

# BIT

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

25 Sk / 25 Kč

MESIAČNIK  
PRE POUŽÍVATEĽOV  
DOMÁCIH  
POČÍTAČOV  
5/94

## SHADOW CASTER

SPOLOČNÝ PROJEKT FIRIEM  
RAVEN A ID SOFTWARE

## QUADRAX

LEMMINGS MAJÚ PRVÚ  
VÁŽNU KONKURENCIU?

TEST  
MECHANIKY  
CD-ROM  
Mitsumi  
FX001D

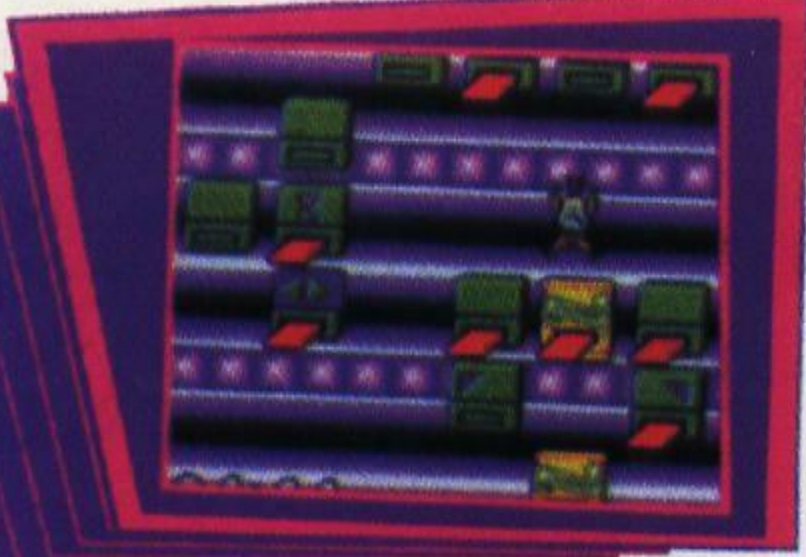
## HIRED GUNS

DUNGEONS MÔŽE  
VYZERAŤ AJ VEĽMI  
NETRADIČNE

## KYRANDIA 2 HAND OF FATE

DRUHÝ DIEL ÚSPEŠNEJ  
ADVENTURE





# ONE STEP BEYOND™



V HLAVNEJ ÚLOHE

## COLIN CURRY

# ocean



IBM PC  
ATARI ST  
AMIGA

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



04	Listáreň	
05	Zo softwarových kuchýň	
06	Prvá pomoc	
07	Návod ku hre .....	JURASSIC PARK (2. časť)
10	Zaujímavé periférie .....	MITSUMI CD-ROM FX001D
11	Rebríčky najúspešnejších hier ..	NA ŠEŠŤ NAJROZŠÍRENEJŠÍCH POČÍTAČOV
12	Návod ku hre .....	GOBLINS 3 (2. časť)
16	Návod ku hre .....	BLOODWYCH
20	Poster .....	QUADRAX
23	Oprášené programy .....	DUCK TALES
28	Návod ku hre .....	ALONE IN THE DARK
29	Bleskové recenzie .....	BLUES BROTHERS 2, SAM & MAX, INNOCENT UNTIL CAUGHT, ELITE 2
30	Čo nás čaká (a neminie ?) .....	INFERNO
31	Súťaž .....	VYHODNOTENIE VIANOČNEJ SÚŤAŽE
34	Programujeme v strojovom kóde .....	ASSEMBLER Z80 PRAKTICKÁ LEKCIA 9
35	Zázraky v Basicu .....	ANIMAČNÉ EFEKTY V BASICU

## RECENZIE

- 14 OPERATION COMBAT 2
- 15 KYRANDIA 2 –  
HAND OF FATE
- 18 QUADRAX
- 26 OSCAR
- 27 COMANCHE:  
MISSION DISK 2



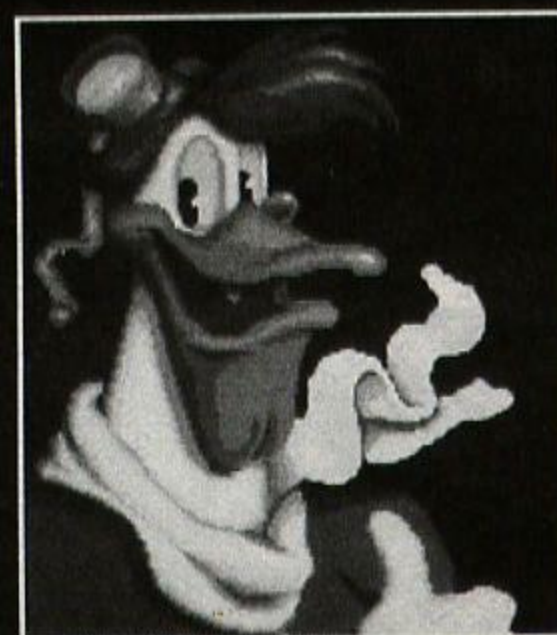
OPERATION COMBAT 2

## MEGA RECENZIE

- 08 SHADOW CASTER
- 32 HIRED GUNS



SHADOW CASTER



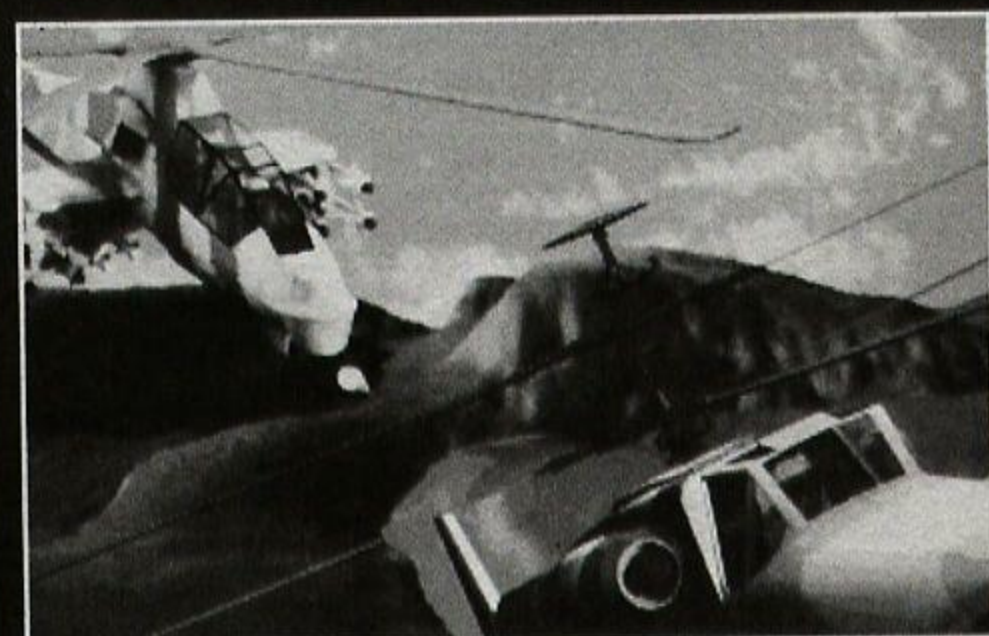
DUCK TALES

## MAPY HIER

- 17 BLOODWYCH (1)
- 19 BLOODWYCH (2)
- 22 BLOODWYCH (3)



SAM & MAX



COMANCHE: MISSION DISK 2

**BIT**

Časopis pre používateľov domácich počítačov so zameraním prevažne na herný a systémový software. Vychádza ako mesačník, dvanásťkrát do roka. 32. číslo (5/94) ● Adresa redakcie: BIT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● Telefón: 07/49 84 61 ● Typo a lito: Taurus Color DTP/DTR s.r.o., Bratislava ● Tlač: Slovenská Grafia a.s., Pekná cesta 10, 835 03 Bratislava ● Distribúcia pre SR: PNS, MEDIAPRINT – KAPA, ULTRASOFT a súkromní kolportéri ● Distribúcia pre ČR: Mediaprint & KAPA Pressegrasso, s.r.o., Na Jarově 2, Praha 3 ● ISSN: 1210-0242 ● Registračné číslo MK SR: 298/90 ● MIČ: 49049 ● Cena jedného čísla: 25,- Sk, polročné predplatné: 150,- Sk, celoročné predplatné: 288,- Sk ● Objednávky na predplatné pre SR prijíma: BIT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● Objednávky na predplatné pre ČR prijíma: OTES, Dukelská 100, 614 00 Brno ● Šéfredaktor: Ľudovít Wittek ● Redaktor: Ivo Slávik ● Grafická a technická úprava: Viktor Kubal ml. ● Fotografie: František Petriska ● Neobjednané príspevky redakcia nevracia ● Vydáva: ULTRASOFT, spol. s r.o., P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● Podávanie novinových zásielok povolené Riaditeľstvom pošt Bratislava č.j. 3 410 dňa 11.11. 1991.





# JE V ČASOPISE BIT MÁLO, ALEBO NAOPAK VEĽMI VEĽA HIER?

## CHOVAJÚ SA TVORCOVIA HIER K STARŠÍM POČÍTAČOM MACOŠSKY?

### PREČO KUPOVAŤ POČÍTAČOVÉ HRY, KEĎ SA DAJÚ UKRADNÚŤ?!

Vážená redakcia,

dovolil som si Vám poslať recenziu na hru COMANCHE. Bit čítam stále, ale akoby ste na túto zaujímavú hru pozabudli. Myslím, že si zaslúži, aby ste jej venovali aspoň kúsok z časopisu. Musím Vás tiež pokritizovať za to, že sa venujete výlučne iba hrám. Je síce pravda, že občas venujete stranu aj programovaniu alebo užívateľskému programu, ale to je proste veľmi málo. Bit tým stráca veľa na zaujímavosti a prechádza až do roviny jednotvárnosti. Chcelo by to proste niečím oživiť. Pri niektorých hrách si neodpustíte poznámku typu: „Firma ešte stále tvorí hry na počítače 286. Som zvedavý, kedy ju to prejde...“ atď. Myslím, že je veľmi správne, keď firma podporuje aj slabšie počítače, pokiaľ je to možné. Čo ak onedlho začnú firmy tvoriť hry iba na Pentium (vy to nazývate nesprávne 586). Ak na Pentium nebudete mať peniaze, čo sa potom budete hrať? [nuž potom už len guličky, pozn.red.]. Hardware postupuje dopredu milovými krokmi a ľudia za ním proste nemôžu stačiť. To by sme museli žiť v inej dobe. Ja osobne mám počítač 486, no som rád keď vznikne vec aj na 286-ku. A ešte k Vaším idealistickým predstavám o trhu s originálnym softwarom. Ťažko si u nás v najbližšej dobe kúpi niekto originálnu hru pre PC v cene 20% z priemerného mesačného platu okolo 5000 Sk. To je otázka ďalekej budúcnosti. Preto by ste mali rozšíriť obsahovú stránku Bitu o jednoduché užívateľské programy, porovnávacie testy počítačov atď., aby ste získali širší okruh čitateľov. Verím, že moje podnety ako aj priložený článok sa Vám budú páčiť (vhodné by bolo doplniť nejaké obrázky).

Do budúca Vám inak fandím a držím palce.

**Pisateľ si neželal byť menovaný**

Milý čitateľ BITu, tvoj list obsahuje množstvo zaujímavých otázok súvisiacich s našim časopisom i herným software, preto sme ho i napriek jeho dĺžke uviedli neskrátený. Takže podme pekne postupne. Na hru COMANCHE MAXIMUM OVERKILL sme samozrejme nezabudli. Problém je kdesi inde. Mesačne je totiž uvedených na trh aspoň desaťkrát toľko hier, ako my máme strán na recenzie. Snažíme sa preto vyberať aspoň tie najlepšie a najzaujímavejšie hry, ale aj tak sa často stane, že na niektorú proste miesto nezvyšší. Toto sa snažíme vyriešiť tým, že menej kvalitné, alebo staršie hry budeme postupne uverejňovať v rubrike BLEŠKOVÉ RECENZIE, ktorú sa chystáme rozšíriť. No a k programom, na ktoré sa „pozabudlo“ a ktoré si zaslúžia viac priestoru, sa vrátíme neskôr v rubrike OPRÁŠENÉ PROGRAMY. Mimochodom v čísle 3/94 vyšla predrecenzia na COMANCHE: MISSION DISK 2 a zhodou okolností práve v tomto čísle je recenzia na rovnaký titul (čo si ty samozrejme v dobe písania listu nemohol vedieť).

Druhý problém rozvádzať príliš nebudem. Že sa venujeme príliš hrám je asi dosť normálne, keďže sme časopis počítačových hier. Snažíme sa však samozrejme, aby ani ostatné oblasti neostali ukrátené o čom svedčí napríklad rubrika PROGRAMUJEME V ASSEMBLERI Z80 a iné, ktoré uverejňujeme pravidelne (a nie ako ty píšeš občas). Iné rubriky ako napr. NOVÉ POČÍTAČE zaraďujeme príležitostne podľa potreby, pretože je jasné, že nové počítače nevzni-

kajú každý mesiac (ale o tom sme už koniec-koncov písali). Okrem toho, nezdá sa ti, že si trochu protirečíš s prvou otázkou? Tvoje narážky o „jednotvárnosti“ a „oživení“ som celkom dobre nepochopil.

S tvojou ďalšou poznámkou o tom, že by tvorcovia software nemali zabúdať aj na slabšie a staršie modely počítačov, plne súhlasím. My to však vôbec nemôžeme ovplyvniť a na druhej strane musíš uznať, že väčšinu najnovších hier, ktoré využívajú rýchle animácie a kvalitnú 3D grafiku približujúcu sa k Virtual Reality (napr. DOOM, T.F.X., INFERNŌ...) by proste na starších počítačoch s nízkou taktovacou frekvenciou procesora a nedokonalými grafickými kartami, nebolo možné realizovať. Má to snáď znamenať, že majú výrobcovia prestať vyrábať hry pre PC 386-486 a začať programovať na PC XT? Proste vo svete techniky je to už raz tak, že staré musí postupne ustúpiť novému, či sa nám to páči alebo nie. Samozrejme, správny názov je PENTIUM. Skratku 586 sme použili pre zjednodušenie a lepšiu prehľadnosť, veď posúď sám, ako by to už len vyzeralo. PC PENTIUM-HEXAGONIUM.

Predposledná otázka je najvážnejšia. Budeš sa asi čudovať, ale originálne hry za 20% priemerného platu (i za viac), si kupuje aj u nás veľké množstvo ľudí a je ich zo dňa na deň viac. Pokiaľ ide o cenu, vzhľadom na obrovskú prácu programátorov a distribučných firiem nie je zďaleka premrštená. Cena týchto programov u nás je dokonca o 5-10% nižšia ako vo Veľkej Británii a niekedy až o 100 a viac % (!!!) nižšia ako v susednom Rakúsku, kde sú ceny software hlavne na videohry veľmi premrštené. V súvislosti s týmto ma napadá iná otázka: Odkiaľ

máš ty program COMANCHE (a ostatné) pokiaľ ich nekupuješ? Ak si to dostatočne neuvedomuješ, pirátske rozširovanie programov je podľa platných zákonov SR trestné. Práve v súčasnosti prebieha veľká akcia firmy ULTRASOFT na vykorenenie softwarového pirátstva, v rámci ktorej už začalo niekoľko súdnych procesov. Ak sa ti napriek tomu ceny hier zdajú vysoké, mal by si sa riadiť podľa hesla: „Bez peňaz do hospody nelez“, ktoré by sa pre náš prípad dalo parafrázovať ako: „Bez peňaz na hry nekupuj počítač“. Alebo inými slovami, zdá sa mi veľmi nečestné (vedel by som nájsť aj hrubšie výrazy), ak si niekto kúpi najmodernejší automobil s tým zámerom, že benzín si už niekde nakradne.

No a na záver ku koncu listu. Tvoje podnety sa nám páčili, menej však už zaslaná recenzia. Je totiž zúfalo krátka, takže by sme s ňou i po doplnení obrázkami zaplnili ledva pol strany. Ako sme už písali viackrát (v tejto súvislosti ma, neviem prečo, napadá príslovie o hrachu a stene) minimálna dĺžka príspevku je 2,5-3 normované strany strojom (alebo počítačom) písaného textu (to znamená 30 riadkov, 60 znakov v každom). Okrem toho písanie recenzií ponechaj prosím ľa nám, to hravo zvládneme. O to väčší záujem máme o podrobné návody a mapy ku hrám, ktoré radi uverejníme a odmeníme. Najmä farebných máp je ako šafránu, napriek tomu, že sme za ne zvýšili honorár na 300 Sk. Svetlou výnimkou sú mapy k MYTHu v BITE 12/93, z ktorých by si všetci, ktorí nám posielajú rôzne ski-ce na štvorcovom papieri, mali zobrať príklad. Inak ti ďakujeme za úprimnú snahu a skutočne podnetný list.

-luis-

# KDE VŠADE MOŽNO DOSTAŤ KÚPIŤ BIT???

Samozrejme v každom stánku PNS a MEDIAPRINT KAPA!!!

## OKREM TOHO HO VŠAK MÔŽETE KÚPIŤ AJ U TÝCHTO PREDAJCOV:

- |  |   |   |
|--|---|---|
| ■ AGRIS<br>Radničná 8<br>NOVÉ ZÁMKY                    | ■ OD JEDNOTA (ELEKTRO)<br>Zelený rínek 2<br>TRNAVA  | ■ KLUB 602<br>Martinská 5<br>PRAHA            |
| ■ PRECISOFT<br>Ulrichovo náměstí 810<br>HRADEC KRÁLOVÉ | ■ Firma MOJŽÍŠEK<br>28. října 243<br>OSTRAVA        | ■ AUTOCONT<br>Žižkova 7<br>VYŠKOV             |
| ■ BOND<br>Južná trieda 48<br>KOŠICE                    | ■ TM COMPUTER<br>Náměstí Svobody 3<br>FRÝDEK-MÍSTEK | ■ KONTUR<br>K. Aksamita 235<br>OSTRAVA        |
| ■ DIDAKTIT MARKET<br>Gorkého 4<br>SKALICA              | ■ OTES<br>Dukelská 100<br>BRNO                      | ■ DŮM TECHNIKY<br>Třída Míru 113<br>PARDUBICE |
| ■  | ■ AMICO<br>1. mája 10<br>POPRAD                     |   |



# NOVÁ VERZIA HRY STARDUST

## HEIMDALL SA DOČKAL NASLEDOVNÍKA

### TOTAL CARNAGE – NÁSILNÁ A PRITOM ZÁBAVNÁ HRA

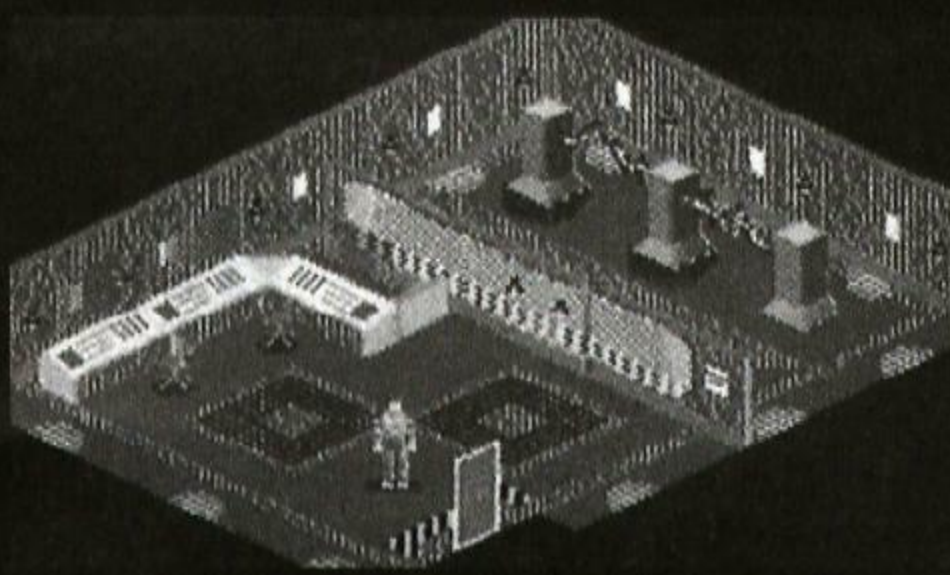


■ Ako blesk z jasného neba zažiarila na amigistickom počítačovom nebi firma BLOODHOUSE so svojou hrou



STARDUST. Majitelia 32-bitových strojov Amiga 1200 a CD<sup>32</sup> sa môžu tešiť na špeciálnu verziu pre AGA čip, ktorá bude mať 256-farebnú grafiku a raytracované pozadie spolu s 3D tunelmi.

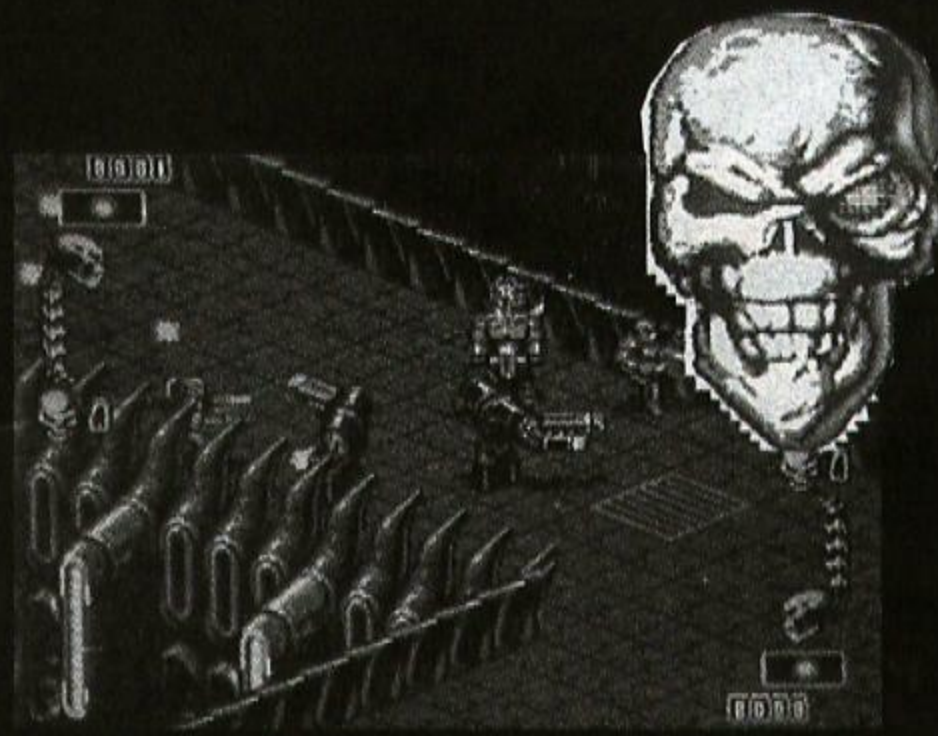
■ Novú programátorskú firmu na hry pre Amigu založili aj britskí študenti Stephen Haunts a Chris Rundell. Nazvali ju GKS DESIGN a ich prvá hra sa bude volať DARK MISSION. Bude to izometrická 3D adventúra v štýle 'Aliens'. Bude umožňovať skúma-



nie veľkej vesmírnej základne plnej votrelcov. GKS plánujú distribuovať svoje hry formou zásielkovej služby s minimálnym poplatkom za balenie a nižšou cenou, ako majú hry ostatných firiem. Každý zákazník sa automaticky stane členom GKS Discount Clubu. To dáva právo kúpiť neskôr druhú hru od tejto firmy s 25% zľavou.

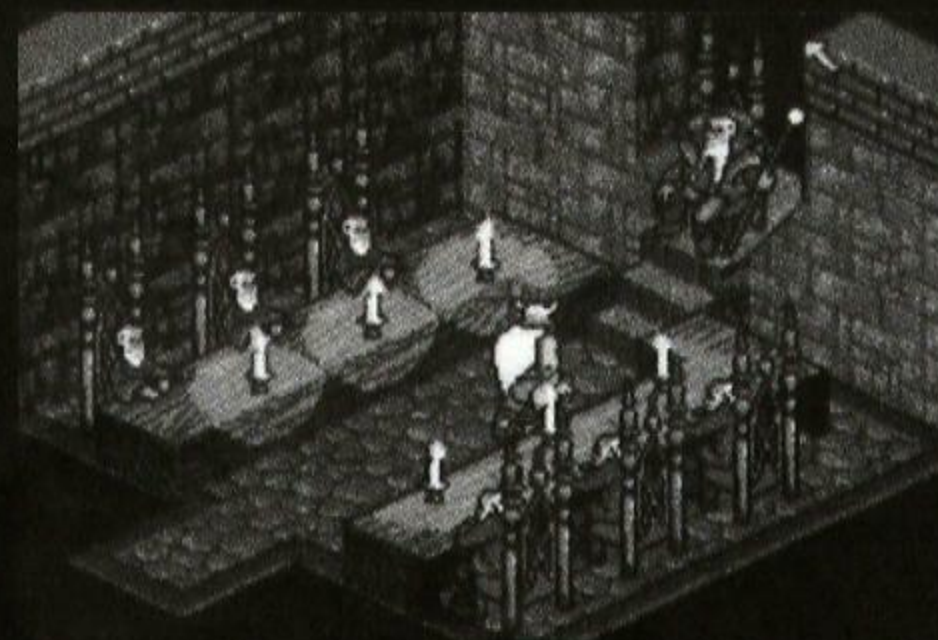
■ CORE DESIGN sa rozhodli spojiť vlastnosti hier Smash TV a Chaos

Engine vo svojej pripravovanej hre SKELETON KREW. Hráč tu musí bojovať proti zloduchovi menom MORIBUND KADAVER, ktorý má v úmysle podmaniť si celú galaxiu pomocou zariadenia PSYKOMACHINE. Izometrické 3D zobrazenie a 8-smerový



scrolling zaručujú maximálnu hrateľnosť. Hráč môže ovládať jednu z troch postáv. Sú to SPINE, ROB, alebo JOINT - každý s vlastnou špecializáciou na iné zbrane. Za zmienku stojí aj heavy-metalový soundtrack a číslo 18, čo je počet hracích zón. Hra je určená pre Amigu 1200 a CD<sup>32</sup>.

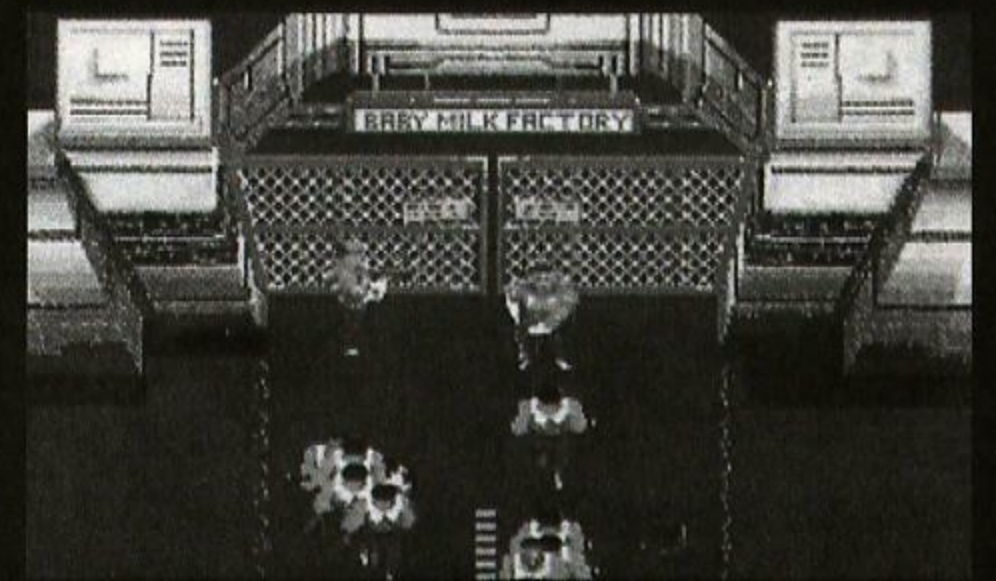
■ Ďalšou pripravovanou hrou od CORE DESIGN s izometrickým 3D zobrazením je HEIMDALL 2. Rovnako, ako prvý diel, aj dvojka obsahuje prvky hier RPG. V hre nájdeme šesť rozdielnych svetov s rozdielnymi postavami a úlohami.



■ Známi francúzski programátori CRYO (hry DUNE 1 a KGB) programujú pre MINDSCAPE veľmi zaujímavú hru MEGARACE. Jazdí sa v nej

na jednom z ôsmich superáut, s ktorým treba prejsť 15 okruhov. Dej sa odohráva v blízkej budúcnosti a hra poniesie prvky virtuálnej reality. Keďže CRYO robia pomerne dobré hry, MEGARACE zrejme zaznamená úspech.

■ TOTAL CARNAGE má byť najnovší titul od firmy ICE. O čo v ňom ide? Svet je plný nebezpečných diktátorov ale žiaden z nich nie je tak surový, ako generál Myron Farley AKHBOOB. Keďže mu nevyšli akcie ani v KOOKISTAN BURGER BARN, ani v BAIT SHOP, rozhodol sa pomstiť ľudstvu a umiestniť ho do historických kníh. Z pevnosti v továrni na detské mlieko riadi silnú armádu pozostávajúcu z psychopatických mutantov vyrobených z odpadu z bio-nukleárných reaktorov. Armáda je vyzbrojená vozidlami s raketami SCUD, guľometmi a rôznymi typmi lietadiel, ktoré pomáha-



jú realizovať jeho podlý plán. Všetko nasvedčuje tomu, že tento muž musí byť zastavený. Čím skôr, tým lepšie. Do deja zasiahnu Captain CARNAGE, alebo Mayor MAYHEM, ktorých ovláda hráč (alebo jedného hráča a druhého kamarát, ak zvolíme režim dvaja hráči). TOTAL CARNAGE obsahuje tri gigantické levely. Originál pochádza z hracieho automatu. Podľa vyjadrenie ICE museli zredukovať pre Amigu počet farieb a úplne vypustiť niektoré animácie, avšak hrateľnosť by mala byť v plnej miere zachovaná. Pripravujú sa verzie pre Amigu 500 a špeciálne verzie pre Amigu 1200 a CD<sup>32</sup>.

- yves -



# PREPÍNANIE ZBRANÍ A KÓDY DO F15

## STRUČNÝ POPIS HRY GHOSTBUSTERS

### NÁVOD NA TANKOVANIE POČAS LETU V HRE ACE

## OTÁZKY

**5260:** Som majiteľom počítača DIDAKTIK M a mám problémy v týchto hrách:

a) RÝCHLE ŠÍPY - ZÁHADA HLAVOLAMU: som kúpil lano, lopátku a špendlíky, ale neviem si pripnúť žltý špendlík a bez toho ma na začiatku stínadiel Vontovia chytia a hra sa skončí.

b) WEST BANK: hru neviem spustiť. Po nahratí programu vidno na obrazovke dve re. Ako keby na ne niekto klopal, ale to je všetko. Čo mám spraviť?

c) TASK FORCE: Po zničení všetkých nepriateľov, ktorí sa dajú zničiť, neviem postúpiť ďalej. Ako to urobiť?

**Radoslav LIPTÁK,  
TONALA**

**5261:** Vlastným počítač IBM PC a hru CAESAR. Mám tri otázky:

a) Co mám urobiť proto, aby mě nenapadli Barbari a město nevypálili?

b) Jak se v této hře bojuje?

c) Co je účelem hry?

**Martin HABÁN,  
VELKÉ MEZIRÍČÍ**

**5262:** Vlastným hru TITUS THE FOX. Neviem prejsť jeden level, v ktorom sa nachádza 'pandrlák' so sekerou. Ja neviem, ako sa cez neho mám dostať.

**Marián HALINKOVIČ,  
BRATISLAVA**

**5263:** Nájde sa nejaká spriaznená duša, ktorá mi pomôže s hrou LASER SQUAD ako na Spectrum, tak na PC, konkrétne so 7-ou časťou. Neviem sa dostať z džungle do jaskýň. Našiel som kľúč, skúšal som ho použiť na rôznych miestach. Márne! Vraj existuje tajný priechod, alebo chodba.

**Milan SOLOVIČ,  
DUBNICA NAD VÁHOM**

**5264:** Na počítači PC v hre PRINCE OF PERSIA 2 si ne-

viem poradiť s lietajúcimi hlavami. Vždy stratím pri nich všetky životy. Poradí mi niekto?

**Ivan KOVÁČ,  
ŠTÚROVO**

**5265:** Ako sa používa GALACTIC HYPERSPACE v hre ELITE na C64?

**R.BARÁNOK,  
KOŠICE**

**5266:** Vlastným počítač Atari 800XL a hru SPELLBOUND. Neviem, čo mám urobiť, keď mi THOR opraví výťah.

**Lubomír HANIGOVSKÝ,  
POPRAD**

**5267:** Vlastným počítač DIDAKTIK M a hru SKOOL DAZE. Po zostrelení všetkých erbov zahrá hudba a ja neviem, čo ďalej. Keď zostrelím učiteľa, najprv sa nad ním zobrazí písmeno a až potom dá trestné riadky.

**Martin SÚSTER,  
DUBNICA NAD VÁHOM**

## ODPOVEDE

**C219:** a) Okrem bômb môžeš použiť guľomet, ktorý sa zapína klávesom G. Rakety stredného doletu sa zapínajú klávesom M. Rakety dlhého doletu sa zapínajú klávesom S. Bomby sa zapínajú klávesom B. Po stlačení príslušného písmena sa rakety, ako aj bomby, odpaľujú tlačítkom FIRE. Systémy lietania ale nemusia reagovať, ak si na začiatku nezadal správny kód. Tu sú:

0=G, 1=A, 2=I, 3=G, 4=I, 5=B, 6=C, 7=H, 8=L, 9=H, 10=A, 11=F, 12=C, 13=F, 14=K, 15=E.

**Tomáš BENIKOVSKÝ,  
LIPTOVSKÝ MIKULÁŠ**

**2237:** a) Ve hře se mohou zakoupit:

1. Hlídací zařízení: PK ENERGY DETECTOR - va-

ruje před přicházejícím duchem tím, že budova zružoví, když ji mýjíte. IMAGE INTENSIFIER - dělá duchy lépe viditelné, když se je snažíte chytit. MARSHMALLOW SENSOR - varuje pře příchodem MARSHMALLOW MANA. Budova, u které se nacházíte, změni barvu na bílou.

2. Chyťací zařízení: GHOST BAIT - vnaďidlo na duchy, kteří se shlukují, aby vytvořili MARSHMALLOW MANA. Bez vnaďidla ho nemůžete zastavit. GHOST TRAPS - používají se na chytání a ukládání duchů. Do pasti se vejde jen jeden duch. Bez pastí nemůžete získat peníze, proto je nezbytné koupit aspoň jednu. GHOST VACUUM nasává potulné duchy při vaší cestě ulicemi.

3. Ukládací zařízení: PORTABLE LASER - uvězní 10 duchů ve vozidle, aniž by jste se museli vracet do GHO. Účelem hry je chytáním vydělat víc peněz, než na začátku.

b) Tankování:

Zvláště při větší rychlosti letu se vám může stát, že začnete pozorovat změnu ručičky FUEL a v rámečku vpravo nahore, tedy v části pro komunikaci s palubním počítačem, se začne objevovat nápis REFUEL AT - tankování v a dále určené výšky a rychlosti letu při tankování. Shlédněte mapu, aby jste zjistili, kde se nachází velké letadlo se čtyřmi vrtulemi. Je to tankovací letadlo, ke kterému se za příslušné rychlosti a výšky přiblížte zezadu a čekejte na vysunutí tankovací hadice - lze shlédnout i v DEMO, která vám doplní nádrž leteckým benzínem. Výšku regulujte pomocí co nejmenšího stoupání a klesání. Nenechte se vyrušit cizími vrtelci.

Účelem hry je zničit co nejvíce nepřátel.

**Josef NOVÁK,  
DOLANY**

**2238:** a) Treba zničiť ciele označené rôznymi písmenami. Potom priplávať na miesto na mape označené písmenom H. Po stlačení písmena A sa loď rozbehne slušnou rýchlosťou. Vtedy aj veľa žerie. Pod písmenom F sa skrýva náhradná nádrž lode. Palubný počítač som skoro vôbec nepoužil a hru som bez problémov prešiel.

**Michal GREGOR,  
BRATISLAVA**

**2239:** a) Chyťme s Winkleom sliepku. S Fingusom buchne na jej hlavu s klobásou. Takým spôsobom dostaneme jedno vajce. Klobásu strčíme do diery. Kým strážime psa, s Winkleom môžeme ísť k dutine v strome a vlezíme do nej. Teraz už môžeme ísť aj s Fingusom. Zapálime slamu pri nohách obra a vajce dáme na oheň. Obor sa zobudí na smrad z vajca. Keď mu dáme klobásu a fľašu vína, pustí nás ďalej.

