONUKU NAJLEPSÍCH PROGRAMOV NAJZNÁMEJŠÍCH SOFTWAREOVÝCH FIRIEM Z VELKEJ BRITÁNIE

TITUL	SPECTRUM/DIDAKTIK KAZETA	SPECTRUM 128K KAZETA	C64 KAZETA	C64 DISK	AMIGA	ATARI ST	IBM PC
<b>OCEAN SOFTWARE LIMITED</b>							
A-Train					969	-	1489
A-Train Construction Set (Tvorba nových krajín)					969	-	1489
Addams Family	399	399	599	969	969	-	-
Battle Command			599	-	-	-	1119
Burnin' Rubber		-	-	969	-	-	1119
Cool World		399	599	969	969	969	1119
Darkman	399	-	-	-	-	929	-
Elf			-	-	929	-	1119
Epic			-	1119	1119	1119	1299
Espaňa the Games '92			-	1119	1119	1119	1299
F29 Retaliator			969	969	969	1299	-
Hook		399	599	969	969	969	1299
Hudson Hawk	399	-	-	-	-	-	-
International Open Golf Championship		-	-	969	-	-	1119
Lethal Weapon -		399	599	969	969	969	1119
Midnight Resistance			559	-	-	-	-
Parasol Stars		-	-	969	1119	-	-
Pushover		-	-	969	969	969	1119
Puzznic		-	-	-	-	-	-
Rainbow Islands	369	369	559	-	-	-	-
Robocop 2	399	-	-	-	-	-	-
Robocop 3	-	-	-	969	969	969	1119
Robosport		-	-	-	1119	-	-
Sim Ant		-	-	1299	-	-	1299
Sim Earth		-	-	1299	-	-	1529
Simpsons	399	399	599	969	969	969	1119
Sleepwalker		399	599	969	969	969	1119
Smash TV	399	-	599	-	969	-	-
Space Gun	399	-	599	-	-	-	-
Terminator 2	399	399	599	-	-	-	1119
Universal Monsters		-	-	969	969	969	-
Wild Wheels		-	-	-	-	-	1119
Wizkid		-	-	969	969	969	1119
WWF European Rampage		399	599	969	969	969	1119
WWF Wrestlemania	489	489	599	969	969	969	1119
<b>2 Hot 2 Handle (Kolekcia 4 hier za super cenu!)</b>		599	599	749	1119	1119	-
Golden Axe, Total Recall, Shadow Warrior, Super off Road Racing		-	-	-	-	-	-
<b>The Dream Team (Kolekcia 3 hier za super cenu!)</b>		559	559	749	969	929	1119
The Simpsons (Bart vs Space Mutants), WWF Wrestlemania, Terminator 2		-	-	-	-	-	-
<b>Game Set &amp; Match 2 (Kolekcia 10 hier za super cenu!)</b>	489	-	-	669	-	-	-
Nick Faldoes Golf, Ian Bothams Cricket, Steve Davie's Snooker, Match Day 2, Supersprint, Basketmaker, Winter Olympiad, Superbowl, Track & Field, Champion Sprint		-	-	-	-	-	-
Hollywood Collection (Kolekcia 4 hier za super cenu!)	699	-	699	799	1199	1199	-
Robocop, Indiana Jones 3, Batman the Movie, Ghostbusters 2		-	-	-	-	-	-
Ninja Collection (Kolekcia 3 hier za super cenu!)		-	399	599	799	799	-
Shadow Warrior, Double Dragon, Dragon Ninja		-	-	-	-	-	-
<b>Power Up (Kolekcia 5 hier za super cenu!)</b>	599	-	599	749	1159	1159	-
Altered Beast, Turrican, Chase HQ, X-Out, Rainbow Islands		-	-	-	-	-	-
Rainbow Collection (Kolekcia 3 hier za super cenu!)		-	399	599	749	749	-
New Zealand Story, Rainbow Islands, Bubble Bobble		-	-	-	-	-	-
<b>Sports Collection (Kolekcia 3 hier za super cenu!)</b>		399	399	599	799	799	-
Pro Tennis Tour, Run the Gauntlet, World Cup Soccer (Italia '90)		-	-	-	-	-	-
<b>Super Fighter (Kolekcia 3 hier za super cenu!)</b>		559	559	749	969	969	-
Pitfighter, WWF Wrestlemania, Final Fight		-	-	-	-	-	-
<b>DOMARK SOFTWARE LIMITED</b>							
3D Construction Kit 2.0					1659	1659	1659
AV 8B Harrier Assault					1329	1329	1329
Championship Manager					829	829	999
Columbus					-	-	999
Deluxe Trivial Pursuit					-	-	-
European Football Champ					859	859	-
Formula 1 Champions					859	859	-
Head to Head					1159	-	1329
International Rugby Challenge					859	859	929
Pitfighter		399	499	829	829	829	999
Prince of Persia					829	829	829
Rampart		659	499	859	859	859	-
Shadowlands					999	999	999
Super Space Invaders		399	399	499	829	829	999
Trivial Pursuit		-	-	-	659	659	-
PC Games Collection (Kolekcia 5 hier za super cenu!)		-	-	-	-	-	1329
Castle Master, Hard Drivin' 2, Trivial Pursuit, MIG-29 Fulcrum, Escape from the Planet of the Robot Monsters		-	-	-	-	-	-
<b>GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED</b>							
3D Tennis	249	249	249	369	499	499	-
Boxing Manager	249	249	249	369	499	499	-
BSS Jane Seymour		-	-	-	619	619	-
Cloud Kingdoms		-	-	-	499	499	-
Combo Racer		-	-	-	499	499	-
Daemonsgate - Dorovans Key		-	-	-	1499	1499	1659
Footballer of the Year 2	249	249	249	369	499	499	-
Horror Zombies		-	-	-	499	499	-
Impassamole	249	249	249	369	499	499	-
Jahangir Khan Squash	249	249	249	369	499	499	-
James Pond		-	-	-	499	499	-
Kid Gloves		-	-	-	499	499	-
Lotus 3 - The Ultimate Challenge		-	-	-	1079	1079	-
Lotus Esprit Turbo Challenge		249	249	369	619	619	-
Manchester United	249	249	249	369	619	619	749
Manix		-	-	-	499	499	-
Mindbender		-	-	-	499	499	619
Moonshine Racers		-	-	-	499	499	-
Narco Police		249	249	369	499	499	-
Nigel Mansell's World Championship	459	459	459	689	1249	1249	1449
Premier Manager		-	-	-	1079	1079	1249
Resolution 101		-	-	-	499	499	-
Shadow of the Beast	249	249	-	-	-	-	-
Shoot'em up Construction Kit		-	299	369	619	619	-
Space Crusade		-	-	-	-	-	1249
Supercars	249	249	249	369	499	499	-
Supercars 2		-	-	-	619	619	-
Switchblade	249	249	249	-	-	-	-
Switchblade 2		-	-	-	619	619	-
Team Suzuki		-	-	-	499	499	-
Thunderstrike		-	-	-	499	499	-
Toyota Celica GT4 Rally	249	249	-	-	499	499	619
Ultimate Golf		-	299	369	619	619	-
Venus the Flytrap		-	-	-	499	499	749
Voodoo Nightmare		-	-	-	499	499	-
Zool - Ninja of the Nth Dimension		-	-	-	1079	-	-
Chart Attack (Kolekcia 5 hier za super cenu!)	699	699	-	-	-	-	-
Lotus Esprit Turbo Challenge, Impassamole, Shadow of the Beast, Supercars, Ghouls & Ghosts		-	-	-	-	-	-