**Tibor TÓTH,  
LEHNICE**

**2241:** a) Preskočme cez priepasť a tlačme skalu na pravý okraj. Skala nesmie spadnúť do priepasti. Teraz musíme spadnúť dole na ľavej strane tak, aby sme vyleteli na sovu. Začneme rýchlo kmitať joystickom vpravo-vľavo. Takto sa dostaneme hore. Skalu pretlačíme cez sovu na druhú stranu. Už ju len musíme dostať do otvoru (ACME). Toto môžeme dosiahnuť len s plameňom (držíme FIRE, kým hlavný hrdina nezačne blikať).

**Tibor TÓTH,  
LEHNICE**



# NÁVOD

# KU HRE

(Dokončenie z minulého čísla)

## 14. LEVEL

### - CENTRUM PRE NÁVŠTEVNÍKOV

(F54C6FAA)

Posledné levely hry sú prevedené systémom „z vlastného pohľadu“. Jedinou zbraňou tu ostáva automatická puška. Táto časť hry je pomerne náročná a preto prídu veľmi vhod náboje a lekárničky, ktoré tu miestami možno nájsť. Tieto sú však v prevažnej väčšine schované v bočných miestnostiach a slepých chodbách, či výklenkoch. Preto je veľmi dobré prejsť si celý systém chodieb a nielen časť, keď Alana navádzajú jeho priatelia vysielacami,

Na prízemí, vľavo od hlavnej kruhovej sály je ošetrovňa, kde sa môžeš ošetriť lekárničkou a doplniť si muníciu. Po prvých súbojoch s Raptormi ti to iste príde veľmi vhod. Po preskúmaní prízemnia sa hlavným vchodom dostaneš von na priestranstvo pred hlavnou budovou. Vľavo je vchod do výbehov Raptorov. Postupne prechádzaj výbehmi a likviduj všetkých Raptorov, až kým sa nedostaneš na miesto, kde sú dva vchody do výbehov presne oproti se-



vrátil. Keďže k nim však nevedie priama cesta, musíš samozrejme celý komplex znova obísť. Keď nájdeš okuliare a prípadne si doplníš muníciu, vráť sa rovnakou cestou ku schodom, ktorými zídí o poschodie nižšie. Tu pohľadaj už fungujúci výťah a zvez sa ním do najnižšieho poschodia. Naľavo od výťahu začína prepletený systém podzemných chodieb vytesaných v skale, ktoré sú ponorené do úplnej tmy. Je to ideálne pôsobisko pre loviacich Raptorov, ktorí sa na rozdiel od teba v tme výborne orientujú. Ak máš však so sebou infračervené okuliare, tento handicap je prekonaný a ty môžeš takmer normálne pokračovať ďalej. Po prejení celým systémom nájdeš výťah, ktorým sa vyvezieš o poschodie vyššie.

## 17. LEVEL

### - SPÄŤ DO CENTRA PRE NÁVŠTEVNÍKOV

(A5149F5A)

Výjdi z výťahu a cez spleť podzemných chodieb sa snaž dostať k druhému výťahu, ktorý je dole na juhu, takmer presne pod pozíciou, kde si vystúpil. Cesta samozrejme vedie

# JURASSIC PARK



pretože tam spravidla žiadne z týchto prepotrebných vecí nenájde. V tejto časti je zabudované automapovanie (po stlačení klávesu „M“ sa zobrazí mapa tej časti podzemného systému, ktorú už Alan prešiel). Z tohto dôvodu a zároveň pre rozsiahlosť chodbových systémov z tejto časti už mapy neuvádzame.

V podzemí centra pre návštevníkov sa konečne stretneš so svojou priateľkou Ellie Sattlerovou a s otcom Jurského Parku Johnom Hammondom, ktorý zase radostne objíma svoje stratené vnúčatá Tima a Lex. John Hammond ti oznámi, že sabotáž Dennisa Nedryho spôsobila, že všetky elektrické ploty sú vypnuté a elektronické zámky nefungujú. Zvieratá sa tak dostali mimo svojich výbehov a zabili alebo ťažko poranili niekoľko ľudí.

Keďže Nedryho blokovací program má vstupný kód, ktorý poznal len on sám, nie je možné obnoviť prívod elektriny do plotov. John Hammond teda nariadi resetovať systém, čím sa Nedryho program vymaže z pamäti počítača a celý systém parku sa opäť dostane pod kontrolu ľudí. Po resete však zhasne aj osvetlenie v miestnostiach a prestane fungovať telefón. Vtedy si Hammond uvedomí, že resetovanie systému vyhodilo hlavné ističe, ktoré sú v technickom podzemí pod výbehmi Velociraptorov. Keď sa podarí ističe zapnúť, celý park bude opäť pod kontrolou a poutekané zvieratá sa postupne podarí vrátiť do svojich výbehov. Na neľahkú úlohu dostať sa k hlavným ističom sa podujmeš ty. John a Ellie ťa budú počas cesty navádzať pomocou prenosných vysieláčiek.

Keďže výťahy sú zatiaľ bez prúdu, musíš sa najskôr dostať ku schodom vedúcim hore na prízemie. Už počas prvých krokov ti Hammond oznámi veľmi zlú správu. Po resete systému sa ocitli bez prúdu aj výbehy Velociraptorov. Tieto dinosaury prezývané medzi zriadencami slangovo „Raptory“, sú najpreffikanejší a najnebezpečnejší zo všetkých obyvateľov Jurského parku. Sú veľmi dobrí lovci a svoju obeť napadajú minimálne vo dvojici. Je teda isté, že za chvíľu budeš mať nie práve najmilšiu spoločnosť.

be. Na tomto mieste odboč doľava a po chvíli sa dostaneš ku vchodu do technického podzemia.

## 15. LEVEL

### - PODZEMIE S HLAVNÝMI ISTIČMI

(C57C77B2)

Akonáhle sa ocitneš v technickom podzemí, zistíš, že dvere za tebou sa zablokovali. Po chvíli ti tvoji priatelia oznámia, že keď budeš sledovať stropné svietidlá, tieto ťa dovedú priamo k hlavným ističom. (Toto doporučenie počúvni, nezabudni však ani na radu, ktorú som spomenul na začiatku 14. levelu). Keď sa prestrieľaš cez hory Raptorov, ističe nájdeš celkom bez problémov. O tom, že je celý systém opäť pod prúdom, ťa uistia svetlá, ktoré sa ihneď po zapnutí hlavných ističov zažnú.

## 16. LEVEL

### - NÁVRAT CEZ PODZEMNÉ CHODBY

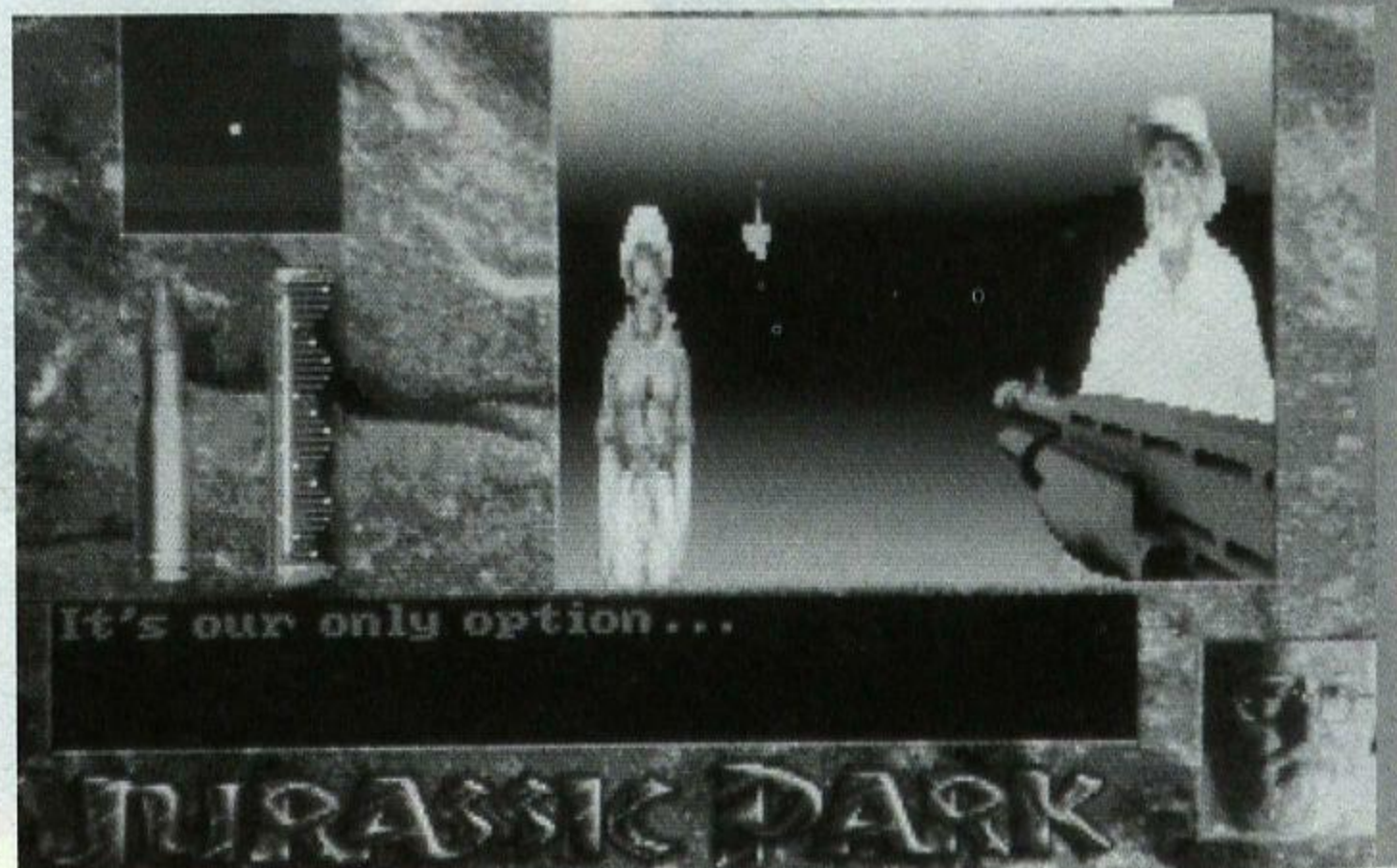
(D56C7FBA)

Po zapnutí ističov ti zhora oznámia, že dvere do technického podzemia museli zablokováť kôli obrovskému náporu Raptorov na povrchu. Tadielto sa už teda vrátiť nemôžeš. Náhradná cesta vedie cez nedokončené podzemné chodby vyhlbené v skale, ktoré ešte nie sú ani osvetlené. Budeš preto potrebovať infračervené okuliare. Tieto sú však až v predošlej časti systému. Vráť sa teda po schodisku (rovná úzka chodba na severe) o poschodie vyššie. Okuliare ležia hore, napravo od chodby, ktorou si sa sem

obkľukou cez labyrint chodieb a mnohých Raptorov. Výťahom sa konečne vyvezieš do normálnych, osvetlených chodieb technického podzemia. Opäť sa musíš prestrieľať cez množstvo raptorov a dostať sa k poslednému výťahu, ktorý je tentokrát zhruba v strede severnej časti komplexu. Akonáhle sa týmto výťahom vyvezieš hore, Ellie ti oznámi, že v riadiacom centre boli v nebezpečenstve, keďže Raptory rozbili sklo na streche a vnikli dnu. Všetkým sa ale šťastne podarilo uniknúť ventilačným systémom a čakajú ťa v hlavnej kruhovej hale centra pre návštevníkov. Teraz ti už teda ostáva iba nájsť schodisko (je v dolnej časti, zhruba vpravo od stredu komplexu). Ním sa dostaneš do hlavnej kruhovej haly, kde ťa už všetci netrpezlivo čakajú.

Po vzájomnom zvitani sa ti John Hammond poďakuje za dobre odvedenú prácu. Potom sa už všetci spoločne urýchlene presuniete na heliport, odkiaľ helikoptérou opustíte ostrov, kde po 65 miliónoch rokoch svoju vládu na zemi znova obnovili dinosaury.

-luis-







# SHADOW CASTER

ORIGIN



( Butt kickin' in MEGA MODE )

*Príšera na obrázku svedčí o výbornom grafickom spracovaní.*

Majitelia Amigy sa zrejme budú pamätať na hru BLACK CRYPT od vtedy neznámej firmy RAVEN SOFTWARE. V časopisoch zameraných na hry sa v tom čase písalo, že pre veľký úspech sa bude robiť aj konverzia tejto hry na PC. Celá záležitosť nakoniec skončila tak, že hru na tomto počítači zatiaľ nikto nevidel. Po istom čase sa začali objavovať správy, že firma RAVEN SOFTWARE začala spolupracovať s firmou ORIGIN na hre SHADOW CASTER, ktorá má nadviazať na úspechy ULTIMA UNDERWORLD 1 a 2. SHADOW CASTER sa dostal na vianočný trh v roku 1993 a distri-

buje ho, rovnako ako ostatné hry od ORIGIN, firma ELECTRONIC ARTS. A ako to všetko dopadlo?

RAVEN SOFTWARE boli pribraní do spolupráce už ako osvedčená firma, hoci majú za sebou iba jediný titul - spomínaný BLACK CRYPT na Amige. Túto hru som nikdy nevidel, pretože na PC napriek presvedčivým sľubom nie je k dispozícii, ale obrázky z nej vyzerali solídne, recenzie boli pozitívne, hra sa dobre predávala a Amigistom sa páčila, preto nemám dôvod neveriť tomu, že BLACK CRYPT bola dobrá hra. Bohužiaľ, v SHADOW CASTER sa RAVEN SOFTWARE doslova 'sekli', pretože sa do tejto hry dostalo veľa vecí a vlastností, ktoré tam nemali byť, a naopak veľa vecí, ktoré by tam byť mali, chýbajú. Opakujem, bohužiaľ! Grafický 3D systém je geniálny. Ak vám pripadá povedomý, vedzte, že podobnosť s hrami WOLFENSTEIN 3D, SPEAR OF DESTINY a DOOM nie je čiste náhodná. Grafický systém pre DOOM a pre SHADOW CASTER robil ten istý človek, ktorý sa volá JOHN CARMACK. Už toto meno samo o sebe je zárukou najvyššej kvality. V SHADOW CASTER rovnako ako v DOOM sa nezobrazujú iba miestnosti, ale aj pozadie, ako sú okolité kopce a obloha. (Mimochodom, DOOM prišiel preto na trh tak neskoro, pretože ID SOFTWARE dostalo lukratívnu zákazku od ORIGIN na SHADOW CASTER a museli na čas prerušiť práce na svojej hre). ORIGIN teda správne rozhodli, keď tvorbu 3D systému zverili osvedčeným ID SOFTWARE.

Treba si však uvedomiť, že hry od ID SOFTWARE boli celkom iné, ako hry typu ROLE-PLAYING, pretože v ich hrách sú iba akčné prvky a nijaké diskusie s postavami, vymieňanie predmetov či ich upotrebe-



*Ukážka úderu rukou v ľudskej podobe.*



nie, predávanie a kupovanie, prípadne ďalšie vlastnosti, typické práve pre hry RPG. Žiadna z týchto vyslovene typických vlastností sa do SHADOW CASTERa nedostala. Možno práve tu je treba hľadať príčinu, prečo sa SHADOW CASTER z hľadiska hrateľnosti až tak nevydaril. DOOMovská 'pečať' je tu natoľko silná, že vôbec nemáme dojem, že by sme hrali hru typu RPG, tobôž niečo, čo by malo nadväzovať na sériu ULTIMA UNDERWORLD z hľadiska hrateľnosti a rozsahu - graficky je SHADOW CASTER omnoho lepší. Pozoruhodná je napríklad aj dĺžka programu. ULTIMA UNDERWORLD 2 a SHADOW CASTER sa predávajú na 5-ich inštalačných disketách. SHADOW CASTER je však viac ako desaťnásobne menší pri zhruba rovnakej dĺžke programu. Jednoznačne tu ide rozsah hry dolu a väčší priestor je venovaný kvalitnej grafike. Je to však správna cesta? Domnievam sa, že nie. Ak grafika pre SHADOW CASTER má väčšiu dĺžku, mala sa predĺžiť celá hra a mali tam dať viac miestností a levelov. Ak už spomínam levely, je zarážajúce, že nie sú číslované postupne. Posledný level má číslo 24. Ak si však niekto myslí, že je to aj celkový počet levelov, mylí sa. Levely 3,5,8,9,10 a 19 tu nie sú, takže skutočný počet levelov je 18. Mám pocit, ako keby si tu zo zákazníka niekto robil srandu.

Od ID SOFTWARE s jeho skvelým systémom 3D zobrazovania, ktorý je zatiaľ najlepším pokusom o virtuálnu realitu na PC, sa pomaly dostávame k RAVEN SOFTWARE, ktorí hru vymysleli. Už sme sa dozvedeli, že nevedia, alebo nechcú vedieť počítať. Ich nápady nenasvedčujú tomu, že by boli v tomto prípade obzvlášť dobrí. Už v prvom leveli natrafíme na rotujúcu strieľajúcu debnu. Podobných 'somarín' je v hre niekoľko. Horšie je však to, že hlavný hrdina, Sha-

dowcaster, sa môže meniť na niekoľko podôb: človek, štvorruký tiger, škriatok, lietajúce oko, žabí muž, drak a obor. To by snáď za iných okolností samo o sebe bolo vítané ako zaujímavý nápad, avšak nie za takých podmienok, aké kladie Shadow Caster. O čo vlastne ide? Každý, kto niekedy hral hru RPG, pozná pojem 'experience'. Je to údaj, ktorý sa zvyšuje s každou úspešnou akciou, napríklad po zabití nepriateľa, alebo po prejdení určitého úseku. Čím je tento experience vyšší, tým má postava silnejšie údery. Ak v Shadow Caster zabijeme protivníka, experience sa zvýši len tej postave, ktorá akciu vykonala. Pritom sa jedná vždy o tú istú osobu, ktorá akurát dokáže meniť podoby. Úroveň zdravia je naopak pre všetky podoby spoločná, takže tu je istý rozpor. Niektoré vlastnosti sú individuálne pre každú podobu tej istej postavy, iné sú zasa pre všetky podoby spoločné. Tento rozpor sa prenáša potom aj do hry. Veď načo si meniť podoby, keď na prevažnú väčšinu akcií vystačí človek? Najvýhodnejšie sa zdá používať a vypracovať si jednu podobu, pretože viacej slabších podôb jednoducho nepotrebujeme.

Zdá sa, že RAVEN SOFTWARE niektoré momenty hry nedomysleli. Vzápätí sa natíska otázka, či firma, ktorá nečakane zažiarila s jednou hrou, je naozaj tak dobrá... Snáď sa



Príšeru môžeme stretnúť aj pod vodou.

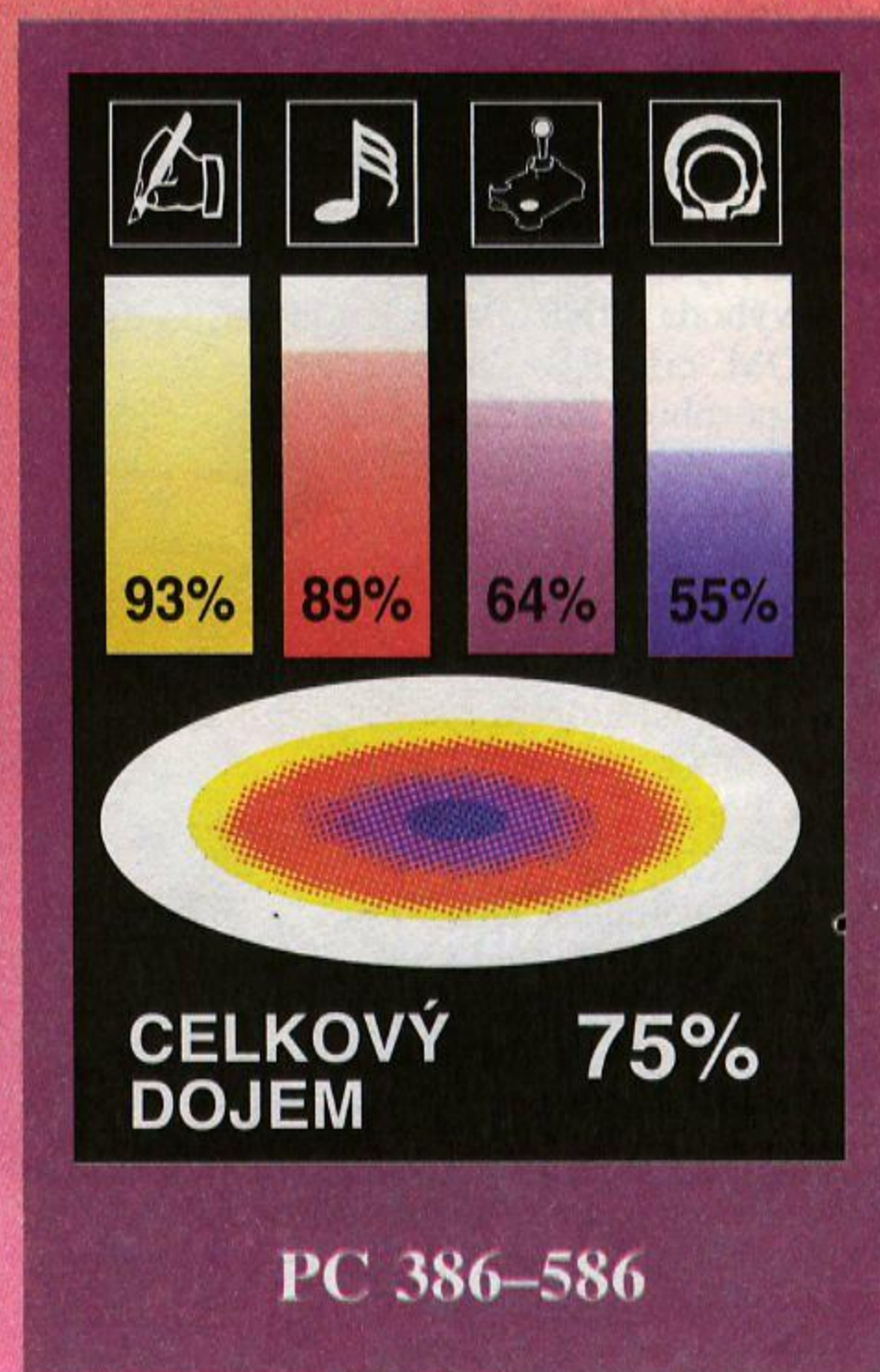
zo svojich chýb poučia. Poučiť sa bude musieť aj ORIGIN, ktorí sa však doteraz v podstate nikdy nemýlili. Tentoraz však rozdelili úlohy medzi dve firmy a výsledok nie je zďaleka tak prenikavý, ako keď sa spoľahli na vlastnú tvorbu. Svoje zohral zrejme aj fakt, že ID SOFTWARE má svoj systém rozpracovaný pre akčné hry, takže aj keby nápady od RAVENa boli na vyššej úrovni, aj tak by SHADOW CASTER nemohol byť typickou RPG hrou. Bitky a metóda znič všetko, čo sa hýbe, prevažujú nad akciami, ktoré majú niečo spoločné s kategóriou, do ktorej má táto hra patriť.

Aj keď je moja recenzia veľmi kritická, nechcem SHADOW CASTER úplne zavrhať. Ak niekto nemá rád priveľa rozmýšľania, ale potrpí si na perfektnú rýchlu grafiku a hudbu, môže sa s touto hrou solídne zaba- viť. Ak si niekto naopak potrpí na rozsiahle hry typu ULTIMA UNDERWORLD, WIZARDRY 7, alebo DAS SCHWARZE AU- GE, bude zrejme sklamaný.

- yves -



Takéto kopce v pozadí nemá zatiaľ ani jedna RPG hra.





**ZAÚJÍMAVÉ**  
  
**PERIFÉRIE**

# INTERNÝ CD-ROM

## MITSUMI FX001D

### MITSUMI

V poslednom čase sa okrem klasických pamätových médií typu 'disketa' začína presadzovať kompaktný disk (CD). Mám na mysli médiá, na ktorých sa programy predávajú. K situácii, že by sa začali predávať na vymeniteľných harddiskoch, streamerových kartridžoch či páskach DAT, určite nedôjde.

V BITE sme už viackrát spomenuli fakt, že disketa je médium s neúnosne malou kapacitou. Aj keď z nijakého hľadiska nevyhovuje, používa sa pre maximálnu rozšírenosť. Disketovú jednotku má totiž každý počítač a táto jednotka ho príliš nepredražuje. Určitú náhradu a v niektorých parametroch podstatné vylepšenie prinášajú dátové kompaktné disky. Treba tiež povedať, že disketová mechanika si s mechanikou CD-ROM nijak neprekážajú.

Doteraz sme sa CD-čkami stretali iba v oblasti hudby, teda nie na počítačoch. Vysoká kapacita a relatívne nízka cena CD-čiek spôsobili, že sa tieto médiá presadili. S ich pomocou sa navyše dá robiť taký software, ktorý by inak vôbec nemohol vzniknúť. Prečo?

Kapacita CD-čka je 630MB. Možno teda naňho dať program, ktorý by inak zaberol povedzme 400 diskiet. Keby sme si predstavili, že by tento program na týchto 400 disketách bol, aj tak by ho nebolo kam nainštalovať, pretože na to by sme potrebovali harddisk s kapacitou 1GB, ktorý má skutočne málokto. Ak sú diskety príliš pomalé médium, z ktorých možno software spravidla iba inštalovať, CD-ROM sa správa ako ďalší, iba o niečo pomalší harddisk. Software na CD môžeme prevádzkovať bez toho, aby sme ho museli prehrávať na harddisk. Ďalšou veľkou výhodou tohto média je jeho univerzálnosť. Možno z neho čítať dáta a snímať zvuk. Vďaka tomu sa CD stalo tzv. multimédiom. Na CD môžu byť zaznamenané len dáta, len zvuk, alebo kombinácia dát a zvuku. Táto vlastnosť je v súčasnosti využívaná v počítačových hrách.

Nevýhoda CD-ROM je len jedna. Je to práve ROM, čiže READ-ONLY. Na CD sa bežným spôsobom dáta zapisovať nedajú. Môžu sa iba čítať. Na zápis dát treba drahé zariadenie a drahý software, ktoré spolu stoja okolo 300 tisíc korún. To však neznamená, že by nebolo možné vytvoriť vlastné CD. Firmy, ktoré vlastní zapisovače na CD, môžu na zákazku vytvoriť CD, na ktorom budú nami dodané dáta. Orientačná cena za takúto službu je okolo 3 až 4 tisíc korún.

Prvá generácia CD-ROM mechaník sa volá SINGLE SPEED. Pod touto obyčajnou rýchlosťou sa myslí prenosová rýchlosť 150 kB/s, ktorá je v súčasnosti nevyhovujúca. Ani mechanicky neboli tieto typy ideálne. Vkladanie CD sa robilo cez niečo, čo pripomína ručnú zásuvku. Ak sa teraz venujeme firme MITSUMI, ich mechanika single speed nesie označenie FX001. Čoskoro sa začali robiť mechaniky DOUBLE SPEED, ktoré majú prenosovú rýchlosť dvojnásobnú. Napríklad produkt firmy MITSUMI FX001D má prenosovú rýchlosť 350 kB/s. Pozoruhodné je, že aj keď mechaniky double speed majú dvakrát vyššiu prenosovú rýchlosť, nie sú dvojnásobne drahé. Je to paradoxné, ale staršie typy neklesli na cene tak, ako som očakával podľa ich parametrov. Preto jednoznačne odporúčam kupovať výhradne mechaniky double speed, pretože ich pomer ceny a výkonu je oveľa priaznivejší. Navyše nemajú ručné zasúvanie a vysúvanie diskov, ale elegantnú motorom ovládanú zásuvku. Pri zasúvaní na ňu stačí položiť disk a mierne zásuvku potlačiť. Mechanika ju potom automaticky zasunie dovnútra. Vysúvanie je ešte jednoduchšie. Stačí stlačiť príslušný gombík, počkať na vysunutie a vybrať CD-čko. Pre úplnosť treba spomenúť niekoľko ďalších faktov. Vyrábajú sa aj CD-ROM mechaniky s trojnásobnou rýchlosťou a čoskoro príde na trh štvrtá generácia so štvornásobnou rýchlosťou oproti prvej generácii. Okrem toho sa vyrábajú verzie s klasickým IDE-rozhraním a rozhraním SCSI. SCSI verzie sú rýchlejšie, ale aj drahšie.

Mechanika MITSUMI FX001D je zvolená do tejto recenzie zámerné. Netvrdím, že mechaniky MITSUMI, ako aj iné produkty tejto firmy, sú najkvalitnejšie na svete, avšak pre naše pomery sú veľmi atraktívne vďaka mimoriadne nízkej cene. Túto mechaniku možno zakúpiť za približne 9 tisíc vrátane DPH.

Okrem internej mechaniky, ktorá potrebuje na zabudovanie voľný priestor 5,25", nájdeme v balení ešte interface, dva káble, disketu s drivermi a knižku s návodom. Interface sa môže použiť buď ten, ktorý je dodávaný spolu s mechanikou, alebo ten, ktorý máme na karte SO-UNBLASTER 16. Každopádne aj bez tejto karty je táto mechanika možné sprevádzkovať bez toho, že by sme museli čokoľvek dokupovať (snáď okrem koncového zosilňovača pre zvukový výstup, ak sa neuspokojíme so slúchadlami pre walkman).

CD-ROM umožňuje bezproblémové prehrávanie klasických hudobných CD. Podporovaný je aj formát KODAK PHOTO-CD. V špecializovaných zberniach si môžeme dať 'napáliť' na CD 100 farebných fotografií vo veľmi vysokej kvalite, za ktoré síce zaplatíme pomerne dosť peňazi, avšak ako spôsob archivácie je tento spôsob digitálneho uchovania podstatne lepší, ako klasické fotografie na papieri.

Keďže BIT je zameraný skôr na hry, nemôžeme nespomenúť momentálnu situáciu v tejto oblasti. Na CD-ROM sa vyrábajú prakticky všetky významné tituly nielen v USA, ale aj v Európe. Navyše niektoré rozsiahle hry existujú iba vo verzii CD-ROM. Práve kvôli nim sa podľa môjho názoru oplatí do tohto zariadenia investovať. Momentálne najväčším hitom na CD-ROM je hra REBEL ASSAULT od firmy LUCAS ARTS, ktorá je voľným pokračovaním hry X-WING od tej istej firmy. Čoskoro o nej napíšeme.

- yves -

**PENT**  
**Computer**

Vám ponúka

počítač OLIVETTI 286	20.000,- Sk
počítače LEX 386-586	od 25.000,- Sk
počítače AMIGA 600-1200	od 9.592,- Sk
počítač DIDAKTIK KOMPAKT	6.204,- Sk
joystiky QUICK SHOT	od 152,- Sk
programy pre DIDAKTIK a COMMODORE C 64	
rôzne doplnky pre DIDAKTIK, COMMODORE a IBM	
antivírusový program pre IBM PC v cene	499,- Sk

všetky ceny sú uvedené bez DPH

**NOVINKA!**  
 U nás si môžete tovar zakúpiť i formou mesačných splátok. Podmienky ako i cenník zašleme na požiadanie zdarma.

Skuteckého 4, 974 01 Banská Bystrica, tel.-fax: 088/724 245



## SPECTRUM

- |   |   |
|---|---|
| 1. MYTH<br>(System 3)                                   |   |
| 2. EMLYN HUGHES<br>INTERNATIONAL SOCCER<br>(Audiogenic) | * |
| 3. SIM CITY<br>(Infogrames)                             |   |
| 4. LASER SQUAD<br>(Target Games)                        | * |
| 5. SHERWOOD<br>(Ultrasoft)                              | ↓ |
| 6. LEMMINGS<br>(Psygnosis)                              | ↑ |
| 7. DIZZY 4<br>(Code Masters)                            | ↓ |
| 8. R-TYPE<br>(Electric Dreams)                          | ↓ |
| 9. TURTLES<br>(Mirrorsoft)                              | * |
| 10. DIZZY 5<br>(Code Masters)                           | ↓ |

## COMMODORE 64

- |   |   |
|---|---|
| 1. ONE ON ONE<br>(Electronic Arts)                      | * |
| 2. STUNT CAR RACER<br>(Success)                         | * |
| 3. TERMINATOR 2<br>(Ocean)                              | * |
| 4. EMLYN HUGHES<br>INTERNATIONAL SOCCER<br>(Audiogenic) | * |
| 5. STREET FIGHTER 2<br>(U.S.Gold)                       | * |
| 6. ELVIRA<br>(Accolade)                                 | ↓ |
| 7. LOTUS ESPRIT TURBO<br>CHALLENGE (Gremlin)            | * |
| 8. DIZZY 3<br>(Code Masters)                            | * |
| 9. THE DETECTIVE<br>(A.P.S.)                            | * |
| 10. INDIANA JONES 3<br>(Lucasfilm)                      | * |

## ATARI XE, XL

- |                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| 1. MISJA<br>(Avalon)                | * |
| 2. DRACONUS<br>(Cognito)            | * |
| 3. GHOSTBUSTERS<br>(Activision)     | * |
| 4. LASERMANIA<br>(Avalon)           | * |
| 5. U235<br>(Avalon)                 | * |
| 6. AIR LINE<br>(Ariola)             | ↓ |
| 7. FATUM<br>(ASF)                   | ↓ |
| 8. SILENT SERVICE<br>(Microprose)   | * |
| 9. HARDBALL<br>(Accolade)           | * |
| 10. ATARISTŮV PROTIŮTOK<br>(K-Soft) | * |

## AMIGA

- |   |   |
|---|---|
| 1. DUNE 2<br>(Westwood)                   | ↑ |
| 2. FLASHBACK<br>(Delphine Software)       | * |
| 3. TURRICAN 2<br>(Rainbow Arts)           | * |
| 4. GUNSHIP 2000<br>(Microprose)           | * |
| 5. BODY BLOWS<br>(Team 17)                | * |
| 6. SYNDICATE<br>(Electronic Arts)         | ↓ |
| 7. SIMON THE SORCERER<br>(Adventure Soft) | * |
| 8. MEGA-LO-MANIA<br>(Imageworks)          | * |
| 9. STREET FIGHTER 2<br>(U.S.Gold)         | * |
| 10. SENSIBLE SOCCER<br>(Sensible)         | ↓ |

## ATARI ST

- |                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| 1. MAUPITI ISLAND<br>(Lankhor)       | * |
| 2. MONKEY ISLAND<br>(Lucasfilm)      | * |
| 3. PIRATES!<br>(Microprose)          | * |
| 4. INDIANA JONES 3<br>(Lucasfilm)    | ↑ |
| 5. PUSHOVER<br>(Ocean)               | * |
| 6. LOOM<br>(Lucasfilm)               | ↓ |
| 7. STREET FIGHTER 2<br>(U.S.Gold)    | ↓ |
| 8. ELVIRA 2<br>(Accolade)            | ↓ |
| 9. CHAOS ENGINE<br>(Bitmap Brothers) | ↓ |
| 10. F1 GRAND PRIX<br>(Microprose)    | ↓ |

## PC 286-586

- |                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| 1. DUNE 2<br>(Westwood)               |   |
| 2. WOLFENSTEIN 3D<br>(ID Software)    | * |
| 3. PRINCE OF PERSIA 2<br>(Broderbund) | ↑ |
| 4. DOOM<br>(ID Software)              | * |
| 5. SENSIBLE SOCCER<br>(Sensible)      | * |
| 6. CIVILIZATION<br>(Microprose)       | ↓ |
| 7. FLASHBACK<br>(Delphine Software)   | * |
| 8. GRAND PRIX UNLIMITED<br>(Accolade) | * |
| 9. PRINCE OF PERSIA<br>(Broderbund)   | * |
| 10. GRAND PRIX<br>(Microprose)        | * |

Popularitu jednotlivých hier v Čechách a na Slovensku na rôznych typoch počítačov ukazujú naše rebríčky. Poradie hier môžete ovplyvniť aj Vy. Stačí, keď nám pošlete na korešpondenčnom lístku tri Vaše momentálne najobľúbenejšie hry v poradí, ako si ich ceníte. Hra uvedená na prvom mieste dostane tri body, na druhom mieste dva body a na treťom mieste jeden. Na základe týchto bodov zostavíme nasledujúci mesiac nové pora-

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

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

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

*V tomto mesiaci to je Karol Divinský z Trenčína.*



# NÁVOD

## KU HRE

(Dokončenie z minulého čísla)

### 6. Level

Objavíme sa v mrakoch. So sebou si zoberieme jednu zo žltých fľašiek vľavo dole **bags** a zapichnutý nôž **knife**. Porozprávame sa so žabou hore **meteorologist** a potom s kúzelníkom **Ooyom**. Potom nafúkame balón, a to tak, že poskáčeme na nafukovači **inflator**. Keď bude letieť vedľa Ooya, skočíme naň a prevezie nás ďalej. Tu zakúzlime s Ooyom na **tuft**, z ktorého sa vystrčí obor **Giant**. Porozprávame sa s ním a pôjdeme vypustiť ďalší balón. S Ooyom sa zasa prichytíme a potom zakúzlime na kameň **stone** a vykúzlia sa nám schody. Prejdeme k veľkému balónu a hodíme do jeho koša **nacelle** jednu fľašu. Nožikom potom odrežeme jednu fľašu **ballast** z balóna, ktorá padne koze na hlavu. Teraz zoberieme golfovú palicu a zoberieme ňou silon na chytanie rýb **fishing line**. S takouto udicou pritiahneme mrak vedľa obra **corner of a cloud** nad neho a my preletíme doľava do mesta **the country of Foliander**. Tu najprv zoberieme udicou ďalekohľad **field-glass** (je vedľa strážnika s prilbou). Ešte sa 2x porozprávame s **Fourbalusom**. Prejdeme ku katapultu a s Ooyom stúpime na vyhadzovač **shovel**. Keď nás vyhodí s Blountom, stlačíme dolný gombík na stroji a pôjdeme doprava k vežičke s ďalekohľadom **telescope** a pozrieme sa doňho. Ooya to odhodí a potom s ním zakúzlime na syr **piece of cheese**, z ktorého výjde červík. Prejdeme s obidvomi ku katapultu a stlačíme spodný gombík 2x, potom s Blountom prejdeme na vyhadzovač. S Ooyom stlačíme spodný gombík 1x a prejdeme k obrázku s lodičkami vedľa **Fourbalusa** a zakúzlime na ne. Keď Blount preletí, dáme na udicu červíka **worm**. Zasa prejdeme s Blountom ku katapultu a dolný gombík stlačíme 2x a 1x horný. Mal by sa tam vyhodit kameň. Zasa 2x dolný

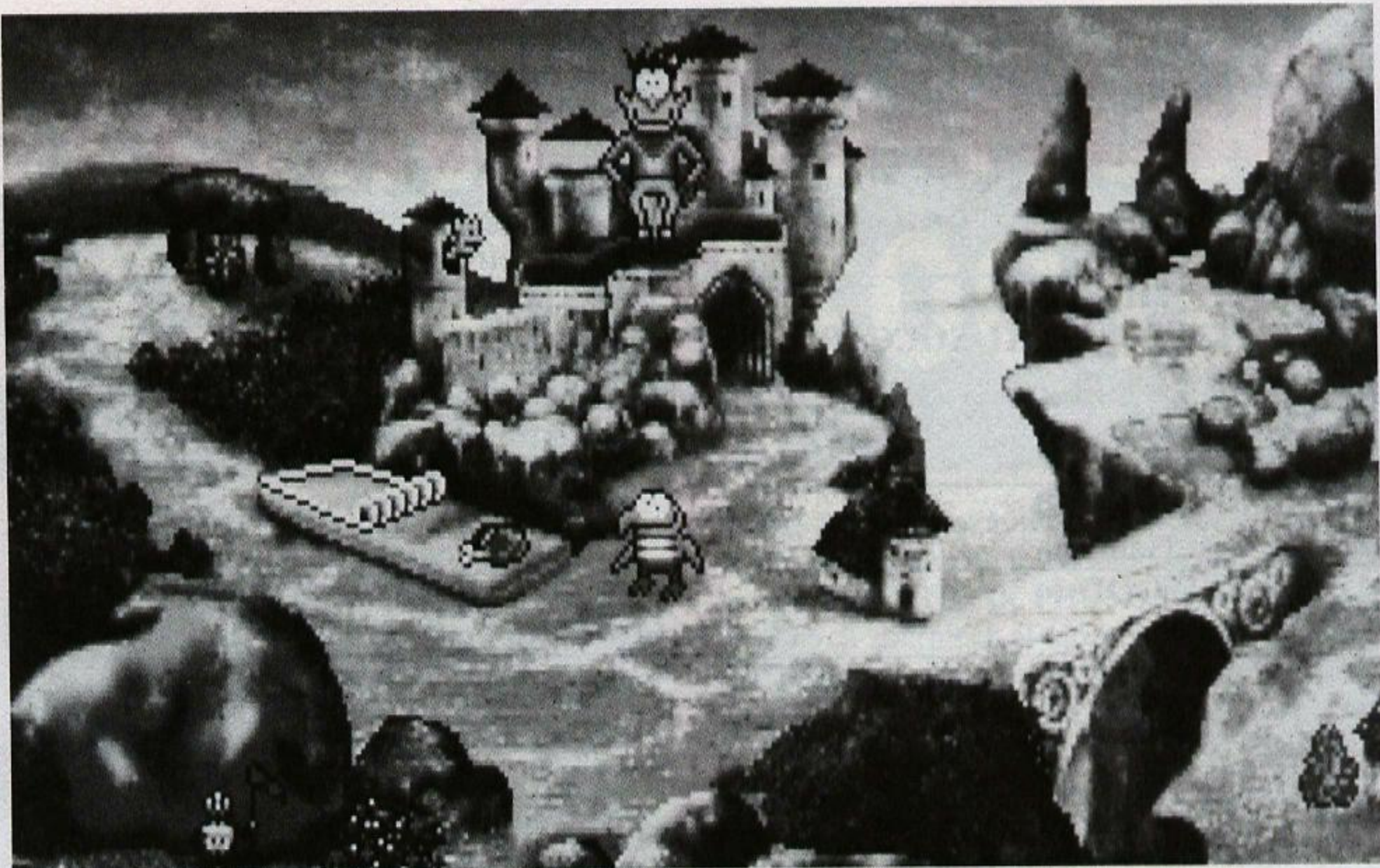
gombík a potom s Ooyom zakúzlime na lodičky. Vrátime sa späť do oblakov. Tu použijeme udicu

do koša a potom ešte raz jednu fľašu do koša. Ooyo vystúpi a my sa pôjdeme pozrieť ďalekohľadom na zamrznutý kameň **stein** v tvare dolára \$ a zistíme, že je to červík. Naňho zakúzlime a on sa rozmrazí. Červíka **Bizooa** zoberieme so sebou a pôjdeme naspäť do mesta. Tu Bizooa hodíme na **Colosusa**. Na jeho tvári vojdeme najprv do zubov **tooth**. Tu nájdeme špáratko **tooth pick**, ktoré použijeme na ľavé oko. Do tohto oka **eye** sa mu musíme aj pozrieť a potom vojsť do ľavého ucha **ear**. Z oka mu vytlačíme zrnko piesku **grain of sand**. Zoberieme si špáratko. Prejdeme k nosu a potiahneme ho za chl p v nose **hair**. Keď mu vyjde slza, rýchlo kopneme do zrnka piesku. Prejdeme ku nižšej jazve a tu sa nám musí vykloniť ďalší červík, ktorého buchne špáratkom a ďalšieho asi takto **Buggy jr**, **Buggy sr**, **Mimi Buggy**, **Lili Buggy**, **Ma'Bug**, **Pa'Bug**. Možno sa nám to nepodarí

na prvý krát, ale musíme to urobiť. Potom ho zasa potiahneme za chl p a sadneme na slzu. Zoberieme zrnko a vyjdeme von. Prejdeme dole a použijeme rybu na stĺp dole **column**. Keď nás chytí do pasce, zakúzlime s Ooyom na nás v pasci a budeme hrať so svojim tieňom. Najprv zoberieme spadnuté zrnko, hodíme ho do stroja katapultu **machine**. S Ooyom vypustíme ďalšiu loďku a potom s tieňom zoberieme spadnuté koliesko **gearing**. Otvoríme robot hore **talking robot** nožom a hodíme do otvoru **hole** koliesko. Keď otvorí ústa, zoberieme mu z nich zrníčko peľu **sand of pollen** a hodíme ho na Colosusa. Potom s červíkom skočíme na nos **nose** a keď si začne špárat v nose, prebehne po nose ešte raz a to nás vyhodí hore. Zoberieme zrnko peľu **grain of pollen**. Toto zrnko dáme do pravého ucha, špáratko do nosnej dierky **nostrill** a potom už len stačí vyjsť na okraj kabátu **neck** a sme v 7. leveli.

### 7. Level

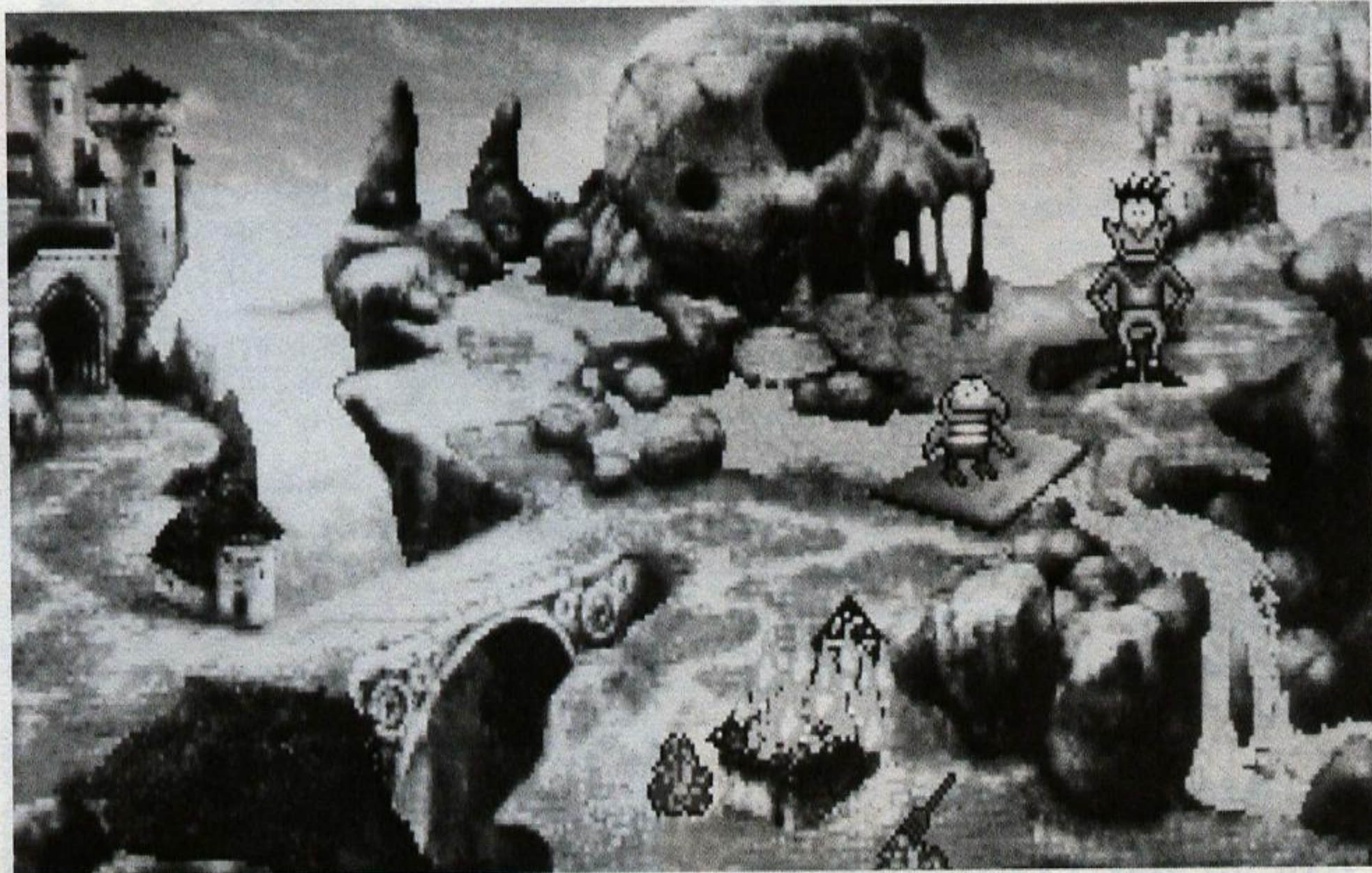
Tu na začiatku sa porozprávame s kráľovnou **Xina**. Keď do nás strelí jej ochranca **bodyguard**, klepneme ho rýchlo po hlave. Zoberieme jeho zbraň **gun**. S hadom **Fulbertom** vylezieme na svietnik **candleholder** a zhodenú sviečku **candle** zoberieme. Zasa sa porozprávame s Xinou a keď nám dá pusu, rýchlo zoberieme z vedľajšieho stola magickú paličku **magic wand**. Ak sa nám to nepodarí na prvý krát, musíme to skúsiť znova. Teraz prejdeme s obidvoma cez dvere **door** vpravo. S hadom vylezieme na svietnik **colonnade** a s vlkom sa postavíme pod padajúce okuliare **spectacles**. Keď si ich bude nadhadzovať, prebehne hadom cez



# GOBLINS 3

2. časť

na diery v mrakoch **hole** a vytiahneme si rybu. S Ooyom sa postavíme pred obra, s Blountom pôjdeme vypustiť balón a rýchlo sa vrátíme k obrovi. S Ooyom nasadneme na balón a s Blountom popicháme mrak nožom. Obor si kýchne a my preletíme s balónom ku gejzírom. Ooya dáme na strednú vyvýšenú diery, vyzerá ako sopka, a s Blountom stlačíme spodný gejzír. Z balóna ešte odrežeme jednu fľašu a nastúpime doň s Ooyom. Zoberieme ďalšiu fľašu, hodíme ju





dvere, potom doprava pod vlka a postavíme sa na panel **flagstone**. Takto získané okuliare zoberieme. Tie použijeme na to, aby sme zobrali cibuľu **onion** vpravo na poličke. Potom sa s hadom posadíme na miskú **plate** vpravo a s vlkom oňucháme lístky **vegetables**. Hada to odstreľí a rozhodá svietnik. Musíme sa ísť rýchlo zavesiť na druhý svietnik **chandelier**, tým sa dostaneme k smradľavému mäsu **fennel**, ktoré zoberieme. Teraz prejdeme doľava k fontáne. Na stredný svietnik **candlestick** dáme sviečku a zapálime ju pomocou magickej paličky. Potom na ľavý svietnik a zapálime ju, potom na pravý svietnik a zapálime. Musí sa nám otvoriť fontána. Vojdeme do otvoru **mouth of the fountain**. Tu najprv dáme kráľovi **king** bodd ruku **hand**. Vedľa dáme magickú paličku chlapcovi **buffoon**. Mužovi so sekerou dole **man the intrepid** dáme cibuľu a rýchlo zoberieme sekeru **axe**. Vpravo dáme smradľavé mäso **fennel** barbarianovi **fil the barbarian**. Našu zbraň **gun** dáme **Tibovi**, ktorý sedí hore. Dole zoberieme tanier **dishes**. Prejdeme k Buffoonovi a s hadom vojdeme do diery vedľa kráľa **hole full of cockroaches** a Buffoonovi dáme tanier vtedy, keď kráľ začne búchať po chrobáčkovi. Veľmi rýchlo sa posadíme zobrať papuču **slipper**, ktorá spadla dole. Potom sa postavíme na stoličku a s hadom vylezieme na Filov oštep **javelin**. Keď rozhodá svietnik, skočíme v správnom okamžiku na druhý svietnik **chandelier** a sme na druhej strane. Tu sa porozprávame s motýľom v klietke **butterfly**. Prejdeme ku chlapcovi, ktorému sme dali magickú paličku, a vypýtame si ju od neho. Potom zoskočíme dole a prejdeme doprava k fontáne. Teraz budeme zhasínať sviečky pomocou magickej paličky. Najprv strednú, potom napravo a potom tú naľavo. Mala by sa nám otvoriť fontána. Skúsime vojsť do nej, ale nejde to. Na otvor použijeme mincu. Prejdeme otvorom. Tu pôjdeme hodiť sekeru do hrnca **pot**, tam, kde sma našli smradľavé mäso. Potom s hadom prejdeme ku kráľovnej a s vlkom sa schováme do ohniska **fireplace** vpravo. Keď sa tam schová, s hadom rýchlo vylezieme na svietnik **candleholder**. Keď spadne lebka **skull**, zoberieme ju a zoberieme aj sekeru. Teraz dáme papuču kráľovnej. Môžeme prejsť naspäť ku kráľovi, ktorému dáme lebku a budeme môcť ísť na druhú stranu **outside**. Tu najprv prejdeme doprava do ďalekohľadu **story book**. Tu s vlkom 3x poskáčeme po geometrickej knižke **geometry book** a zoberieme šípky **arrows** a hodíme ich do diery na strome v knihe **hole in tree**. Prevrátime stranu s **right corner**. Vpravo zoberieme štetec **ink brush**. S hadom prejdeme doprava na prášok **heap of dust** a s vlkom sa nadýchame prášku **dust**, po ktorom had skákal. Zozbierame všetky čísla, ktoré nájdeme. Šestka je vedľa obrazu s ujkom s okuliarmi na háku. Vojdeme do knižky **drawing book**, tam, kde bola nula a nájdeme kriedu **chalk** a potom do knihy pod hákom **sculpture book**, kde nájdeme kompas **compass**. Nemáme osmičku, a tak použijeme kompas na kúsok papiera **sheet** dole a zoberieme číslo. Prejdeme doprava k pavúčkovi **spider** a postavíme sa hneď k nemu. Hadom zakryjeme obraz s mesiacom **scenery of the moonlight**. Pavúk sa zľakne a utečie. Zoberieme deviatku. Všetky čísla okrem nuly nahádzeme do prázdnej nádoby na atrament **ink bottle**. Keď tam dáme všetky čísla, namočíme si tam štetec. Pristavíme sa pri knihe, ktorú sme otočili na druhú stranu a na ľavú stranu **page** dokreslíme štetcom cestu. S hadom sa pôjdeme zavesiť na pavúčiu sieť **spider web** a s vlkom rýchlo prebehne po knižkách hore. Tu zoberieme koňa **horse** a sekerou nasekáme na kúsky pravítko **wooden ruler**. Zoberieme si kúsok z neho **blocks of wood**. Prejdeme k obrázku, kde sme našli nulu a na vagón **wagon** pripevníme mincu a štetcom tam prikreslíme koňa. Zoberieme mincu a z vagóna kúsok mramoru **blocks of marble**. Prejdeme ku knižke dole a zakričíme do mesta **tower**. Bojovníkovi, ktorý vyjde z knihy **knight**, dá-

me koňa. Obrátíme stranu. Prikreslíme sem 2x tieň a zoberieme mandolínu **mandolin**. Prejdeme naspäť na šachovnicu **chess board**. Pravou rukou (p.r.) zoberieme kompas a vyškrábeme obrisy postavy do mramoru. Ľavou rukou (l.r.) zoberieme dlátko **chisel** a p.r. po ňom pobúchame kladivom **hammer**. P.r. zoberieme kriedu a tiež urobíme obrisy postavy do dreva **piece of wood**. L.r. zoberieme drevené dláto **wooden chisel** a zasa pobúchame kladivom. Obidve vysekané postavy namočíme do farby **paint** a pokreslíme štetcom a postavíme na šachovnicu. Obidvomi rukami prejdeme doprava ku guľičkám **balls**. Najprv p.r. zoberieme guľičku, potom l.r. ďalšiu a ešte ďalšiu guľičku. Jedna im odletí a pukne prasa. Hodíme tam mincu **coin**. Prejdeme ku veľkej mandolíne. P.r. ju zoberieme a ľavou zabrnkáme do otvoru **soundhole of the mandolin**. Zoberieme potkana **rat** a postavíme na šachovnicu. Potom to urobíme ešte raz a postavíme ho na poličko **square** pred kata **hang-**



**man**. Takto môže začať hra. Najprv zoberieme **Bowmana**, ktorý môže chodiť len po zelených poličkách. Toho dáme najprv na pravé poličko **square**, potom na horné, na pravé, potom s koňom **knight**, ktorý sa ovláda ako v šachu potiahneme hocikam, najlepšie pod Bowmana, s ktorým sa zasa prejdeme na horné ľavé, dolné, dolné poličko. Potom s vlkom **killer** prejdeme po hociktorých poličkách na poličko ku páčke. S koňom skočíme medzi smrtku s kosou a **lovera**, potom späť, ale smerom doľava, a potom vedľa kráľa na ľavo. Potom už len stačí preskákať s Killerom k sekere a s Loverom na poličko s kľúčikom, potom o jedno poličko doprava. Loverovi dáme potom malú mandolínu a potom preskočíme na poličko doľava.

#### 8. Level

Tu zoberieme vajce **universal egg** dolným panákom (d.p.). S obidvoma panákmi sa naraz pozrieme do zrkadla **mirror of Time** 2x a potom prejdeme doprava do mozgu **to the brain**. S vlkom vybehne hore k oknu **window of memory** a buchne doňho. S druhým zasa stlačíme 3x gombík **switch** a s vlkom buchne do obrázku. Zoberieme zrnko piesku **grain of sand**. Prejdeme doprava ku kochlíku dole **bud** a polejeme ho Growixiom. Keď rastlina vyrastie, dáme na ňu Fulberta. S vlkom potlačíme 2x páku **switch** a hore skočíme do vozíka **vehicle of the nervous impulse**. Keď preletíme, skočíme do jazierka **lake of vision** a prejdeme na červený panel **flagstone**, ktorým sa dostaneme von. S Blountom nasadneme do vozíka a teraz už do jazierka s očami hodíme zrnko piesku. Zasa stúpime na panel. S vlkom sa dáme ku páke a s Blountom nasadneme do vozíka. S vlkom stlačíme páku a rýchlo do vozíka. Keď sa nám podarí zostať na rybe, je dobre. Teraz buchne do zamurovanej píšťalky **dragon decoy** a a prejdeme otvorom **well** ku páke cez dvere **door**. Teraz budeme musieť konať rýchlo. Stlačíme páku 2x a s Blountom nastúpime. Hodíme zrnko do

jazierka. Vydeme hore ku vozíku a nasadneme. Rýchlo zasa vybehne ku vozíku, rýchlo stlačíme páku a rýchlo nasadneme a potom, ak nás ryba prevezie, zoberieme píšťalku. Prejdeme otvorom a dvermi a vyjdeme hore ku oknu **auditory pavilion**. Zapískame doň píšťalkou a priletí drak **dragon**, ktorého polejeme growixiom. Píšťalku ešte použijeme na bránu **fence** hneď pri drakovi. Prejdeme dverami **door** vpravo a píšťalku použijeme zase na zamrznutý kľúčik **puddle of dreams**. Zoberieme kľúčik **box key** a otvoríme ním krabicu **small box** tam, kde drak prepálil bránu. Zoberieme z nej lak na vlasy **ointment**. Prejdeme doľava do zrkadiel **to the mirrors**. Tu hodíme vajce **egg** do zrkadla času **time mirror**, vznikne kuriatko, a to hodíme do tohto zrkadla ešte raz. Budeme mať sliepku. Tú zase hodíme do zväčšovacieho zrkadla **fatt mirror** a vznikne tučná sliepka. Prejdeme do mozgu doprava. Nasadneme na draka a tučnú sliepku dáme na zrnká **grains**. To posledné zoberieme **grain of folly**.

Prejdeme späť do zrkadiel. Sliepku strčíme do transformačného tunela **passage** a s obrazom Blounta ju rýchlo zoberieme a dáme do zmenšovacieho zrkadla **thinnig mirror** a pošleme späť cez tunel. Teraz ju dáme 2x do zrkadla času a 1x do zväčšovacieho zrkadla a potom do tunela. S obrazom Blounta dáme tučné kuriatko do otvoru pre veľké ruky **access to the big hand** a keď sa nám vráti, dáme ho 2x do zmenšovacieho zrkadla a pošleme tunelom. Zmenšené kura dáme do otvoru pre malé ruky **small hand**, týmto sa spustia hodiny a zobudia starého diabla **old devil**. Naňho hodíme zrnko bláznovstva **grain of folly**. S obrazom Blounta zoberieme Uglinesovský extrakt **Ugliness extract**. S obidvoma prejdeme doľava ku zrkadlu úplne vľavo. Najprv s Blountom použijeme lak na vlasy do zrkadla **ointment of Beauty mirror** a keď sa nám v zrkadle objaví vlk s obrazom Blounta, použijeme na zrkadlo Uglinesovský extrakt.

#### 9. Level

Toto je posledná izba. Na začiatku rozbijeme drevenú bránku **fence** sekerou a murovanú oproti **wall** kladivom. Stlačíme jeden gombík **bell** a ak vyjde ruka a chytí reťaz, rýchlo oproti stlačíme druhý gombík a rýchlo prejdeme na rozťahnutú reťaz **chain**. Zoberieme text s notami **secret score**. Pôjdeme sa porozprávať s pozitívnou stranou (ľavá hlava) **positive pole of Divinity** a zoberieme kúsok vlny. Do jazierka **spring** hodíme texty a zasa pôjdeme najprv stlačiť ľavý a potom pravý gombík, ale teraz nepôjdeme na reťaz, ale skočíme do otvoru **basin**. Žlté noty dáme hudobníkovi vľavo na podstavec na noty **desk** a červené tiež na podstavec hudobníkovi vpravo. Teraz musíme byť rýchli. Hudobníkovi vpravo hodíme do misky **hallo** mincu, rýchlo prebehne k pravému hudobníkovi a zabúchame kladivom na mrak **cloud** vedľa neho. Noty, ktoré sa dole spojili, previažeme kúskom bavlny a veľmi rýchlo stlačíme najprv jeden a potom druhý gombík. Noty sa zjednotia, a to je koniec hry...

M. Lazor





RECENZIA

# OPERATION COMBAT 2

MERIT SOFTWARE

O firme MERIT SOFTWARE sa toho veľa povedať nedá. Na PC už urobili niekoľko hier, avšak prenikavý úspech ešte nezažili. Príčiny je zbytočné rozoberať. Hry od MERIT-u majú napriek výborným nápadom stále toľko nedostatkov a nedomyslených detailov, že medzi absolútnu špičku zákonite nemôžu patriť. Ich produkcia sa však neustále zlepšuje, preto očakávam, že časy tejto firmy ešte len prídu. OPERATION COMBAT 2 je jednoduchá strate-

gická hra vhodná pre jedného, alebo dvoch hráčov. Hru je možné hrať cez modem. Či už hráme proti kamarátovi, alebo proti počítaču, vždy stoja proti sebe dve armády. Jedna je označená červenou farbou (ja ich prezývam červeno-armejci) a druhá modrou. Hra OPERATION COMBAT 2 má ovládanie a štýl hry nápadne podobný DUNE 2. Aj keď kvalitu tejto geniálne dokonalej hry od Westwoodu zďaleka nedosahuje, odporúčam ju z viacerých dôvodov do Vašej pozornosti. V prvom rade je to určitý stupeň realizmu, ktorý zatiaľ nie je možné vidieť príliš často. Každý vojak a každá jednotka je hodnotená z viacerých hľadísk, napríklad počet nábojov, množstvo paliva a zásob potravín, dosah striel, maximálna vzdialenosť presunu, stupeň deštrukcie, atď.

Z toho vyplýva niekoľko skutočností. Každé vozidlo má inú pohyblivosť a iné množstvo paliva či nábojov. Tieto sa musia pravidelne obnovovať pomocou zásobo-

vacieho vozu. Počas zásobovania musí byť zásobovací voz na vedľajšom poličku s výnimkou diagonály. Počas jedného kola môžeme zásobovať konkrétne vozidlo buď palivom, alebo nábojmi - v žiadnom prípade nie oboma naraz. Takisto sa možno iba raz pohybovať v rámci danej vzdialenosti. Podobné pravidlá platia aj pre strelbu. Na začiatku hry nastavujeme parametre, kde medziiným zadáme, či je možné počas jedného kola strieľať raz, alebo dva razy. Pre strelbu tiež platí, že môžeme strieľať do niektorého z ôsmich smerov. Vhodný smer treba vybrať pomocou myši na dolnom paneli kliknutím na príslušnú šípku. Pozemné vojská a ich zásobovacie vozy nie je to jediné, čo v boji môžeme používať. O pomoc môžeme požiadať aj letectvo, ktoré má dve úlohy: zakresľovať polohu súperových jednotiek a strieľať na pozemné ciele. Lietadlá môžeme púšťať v troch vodorovných pásoch, konkrétne v hornom, strednom a dolnom. Pásky reprezentujú ikony T,M a L pod nápisom AIR. V rámci pásky si lietadlo náhodne vyberie dráhu a začne strieľať z guľometu. Ak privoláme na pomoc letectvo, potom už nemôžeme posúvať pozemné vojská, pretože kolo sa končí a na rade je súper. Naopak po určitom množstve výstrelov pozemných jednotiek nie je možné privolať letectvo a objaví sa nápis

'Na privolanie letectva je príliš neskoro'. Letectvo je veľmi dôležité práve na zakresľovanie pozícií súpera, pretože na obrazovke vidíme iba tie jednotky súpera, ktoré sú viditeľné z našich pozemných jednotiek.

Cielom hry je zničiť veliteľstvo, ktoré je označené HQ. Komu sa to podarí skôr, ten vyhráva bez ohľadu na počet jednotiek na bojovom poli. Aj keď máme na výber šesť rôznych scenárov, mám dojem, že graficky a čiastočne aj zvukovo sa hra dala spracovať oveľa lepšie. Grafika mi miestami pripadá tak slabá, že neviem, či sa hrám na EGA karte, alebo VGA. Na druhej strane hrateľnosť je veľmi solídna a z tohto hľadiska má hra minimum nedostatkov.

- yves -





Americká firma WESTWOOD neprodukuje veľa hier. Ak však nejakú urobí, spravidla sa stáva hitom. Vďaka vysokej kvalite, hrateľnosti a nápaditosti, sú ich hry roky na špičke popularity. Ich zatiaľ poslednou hrou je druhý samostatný diel adventúry THE LEGEND OF KYRANDIA s názvom HAND OF FATE.

Prvý diel sa páčil vďaka originálnej grafike, akou sa doteraz nemôže pochváliť ani SIERRA. Hra bola popretkávaná vtipnými dialógmi a zaujímavým dejom. Výhrady bolo možné mať vari iba k vyššej obtiažnosti, no i tak veľa hráčov prešlo túto hru úplne dokonca. V druhom dieli nás možno prekvapí väčšia dĺžka - 8 inštalačných

## THE LEGEND OF KYRANDIA 2:

WESTWOOD

# HAND OF FATE

rovného kotla. Pravdu povediac, tento druh fíglov nemám rád. Aj v prvom dieli ma hra omrzela v momente, keď som mal miešať kvapaliny rôznych farieb. Vždy som bol tej mienky, že dobrá adventúra sa dá robiť aj bez príliš ťažkých hádaniek a nutnosti vymýšľať všakovaké kúzla. Takéto vlastnosti sú vhodné skôr do hier typu Dungeons & Dragons. Samozrejme toto je iba môj osobný názor a iste by sa s ním dalo polemizovať. Rozhodne však treba Westwood pochváliť za to, že opäť nesklamal. HAND OF FATE má, ako sme si už u Westwoodu zvykli, vysokokvalitnú samplovanú reč, podmanivú grafiku a výborné zvuko-



diskiet oproti 4-om disketám v prvom dieli a nutnosť procesora 386. Nemám dôvod zastávať sa 286-iek, ale nie je mi celkom jasné, či v tomto prípade bolo nutné prejsť na vyšší procesor, keď hra je robená v podobnom štýle a používa ten istý grafický mód (VGA 320x200x256). Nič sa však nedá robiť, trend je jednoznačný a softwarovým firmám sa už zrejme neoplatí s 286-kami zaoberať.

Hlavnou hrdinkou hry HAND OF FATE je ZANTHIA, najmladšia alchymistka a kúzelníčka na ostrove KYRANDIA. Bola vybraná pre veľmi zložitú úlohu - získať čarovný ANCHOR STONE, ktorý je až v strede sveta. Úloha je to nielen nebezpečná a

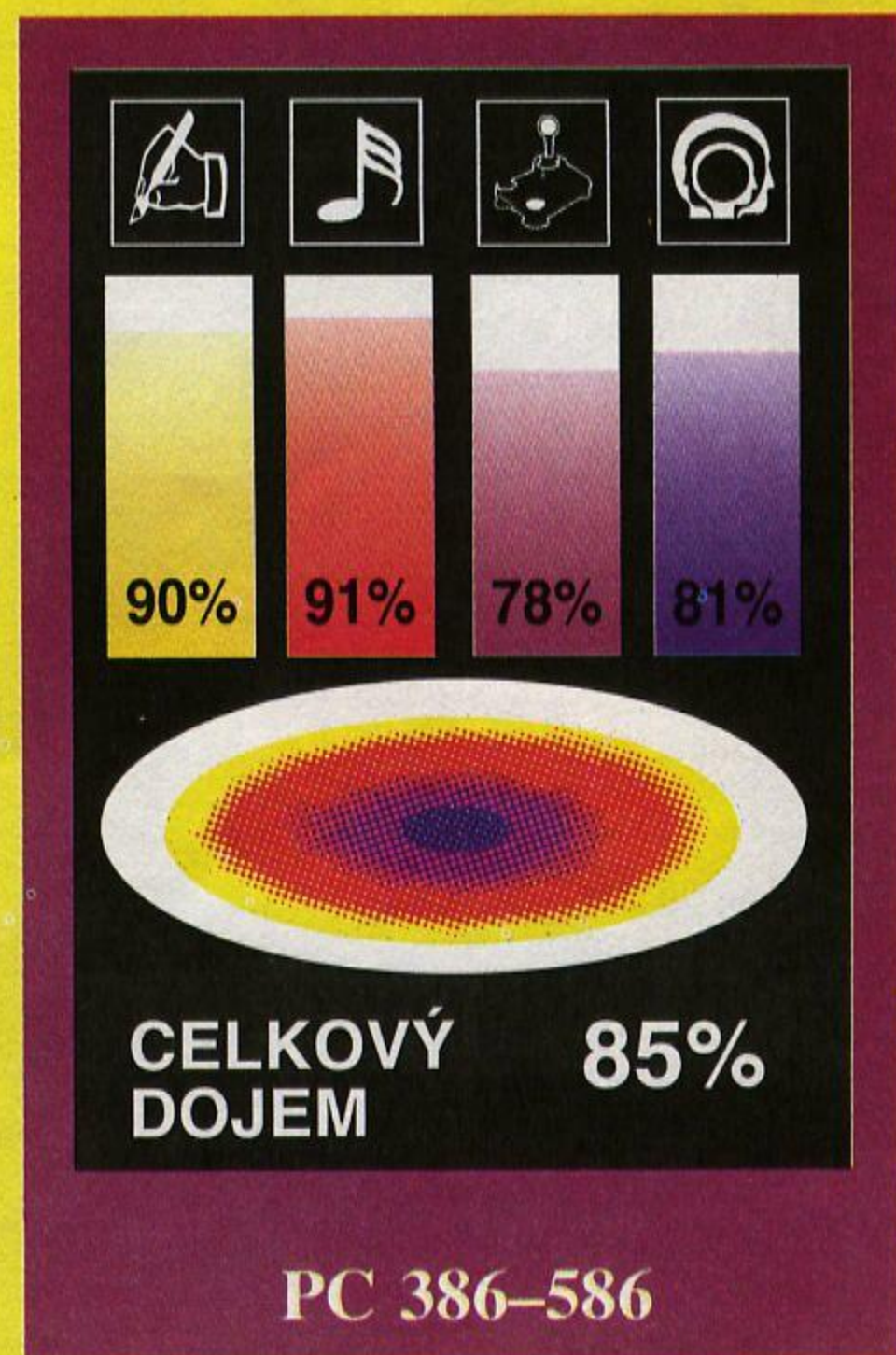
dobrodružná, ale aj veľmi súrna, pretože KYRANDIA začína miznúť z povrchu Zeme. Strom za stromom, kameň za kameňom sa strácajú a nikto nevie prečo. Ani kúzelníci to spočiatku nevedeli, kým neprišiel medzi nich Marko a jeho RUKA, ktorá prítomným ukázala, čo treba robiť... Druhý diel má teda inú hlavnú postavu. Brandona nahradila ZANTHIA, ktorá sa však nestala prvou ženskou hrdinkou v adventúre. Predbehla ju Doralice v LOST IN TIME. Žien je v počítačových hrách stále viac... Odlišnosti môžeme nachádzať aj v iných veciach. Kým príčinou všetkých problémov bol starý čarodejník Malcolm, teraz nevidíme žiadneho

očividného nepriateľa. Vďaka RUKA vieme iba to, ako by sa Kyrandia dala zachrániť. Prakticky prvou úlohou Zanthie je nájsť čarodejnú knihu, ktorá obsahuje recepty na kúzla. Každé kúzlo má svoje ingrediencie, ktoré musí Zanthia nájsť a nahádzať do ča-

- yves -



očividného nepriateľa. Vďaka RUKA vieme iba to, ako by sa Kyrandia dala zachrániť. Prakticky prvou úlohou Zanthie je nájsť čarodejnú knihu, ktorá obsahuje recepty na kúzla. Každé kúzlo má svoje ingrediencie, ktoré musí Zanthia nájsť a nahádzať do ča-





# NÁVOD KU HRE

Hra BLOODWYCH je jediným DUNGEONOM na ZX SPECTRE. Hráč má za úlohu prejsť všetky úrovne, ktorých je asi 15. Ovláda štyri postavy s rozdielnym charakterom. Na začiatku sú postavy slabo vyzbrojené a aj kúzla majú najviac dve. Časom sa naučia toľko, že nepriatelia proti nim nebudú mať žiadnu šancu.