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

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

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

# ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PROGRAMY Z PRODUKCIE FIRMY ULTRASOFT:

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

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

Priezvisko	Meno	Ulica	PSČ	Miesto bydliska
<input type="text"/>	..... 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 zapísť do kolonky „formát“):

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

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

# ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PUBLIKÁCIE Z KNIŽNICE FIRMY ULTRASOFT:

- ks Príručka strojového kódu pre ZX Spectrum	á 80 Sk
- ks ZX Spectrum - bádateľ	á 55 Sk
- ks ZX Spectrum bez hraníc (viac ako 100 programov a podprogramov)	á 65 Sk
- ks Podrobny pohľad do vášho počítača ZX Spectrum	á 85 Sk
- ks 40 najlepších rutín strojového kódu pre ZX Spectrum	á 90 Sk
- ks Počítačové hry (Historie a současnost)	á 90 Sk
- ks Kompletnej výpis ZX Spectrum ROM s komentárom	á 190 Sk
- ks Cheat & Poke (finty do 750 hier)	á 95 Sk

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

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

polročné predplatné (6 čísel) magazínu BIT za cenu 150 Sk.

ročné predplatné (12 čísel) magazínu BIT za cenu 288 Sk.

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

12/91  4/92  5/92  6/92  7/92  8/92  9/92  10/92  11/92  12/92  1/93  2/93  3/93  4/93  5/93  6/93

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

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

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

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

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

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

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