Hraciu obrazovku jedného hráča možno rozdeliť na tri časti: informačnú (vľavo), situačnú (stred) a funkčnú (vpravo).

**INFORMAČNÁ ČASŤ:** nachádzajú sa tu tieto ukazovatele:

1. **POSTAVA V OBDĽŽNIKU** - výzor postavy v aktívnom okne

2. **STĽPCOVÉ UKAZOVATELE** - radosť, vitalita a životná energia (v poradí zhora nadol)

3. **ERBY POSTÁV** - erb sa skladá z vyobrazenia hlavy postavy a z jej osobného znaku.

Po kliknutí na akékoľvek miesto informačnej časti sa objavia nové ikony:

1. presýpacie hodiny - zastavenie hry
2. kazeta LOAD nahratie pozície na MG  
SAVE nahratie pozície z MG
3. ZZZZ - spánok



4. trojuholník - návrat do pôvodného menu  
Namiesto erbov sa objaví tabuľka operácií s predmetmi.

**OFFER** - obdarovanie nepriateľa predmetom v aktívnom okne

**BUY** - kúpenie predmetu od nepriateľa

**SELL** - predanie predmetu v aktívnom okne. Ak súhlasíte, kliknite na YES, ak nie, tak na NO.

**EXCHANGE** - výmena predmetov medzi vašim aktívnym oknom a nepriateľom. Tento príkaz sa dá využiť aj omnoho lepšie, ak v aktívnom okne nemáte nič a súhlasíte s výmenou, tak nepriateľ vám svoj predmet daruje. Väčšinou sa síce potom nahnevá, ale aj tak sa to oplatí.

**SITUAČNÁ ČASŤ** - 3D zobrazenie priestoru pred postavami

**FUNKČNÁ ČASŤ**: nachádzajú sa tu tieto ikony:

1. **TORBA** - ruky - používaná zbraň sečná alebo strelná

trup - používané brnenie

štít - používaný štít

Vpravo dolu je aktívne okno, názov predmetu. V ňom sa vypisuje pod stredovou časťou. Všetky veci patria postave v aktívnom okne. Inventár postavy sa menia kliknutím na osobný znak postavy v dolnej časti.

2. **Listina** - údaje o postave v aktívnom okne:

- Level - kúzelnícka úroveň
- ST - útočná sila
- AG - vek postavy
- IN - inteligencia
- HP - šťastie
- VI - vitalita
- F - ukazovateľ hladu

3. **BRÁNA** - otváranie a zatváranie dverí. Pri čarovaní nejakého kúzla sa tu objaví buď hviezda, alebo rôzny iný znak (kompas, brnenie). Hviezda sa objaví vtedy, ak ste čarovali útočné kúzlo. Po kliknutí na túto hviezdu sa kúzlo ihneď uvedie do činnosti. Iný znak ako hviezda zobrazuje obranné kúz-

lo, ktoré funguje dovedy, kým ho nezrušíte kliknutím.

4. **KNIHA** - čarovanie

5. **MEČ** - útok na nepriateľa. Priamo s ním bojujú iba predné dve postavy. Ak má nejaká postava v rukách luk a šípy, strieľa.

6. **ŠTÍT** - podobný význam

7. **ŠÍPKY** - pohyb skupiny. Šikmé šípky otáčajú skupinu o 90° zvoleným smerom.

8. **ZNAKY** - poradie členov vašej skupiny. Vpredu by mali byť dvaja bojovníci a vzadu dvaja čarodeji (jeden z nich strelec).

Zvýšenie kúzelníckej úrovne sa prejaví výpisom: ... Gained a Level.

**ČAROVANIE:**

Kúzla sa dajú kúpiť jedine od zvláštneho tvora s krídlami, ktorý sa objaví uprostred obrazovky keď spíte. Hviezda - kúpite ponúknuté kúzlo, trojuholník - nekúpite. Na začiatku majú postavy málo kúziel a aj many (MANA-SP.PTS-SPELL POINTS). Na vyčarovanie kúzla treba mať dostatok many a poznať nejaké kúzlo. V čarodejnej knihe sa dá listovať pomocou dvoch šípok na okraji knihy a prácu s ňou ukončíte šípkami pri strede. Kúzlo, ktoré sa dá vyčarovať je vyznačené inou farbou.

Sp.PTS 09/15 znamená, že many máte 9 (bodov) z 15 (bodov).

**CAST%** - pravdepodobnosť, že sa kúzlo vydarí. Stípec zodpovedá číselnému údaju v Cost 07 - tento údaj je vlastne množstvo MANY o ktoré vás kúzlo pripraví. Dá sa ľubovoľne meniť pomocou šípok povedľa. Zvolené kúzlo vyčarujeme pomocou hviezdy pod knihou. Pri niekoľkonásobnom čarovaní toho istého kúzla sa hodnota COST zníži, čo sa dá výhodne využiť. MANA sa po čase doplní až na hodnotu najvyššiu pri tejto kúzelníckej úrovni. Kúzelnícka úroveň sa zvyšuje s množstvom zabitých nepriateľov.

**ROZDELENIE KÚZIEL:** Kúzla sa dajú rozdeliť do troch skupín:

1. **ÚTOČNÉ** - berú nepriateľom životnú energiu (WYCHWYND), alebo ich zmenia (PARALYZE - paralyzuje, CONFUSE - zmení jeho pohyb).

2. **OBRANNÉ** - väčšinou obraňujú postavu, ktorá ich vyčarovala (ARMOUR - magické brnenie, DEFLECT - magický štít).

3. **SPECIÁLNE** - celej skupine rôzne spríjemnia život (VITALISE - zvýšenie vitality, ILUSION - vytvorenie novej veľmi slabej postavy).

**PREDMETY:** veci, ktoré sú v hre dôležité:

**COINS** - mince za ktoré sa dajú kupovať iné veci alebo kúzla

**GEMS** - drahokamy, využívajú sa pri teleportovaní

**WAND** - malá kúzelnícka palička

**ZBRANE** - sú veľmi dôležité, často od ich kvality závisí váš život.

**SWORD** - meč (najlepší je MITHRIL SWORD)

**CROSSBOW** - kuša (strieľa šípy - ARROWS), lepšia ako luk - BOW

**BUCLER** - štít (najlepší je LARGE SHIELD)

**ELIXÍRY** - vylepšujú vlastnosti postavy, zvyšujú MANU, vitalitu, silu, energiu. V tretej úrovni od nich závisí váš život, našťastie tam je špeciálny nepriateľ, ktorý vám ich dá zadarmo koľko len chcete.

**POTRAVA** - má veľký význam, ak jej máte nedostatok, prejaví sa to na vitalite a na šťastí, po dlhšom čase aj na životnej energii, čo má za následok, pomalú, ale istú smrť (ak rýchle niečo nezjete). Potrava sa dá nájsť v podobe jablka (FOOD), nápoja (DRINK) alebo v podobe NEGG. NEGG doplní ukazovateľ F do plna, preto je z potravín najdôležitejší.

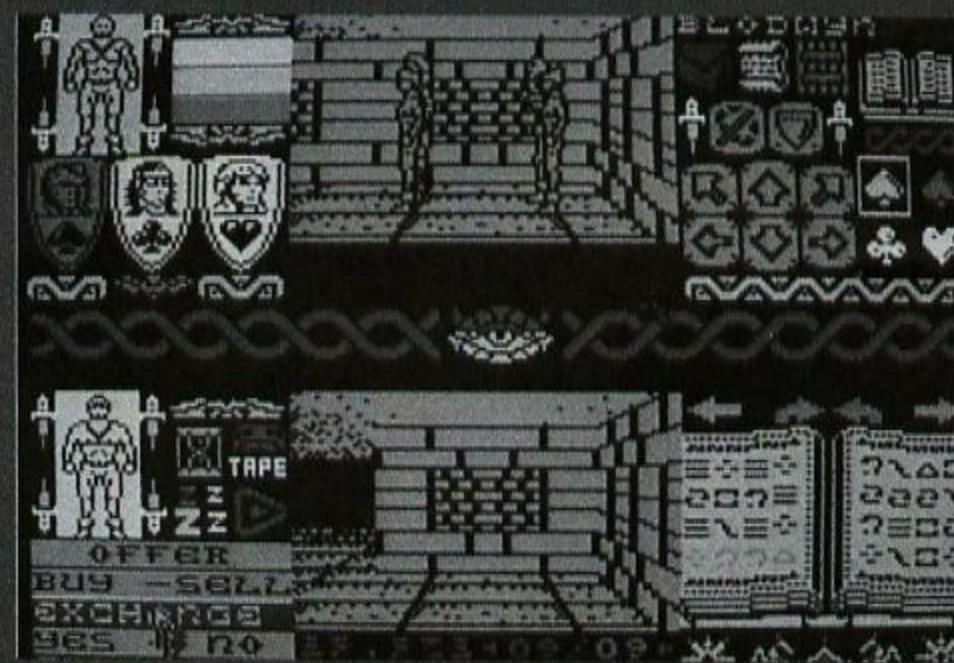
**SPÁNOK** - ak sú všetky postavy nasýtené, môžete kliknúť na ZZZZ, postavy zaspia. Spánok je veľmi dôležitý, lebo sa pri ňom nielen dopĺňajú stĺpcové ukazovatele, ale aj zvyšovanie kúzelníckej úrov-

# BLOODWYCH

ne prebieha iba keď spíte. Aby sa vám táto úroveň zvýšila, musíte zabiť aspoň 10 čarodejov.

**BOJ** - bojovaniu s nepriateľmi sa nedá vyhnúť, ale s dobrou zbraňou porazíte každého. Najlepší spôsob boja je tento: počkať, kým sa nepriateľ priblíži a potom ustupovať tak, aby ste sa dostali nepriateľovi za chrbát, začarovať na neho PARALYZE alebo CONFUSE a raz alebo dvakrát ho udrieť. Nepriateľ sa otáča pomalšie ako vy, takže všetko závisí od rýchlosti vašich prstov. Na niektorých čarodejov je PARALYZE neúčinná. Určite sa dostanete do situácie, kde na vás zaútočí niekoľko skupín nepriateľov. Vtedy si treba rýchlo nájsť priestor, kde môžete manévrovať tak, aby ste sa nedostali medzi dve skupiny nepriateľov, potom sa môžete zachrániť iba tak, že budete zo všetkých síl útočiť na jednu skupinu a zároveň sa modliť, aby pomrela skôr ako vy. Pri útoku sa vám nad stredovou časťou vypíše, akou silou ste nepriateľa zranili (môže byť až 100). Rovnako, ak vás nepriateľ zasiahne, na erboch vľavo sa objaví, koľko energie vám zobral. Boje so skupinou nepriateľov sú veľmi tvrdé, pretože v skupine môžu byť až štyria nepriatelia, ale keďže po každom zabitom nepriateľovi zostanú nejaké veci, tak máte aspoň motív krviprelievania.

Rady do hry: každá úroveň sa končí na mieste, kde sú tri nášlapné plošiny. Obidvaja hráči sem musia doviest svoje skupiny postáv a postaviť na krajné plošiny. Potom môžete nahráť ďalší blok. V každej úrovni sa nachádza niekoľko oživovacích komôr. V nich sa oživí mŕtvi z vašej skupiny. Každá smrť ich však pripraví o časť ich schopností samoregenerácie, čo má za následok, že pri častom oživovaní je postava priveľmi zraniteľná. Niekedy sa stane, že stačí, keď na vás niekto zaútočí čarami a celá skupina zahynie v jedinom okamžiku. Nášlapné plošiny otvárajú priechody do ďalších častí bludiska. Podobný význam má aj vypínač na stene. Na každom poschodí treba zabiť všetkých nepriateľov, pobrať všetky kľúče a až potom navštíviť nejaké iné poschodie. Z druhej úrovne vám dokonca zostane jeden špeciálny kľúč, ktorý v tretej úrovni budete veľmi potrebovať. Každá hra sa dá prejsť, preto vytrvajte!



V tretej úrovni na treťom poschodí je jedna veľmi zákerná chodba, kde bez veľkého množstva elixírov nemáte najmenšiu šancu, takže si ich šetríte.

Existuje jedna veľmi zaujímavá finta, ako prísť na začiatku k peniazom. Aj keď hráte sám, zvolte si dvoch hráčov, potom položte jednu skupinou všetky veci a nechajte ju tak. Druhou skupinou tieto veci zoberte a predajte ich prvému nepriateľovi, ktorého stretnete.




Začiatočnú štvoricu postáv si vyberte podľa toho, aké veci majú a podľa ich údajov v listine a v knihe.





Pozície odporúčam nahrávať po každom ťažkom boji a po prejdenní každej úrovne.




B. Nagaj

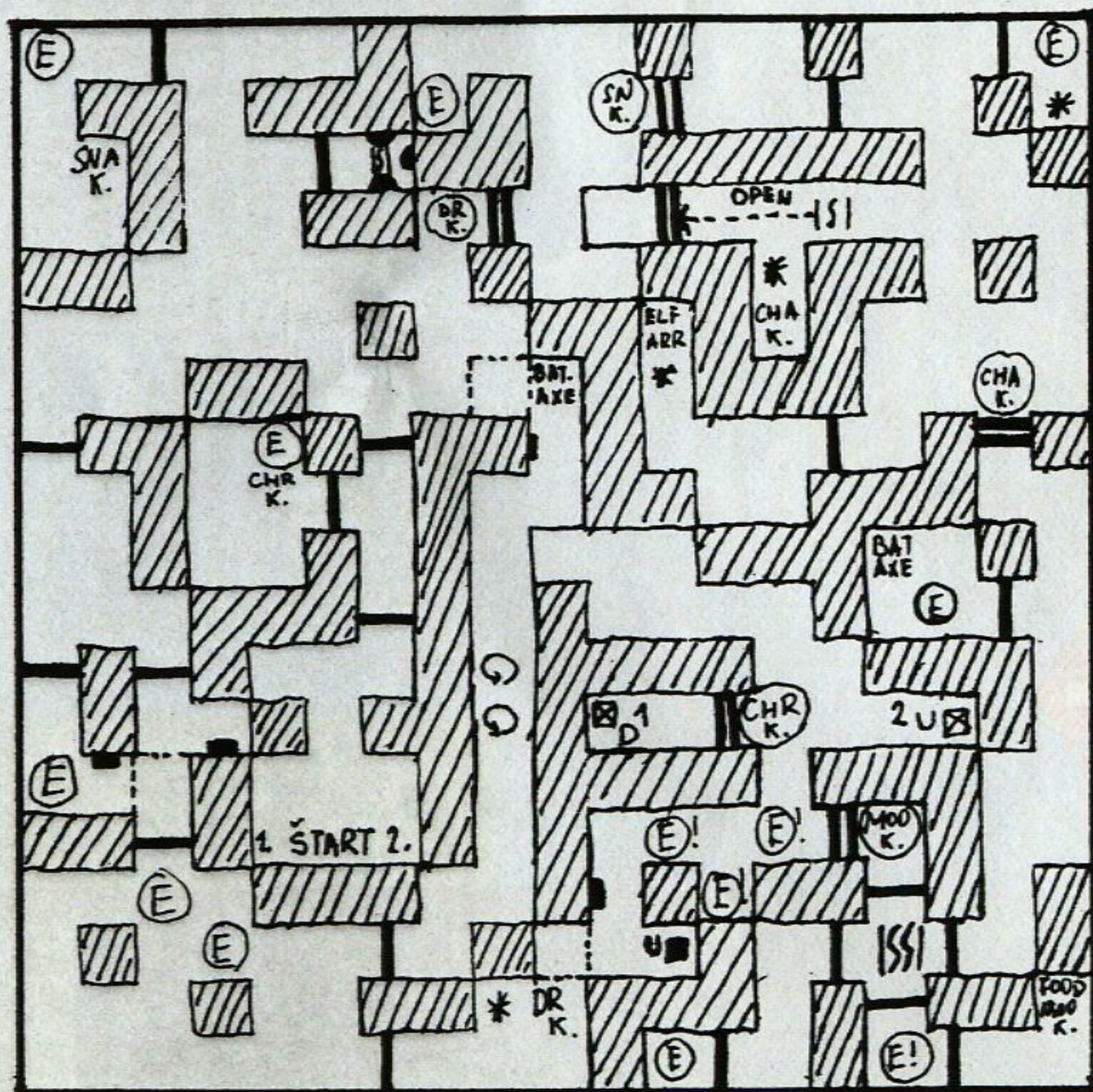


# BLOODWYCH (1.)

-  OTOČÍ CELÚ SKUPINU O 180°
-  PREMENLIVÁ STENA
-  PEVNÁ, NEPRECHODNÁ STENA

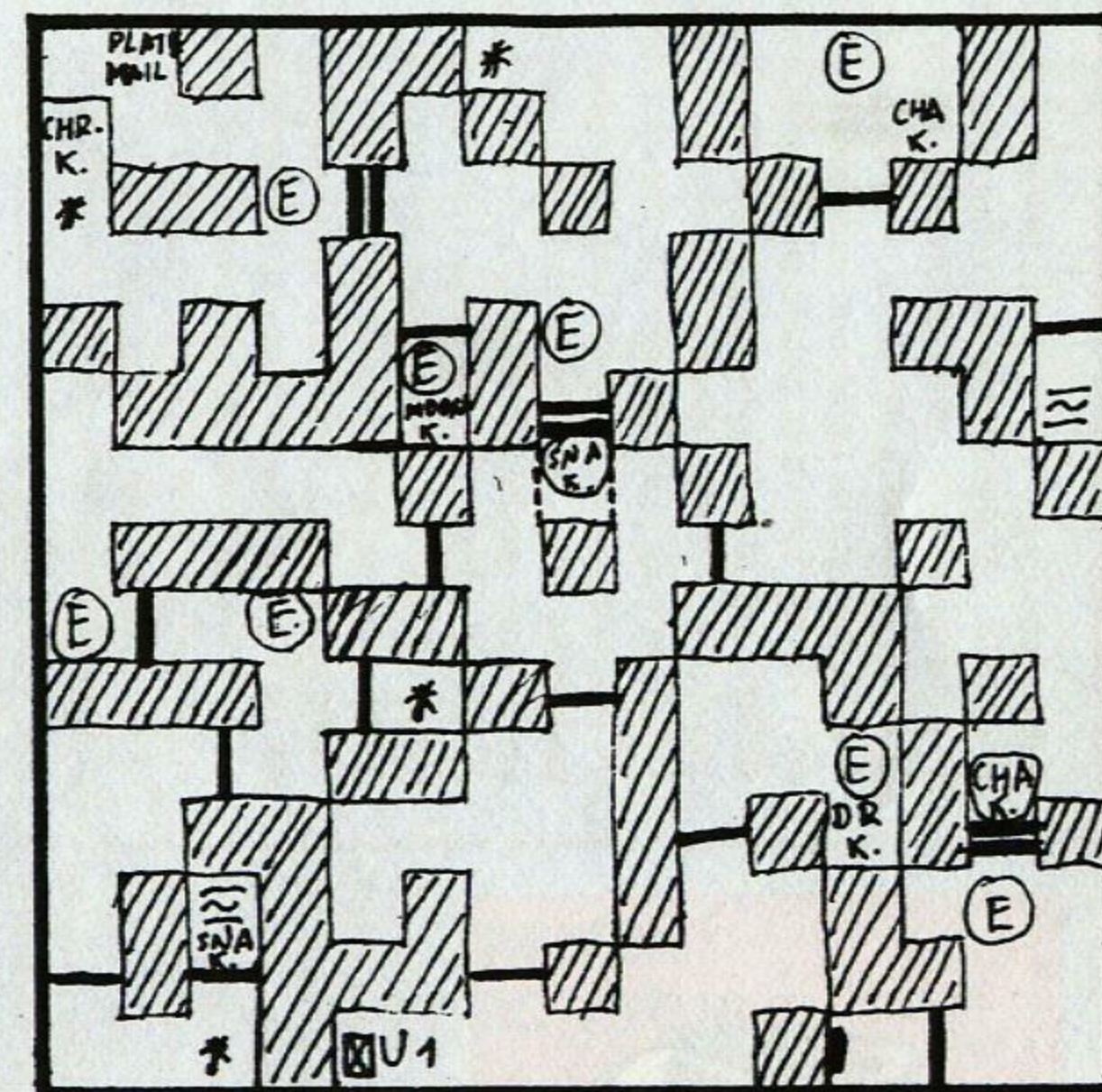
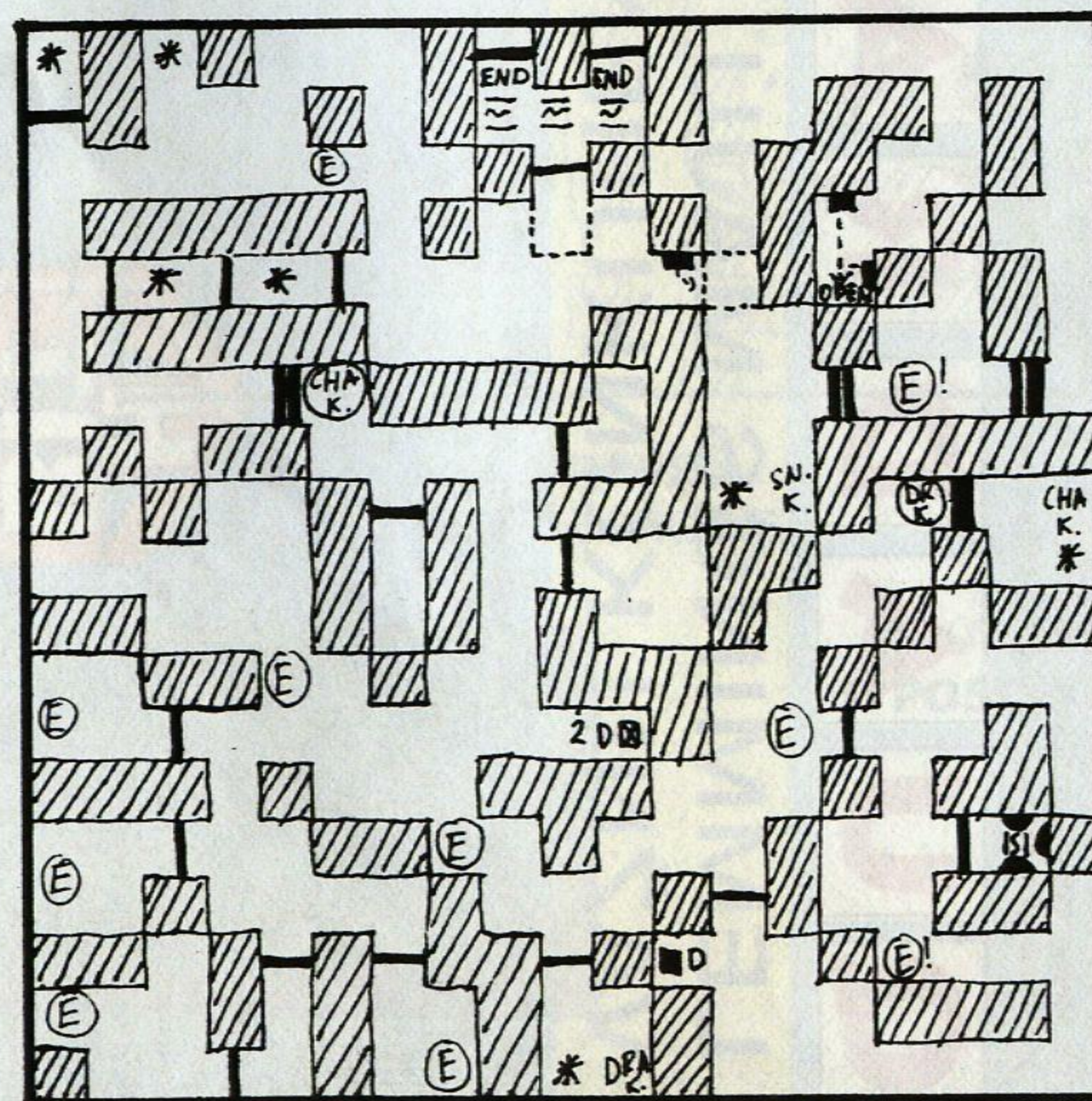
-  BRÁNA
-  ZAMKNUTÁ BRÁNA  
X-KLÚČ NA ODOMKNUTIE
-  VYPÍNAČ
-  REBRÍK U-HORE, D-DOLU  
ČÍSLO 2

-  OTVOR V PODLAHE
-  OŽIVOVACIA KOMORA
-  NÁŠLAPNÁ PLOŠINA



1. ÚROVEŇ  
II. POSCHODIE

1. ÚROVEŇ  
III. POSCHODIE



1. ÚROVEŇ  
I. POSCHODIE





jeden alebo dvaja hráči a potom už možno začať riešiť prvý level. V úvodných, nie veľmi náročných leveloch, si hráč môže vyskúšať ovládanie postavičiek, ktoré je pohodlné a dá sa na neho rýchlo zvyknúť. Pohybmi joysticku (stláčaním nadefinovaných klávesov) vľavo a vpravo sa ovláda chôdza postavičky príslušným smerom. Pohyby hore a dole spôsobia, že postavička sa vyšplhá (zlezie) o poschodie vyššie (nižšie). Toto však platí výhradne pre miesta s vertikálnymi prielezmi, ktoré môžu byť buď jednosmerné (vtedy postavička môže liezť iba príslušným smerom) alebo obojsmerné (postavička môže cez prielez vyliezať i zliezať). Prielezy sú veľmi dobre viditeľné. Od svojho okolia sú odlíšené bielou farbou, na ktorej je čierna šípka určujúca smer prielezu. Pri prechode cez prielezy však platia určité pravidlá. Ak chce postavička preliezť cez jednosmerný prielez smerom hore, nad prielezom musí byť voľné miesto, ktorého výška musí byť minimálne rovnaká, ako výška postavičky. To isté platí pre jednosmerný prielez smerom dole, tu však navyše hĺbka nesmie byť ani väčšia, ako je výška postavičky. V opačnom prípade sa postavička „bojí pádu“ a odmietne zoskočiť. Tieto pravidlá je dobré si zapamätať, pretože

O QUADRAXe som prvýkrát písal v rubrike „Čo nás čaká a neminie“ zaradenej do BITu č. 1/94. Keďže táto hra si to skutočne zaslúži, plním po štyroch mesiacoch svoj sľub a vraciam sa k nej v podrobnejšej recenzii. V prvom rade by som chcel poopraviť niekoľko informácií z tejto predrecenzie, ktoré sa už rozchádzajú so skutočnosťou. Ako ste si iste všimli, QUADRAX ohlasovaný na koniec roku 1993 sa dostal do predaja až o niekoľko mesiacov neskôr. Myslím si, že hráči, ktorí už na tento titul netrepežlivo čakali s čerstvo naolejovanými joystickami, toto zdržanie isto ospravedlnia skôr, keď sa dozvedia, že všetky už spo-

# QUADRAX

## LEMMINGS MAJÚ PRVÚ VÁŽNU KONKURENCIU!

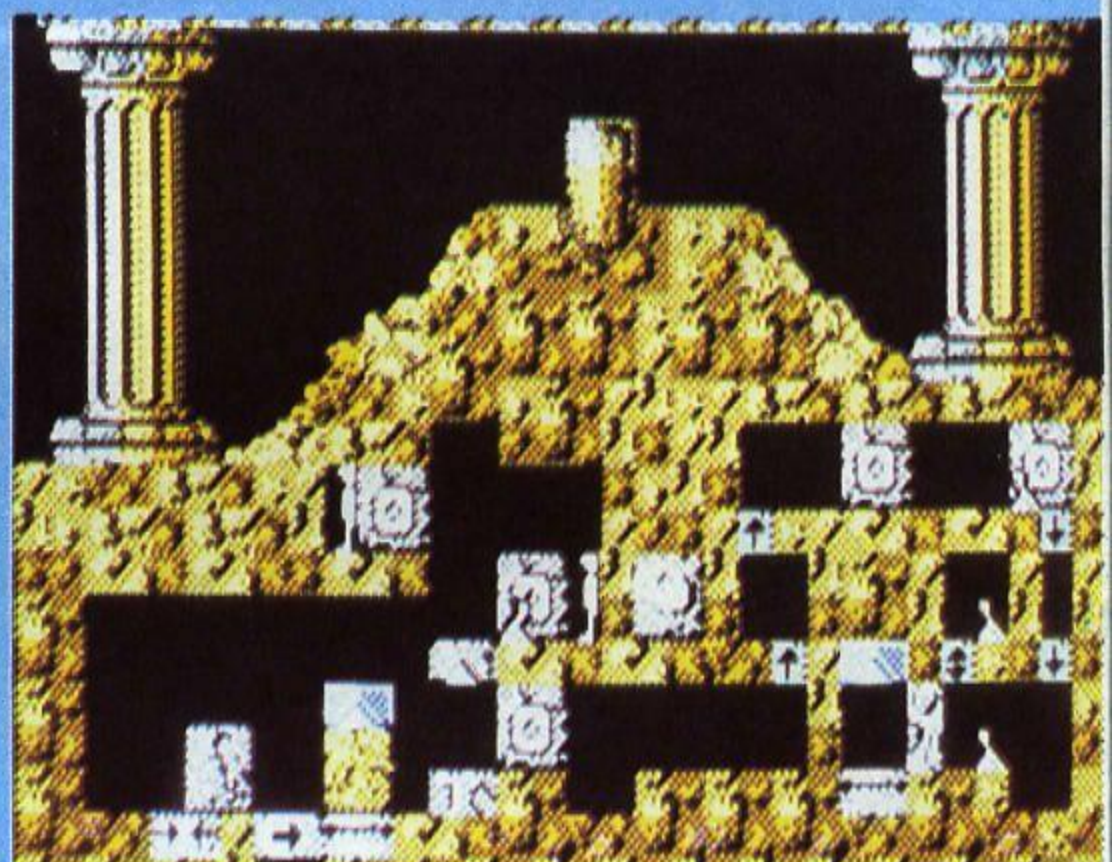
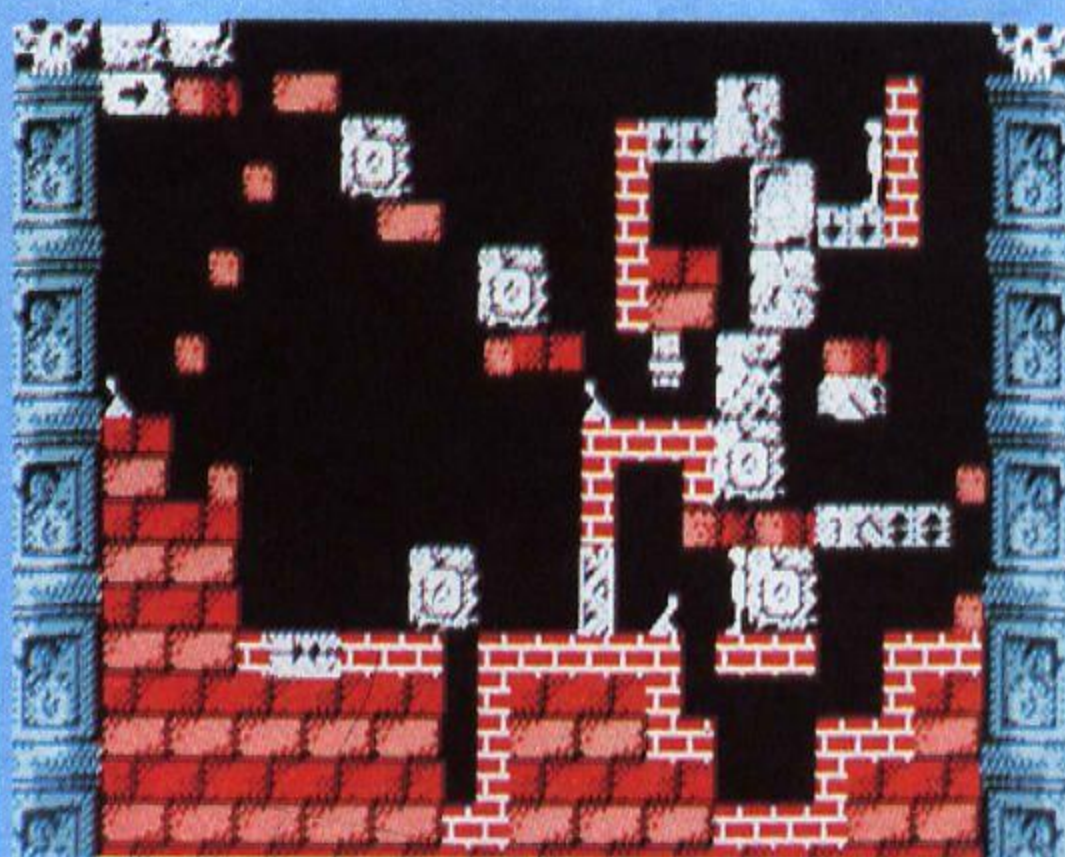
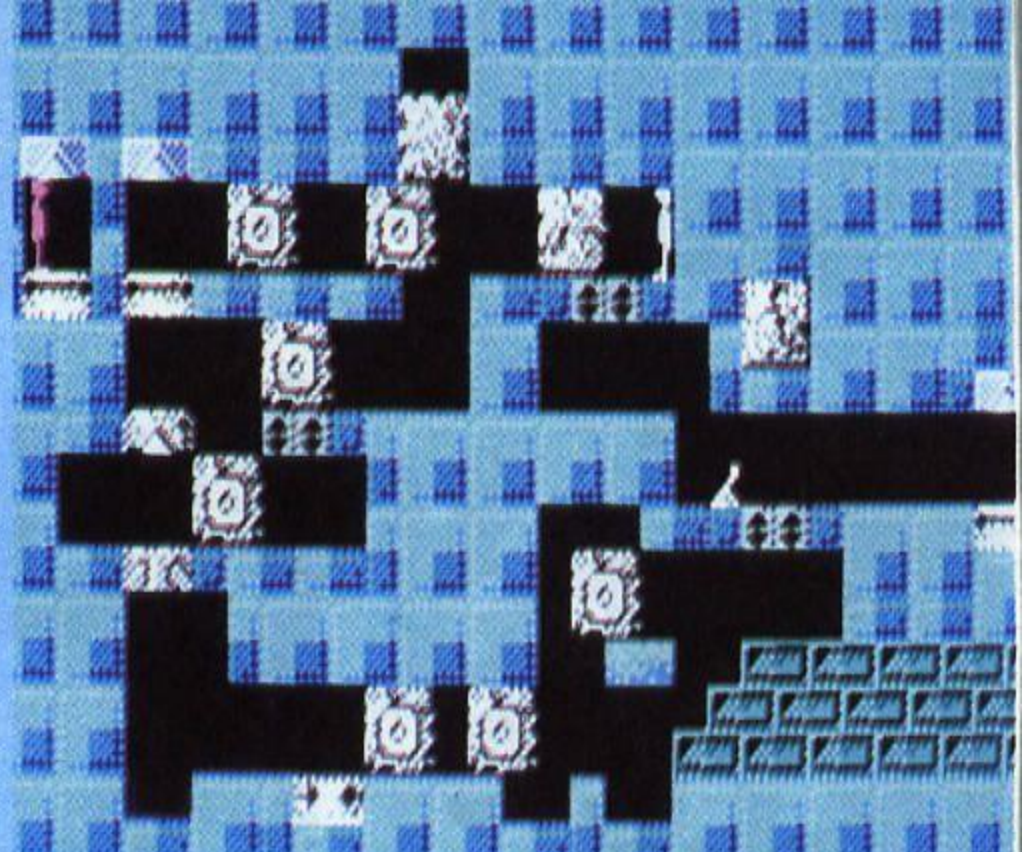
mínané zmeny viedli k značnému vylepšeniu hry. Asi najpodstatnejšou zmenou je, že finálna verzia má oproti pracovnej o 9 levelov viac (a to už stojí za to, nie?). Spolu má teda QUADRAX až 50 levelov, pričom osvedčený systém vstupných hesiel zostal rovnaký. Ďalej sa zmenil titulný a záverečný obrázok, mierne sa graficky upravilo základné menu a odstránilo sa zopár drobných chybičiek krásy. Boli opravené aj niektoré časti programu súvisiace s čítaním klávesnice a joystickových portov, ktoré robili problémy na starších modeloch DIDAKTIKU. Teraz je už teda možné ovládať QUADRAX okrem klávesnice aj joystickom typu KEMPSTON (a to rovnako externým, pripájaným na hlavnú zbernicu počítača ako aj interným, zabudovaným v DIDAKTIKU M) a SINCLAIR joystickom. SINCLAIR joystick síce priamo v možnostiach ovládania uvedený nie je, možno ho však jednoducho navoliť cez funkciu definovanie nových klávesov. Po zvolení tejto funkcie treba namiesto stlačenia vybraných klávesov navoliť jednotlivé smery a paľbu na joysticku. Hráč si pred zahájením hry musí nadefinovať štyri klávesy pre jednotlivé smery pohybu (hore, dole, vľavo, vpravo), kláves pre aktiváciu (o jeho funkcii sa zmienim neskôr) a prepínač (tiež vysvetlím ďalej). V prípade, že si hráč zvolí pre ovládanie KEMPSTON joystick, ako prepínač bude automaticky nadefinovaný kláves ENTER. Po zvolení spôsobu ovládania je ešte nutné sa rozhodnúť, či hru bude hrať



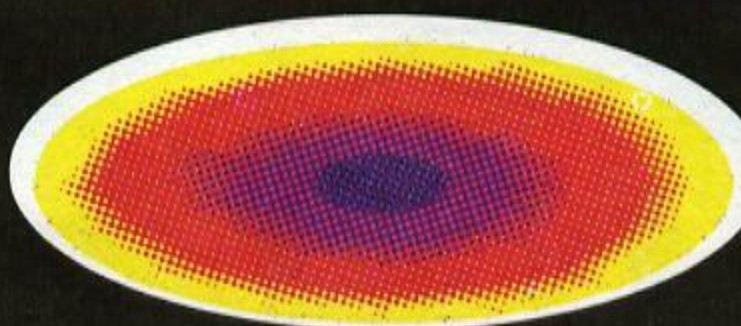
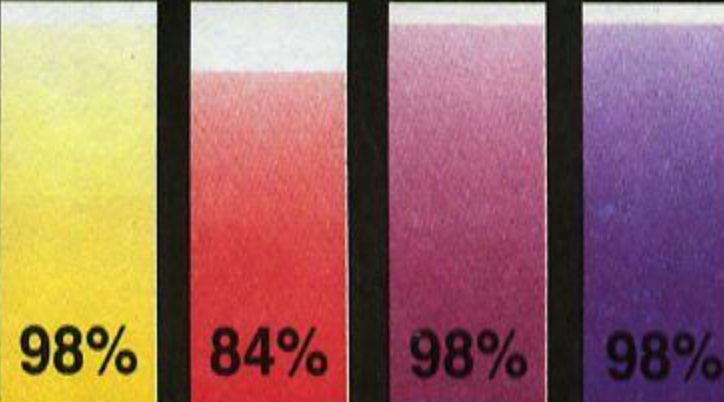
sú na nich založené niektoré levely. Pri chôdzi musí postavička prekonávať rôzne prekážky. Tu platí pravidlo, že do výšky polovice svojej postavy vylezie automaticky, teda stačí držať príslušný smer chôdze. Postavička však dokáže vyliezť aj do výšky celej svojej postavy. Vtedy treba stlačiť príslušný smer a zároveň smer hore (na joysticku šikmo hore). To isté, iba obrátene platí aj pre zliezanie.

No a teraz sa konečne dostávame ku dvom špeciálnym klávesom. Kláves „aktivácia“ slúži prevažne na obsluhu teleportov a prepínanie malých vypínačov a prepínačov. Tieto spúšťajú rôzne technické zariadenia ako napríklad výťahy, výsuvné plošiny a padacie dvere. Kláves „prepínač“ má význam iba v prípade hry jedného hráča. Slúži totiž na prepínanie medzi postavičkami a umožňuje tak hráčovi striedavo obidve ovládať. Postavička, ktorá sa stala „aktívnou“ (teda tou, s ktorou hráč momentálne pohybuje) po stlačení tohto klávesu na krátky okamžik zabliká, takže hráč má uľahčenú orientáciu v tom, ktorú z postavičiek práve ovláda. Je to veľmi užitočné, najmä v rôznych nebezpečných situáciách, kde jediný chybný krok znamená smrť jednej z postavičiek alebo „zaseknutie sa“ v situácii, ktorá nevedie k správne riešeniu levelu. V prípade, že hru hrajú dvaja hráči, nemá tento kláves význam, pretože obe postavičky sa môžu pohybovať súčasne a môžu vykonávať rôzne činnosti nezávisle jedna na druhej. Takáto hra v dvoch je ešte zábavnejšia, avšak vyžaduje veľmi dobrú koordináciu činnosti oboch postavičiek (teda vlastne hráčov). Ak sa hráči nevedia dohodnúť, čo bude ktorý robiť a konajú na vlastnú päsť, hra veľmi rýchlo skončí neúspešne. A čo dodať na záver? Nebojím sa opakovať, že QUADRAX je jedna z najlepších logických hier, ktoré boli kedy na počítači urobené a odporúčam ho každému, kto sa nebojí trochu pohnúť rozumom. A úplne na záver je tu ešte zaujímavá informácia pre majiteľov počítačov IBM PC a kompatibilných. Autori QUADRAXu veľmi reálne uvažujú o zhotovení vylepšenej verzie hry aj pre tento počítač.

-luis-

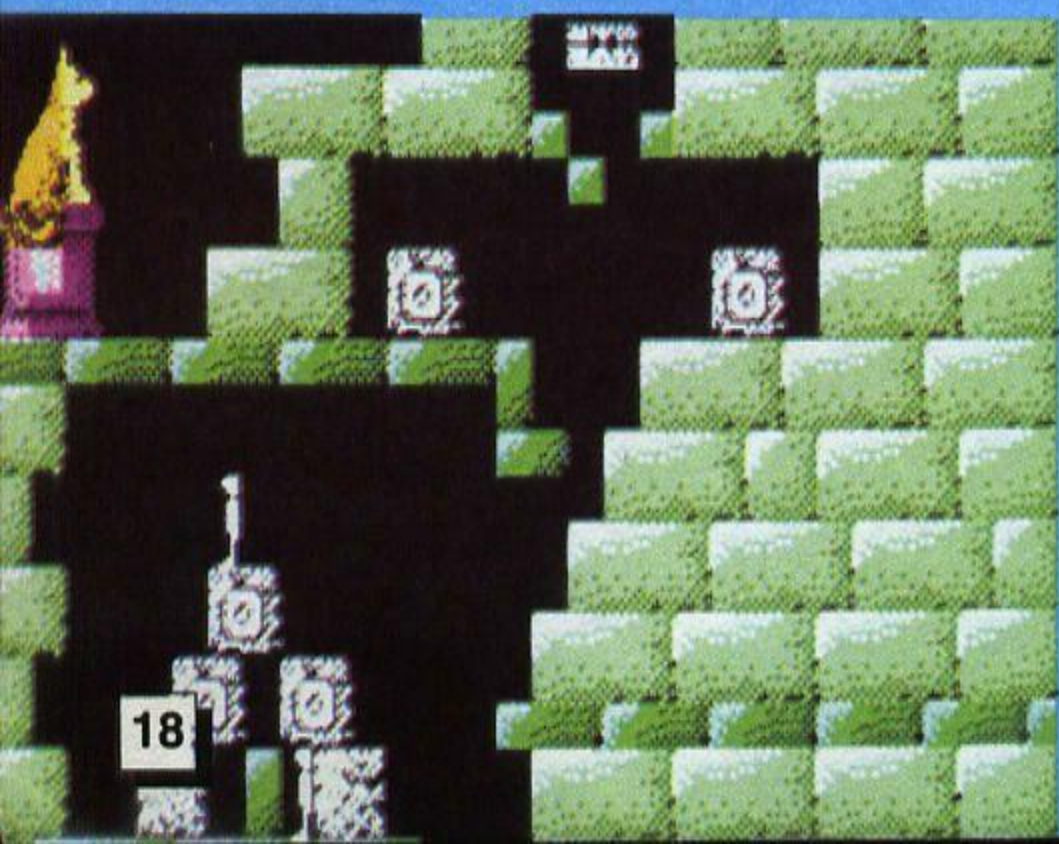


## ULTRASOFT



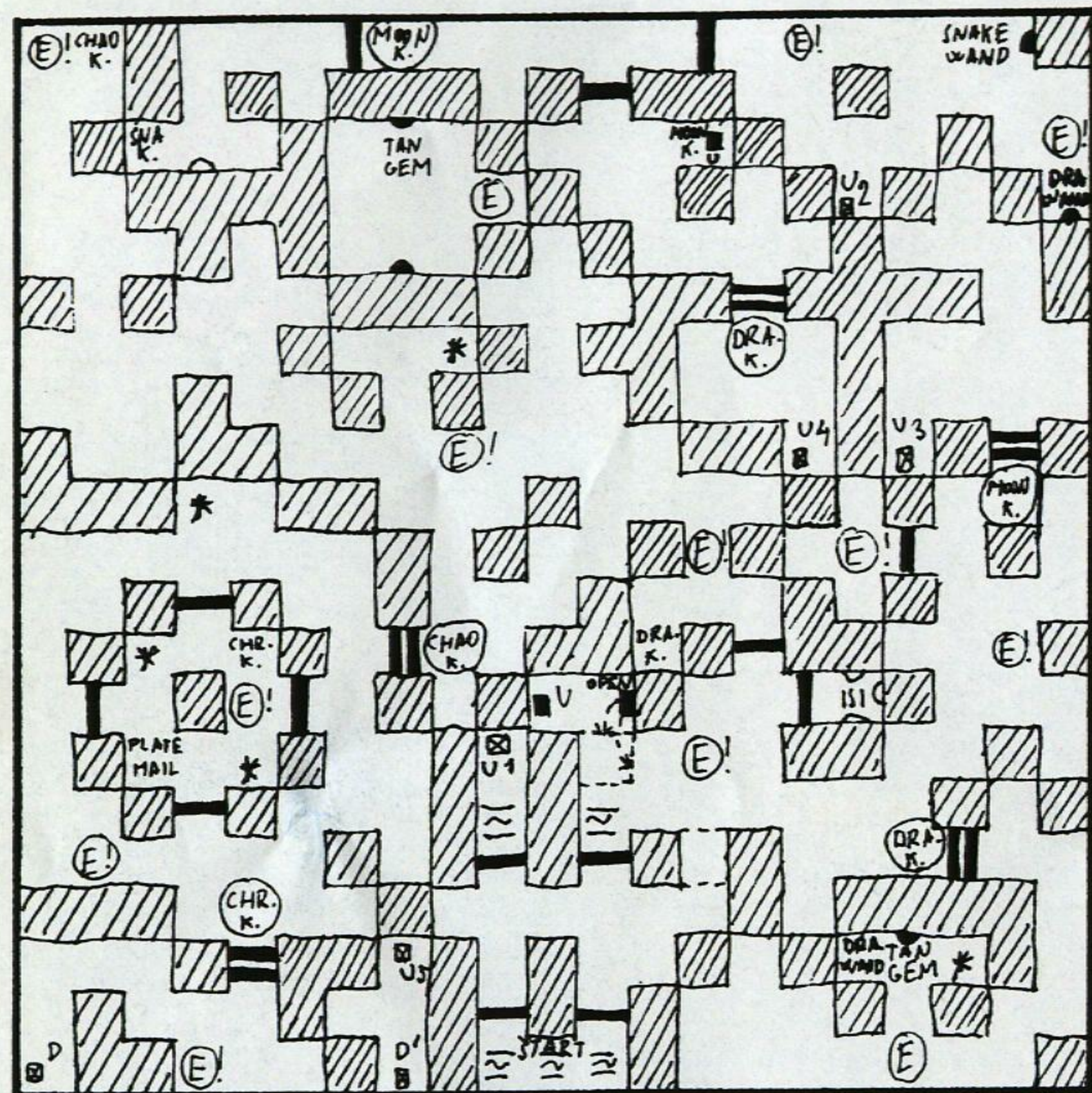
CELKOVÝ DOJEM 95%

SPECTRUM DIDAKTIK

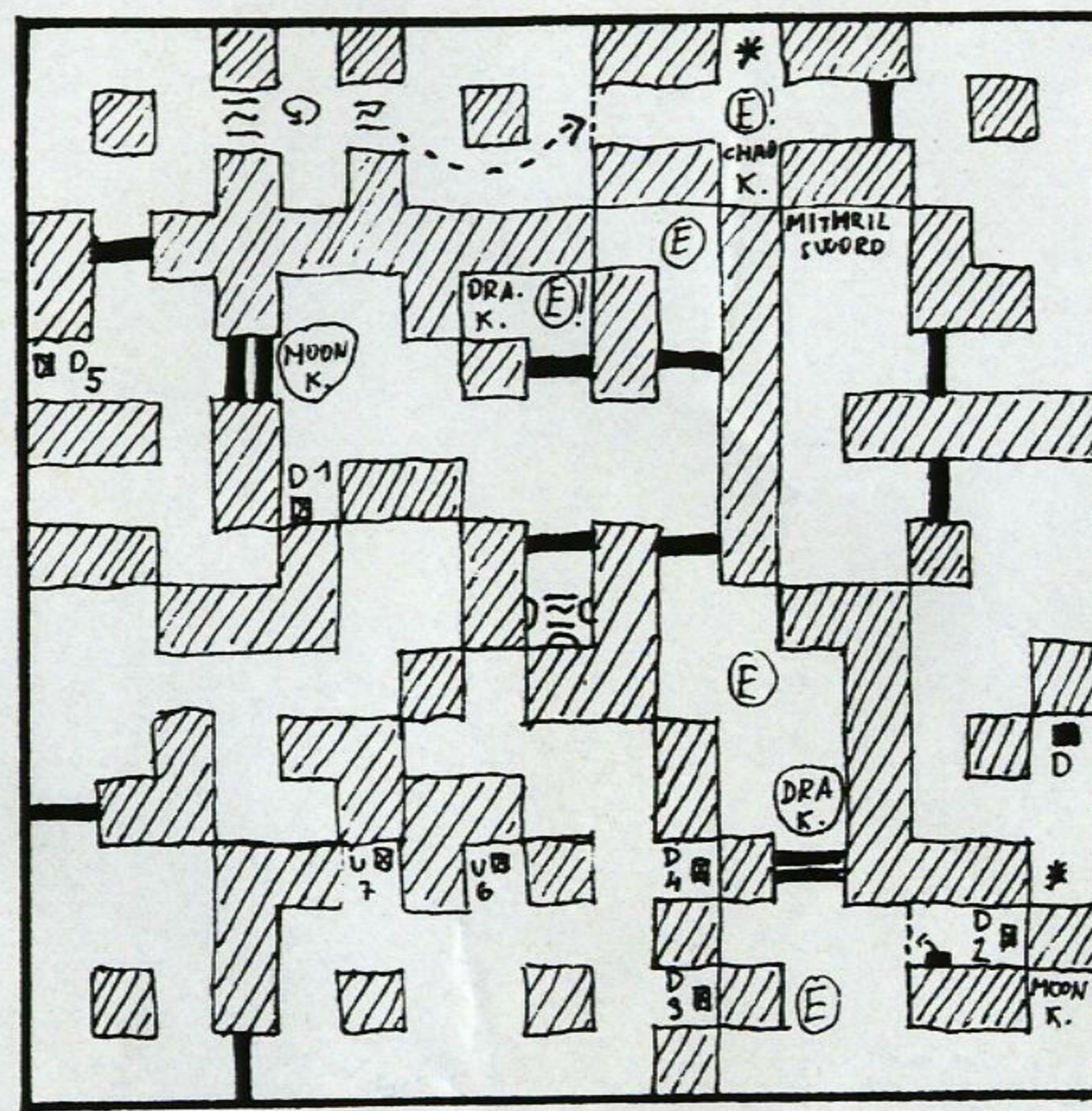




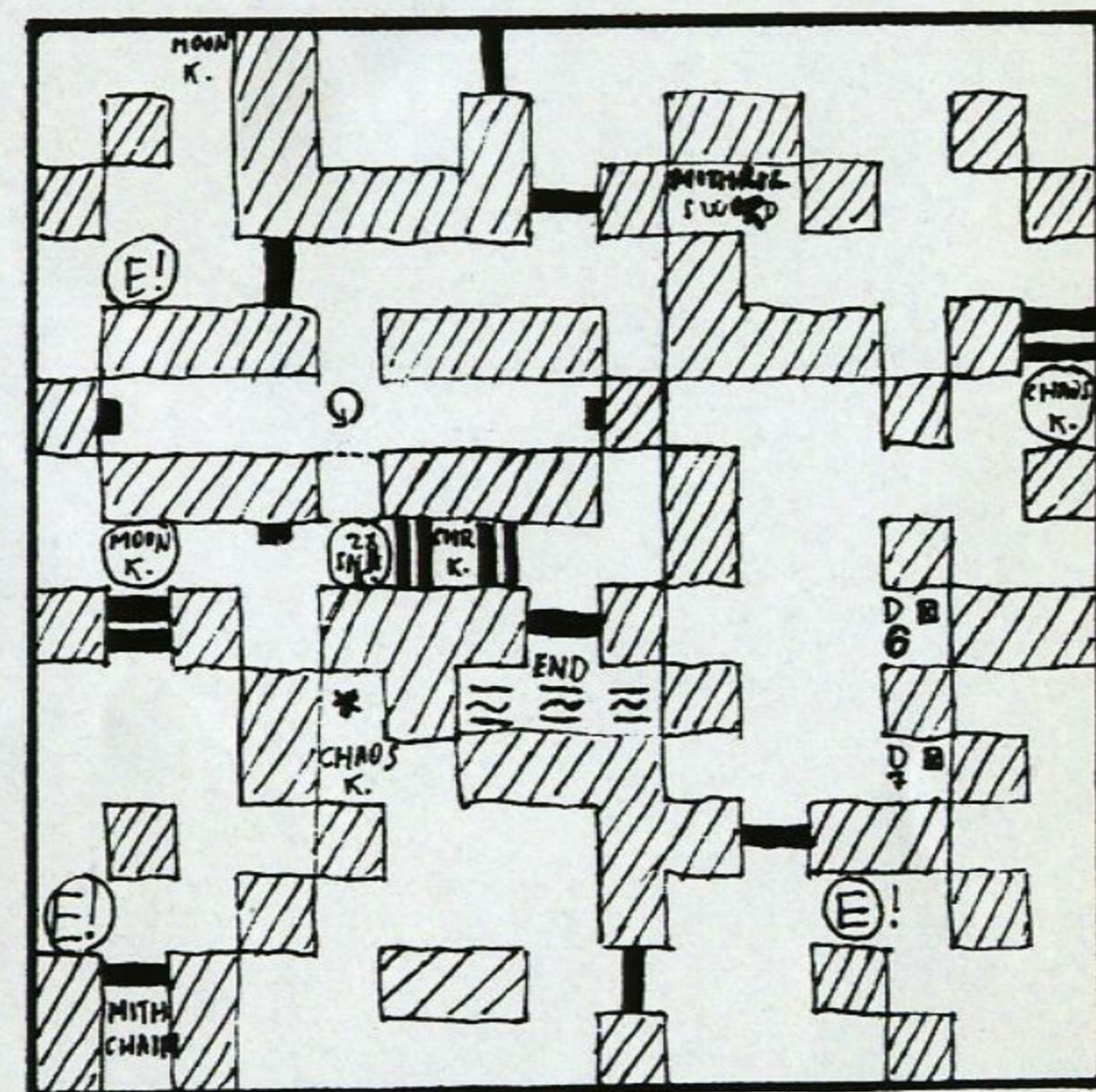
# BLOODWYCH (2.)



2. ÚROVEŇ  
II. POSCHODIE



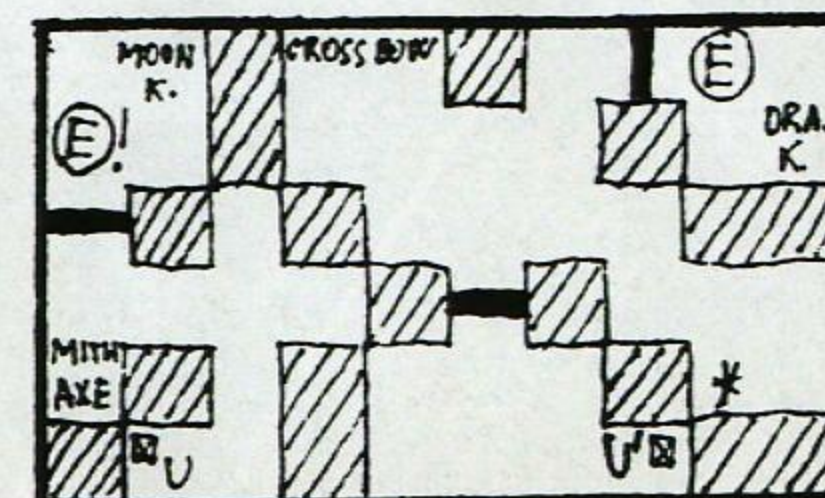
2. ÚROVEŇ  
III. POSCHODIE



2. ÚROVEŇ  
IV. POSCHODIE

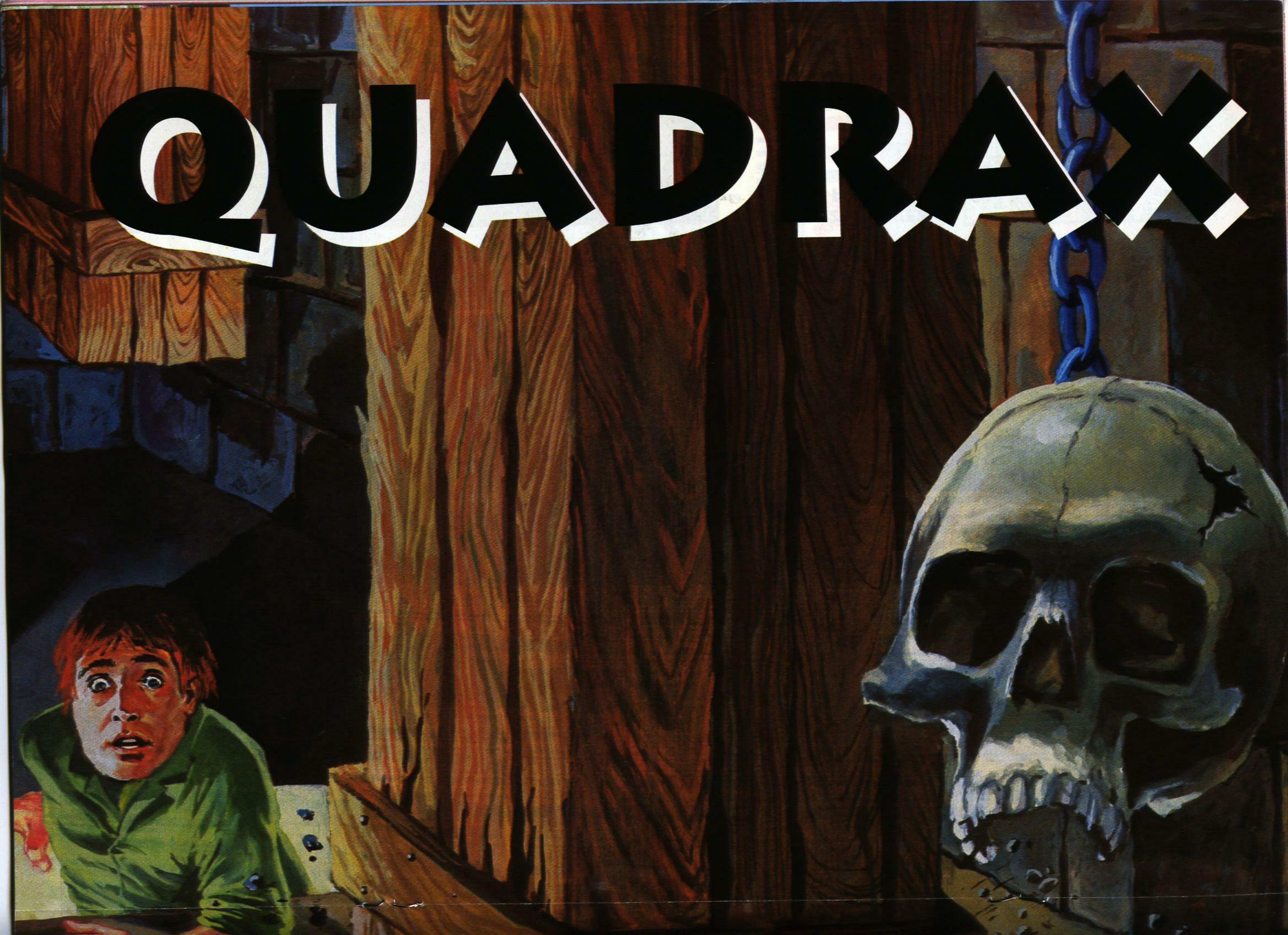
- |            |                             |            |                                    |
|------------|-----------------------------|------------|------------------------------------|
| (E)        | NEPRIATEĽ                   | CHR. K. -  | CHROMOVANÝ KLÚČ<br>(CHROMATIC KEY) |
| (E!)       | OBZVLÁŠŤ SILNÝ<br>NEPRIATEĽ | DRA. K. -  | DRAČÍ KLÚČ<br>(DRAGON KEY)         |
| ARR. -     | ŠÍPY (ARROWS)               | CHAO. K. - | KLÚČ CHAOSU<br>(CHAOS KEY)         |
| ELF ARR. - | ELFIE ŠÍPY                  | MOON. K. - | MESAČNÝ KLÚČ                       |

2. ÚROVEŇ  
I. POSCHODIE





# QUADRAX



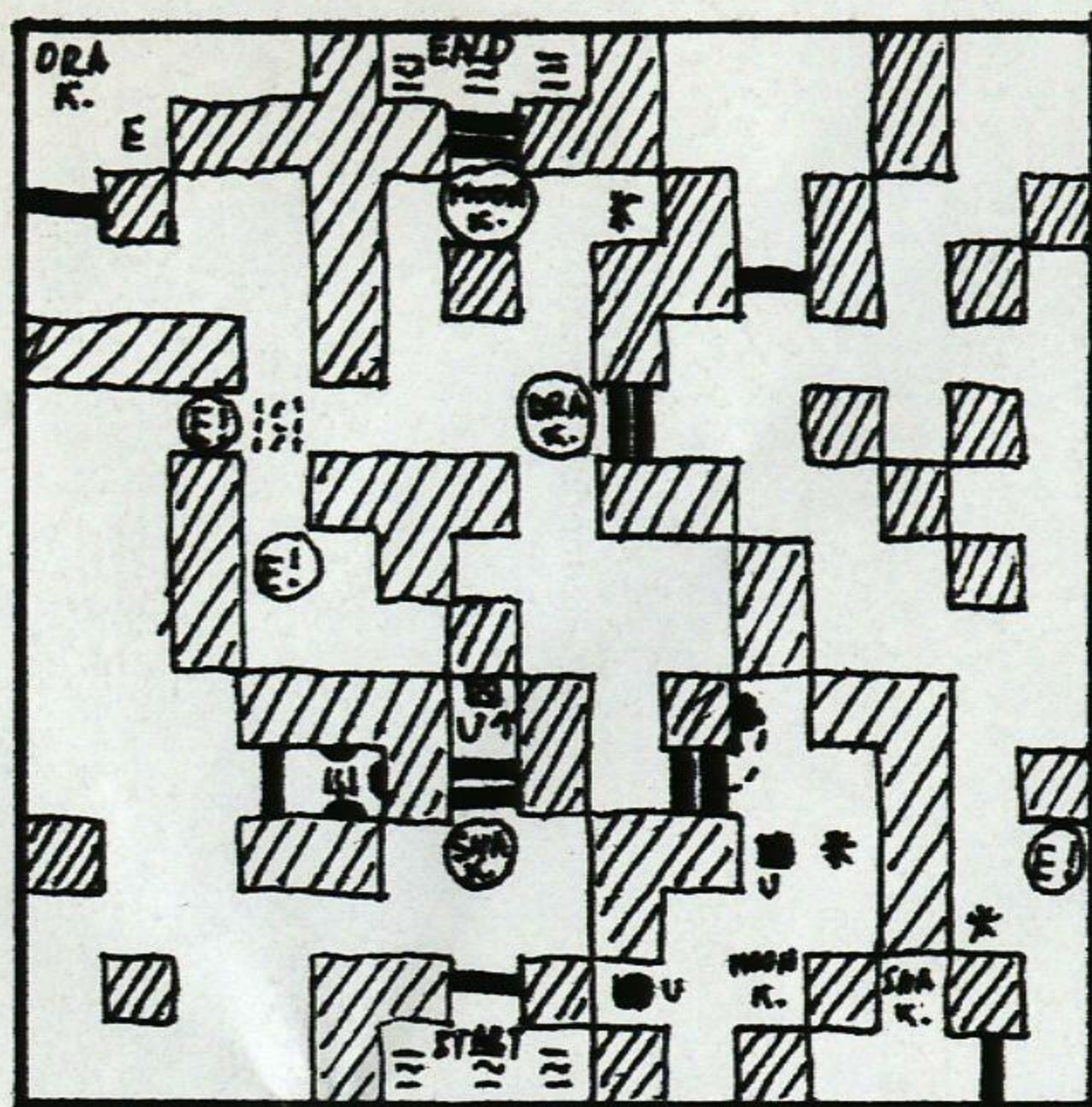




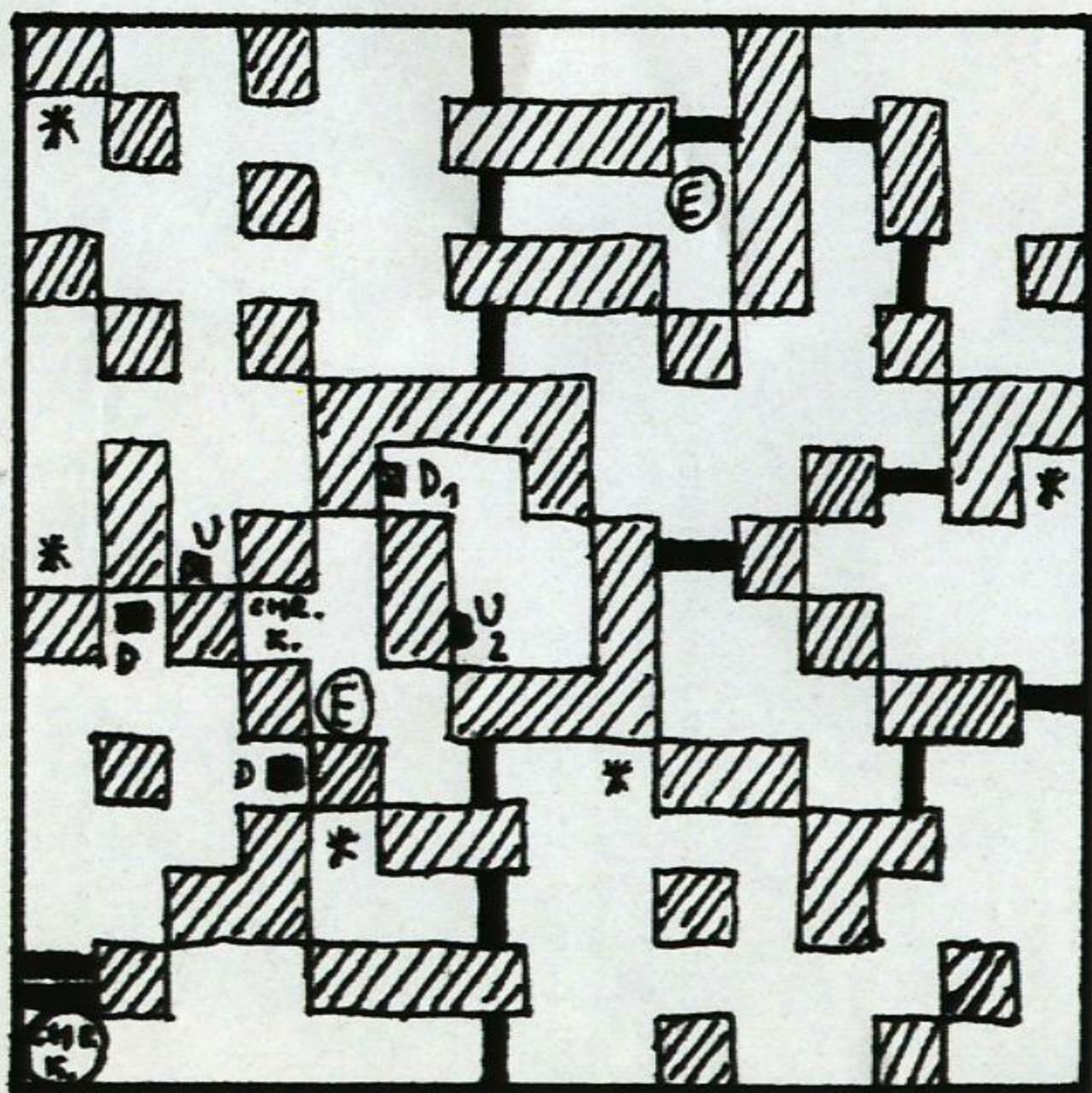
**3iT** POSTER



# BLOODWYCH (3.)





3. ÚROVEŇ  
I. POSCHODIE

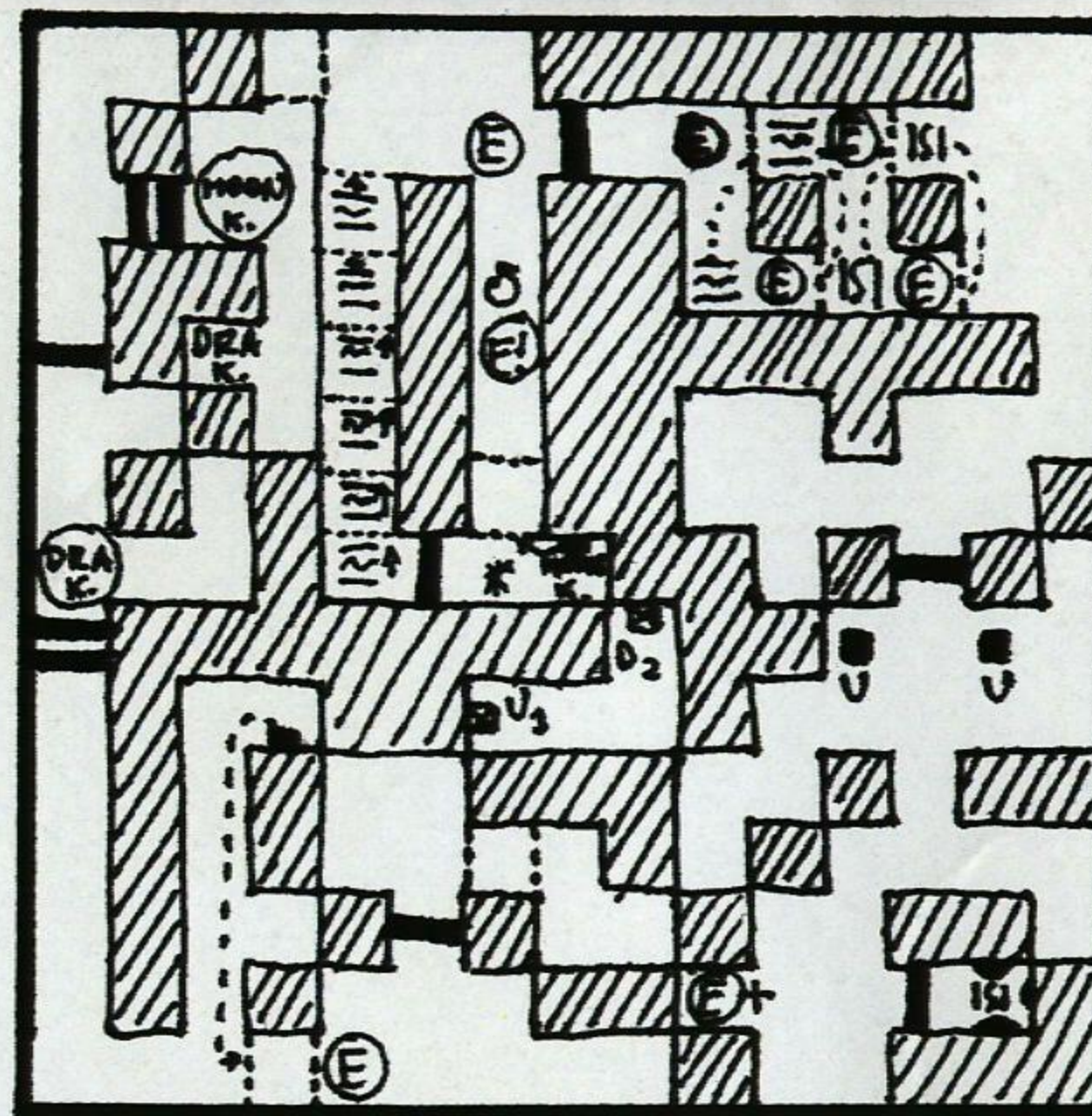


3. ÚROVEŇ  
II. POSCHODIE


SNA.K. - HADÍ KLŮČ  
(SNAKE KEY)


 NEVIDITELNÁ NÁSLAPNÁ  
PLOŠINA

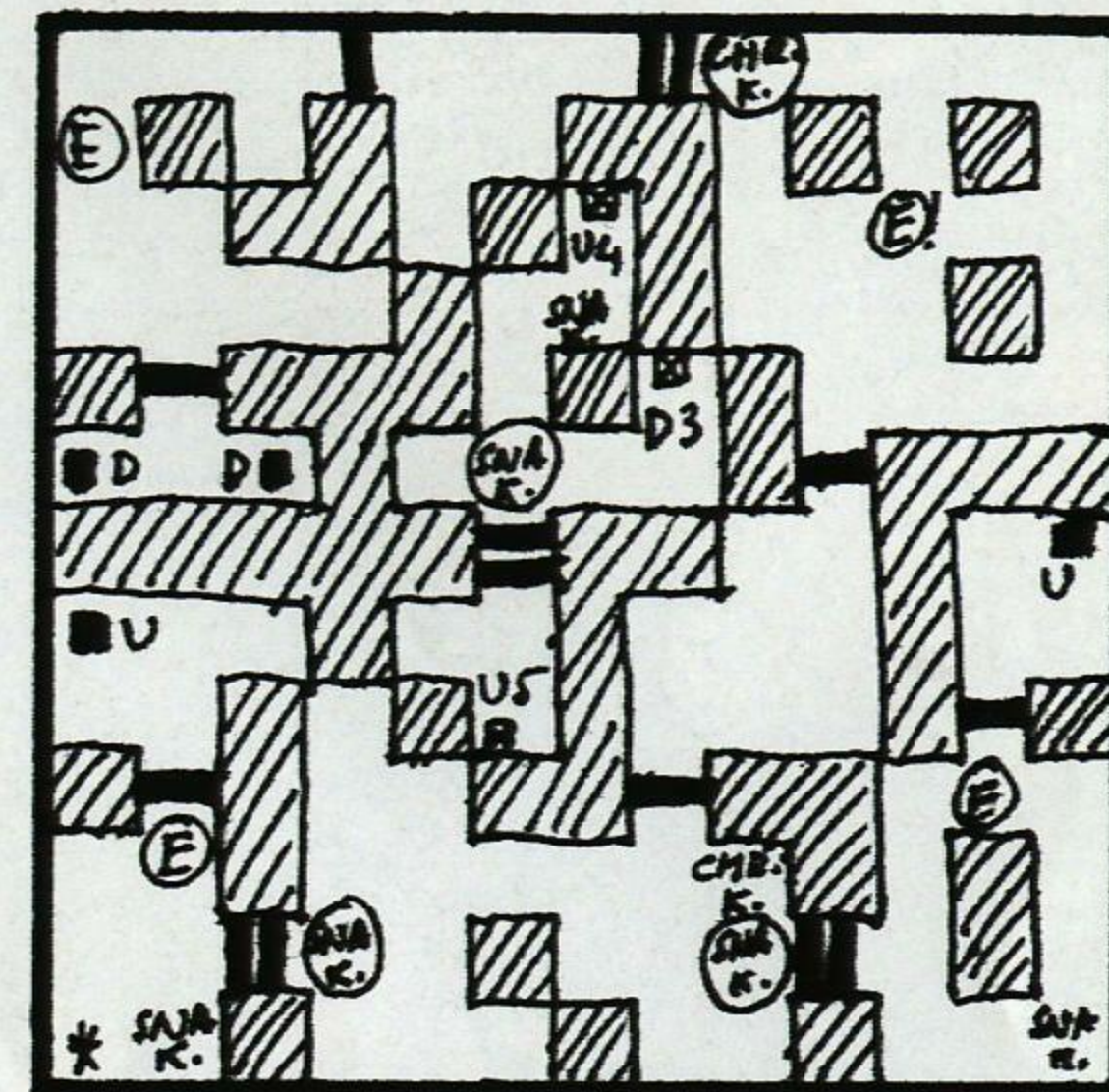
 ILUZÓRNA STENA



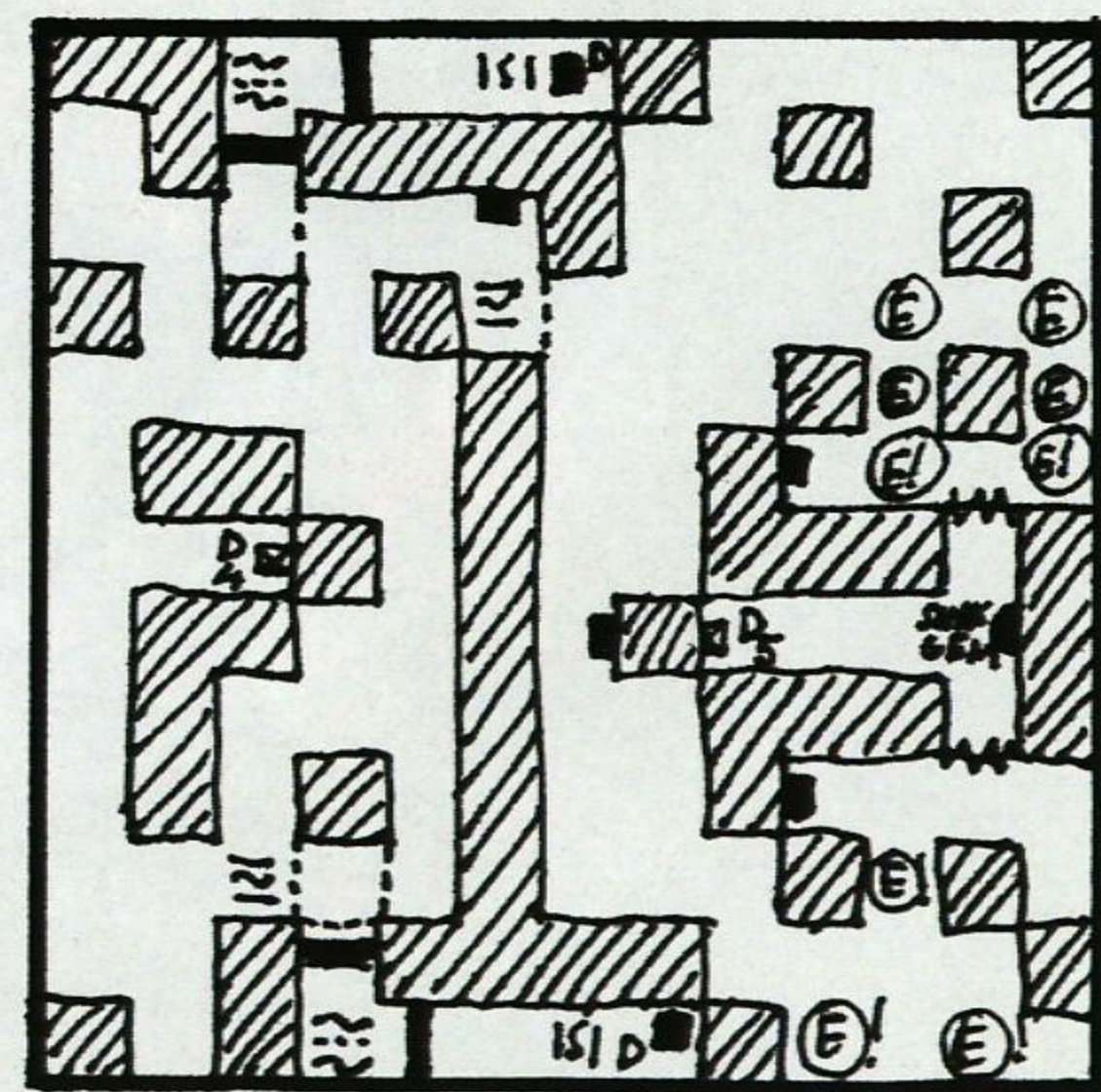
3. ÚROVEŇ  
III. POSCHODIE

 UŽITOČNÉ PREDMETY

 ŠPECIÁLNY NEPRIATEL

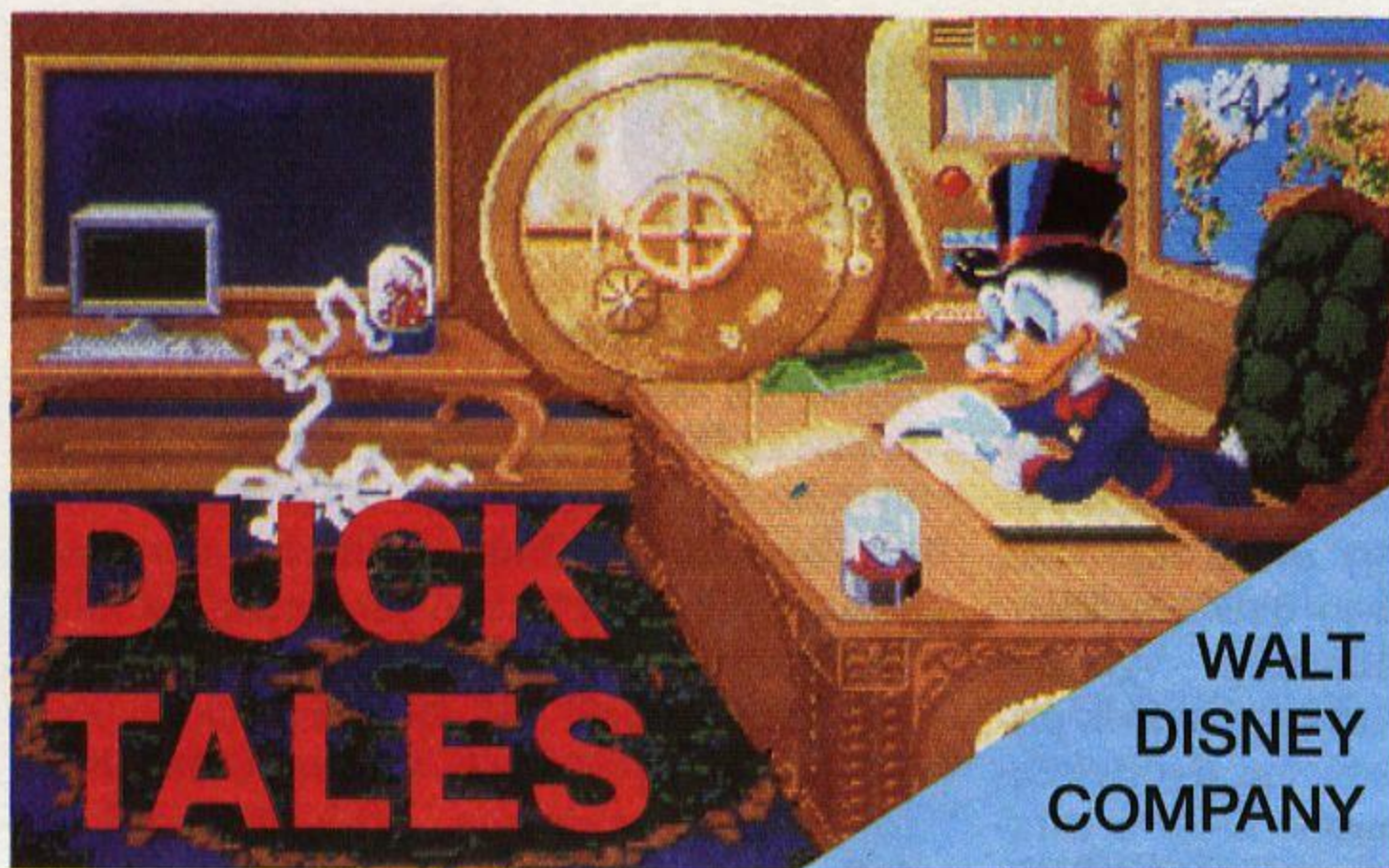


3. ÚROVEŇ  
IV. POSCHODIE



3. ÚROVEŇ  
V. POSCHODIE





Kto že by už nepoznal Walta Disneyho a jeho svet kreslených postavičiek? Po zrúcaní železnej opony sa tento vtáčí hrdina s poslovaným menom Strýko Držgroš (alebo Strýček Skrblík - ako sa vám páči), dostal dokonca aj k nám. Kto tento seriál sledoval pozorne, možno si spomenie, že v jednej poviedke vystupoval akýsi Dagobertov vzdialený škótsky príbuzný. Tento spolu s Dagobertom pretekal o titul „najbohatší káčer sveta“. Nuž a presne podľa tohto príbehu bola zhotovená hra s výstižným podtitulom „hľadanie zlata“.

Úloha hráča je teda jasná. V roli káčera Dagoberta musí nahrabať za 30 dní viacej zlata, ako jeho súper. V hre sú poklady celého sveta a aby bolo porovnanie objektívne, každý poklad, či už je v diamantoch, zlate, alebo inej podobe, sa automaticky prepočítava na doláre. Celá hra sa riadi z Dagobertovej pracovne, ktorá zároveň slúži ako hlavné menu s tromi základnými možnosťami: POČÍTAČ - Dagobert má možnosť pozrieť sa prostredníctvom terminálu na burzu cen-

ných papierov. Ak má už k dispozícii nejaké peniaze, môže nakupovať a predávať akcie rôznych podnikov a takto sa snažiť zarobiť. TREZOR - Táto možnosť slúži viac - menej iba na pobavenie. Dagobert skočí zo skokanského mostka do trezora plného peňazí. Ak má šťastie, môže nájsť stratený cenný diamant. Je to však založené čisto na náhode a preto sa neoplatí na túto možnosť príliš spoliehať. MAPA SVETA - Táto voľba bude asi vyberaná najčastejšie. Na mape sú totiž zaznačené miesta, na ktorých sa ukrývajú najväčšie a najznámejšie poklady. Dagobert má možnosť na ľubovoľné z týchto miest cestovať lietadlom. Cesta má ale dva háčiky. Prvý spočíva v tom, že väčšinou vyletí spolu s Dagobertom na cestu aj jeho súper. Pokiaľ doletí na miesto skôr, poklad je jeho a netreba sa už ďalej obťažovať. Druhý háčik je sám pilot lietadla. Vám, čo ste seriál pravidelne sledovali, už viac dodávať nemusím.

Na mieste, kam sa Dagobert vybral, alebo niekedy už počas cesty, zažije veľa dobrodružstiev, ktoré sa dajú zhrnúť

## THE QUEST FOR GOLD

do štyroch základných druhov:

**FOTENIE ZVIERAT V DŽUNGLI** - V tomto dobrodružstve má hlavné slovo malá Dagobertova neter. Dozvedela sa, že fotografie niektorých vzácnych zvierat sú veľmi cenené a dajú sa dobre speňažiť.

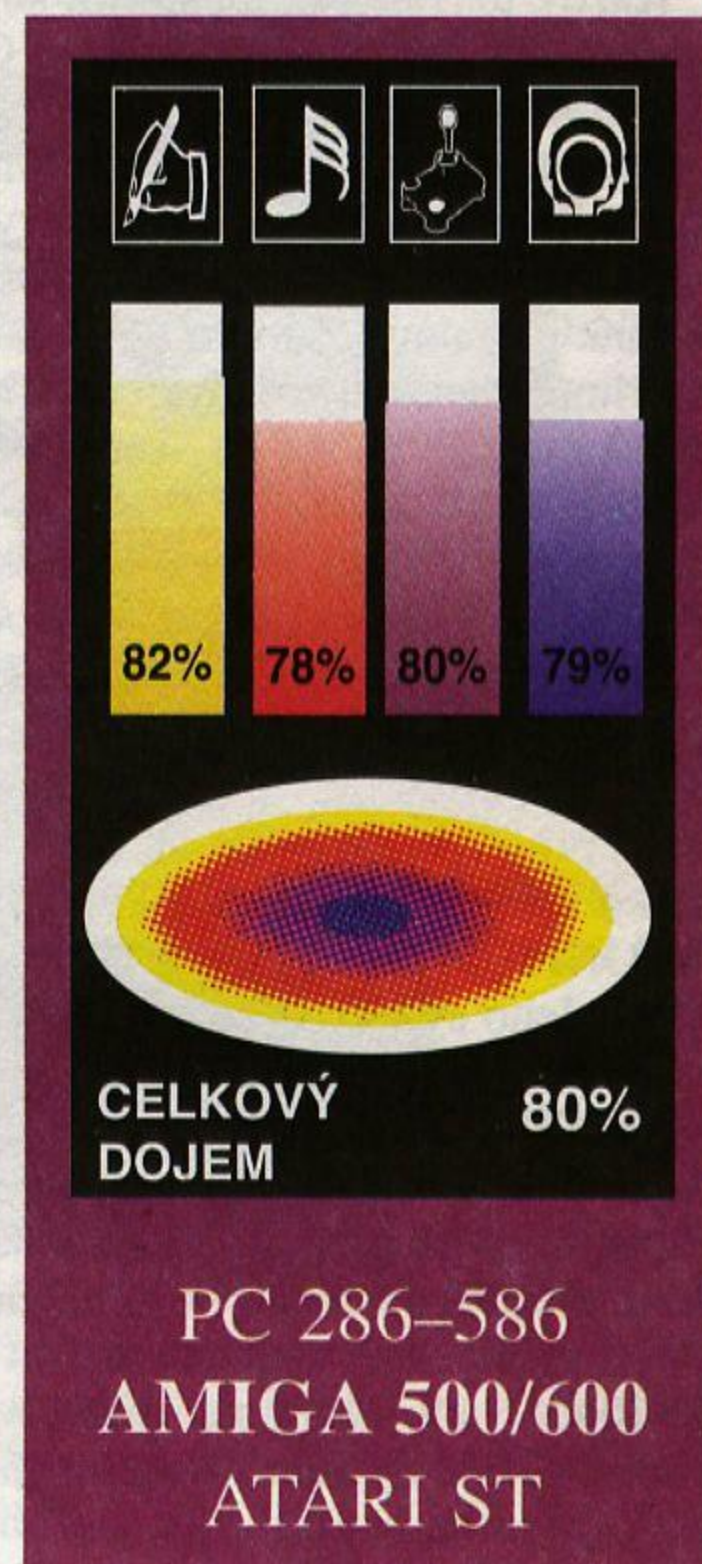
**HLADANIE POKLADU V PODZEMÍ** - Dagobert spolu so svojimi synovcami aj neterou hľadajú poklad v podzemí. V každej nepreskúmanej sále podzemia je jeden diamant nevelkej hodnoty, hlavným cieľom je však dostať sa k truhlici so zlatom. Nie je to jednoduché, pretože poklad stráži hrozná múmia a okrem toho sú na niektorých miestach podzemia priepasti, do ktorých možno spadnúť.

**HLADANIE POKLADU V HORÁCH** - Tu hrajú hlavnú rolu traja Dagobertovi synovci. Ich snaha smeruje k získaniu pokladu vysoko v neprístupných horách. Po bralách môžu vystupovať buď pomocou kotvičky na lane, alebo tiež cez vchody, ktoré sú medzi sebou prepojené chodbami vytesanými do skaly.

**HLADANIE POKLADU V DŽUNGLI** - Podobne ako v predošlom dobrodružstve, aj tu vystupujú traja malí káčeríci. Rozdiel je len v tom, že tentokrát postupujú nie vertikálne, ale horizontálne, po lianách a konároch hustého pralesa. Ani tu nechýbajú neprajníci v podobe vtákov, krokodílov a opíc hádzucích kokosové orechy.

Konečné vyhodnotenie celej súťaže sa uskutoční na „Ostrove Makarónov“, kde sa na obrovské váhy nasype poklad oboch súperiacich káčerov. Koho rameno váh sa spustí k zemi, ten vyhráva a stáva sa tak najbohatším káčerom na svete.

-luis-



PC 286-586  
AMIGA 500/600  
ATARI ST

# PREDPLAŤ SI BIT A VYHRAJ

## Milí skalní čitatelia BITu!

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

## PREDPLAŤ SI BIT A VYHRAJ 10 000 Sk!

A čo musíte spraviť pre to, aby ste sa zapojili do súťaže o túto okrúhlu sumu? Nič iné ako zaplatiť ROČNÉ PREDPLATNÉ časopisu BIT najneskôr do 30. 6. 1994! Potom už nemusí-



te vynaložiť ani korunu navyše. 1. 7. 1994 zo všetkých nových predplatiteľov vylosujeme niekoľko šťastlivcov, ktorí získajú tieto ceny:

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

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

**AJ V PRÍPADE, ŽE NEVYHRÁTE PRAVE VY, SVOJOU TROCHOU SA PRÍČINITE O TO, ŽE VŠETCI VYHRÁTE LEPŠÍ ČASOPIS BIT!**



# TVORBA MENU V CONFIG.

V minulom čísle som opísal výhody operačného systému MS-DOS 6.0 na počítačoch PC. Medzi jeho najväčšie prednosti patrí tzv. multiconfig. Čo to vlastne je?

Každý užívateľ sa už stretol so situáciou, že niektorý program pri určitom CONFIGU, aj keď mohla byť snaha o univerzálnosť, jednoducho nefungoval. Niektorým programom prekážajú rezidentné drivery, iným zase vadí pamäťový manažér EMM386, ktorý je inak potrebný. Z tohto dôvodu si musíme navrhnúť niekoľko rôznych configov, ktoré by nám mali vyhovovať. Tento počet samozrejme môžeme kedykoľvek doplniť, alebo jestvujúce configy zmeniť. Všetky configy treba umiestniť za sebou v súbore CONFIG.SYS a naprogramovať menu, pomocou ktorého budeme pri bootovaní počítača vyberať ten, ktorý práve potrebujeme.

Na programovanie multiconfigu slúži niekoľko interných príkazov, ktoré fungujú iba v CONFIG.SYS. Prvým z nich je MENUITEM. Jeho syntax vyzerá nasledovne:

```
MENUITEM=config1,text1
```

kde config1 je označenie bloku s configom a text1 je názov vybraného configu, ktorý by ho mal charakterizovať. Text1 sa pri bootovaní zjaví na obrazovke. Jeden MENUITEM by sám o sebe nemal význam, preto je treba napísať viac podobných riadkov pod seba:

```
[menu]
MENUITEM=config1,text1
MENUITEM=config2,text2
MENUITEM=config3,text3
MENUITEM=config4,text4
```

Výraz menu v hranatých zátvorkách je označenie bloku ako menu. Tento výraz je povinný, pretože podľa neho CONFIG.SYS spozná, že ide o blok menu. Keď už máme hotové menu, treba už len naprogramovať jednotlivé configy. V našom prípade budú štyri. Ich názvy sa dávajú do hranatých zátvoriek a v našom prípade sú to config1, config2, config3 a config4:

```
[menu]
MENUITEM=config1,text1
MENUITEM=config2,text2
MENUITEM=config3,text3
MENUITEM=config4,text4
```

```
[config1]
XXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXX
```

```
[config2]
XXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXX
```

```
[config3]
XXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXX
```

```
[config4]
XXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXX
```

Ak namiesto písmen 'x' napíšeme konkrétne configy (tak, ako ich píšeme v jednom samostatnom CONFIG.SYS), máme naprogramovaný multiconfig. Dva riadky x-ov sú symbolické, configy môžu mať viac, ako dva riadky. Existujú aj ďalšie príkazy, ktorými môžeme multiconfig vylepšiť. Napríklad ak dáme na úplne prvý riadok príkaz SWITCHES=/F, zakážeme dvojsekundovú pauzu, ktorú štandardne DOS 6 zaraďuje pred vykonaním CONFIG.SYS. Takisto môžeme zvoliť jeden (najpoužívanejší) config, ktorý sa po niekoľkých sekundách automaticky spustí. Na to slúži príkaz MENUDEFAULT. Dajme tomu, že náš najpoužívanejší config je [config1] a ak nevyberieme iný, požadujeme, aby sa počítač nakonfiguroval podľa neho. Čakacia doba je 20 sekúnd. Blok [menu] bude potom vyzeráť takto:

```
[menu]
MENUITEM=config1,text1
MENUITEM=config2,text2
MENUITEM=config3,text3
MENUITEM=config4,text4
MENUDEFAULT=config1,20
```

S tým, že za ním nasleduje blok configov. Možno máte dojem, že mnohé časti configov sa opakujú. V multiconfig možno skladať aj celé bloky pomocou príkazu INCLUDE. Vetvený config bude síce menej prehľadný, ale jeho text kratší. Ak sme doteraz označovali v hranatých zátvorkách iba blok menu a bloky configov, teraz budeme takto označovať aj blok (môže ich byť samozrejme viac), ktorý je spoločný pre všetky configy. Ukážeme si to na príklade CONFIG.SYS, ktorý pre zmenu obsahuje tri configy, ktoré majú spoločné nastavenie parametrov FILES a BUFFERS:

```
SWITCHES=/F
```

```
[menu]
MENUITEM=config1,text1
MENUITEM=config2,text2
MENUITEM=config3,text3
MENUDEFAULT=config1,20
```

```
[config1]
include=params
XXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXX
```

```
[config2]
include=params
XXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXX
```

```
[config3]
include=params
XXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXX
```

```
[params]
FILES=50
BUFFERS=30
```

Takéto usporiadanie CONFIG.SYS inter-

pretuje úplne rovnako, ako keby blok [params] bol skutočne napísaný na mieste, kde je príkaz INCLUDE. Týmto by som ukončil vymenovávanie príkazov CONFIG.SYS, i keď som pre nedostatok miesta neuviedol všetky. Ak máte o túto problematiku hlbší záujem, prečítajte si v knižke, ktorú ste dostali pri zakúpení MS-DOS 6.0, niečo bližšie o ďalších príkazoch. Sú to [SUBMENU] na definíciu podmenu, MENUCOLOR na definovanie farieb písma a podkladu, ďalšie parametre SWITCHES, atď.

Teraz sa zameriam na väzbu CONFIG.SYS v tvare multiconfig na AUTOEXEC.BAT. Aj keď to na prvý pohľad nie je vidieť, táto väzba možná naozaj je, to znamená, že pomocou multiconfig možno ovládať aj príkazy v AUTOEXEC.BAT a vetviť aj ten. V niektorých prípadoch je to naozaj nutné, v iných je možné inštalovať drivery a rezidentné utility aj z AUTOEXECu, aj z CONFIGu. Zásadný rozdiel je v tom, že štart z AUTOEXECu je identický so štartom z príkazového riadka DOSu, to znamená, že v príslušnom poradí možno tieto utility odinštalovať, ak to softwarovo umožňujú. Z CONFIGu spustené utility odinštalovať nemôžeme. Na druhej strane CONFIG.SYS jediný umožňuje spúšťať drivery, ktoré majú príponu \*.SYS.

Namodelujme si situáciu, že máme multiconfig s tromi položkami, teda tromi rôznymi configmi a že pri jednom z nich, ktorý je najpoužívanejší, chceme, aby 'rozkázal' AUTOEXEC.BAT nainštalovať dosovský cache harddisku s názvom SMARTDRV.EXE. CONFIG.SYS bude vyzeráť klasicky:

```
SWITCHES=/F
```

```
[menu]
MENUITEM=config1,text1
MENUITEM=config2,text2
MENUITEM=config3,text3
MENUDEFAULT=config1,20
```

```
[config1]
XXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXX
```

```
[config2]
XXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXX
```

```
[config3]
XXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXX
```

Ak po naboťovaní s takýmto CONFIG.SYS zadáme z DOSovského príkazového riadku SET a ENTER, objavia sa na obrazovke premenné. Zistíme, že oproti DOSu 5.0 pribudla nová premenná CONFIG a že jej sa priraduje nami zvolený názov config1, config2, alebo config3 podľa toho, aký si vyberieme. To umožní AUTOEXECu identifikovať, aký config sme



# SYS PRE MS-DOS 6.0

si momentálne zvolili. Musíme to iba správne naprogramovať. AUTOEXEC.BAT musíme oproti pôvodnému tvaru zmeniť. Predpokladajme, že na jeho konci odštartujeme NORTON COMMANDER s názvom NC.EXE a že je v adresári C:\NC. Ďalej predpokladajme, že MS-DOS 6.0 je nainštalovaný v adresári C:\DOS. Po úprave bude podstatná časť AUTOEXEC.BAT vyzeráť nasledovne:

```
XXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXX
GOTO %CONFIG%

:config1
c:\dos\smartdrv.exe 1024,512
goto end

:config2
goto end

:config3
goto end

:end
c:\nc\nc.exe
```

Na mieste označenom x-ami sú ostatné príkazy AUTOEXEC.BAT, napríklad @ECHO OFF, PATH, SETy premenných. Čo z toho vyplýva? Pomocou vetveného CONFIG.SYS môžeme veľmi jednoducho ovládať aj príkazy v AUTOEXEC.BAT, i keď trochu iným spôsobom. Na vetvenie AUTOEXEC.BAT slúži príkaz GOTO %CONFIG% a rad návěstí, ktoré majú ROVNAKÝ názov, ako jednotlivé configy v CONFIG.SYS. Po rozvetvení AUTOEXEC.BAT nesmieme zabudnúť na bod spojenia vetiev, pokiaľ nasledujú ešte ďalšie spoločné príkazy. Riadky, pred ktorými je znak ':', označuje návestia (po anglicky label). Tieto návestia sa nevykonávajú tak, ako ostatné príkazové riadky, ale slúžia na označenie miesta, kam sa má 'skákať' príkazom GOTO.

Pre začiatočníkov, ktorí ešte nevedia, alebo nezistili, aké configy by asi mohli potrebovať, uvediem konkrétny záverečný príklad vetveného CONFIGu a následne AUTOEXECu. Možno ho podľa potreby ľubovoľne upravovať a rozširovať.

Podmienky funkčnosti:

1. MS-DOS 6.0 je kompletne nainštalovaný na harddisku v plne funkčnom počítači v adresári C:\DOS.

2. NORTON COMMANDER verzia 3.0 alebo 4.0 sa spúšťa NC.EXE a je nainštalovaný v adresári C:\NC. Ak používate iný commander alebo shell, bez obáv prepíšte jeho spúšťateľný súbor (EXE, COM, alebo BAT) spolu s adresárom namiesto uvedeného NC.EXE. Ak je adresár v PATH, nie je nutné ho uvádzať v príkazovom riadku.

3. Myš má svoj driver s názvom MOUSE.COM a je nainštalovaný v adresári C:\MOUSE. Ak máte iný názov Vášho driveru pre myš, bez obáv ho prepíšte spolu s adresárom, v ktorom sa nachádza.

CONFIG.SYS potom bude mať takúto podobu:

```
SWITCHES=/F

[menu]
MENUITEM=emsc,EMM386 s emuláciou EMS a cache
MENUITEM=ems,EMM386 s emuláciou EMS bez cache
MENUITEM=emm,EMM386 bez emulácie EMS a bez cache
MENUITEM=xms,HIMEM.SYS bez EMM386
MENUDEFAULT=emsc,20

[himem]
FILES=50
BUFFERS=30
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
```

```
[mouse]
DEVICEHIGH=C:\MOUSE\MOUSE.COM
STACKS=0,0
```

```
[emsc]
include=himem
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM
HIGHSCAN
include=mouse
```

```
[ems]
include=emsc
```

```
[emm]
include=himem
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM
NOEMS HIGHSCAN
include=mouse
```

```
[xms]
include=himem
DOS=HIGH
include=mouse
```

AUTOEXEC.BAT potom napíšeme takto:

```
ECHO OFF
VERIFY ON
BREAK ON
PATH=C:\;C:\DOS;
GOTO %CONFIG%
```

```
:emsc
SMARTDRV.EXE 1024,512
GOTO END
```

```
:ems
GOTO END
```

```
:emm
GOTO END
```

```
:xms
GOTO END

:end
C:\NC\NC.EXE
```

Ak toto všetko správne napíšeme, máme štyri rôzne configy s týmito vlastnosťami:

1. [emsc] - EMM386 emuluje pamäť EMS aj XMS, teda EXPANDED aj EXTENDED. Je schopný podľa požiadaviek softwaru pridelovať buď jeden, alebo druhý typ pamäte. Z AUTOEXEC.BAT sa inštaluje softwarový cache harddisku SMARTDRV, ktorý pre DOS má dĺžku 1MB a pre WINDOWS 0.5MB. Zrýchľuje prácu s harddiskom.

2. [ems] - Má rovnaké vlastnosti ako predchádzajúci, ale nainštaluje cache. Prístup na harddisk bude síce citeľne pomalší, ale zato máme o 1MB viac EMS/XMS pamäte k dispozícii pre aplikácie.

3. [emm] - Na rozdiel od predchádzajúcich typov tento nedovoľuje emuláciu pamäte EMS. K dispozícii je teda iba pamäť XMS. Má to tú výhodu, že podstatne (o cca 60kB) zväčšuje UMB a že nespomaľuje procesor s emuláciou EMS. Je vhodný pre WINDOWS a ďalšie aplikácie, ktoré nepotrebuje EMS.

4. [xms] - Veľa programov v súčasnosti vyžaduje pre svoju činnosť protected mód procesora 386 a vyššieho, aby bolo možné používať 32-bitové inštrukcie. (Pri všetkých predchádzajúcich configoch bol procesor iba vo virtuálnom 16-bitovom 8086-móde.) Pre takéto programy je vhodný iba tento config s XMS. Myš je nahratá dolu, pretože UMB sa v tomto prípade nevytvorilo.

Spoločné vlastnosti pre všetky CONFIGy:

1. Driver na myš sa nahráva vždy. V poslednom čase pribudlo veľa programov, ktoré sa bez tohto driveru ani nespustia.

2. Ak chcete ďalšie drivery umiestniť do UMB (vo štvrtom prípade to ide iba do BASE MEMORY), urobíme tak príkazom DEVICEHIGH, ktorý umiestnime hneď pod riadok s EMM386.

3. To isté je možné aj z AUTOEXECu príkazom LOADHIGH (skrátene LH). V poslednom prípade sa LH nevykoná z dôvodu neexistencie UMB. Programy v PROTECTED móde však nemajú priveľké nároky na BASE MEMORY

Ak ste majiteľom MS-DOS 6.0, urobte si vlastný vetvený CONFIG.SYS a AUTOEXEC.BAT. Využijete tým dobrú vlastnosť operačného systému a zlepšíte ovládací komfort.

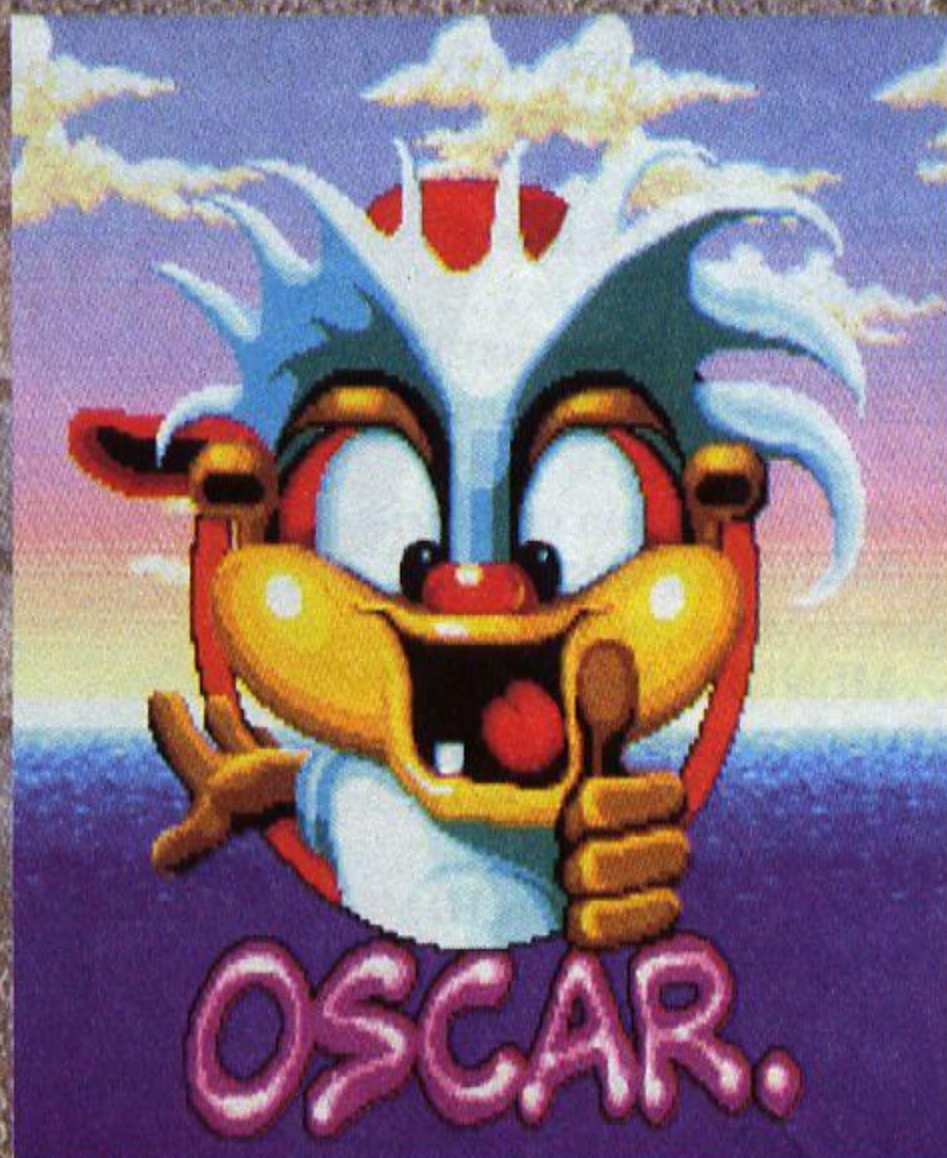


# RECENZIA

OSCAR - kto by ju nepoznal, túto vysnívanú sošku hviezd filmového neba? Pravdupovediac, už štyri mesiace sme chceli zaradiť recenziu hry OSCAR, avšak nejako na ňu nikdy nezostalo miesto. Teraz sa predsa len jedno našlo, takže si o tejto hre môžeme povedať niečo bližšie.

Je to klasická dvojrozmerná 'behačka'. Jej hlavným hrdinom je zajac. Hlavná úloha tohto zajaca je zbierať vo filmových štúdiách Oscarov. Na začiatku scenára sa zobrazí minimálny počet Oscarov, ktoré treba pozbierať, aby sme sa dostali von. Na prvý pohľad vyzerá táto úloha neskutočne jednoduchá. Veď čo je na tom, keď má zajac, ktorý dokáže vysoko skákať, trochu pobehať v pár miestnostiach a pozbierať limit povedzme 13 Oscarov, čo je limit prvého levelu? Keď však začneme hrať, prideme na to, že zbieranie Oscarov nie je žiadne stranda, ale bohovsky vážna vec. Oscary ležia na mieste ako päť peňazí, takže tým to zrejme nebude. Protivníci nášmu zajacovi dosť významným spôsobom ubierajú zo životnej energie a svoju úlohu zohráva aj prostredie. Tieto dva faktory významným spôsobom ovplyvnili kvalitu, hrateľnosť a obtiažnosť hry. Protivníci sú skutočne najrozmanitejšieho charakteru. Živí, umelí, skutoční, neskutoční, veľkí, malí, behaví, skákaví, lietajúci, plávajúci a rôzne ďalšie typy, ktoré si vôbec netrufam vymeno-

vať, pretože by som určite na niekoho zabudol. Okrem toho, v každom leveli sa mení nielen grafika a rozloženie miestností, ale aj protivníci. Všetci majú jedného spoločného menovateľa - sú veľmi rýchli a



FLAIR SOFTWARE

svoje pohyby robia na pomerne malom priestore. Rýchlo sa pohybuje samozrejme aj náš zajac, kto-

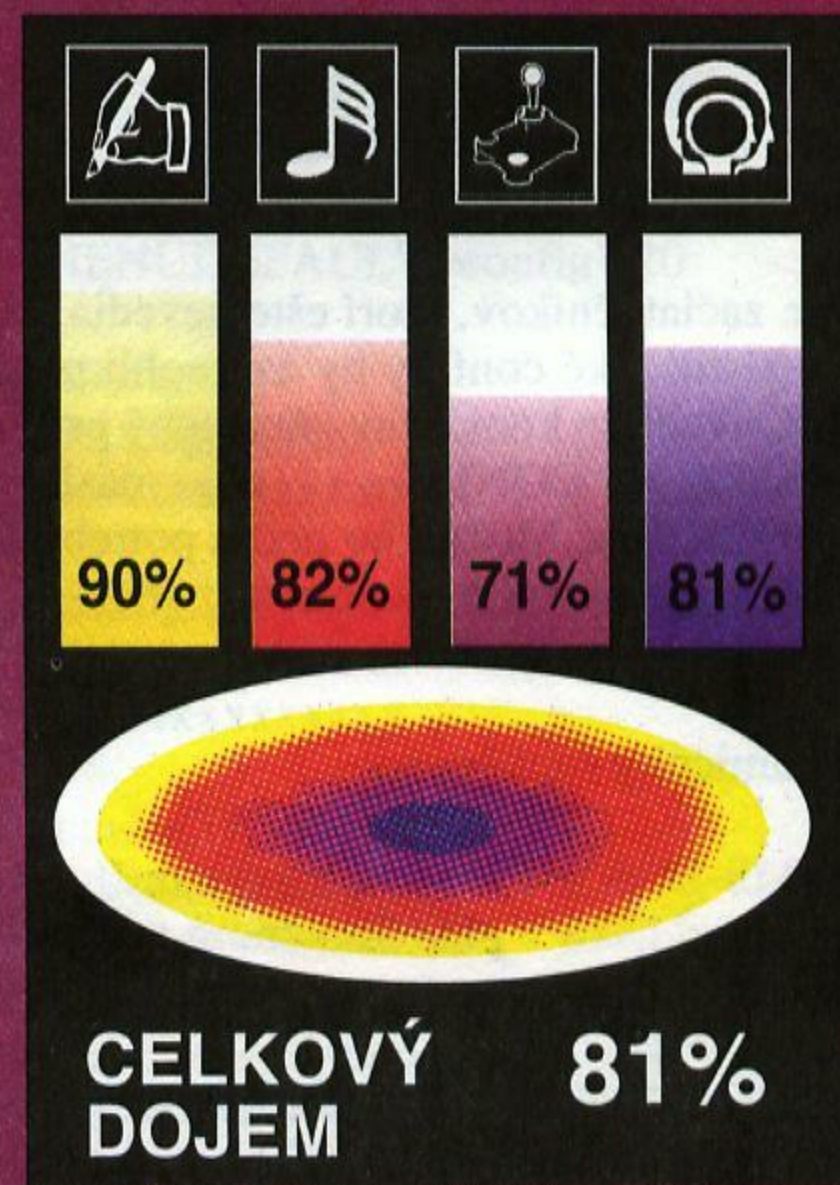


rý je frajersky animovaný v zriedkakedy vidanej kvalite. Vrádne sa však k prostrediu. Ak sme kedy si mali v každej behačke samé prave uhly a obdĺžnikové miestnosti, v poslednom čase to už vôbec nie je pravda. Odkedy uzreli svetlo sveta hry ZOOL a FIRE&ICE, čím ďalej, tým častejšie máme v hrách aj rôzne kopce, po ktorých sa dá elegantne šmýkať. Výnimku netvorí ani OSCAR. Keďže táto vlastnosť sa už v oblasti 2D beháčiek udomácnila, nemá význam sa nad ňou mimoriadne rozplývať, no kvalitné programátorské prevedenie mi nedalo, aby som aj túto skutočnosť nespomenul. Aj keď autori hry OS-



CAR veľa odpozorovali z iných podobných hier, v niečom boli aj originálni. Okrem 'suchozemských' miestností tu máme aj miestnosti napustené vodou, ktoré sú tiež veľmi dobre prepracované. Voda je naprogramovaná tak, že normálna miestnosť sa neustále vlní, čím vzniká optický dojem, že je v nej voda. Efekt dopĺňajú rybičky a rôzne bublinky. Ak by to niekomu nestačilo, vedzte, že predmety nad vodou sa v nej zrkadľovo odrážajú. Prostredie nepozostáva iba z miestností a predmetov, ktoré treba zbierať, či protivníkov. Sú tu aj rôzne pohyblivé predmety, ktoré v niektorých prípadoch pracujú pre nás, v iných zasa proti nám. Pre nás pracujú napríklad vyťahy, proti nám zasa rôzne permanentne zasúvajúce a vysúvajúce sa ostré predmety, automatické raketomety a iné. Behačku OSCAR považujem za vydarenú, i keď veľmi ťažkú. Na začiatku síce máme 5 životov, ale prax ukazuje, že je to dosť málo.

- yves -



PC 386-586  
AMIGA 1200

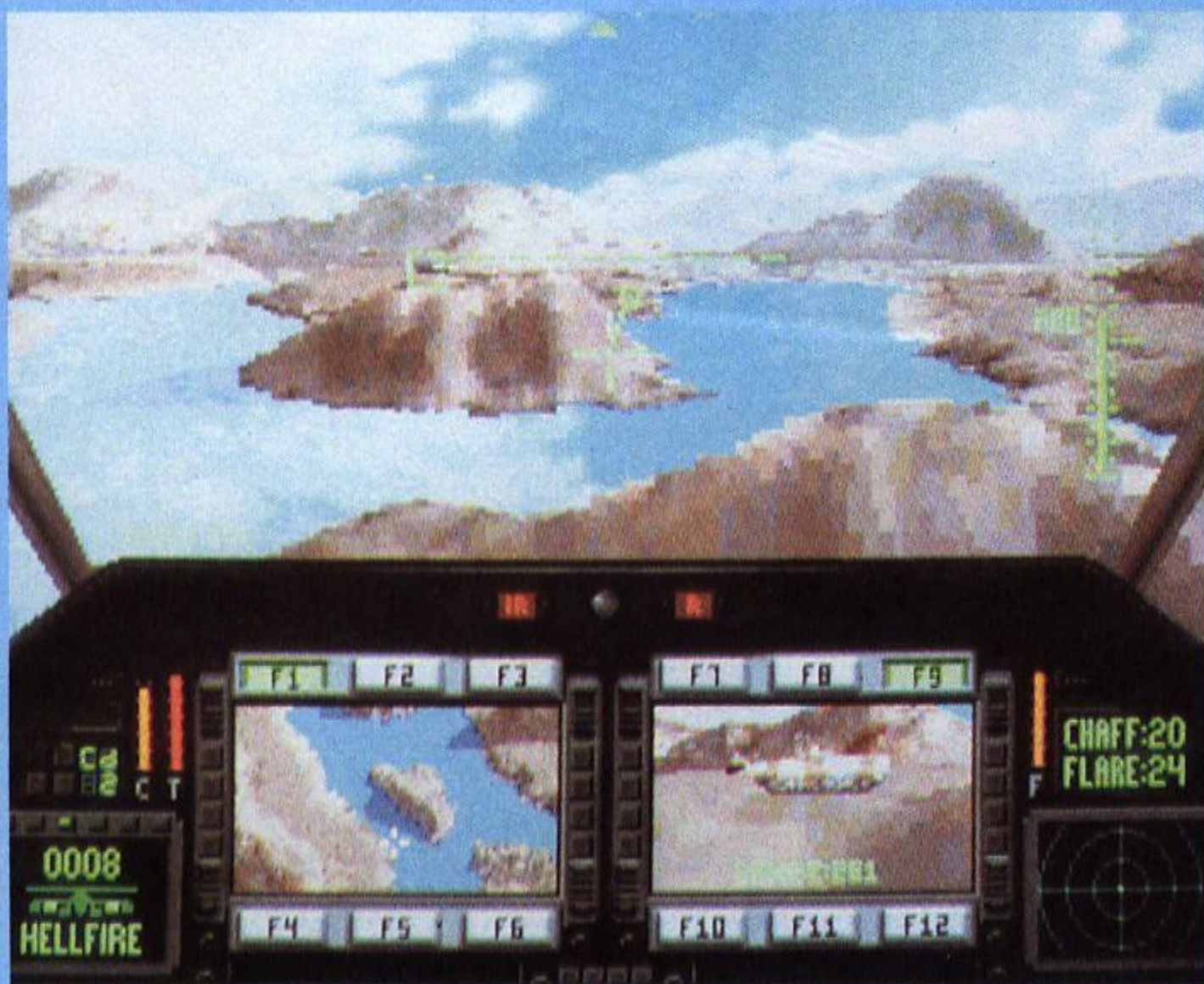


O druhom dátovom disku pre hru COMANCHE sme informovali v BITE 3/94. Keďže už máme tento produkt k dispozícii, môžeme ho popísať bližšie. COMANCHE je jednou z mála hier, ku ktorej sa môžeme neustále vracat' napriek tomu, že v novembri to už budú dva roky od doby, keď prvá verzia prišla na trh. COMANCHE je bezpochyby vynikajúci simulátor vrtuľníka. Ak si niekto v tom čase myslel, že po ňom prídu ďalšie podobné hry, ukázalo sa že sa mylí, pretože nič podobné odvtedy nikto nenaprogramoval. Táto na hra na danom počítači využíva maximálne



me, že Comanche je teraz oveľa realistickejši a náročnejší na ovládanie.

Ďalšími novinkami je lepšie zobrazovanie okolitých javov. Teraz napríklad môžeme vidieť vlnenie vody, sneženie, alebo spršku striel, ktorú na nás 'vyslali' pozemné jednotky nepriateľa. Pribudli aj nové stavby a vozidlá. Novinkou sú maskované bunkre, nákladné autá a lode. Zväčšil sa aj počet Wingmanov. Teraz nás v niektorých misiách sprevádzajú aj tri vrtuľníky, ktoré sa držia v našej blízkosti a automatic-



jeho možnosti a grafické detaily už nemožno ďalej zväčšovať, pretože hra by bola už príliš pomalá. Podobné absolútorium dosiahol aj LINKS PRO od firmy ACCESS, ku ktorému sa už vytvárajú iba nové datadisky a nikto sa nepokúša programovať niečo lepšie, čo by túto hru prekonal. Pokusy o golfové programy tu síce boli (firma OCEAN), ale tieto zďaleka nedosahujú úroveň LINKS PRO a zrejme si to ani nekládli za cieľ.

Základná verzia COMANCHE obsahuje okrem tréningových iba 10 bojových misií, ktoré sa dajú prejsť za jedno poobedie. Väčšie problémy tu môžu byť iba s poslednou misiou, ktorá sa volá Wolfpack. Aj tá sa však dá zvládnuť, ak zavčasu zlikvidujeme všetky helikoptéry, čo umožní plne sa venovať pozemným cieľom. Autori zrejme už vtedy predpokladali, že sa budú pripravovať ďalšie scenáre. U Comanche však scenáre nie sú iba nové prostredia, mapy a objekty na obrazovke, ako to býva u ostatných hier. S novými scenármi, či už ide o MISSION DISK #1 alebo #2, prichádza aj update (nová verzia) spúšťaťelného súboru COMAN-

CHE.EXE, ktorým sa urobí zásahy do nainštalovanej hry podľa potreby. Týmto spôsobom môžeme mať nielen nové prostredia a scenáre (i keď tieto sú samozrejme v prvom rade vítané), hudby a vysokokvalitné obrázky medzi levelmi, ale aj úplne nové vlastnosti helikoptéry a celej simulácie! NOVALOGIC teda našli spôsob, ako môže vývoj kvalitnej hry ísť dopredu a užívatelia si môžu nové verzie dokupovať. Jedinou podmienkou je, že musia vlastniť pôvodnú prvú verziu hry, pretože MISSION DISKy obsahujú len tie súbory, pri ktorých nastala zmena oproti pôvodnej verzii.

Akiste si spomínate, že lietať na helikoptére Comanche v pôvodnom prevedení bolo detsky ľahké. Teraz to už tak nie je. Hra po nainštalovaní MISSION DISK #2 bez problémov simuluje silný vietor, ktorý helikoptéru unáša a môže ju napríklad roztrieskať o skaly. Problematickejšie začalo byť aj vyrovnávanie polohy vrtuľníka, ktorú je (zrejme v zhode so skutočnosťou) neustále manuálne vyrovnávať. Ak to neurobíme, vrtuľník sa nakloní a začne sa točiť dookola. Ak spočítame vplyv vetra a nutnosť udržiavania rovnovážnej polohy, zistí-

ky likvidujú nepriateľa. Takto by sa dalo pokračovať ďalej a vymenovávať ďalšie a ďalšie zlepšenia. Pravdupovediac, sám som nečakal, že ich pribudne až toľko.

- yves -







# ALONE IN THE DARK

Zo stola zober petrolejovú lampu a choď ku skrini, ktorú otvor a zober koberec. Potom skriňu dotlač pred okno. Otvor truhlicu, vezmi pištoľ a truhlicu posuň na drevený poklop.

Zídi dolu schodmi a tu zober luk a nájdi nádrž s petrolejom. Na chodbe zaboč do ľavých dverí. Tu preskúmaj stolček a zober kľúč, ktorým otvoríš truhlicu. Vezmi starú šabľu a choď do dverí oproti. Tu prejdí do izby naľavo a zober väzu pri posteli. Väzu rozbi o stenu a kľúčom, ktorý bol v nej, otvor zásuvky. Zober obe zrkadlá a choď na chodbu. V protiahlej miestnosti nájdi lekárničku a po jej otvorení nájdeš nápoj. Po vypití nápoja sa ti zvýši energia. Choď zasa na chodbu a z nej na schodisko. Tu umiestni obe zrkadlá na sošky, postavené na podstavcoch. Teraz už môžeš ísť dolu. Choď ešte o poschodie nižšie a v kuchyni nájdi nôž, zápalky a hrniec. V sklade preskúmaj koptu uhliá a po otvorení nájdenej škatule získaš revolver. Zober tu taktiež nádrž s petrolejom.

V druhom sklade vezmi kľúč od pivnice a nájdi potravu.

Teraz choď znovu na poschodie a zaboč do úzkej chodby. Naplň lampu, ktorú máš pri sebe, petrolejom a zapál ju. V tmavej izbe lampu použi a zober zo stola sošku. Nájdi tu aj náboje do revolvera.

Teraz choď k hlavnému schodištu a sošku hoď do rytiera. Vezmi si meč, ktorý po ňom zostal. Zídi znova na prízemie a choď na terasu. Pre-

skúmaj sochu a vezmi si šípy. Potom rýchlo vybehni z miestnosti tými istými dverami.

Teraz choď na poschodie a úzkou chodbou sa dostaneš do dlhej chodby s obrazmi na stene. Použi koberec na obraz a choď smerom na druhý koniec chodby. Keď budeš pred polovicou, použi luk a šípy. Pokús sa trafiť obraz na druhom konci. Keď sa ti to podarí, choď k nemu a vstúp do izby. Tu odsuň hodiny a vezmi kľúč. Vezmi falošnú knihu a choď na chodbu. Teraz vstúp do dverí, ktoré sa nachádzajú v polovici chodby. Predtým ale zasa použi petrolejovú lampu. Po vstupe do knižnice polož sviatiacu lampu na zem a choď po obvode miestnosti.

Nájdi tajný vchod. Otvoríš ho tak, že vložíš falošnú knihu na miesto, kde chýba iná kniha. To sa nachádza kúsok od tajného vchodu. Po vstupe do tajnej miestnosti zober talizman a nájdi tri dýky. Žltú knihu, ktorú nájdeš, nečítaj! Potom choď von z miestnosti a vlnitou dýkou zabi ducha. Nezabudni si späť vziať lampu. Choď späť do úzkej chodby a vstúp do kúpeľne. Hneď zober nádobu, zo skrine lekárničku a vybehni von. (Beh dosiahneš tak, že dvakrát za sebou potlačíš šípku nahor.)

Vo vedľajšej izbe vezmi zápisník.

Zostúp na prízemie a v sklade naplň nádobu vodou zo suda. Choď do jedálne. Tu polož hrniec na stôl a vstúp do dverí, ktoré sú pri policiach.

Použi nádobu s vodou na zdroj dymu. Tu vezmi zapalovač a nájdi gramoflatňu. Otvor kľúčom, ktorý si našiel za hodinami, dvere do ďalšej izby. Tu nájdi ďalšiu gramoflatňu. Choď na poschodie. V izbe, kde sedí v kresle prísvitná postava, zober gramofón a zo skrine náboje. Pozor, aby si sa postavy medzitým nedotkol. Teraz choď späť až k východu z domu a vstúp do dverí, ktoré sú napravo. Tu ňá čaká ďalší súboj. Pri súboji nepoužívaj šabľu, ale meč. Po súboji vezmi kľúč a otvor ním dvere do tanečnej sály. Tu vezmi tretiu gramoflatňu. Použi správnu gramoflatňu (pravdepodobne zelená). Keď sa tanečníci začnú pohybovať, zober kľúč na krbe a vybehni von. Teraz choď k schodom vedúcim na poschodie a odomkni dvere vedľa. Vstúp do pivnice a zober náboje do revolvera. Potom ešte odval sudy v rohu miestnosti (pozor, aby ňa nezavalili) a choď von z pivnice. Teraz sa vráť do izby, v ktorej si našiel zelenú gramoflatňu. K šabli na stene umiestni tú, ktorú si našiel. Teraz môžeš zostúpiť do podzemia. Prebehni most a choď po chodbách, až sa dostaneš k drakovi.

Rýchlo prebehni do bočnej chodby naľavo. Tu je ďalší súboj.

Po súboji pokračuj chodbou. Keď prilákaš draka, vráť sa na križovatku chodieb a choď chodbou, ktorú prerazil.

Ďalší úsek cesty už prejdeš aj bez návodu (príbuddla tu funkcia JUMP - skok).

Keď sa dostaneš do obrovskej miestnosti, lavičkami prejdí na druhú stranu k starej truhlici. Otvor ji kľúčom, ktorý máš z tanečnej sály. Vezmi drahokam a odsuň kamenný blok za truhlicou. Keď sa dostaneš do tmavého labyrintu, použi zasa lampu a hľadaj dvere. Keď si našiel správne dvere, vlož do nich drahokam. Dvere sa otvoria a ty vstúp dnu.

Zostúp dolu do vody a priblíž sa k stromu.

Z truhlice pred ním vezmi hák a umiestni tu talizman. Teraz kúsok odstúp a zapalovačom znova zapál petrolejovú lampu, lebo ti po páde zhasla. Zapálenú lampu hoď do stromu. Keď si trafil presne, zničil si vládcu celého domu a zhora začnú padať kamene. Teraz ti už ostáva len opustiť dom.

Skratku si urobíš tak, že hákom otvoríš kamenné dvere a zabočíš zasa do tmavého mesta. Teraz je tu už svetlo a ty otvor hákom najbližšie kamenné dvere. Keď budeš vychádzať z chodby, ktorú prerazil drak, pokračuj rovno a na križovatke zaboč doprava. Takto sa dostaneš do pivnice domu. Odtiaľto choď k dverám, ktoré vedú von z domu. Dvere už môžeš otvoriť a vyjsť na slobodu. (Keď počas hry nemôžeš zobrať nejaký predmet, musíš odhodiť iný, nepotrebný predmet, ktorý máš pri sebe.)

Tento návod obsahuje len základné pokyny vedúce k dohratiu hry do konca. V hre sa nachádzajú aj iné predmety, ktoré ale na dohratie hry nie sú nutne potrebné. Niektoré situácie sa dajú riešiť inak, než je tu uvedené. Taktiež tu nie sú uvedené všetky nebezpečenstvá. Ich prekonanie už záleží iba na hráčovi.

M. Draškovič



## BLUES BROTHERS 2 JUKEBOX ADVENTURE

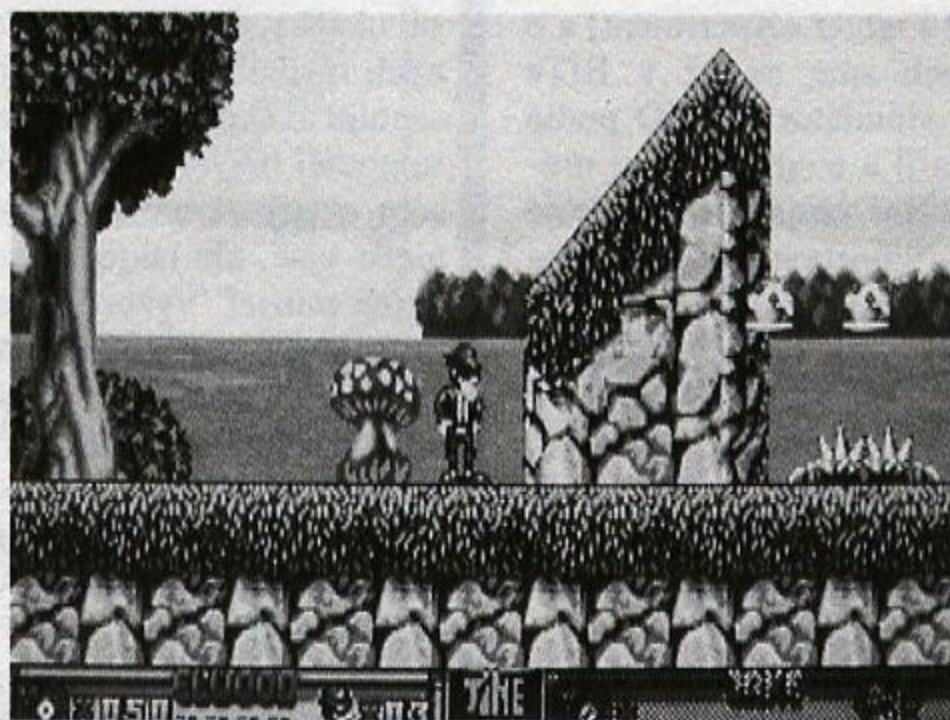
Prvý diel hry Blues Brothers som nikdy nemal,

preto nemôžem porovnávať, avšak na prvý pohľad na JUKEBOX ADVENTURE vidieť, že to nie je zlá hra. Naprogramovala ju firma TITUS v tom istom systéme, ako napríklad populárny PREHISTORIK 2.

Hlavnými hrdinami sú dvaja decentní bluesmani v oblekoch, ktorí sa volajú ELWOOD a JAKE. Ich úlohou v každom leveli je nájsť hudobný automat (Jukebox) a vojsť do neho. Protivníkov môžu zabíjať

TITUS

tým, že do nich budú hádzať gramofónové platne. Ich zásoby sa dajú dopĺňať zbieraním platiní, ktoré sa voľne povaľujú po okolí. Počas hry možno počuť solídnu rock&rollovú hudbu.



PC 286-586  
AMIGA 500/600

VERDIKT: 73%

## SAM & MAX HIT THE ROAD

Adventúry od firmy LUCAS ARTS

patrili vždy k tomu najlepšiemu, čo v tejto oblasti vznikalo. Po úspechu Indyho 4, firma dosť prekvapujúco prešla z grafiky realistickej na komiksovú. Ja tento počin nevitám, ale ich hra MANIC MANSION 2: DAYS OF THE TENTACLE, zožala pomerne veľký úspech. Rovnakým spôsobom je robená aj hra SAM&MAX HIT THE

LUCAS ARTS

ROAD, ktorej hrdinami sú postavičky známeho televízneho seriálu. Mimochodom, je to veľmi osobitná dvojica.



Policajt SAM je pes a policajt MAX zasa zajac. Takúto dvojicu možno nájsť naozaj iba v počítačovej hre. Hra je pomerne ťažká a v niektorých prípadoch trochu nelogická. Na rozdiel od minulosti programátori pri jej tvorbe neboli až tak precízni, ako sme boli u Lucas Artsu zvyknutí. Nabudúce sa to dúfam zlepší.

PC 286-586

VERDIKT: 82%

## INNOCENT UNTIL CAUGHT



PSYGNOSIS

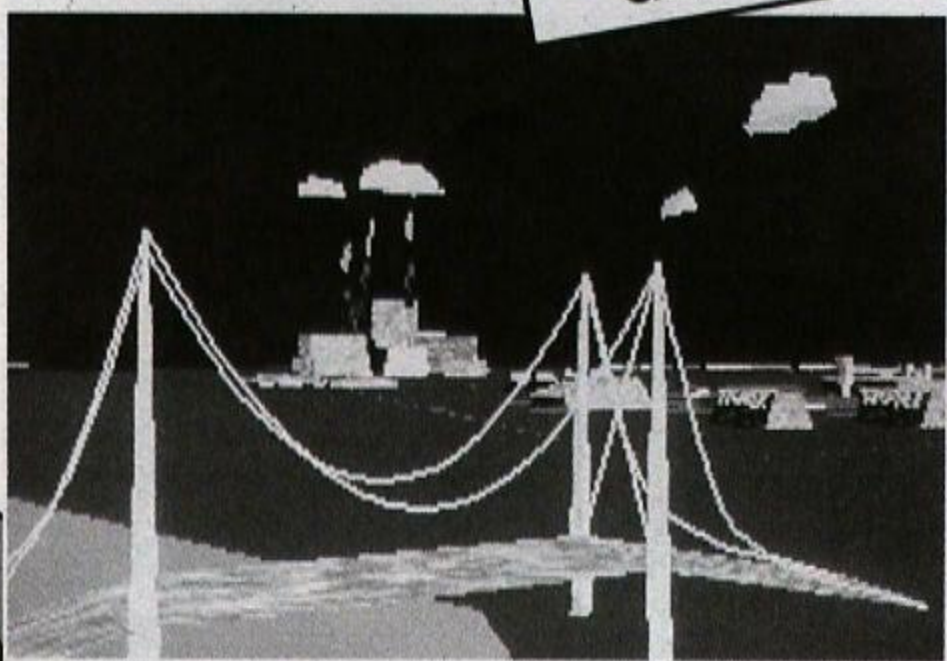
Od firmy PSYGNOSIS sme doteraz videli prevažne akčné hry. Teraz sa k nám prvýkrát dostala vyslovene klasická adventúra tejto briskej firmy. Hlavným hrdinom je kozmický zlodej Jack T. Ladd. Mal tú smolu, že ho pri jednej menej vydarenej finančnej atrakcii chytil medzihviezdny úrad pre ničenie daňových poplatníkov, ktorý mu vyrúbil obrovskú daň. Treba ju zaplatiť do 28 dní. Povieťe si - zaujímavý sci-fi príbeh, ale keď začnete

hrať, zistíte, že všetko je prehnane ťažké. Nejde iba o logiku použitia jednotlivých predmetov, ale o tvorbu kombinácií viacerých predmetov. Ak sú predmety malé a ich zobrazenie či použitie vždy nezodpovedá logike a skutočnosti, hráč má ťažký život.

PC 286-586

VERDIKT: 75%

## ELITE 2: FRONTIER



GAMETEK

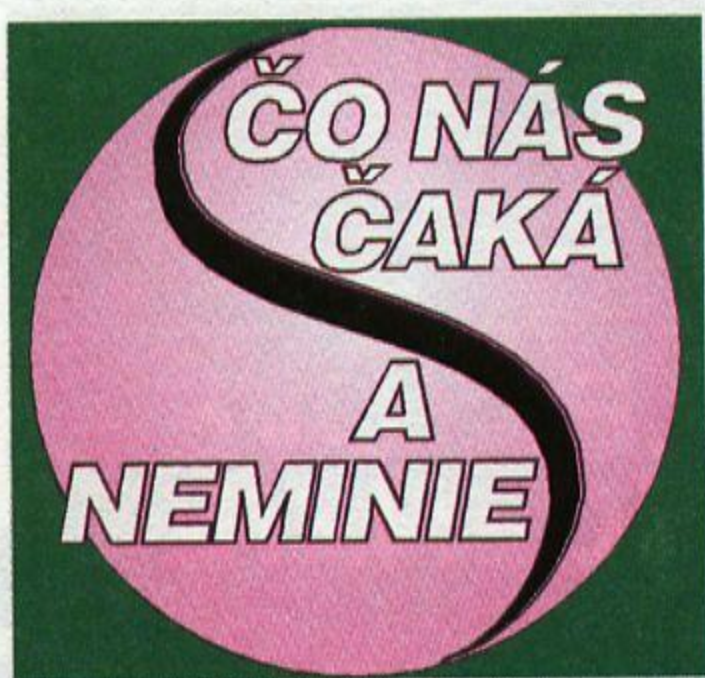
Jedna z najvydarenejších hier posledného obdobia je druhý diel hry ELITE. Dej hry je sa odohráva v našej galaxii v roku 3200. Na rozdiel od pôvodnej verzie FRONTIER má podstatne kvalitnejšiu vektorovú grafiku a má desiatky iných predností, napríklad možnosť pristávať priamo na planétach, ba dokonca i na ich obežniciach. Do dĺžky menšej ako 2MB sa vošiel realistický svet a státisíce hviezd. Pri obchodovaní môžeme využívať rozdiely v cenách, alebo môžeme plniť želania zákazníkov od prenáša-

nia balíkov po likvidáciu nepohodlných osôb. Môžeme vstúpiť aj do vojenskej služby a bojovať vo vojne medzi konkurentmi Federáciou a Impériom. Ak ste hrali pôvodné Elite, určite si nenechajte príležitosť zahrať si druhý diel.

PC 386-586  
AMIGA 500/600

VERDIKT: 90%





# INFERNO OCEAN

hru EPIC od tých istých programátorov a tiež v nej vystupuje cisárstvo REXXON. Digital Image Design podľa vzoru hier od firmy ORIGIN, ako je napríklad

DID. Digital Image Design sa totiž zaviazal v exkluzívnej zmluve vyrobiť počas dvoch rokov šesť hier pre OCEAN. Prvá z tejto série je už na trhu. Je to T.F.X. (Tactical Fighter eXperiment) a o jeho prednostiach sme sa už v BITE zmienili. Tento simulátor sa DID podľa očakávania vydaril a medzi doteraz urobenými simulátormi zaujal veľmi čestné

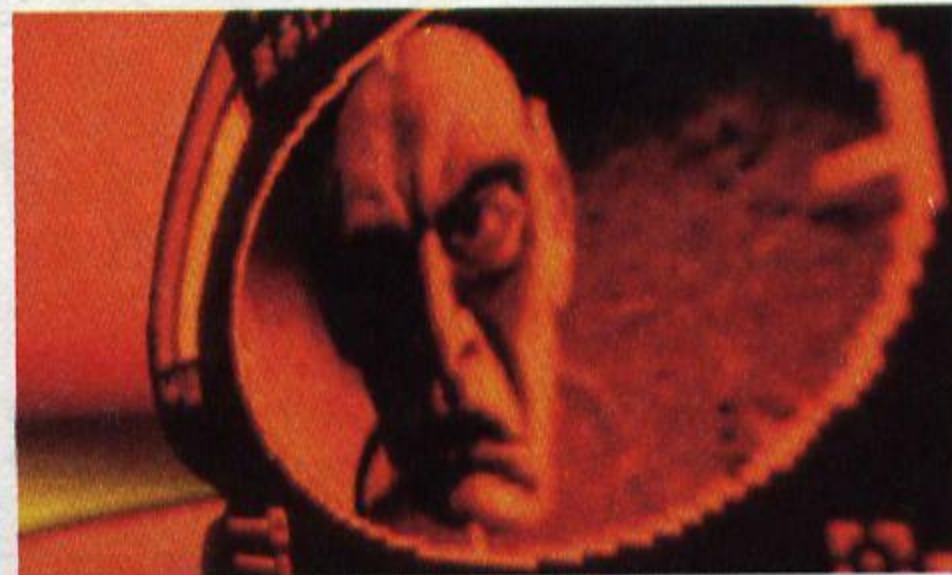
postavenie. Ja osobne ho spolu s hrou STRIKE COMMANDER od ORIGIN považujem za to najlepšie, čo kedy na PC vzniklo. V recenzii sa o T.F.X. napísalo takmer všetko, ale nebola spomenutá verzia pre CD-ROM, ktorá prišla na trh o mesiac neskôr, ako disketová verzia. Disk obsahoval

okrem hry T.F.X., ktorá tu bola rozšírená o niekoľko grafických efektov, aj hudbu a demoverziu hry INFERNO. Hudba bola vo formáte CD-AUDIO, čiže takom, aký používajú klasické hudobné CD. Inak išlo o ten istý soundtrack, ktorý mali možnosť počuť majitelia General Midi. Vďaka CD-ROM verzii môžu túto hudbu počuť aj tí, ktorí vôbec nemajú žiadnu zvukovú kartu. Okrem toho je možné počúvať čiste hudbu bez toho, že by sme mali spustenú hru.

Rovnakým spôsobom bude riešená aj CD-ROM verzia hry INFERNO. Demonštračná verzia tejto hry, ktorá sa nachádza na CD s T.F.X., má dĺžku

12MB a svojou kvalitou podnietila vznik tejto predbežnej recenzie. Škoda je snáď iba to, že v demoverzii sú ukážky iba z animovaných medzihier a úplne absentujú akékoľvek zábery zo samotnej hry. Veľmi rád by som o nej už teraz napísal niečo viac, ale takto sa budeme musieť 'vyzbrojiť' trpezlivosťou a ešte chvíľu čakať, kým nebudeme môcť objednať finálnu verziu.

Už teraz však môžem povedať, že hra bude mať viac ako 700 levelov. INFERNO svojím dejom voľne nadväzuje na



WING COMMANDER, vymyslel pre hru nosný príbeh (story) a zasadil do neho konkrétne postavy. Ich dialógy a počínanie môžeme sledovať práve v spomínaných medzihierach. Sú spracované na mimoriadne vysokej úrovni a zostáva iba dúfať, že veľa tých efektov, ktoré sa do verzie CD-ROM dostali, budú aj v disketovej verzii. Netreba zabúdať aj na tých, ktorí ešte mechaniku CD-ROM nevládajú, pretože ich je väčšina. Zatiaľ som v tomto smere optimista, avšak ak má iba demoverzia 12MB, koľko potom bude mať kompletná hra?

Dúfam, že na túto a ostatné otázky čoskoro dá odpoveď finálna verzia tejto očakávanej hry, na ktorej pracujú Digital Image Design už viac ako rok.

- yves -



O programátorskej skupine Digital Image Design sa toho už popísalo a povedalo veľmi veľa. Teraz však opäť nastal dôvod pripomenúť si týchto, vari najlepších britských programátorov. Pracujú totiž na ďalšej hre, ktorá sa bude volať INFERNO. Hra je určená pre počítače PC 386 a vyššie, PC CD-ROM a AMIGA 1200. Bude to trojrozmerná akčná hra s geniálnymi animovanými sekvenciami a nemenej kvalitnou hudbou. Ak sa OCEANu podarilo získať Digital Image Design na spoluprácu, treba povedať, že mali veľké šťastie. Od jednej hry k druhej sa zlepšujú a neviem si predstaviť, čo to budú za hry, ktoré prídu na konci dvojročnej spolupráce OCEANu s

PC 386-586  
PC CD-ROM  
AMIGA 1200

VÝPREDAJ POSLEDNÝCH ZÁSOB  
ORIGINALNÝCH HIER PRE DIDAKTIK  
A ZX SPECTRUM  
ZA **SUPER CENY**

## DOMARK

### JAMES BOND COLLECTION

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

### SUPERHEROES

Je výberom toho najlepšieho, čo bolo kedy na počítač ZX SPECTRUM vytvorené. Štyri známe hry, ktoré kolekcia obsahuje, majú spoločnú nielen krásnu 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

### WINNING TEAM

Hrdinovia piatich výborných hier čakajú len na Vás a to za neuvěřiteľnú cenu necelých 54 korún za jeden originálny anglický program: KLAX \* A.P.B. \* ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS \* CYBERBALL \* VINDICATORS

### PITFIGHTER

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

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

Všetky hry v kolekciách sú kompatibilné s počítačmi DIDAKTIK GAMA/M/KOMPAKT, okrem hier LAST NINJA 2 (len ZX SPECTRUM) a CYBERBALL (len ZX SPECTRUM 128K).

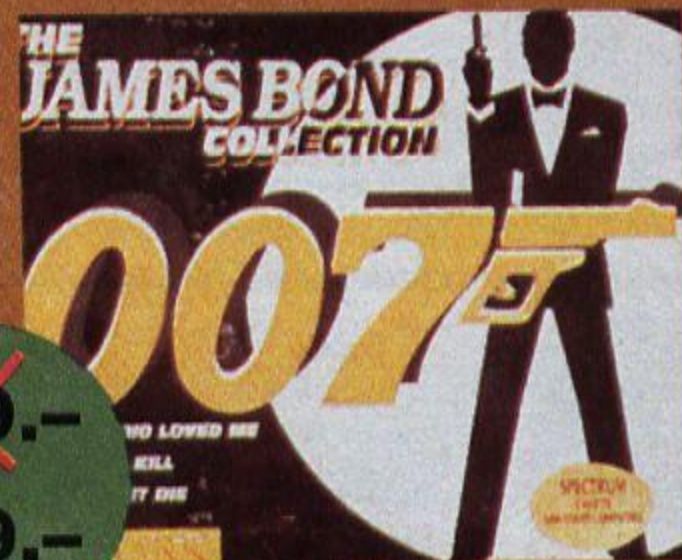
Programy si môžete objednať pomocou objednávky na strane 38.



~~99.-~~  
89.-



~~399.-~~  
269.-

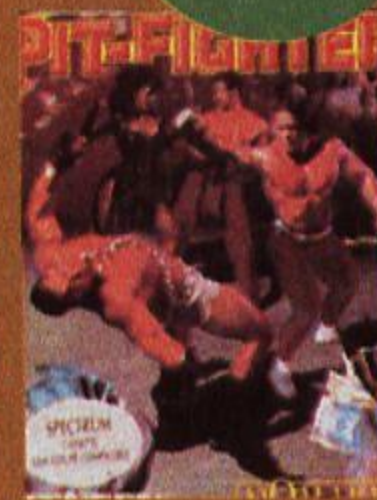


~~399.-~~  
289.-

~~199.-~~  
179.-



~~399.-~~  
249.-





Aj keď Vianoce sú už za nami tak dávno, že si na ne už nikto z vás asi nespomenie, vďaka uzávierke súťaže, ktorá bola až 31.1.1994 a dlhej výrobnéj dobe časopisu, prichádzame s vyhodnotením vianočnej súťaže až teraz. Nemajte nám to však za zlé, pretože ak by sme urobili uzávierku 31.12.1993, vyhodnotenie by sa dostalo do BITu síce oveľa skôr, ale veľa z Vás, opozdilcov, ktorí si všetko nechávajú na poslednú chvíľu, by sa do zlosovania proste nedostalo.

VIANOČNEJ SÚŤAŽE sa zúčastnilo 908 čitateľov, čo je celkom uspokojivé číslo, aj keď s účasťou v PRÁZDNI-NOVEJ SÚŤAŽI (1422) sa absolútne nedá zrovnávať. Veríme, že 1.cena práve prebiehajúcej súťaže, ktorou nie je nič menšie ako COMMODORE AMIGA CDTV, priláka oveľa viac súťažiacich a že rekord účasti v prázd-

ninovej súťaži bude opäť prekonaný. Znova však klesol počet nesprávnych odpovedí, ktorých bolo tentokrát už len 68. Svedčí to o tom, že ste odpovede volili pozornejšie. No a ľahko si môžete zrátať, že správne odpovedalo tento raz 840 súťažiacich a to sú tí, z ktorých sme vylosovali výhercov.

Pre kontrolu ešte uvádzame prehľad správnych odpovedí a potom už prejdeme k samotnému vyhláseniu víťazov. Takže správne odpovede boli tieto:

1-b, 2-a, 3-a, 4-b, 5-c, 6-a.

**1. CENA: DOMÁCI POČÍTAČ DIDAKTIK KOMPAKT** venovaný firmou DIDAKTIK SKALICA a 3 originálne hry od firmy ULTRASOFT isto poteší nového majiteľa, ktorým sa stal: Peter FULEK, Dominika Tatarku 45/12, 971 01 PRIEVIDZA.

**2. CENA: DOMÁCI POČÍTAČ DIDAKTIK M** a kolekcia JAMES BOND venovaná bratislavskou firmou ULTRASOFT, bola zaslaná na adresu: Róbert DRÁBIK, Sídlisko 1.mája, blok D-1, 093 01 VRANOV NAD TOPLOU.

**3.-4. CENU: LOGITECH PILOT MOUSE** sponzorovanú firmou PC MASTER z Bratislavy získali: Dušan BALÁŽ, Štúrova 26, NITRA a Ivan JEŠÍK, Žitná 3/a, BRATISLAVA.

**5.-6. CENU: LOGITECH KIDZ MOUSE** sponzorovanú rovnako firmou PC MASTER z Bratislavy získali: Peter LAVO, Hrobáková 7, BRATISLAVA a Peter KRONUS, Janouchova 660, PRAHA.

A tu sú stručne ďalšie ceny:

**7.-9. CENA (DISKETY 5.25 alebo 3.5 PODLA VLASTNÉHO VÝBERU):** A .Osičková, Pardubice; A. Bial, Jesenské; M. Blaškovič, Bratislava.

**10.-15. CENA (CELOROČNÉ PREDPLATNÉ ČASOPISU BIT):** M. Malina, Trenčín; J. Hauskrecht, Bratislava; M. Hajduk, Bretejovce; J. Prchal, Praha; Z. Lauf, Poprad; A. Praženica, Žilina.

**16.-20. CENA (ODBORNÁ PUBLIKÁCIA):** M. Grác, Nové Zámky; P. Žúbor, Zázrivá; D. Duriš, Galanta; P. Štädler, Teplice; P. Vašík, Bratislava.

Výhercom patrí blahoželanie a ostatným útecha, že môžu vyhrať v niektorej z nasledujúcich súťaží. Trebárs to bude už v tej, ktorá prebieha momentálne a v ktorej sú ceny, aké tu ešte skutočne neboli!

## VELKÁ CELOROČNÁ

### SÚŤAŽ ČASOPISU

# BIT

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

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

**A tu sú ceny, ktoré do súťaže venovala firma ULTRASOFT:**

**1. cena: COMMODORE AMIGA CDTV MULTIMEDIA PACK**

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

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

**3. cena: Počítač DIDAKTIK KOMPAKT**

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

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

**11.- 20. cena: Celoročné predplatné časopisu BIT**

Súťažný kupón opäť nájdete na strane 38 dolu. Súťaž prebieha po celý rok. V decembrovom čísle zverejníme zlosovací lístok, určený pre vyznačenie odpovedí a nalepenie kupónov. Do zlosovania zaradíme iba tých súťažiacich, ktorí včas pošlú zlosovací lístok

so všetkými súťažnými kupónmi a samozrejme aj so správnymi odpoveďami. Skôr, ako zverejníme zlosovací lístok, nám žiadne kupóny neposielajte. Aj keď na to neustále upozorňujeme, stále nám niektorí čitatelia nerozumejú a posielajú kupóny každý mesiac.



Súťažná úloha číslo 5 je:

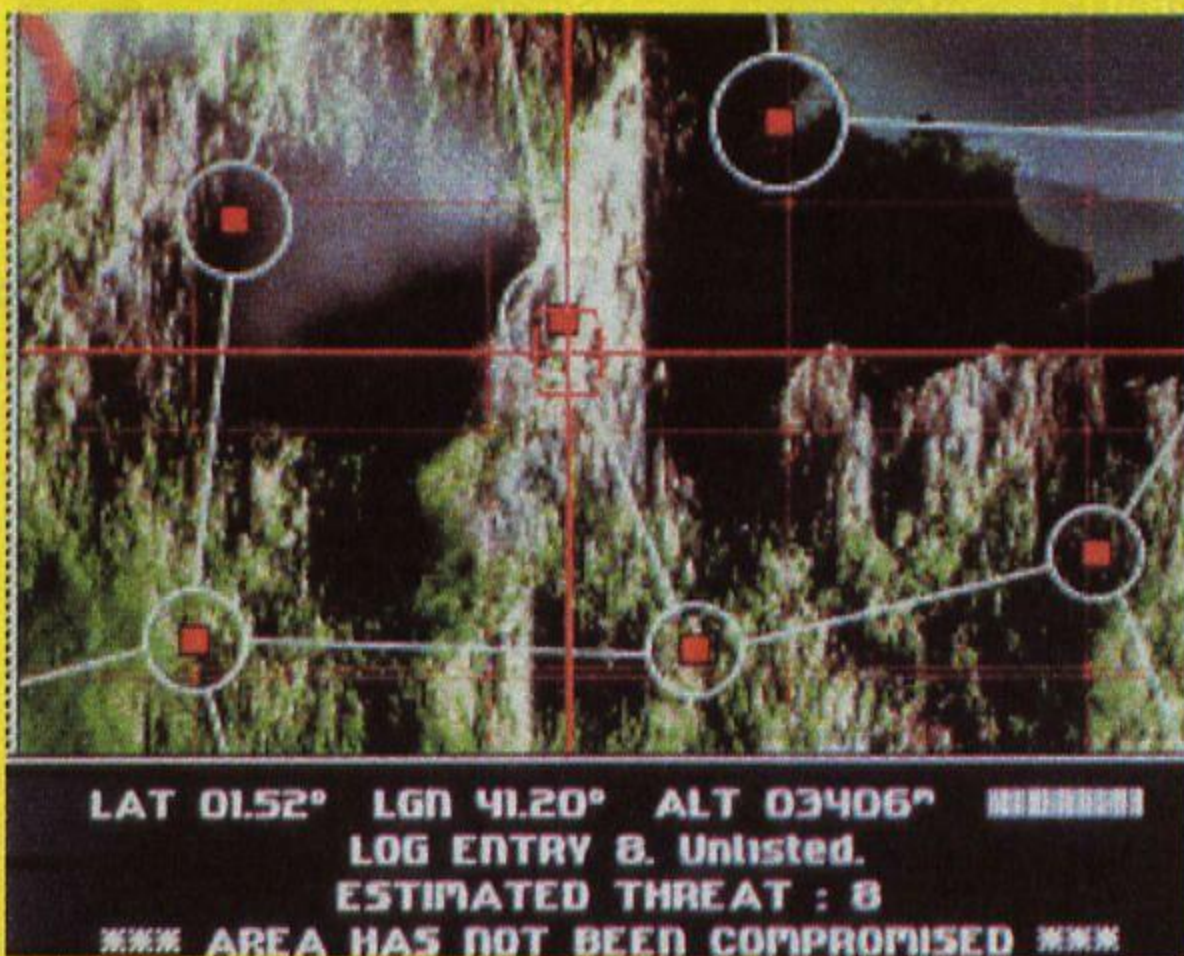
Uhádnite, z ktorej hry je tento detail.

- a) Dizzy 3
- b) Dizzy 4
- c) Kwik Snax
- d) Towdie



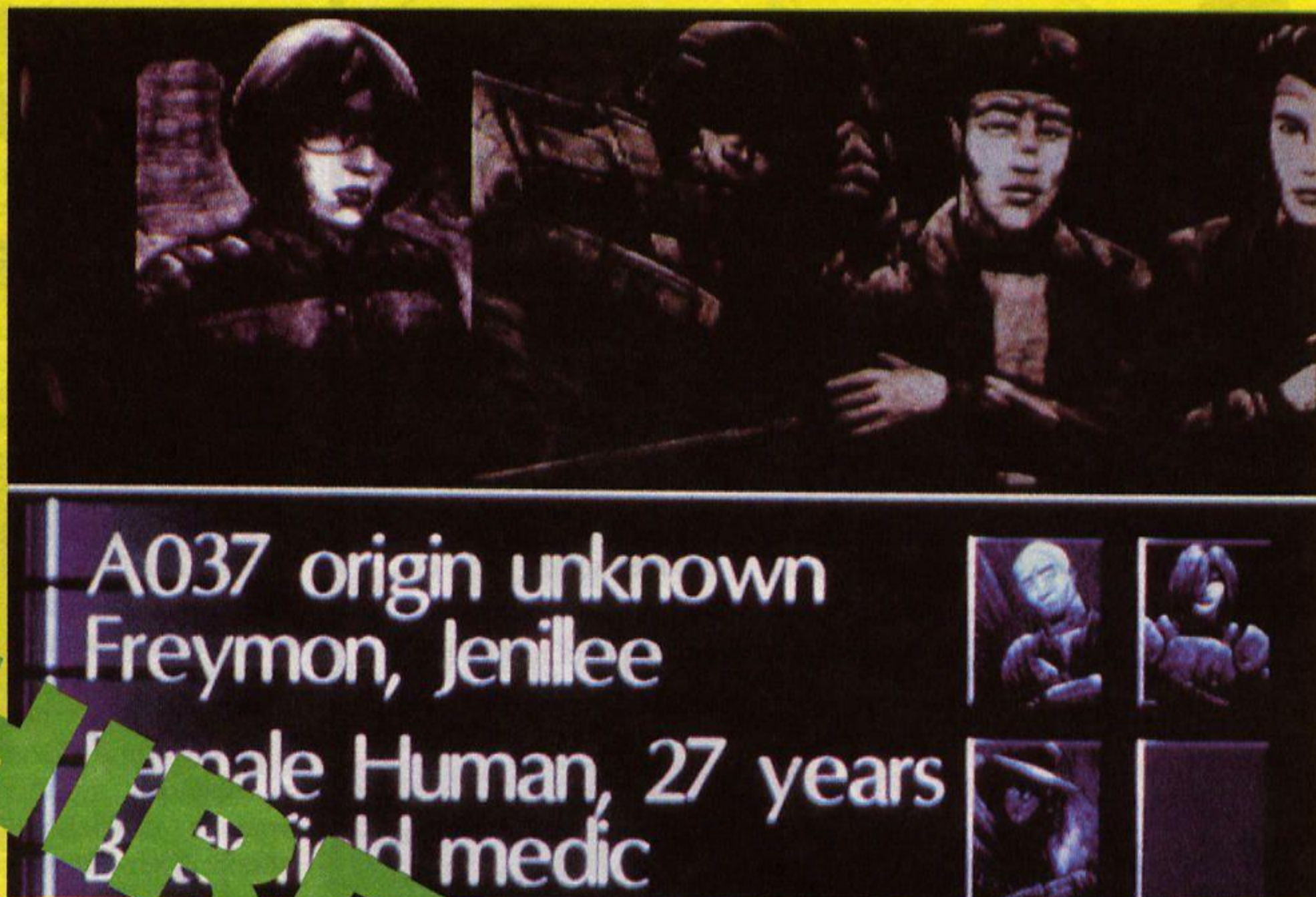


Slovné spojenie Hired Guns znamená v doslovnom preklade „nájomné zbrane“. Názov by sa dal teda voľne preložiť asi najsprávnejšie ako „žoldnieri“. Keby som mal sám zvoliť názov pre túto hru, asi ťažko by som našiel taký, ktorý by lepšie vystihoval jej náplň. Hráč v nej ovláda štvorčlenné komando, ktoré má oslobodiť istú planétu od invázie mimozemšťanov. Úloha je veľmi ťažká, preto sa na ňu mohli podujat' naozaj iba skúsení dobrodruhovia, ktorí sú pripravení na všetko a za príslušný balík peňazí sa odvážia hoci aj do samotného pekla. Hru možno zaradiť k druhu hier, pre ktoré sa na západe vžilo označenie „Role playing game“. Svojim prevedením sa až na niektoré detaily ničím výrazne nelíši



Volba miesta najbližšieho pôsobenia jednotky prebieha na digitálnej mape terénu.

od hier typu DUNGEONS & DRAGONS. Má však niekoľko zvláštností, pre ktoré si plne zaslúži našu pozornosť. Preto sa o nej rozpíšem trochu zo široka. Ešte pred tým však musím spomenúť jednu dôležitú vec. Hra HIRED GUNS vo verzii AMIGA 500 vyžaduje navyše 500 KB CHIP RAM (nestačí teda klasické rozšírenie na 1MB zásuvným 500 KB RAM modulom) pre špeciálne zvukové efekty a grafiku. Vzhľadom na to, že som takúto pamäť k dispozícii nemal, hra bola testovaná na AMIGE 1200. Keďže však nejde o špeciálnu AGA verziu pre AMIGU 1200, v typoch počítačov je uvedená AMIGA 500/600. Pretože AMIGA 500+ a AMIGA 600 majú štandardnú CHIP RAM



Štvorčlenný tím žoldnierov možno zostaviť z 12 ostrieľaných vojakov. Pri výbere sa zobrazujú základné informácie o každom z nich.

1MB, je pravdepodobné

(aj keď neoverené), že na týchto počítačoch bude hra chodiť bez väčších problémov. Hra zároveň plne podporuje Hard Disk vrátane ukladania rozohraných pozícií.

Na začiatku si hráč musí rozmyslieť, či chce hrať TRÉNING, KOMPLETNÉ VOJENSKÉ ŤAŽENIE alebo KRÁTKU AKČNÚ HRU. Druhá voľba spočíva v počte hráčov, ktorí chcú hrať. Toto je asi najpodstatnejší rozdiel oproti ostatným D&D hrám. Pokiaľ v nich ovláda hráč sám celú štvorčlennú družinu, ktorá napreduje spravidla pohromade, HIRED GUNS umožňuje hru zároveň 1-4 hráčom, pričom komando sa môže pohybovať spolu, alebo každý jeho člen



Prvá misia začína na voľnom priestranstve pred neznámym komplexom budov. Okolie sa zatiaľ zdá pokojné, z neďalekej budovy však už doliehajú znepokojujúce zvuky.

osobitne a nezávisle na ostatných! A to je prvá podstatná vymoženosť HIRED GUNS, ktorá hru vytiahla zo šedivého priemeru.

Celé dobrodružstvo sa začína, podobne ako v už spomínaných D&D hrách, výberom štvorčlennej skupiny vojakov. V galérii hrdinov tu čaká 12 najskúsenejších žoldnierov. Keďže celý príbeh sa odohráva v ďalekej budúcnosti, hráč má na výber z 8 LUDÍ (4 muži a 4 ženy), 1 HUMANOIDA (muž), 2 MECHANOIDOV a 1 CYBORGA. Každý z nich má iné vlastnosti, vek a obľúbenú zbraň, ktorú najčastejšie používa. Výber postáv sprevádza pôsobivá scénická hudba. Posledným krokom pred samotnou hrou je voľba miesta, ktoré bude komandom oslobodzované ako prvé. Voľba sa vykonáva pomocou súradnicového kurzora na digitálnej mape terénu, na ktorej je zobrazené miesto zoskoku a ďalšie strategické kóty. Po uskutočnení tejto poslednej voľby už začína samotná hra.

Počas hry je obrazovka rozdelená na štyri identické okná, ktoré znázorňujú pohľady jednotlivých členov komanda. V nich sa zobrazuje všetko, čo by mal v danej chvíli ten-ktorý člen komanda vidieť, vrátane ostatných spolubojovníkov, pokiaľ sú v jeho zornom uhle. Na ráme každého okna sú ovládacie a



zobrazovacie prvky, ktoré sa vzťahujú na každého člena komanda zvlášť. Zľava doprava sú to:

**POPRSIE VOJAKA** - prepína na základný pohľad.

**STORE** - grafický prehľad predmetov, ktoré má vybraný člen komanda pri sebe. Pri zapnutí tejto funkcie možno predmety zdvíhať, odkladať, presúvať ich z „vreciek“ do rúk, manipulovať s nimi (napr. odistiť mínu, použiť lekárničku, zjesť chleba) a v neposlednom rade nechať si vypísať informácie o predmete, ktorý má vojak v rukách.

**DTS** - osobný radar člena jednotky, ktorý zobrazí mapu už preskúmaných priestorov.

**STATISTICS** - rôzne údaje o vojakovi ako je jeho zdravotný stav, váha momentálne nesených predmetov a pod.

**HORIZONTÁLNY INDIKÁTOR** - znázorňuje zdravotný stav člena komanda, v prípade že bliká, stav je už kritický.

**ŽLTÁ KONTROLKA** - ak kontrolka bliká, znamená to, že tento konkrétny člen komanda bojuje v tíme, teda presúva sa spolu s ľubovольným, momentálne ovládaným vojakom; ak kontrolka neblinká, tento konkrétny člen komanda sa presúva sám a bojuje na vlastnú päsť.

**KOMPAS** - ukazuje svetové strany a tým napomáha orientácii v teréne.

To čo robí **HIRED GUNS HIRED GUNS**om je s najväčšou pravdepodobnosťou do detailov premyslené a nadmieru pohodlné ovládanie. Celá hra sa ovláda pochopiteľne pomocou myši, ktorou sa posúva ovládací kurzor. Tento nie je nutné podľa činnosti, ktorú má vykonávať, všelijako prepínať pravým tlačítkom na myši, ako je to napríklad u systému ovládania **SIERRY**, ktorý použila v posledných **QUEST**och. Základný tvar kurzora je zámerný križ. Tento tvar má kurzor v celej strednej časti obrazovky. Pokiaľ má v tejto chvíli člen komanda v rukách nejakú zbraň, stačí kurzorom zamieriť na cieľ a stlačiť ľavé tlačítko myši. Ak chceme s členom komanda hýbať ľubovольným smerom, stačí nabehnúť kurzorom k tomu okraju



*Premiestňovanie predmetov medzi sebou a ich používanie je riešené veľmi prehľadne a pohodlne.*



obrazovky, kam sa chceme presúvať. Kurzor sa automaticky zmení na šípku ukazujúcu do príslušného smeru a opäť stačí želanie pohybu potvrdiť stlačením ľavého tlačítka myši. Keď kurzor zabehne až do plochy rámu okna, zmení sa zase na malý štvorček a vtedy je možné ovládať špeciálne, hore spomenuté funkcie. Svoju úlohu v tomto systéme ovládania však dostalo aj už spomenuté pravé tlačítko myši. Pomocou neho možno rýchlo zdvihnúť predmet ležiaci v bezprostrednej blízkosti vojaka, ale tiež bleskurýchle nabiť držanú zbraň (ak má vojak pri sebe príslušnú muníciu do tejto zbrane). Najväčšia sila tohto ovládania sa však ukáže až vo chvíli, keď hráč presúva celé komando sám a zrazu sa rozhodne ovládať iného člena. Žiadne prepínanie cez ikony a podobné dosiaľ používané metódy! Stačí proste presunúť kurzor do susedného okna a je to! Tento presun je tak rýchly, že jediný hráč dokáže napríklad s rozdielom zlomku sekundy vystreliť postupne zo zbraní všetkých členov komanda.

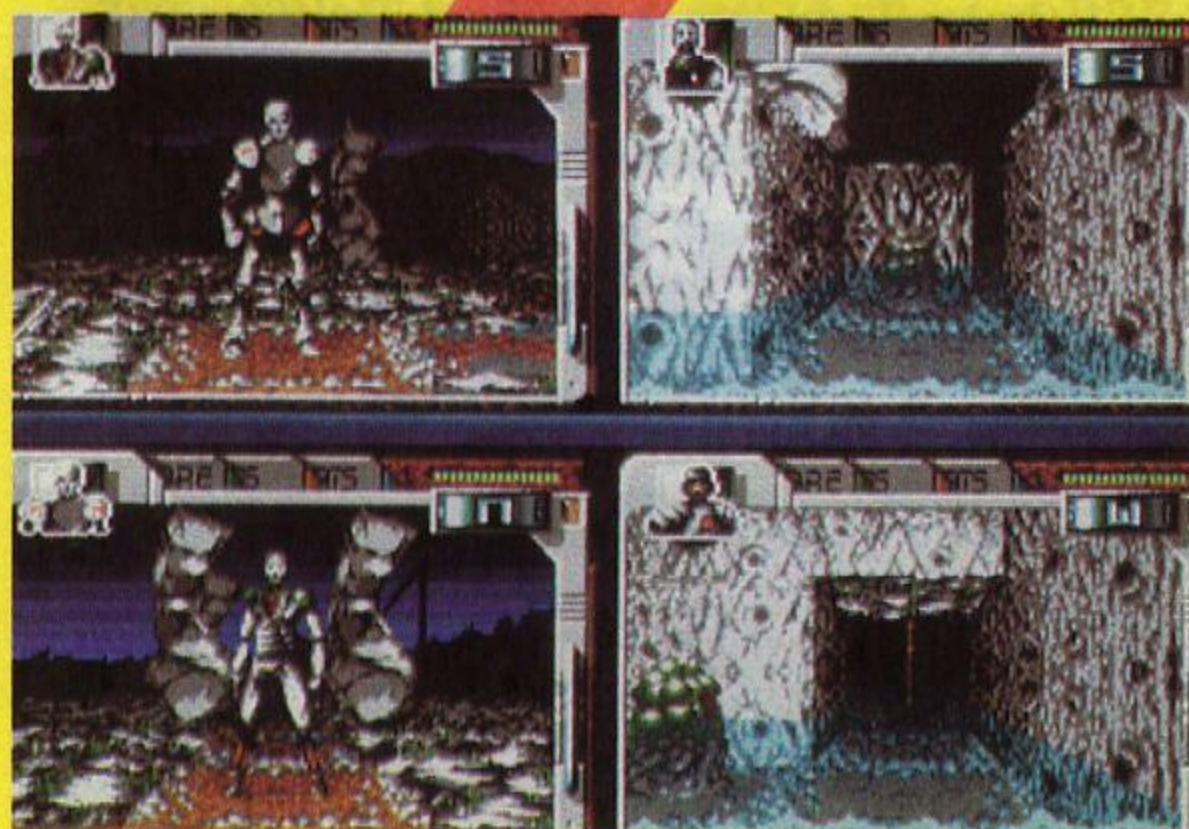
Druhá vec, ktorá zaradila **HIRED GUNS** na popredné miesta rebríčkov, je obrovské množstvo rôznych predmetov a zariadení, ktoré môžu členovia komanda nájsť a používať. Okrem nespočetného množstva zbraní (námatkovo spomeniem revolver, automatickú pušku, plameňomet, granátomet, nášlapnú mínu) a munície do nich, sú tu aj predmety známe a bežne používané v iných hrách (lekárnička, rôzne potraviny a nápoje, kľúče a vstupné karty pre otváranie dverí, opravárenská súprava pre robotov). Okrem toho je tu však ešte veľké množstvo zložitých elektronických predmetov, ktorých funkciu sa mi za krátku dobu hrania **HIRED GUNS**u nepodarilo zatiaľ úplne alebo vôbec

zistiť (žiaľ, kúpil som si síce multijazykovú verziu, ale priložený tlačný manuál je iba v nemčine, čo je reč, ktorú práve najlepšie neovládam). Medzi ne patria rôzne energetické štíty, ktorých použitie je sprevádzané pôsobivými audio-vizuálnymi efektami. Apropó, zvukové efekty sú skutočne pôsobivé. Každá zbraň vydáva svoj charakteristický rachot, počuť zvuky votrelcov, hukot vody a zdvižných plošín... Atmosféra je proste výborná. A pointa hry? Naozaj, na tú veľa miesta neostalo. To však vôbec nevadí, pretože je úplne prozaická. Komando musí prejsť celou zónou a vyčistiť ju od všakovakých votrelcov. O tom, že ide správnym smerom ho informujú smerové tabuľky s nápisom „EXIT“. Po vyčistení jednej zóny misia pokračuje v nasledujúcej. Teda pointa ako každá druhá, ťažko však pre podobný druh hry vymyslieť lepšiu. **HIRED GUNS** je každopádne hra, ktorá svojou atmosférou strhne asi každého a hráčom poskytne týždne a týždne napínavého dobrodružstva.

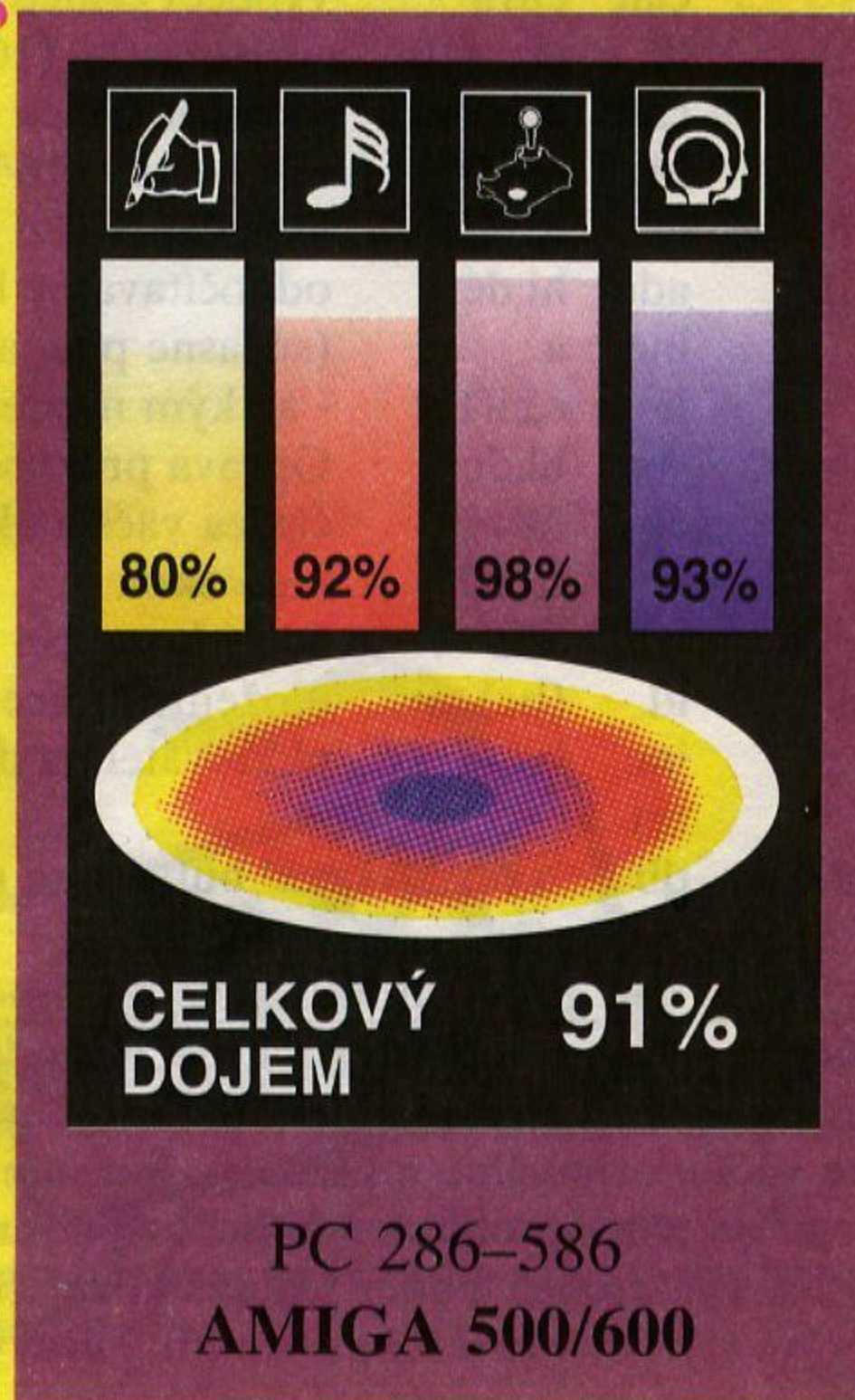
-luis-



*Osobný radarový systém DTS mapuje automaticky celú plochu, ktorú člen komanda prejde.*



*Druhá misia sa odohráva prevažne v skalných tuneloch, ktoré sú z časti zatopené vodou.*





V predchádzajúcej lekcii sme riešili problém, ako môžeme z hodnoty čísla vytvoriť postupnosť desiatkových číslic, ktoré zodpovedajú tomuto číslu. V tejto lekcii budeme riešiť ten istý problém, ale namiesto desiatkovej sústavy budeme pracovať v šestnástkovej - budeme vytvárať postupnosť šestnástkových číslic.

Na riešenie tohto problému použijeme ten istý program, len si ho prispôbime na potreby šestnástkovej sústavy. Toto prispôbenie vykonáme tromi nasledovnými zmenami:

1. Náš nový program bude vytvárať číslo v šestnástkovej sústave, preto namiesto mocnín čísla 10 v ňom budú mocniny čísla 16.

2. Na vyjadrenie čísel, ktoré možno zobrazíť v párovom registri, nám v šestnástkovej sústave stačia iba štyri číslice namiesto piatich v desiatkovej sústave. Preto bude modifikovaný program pracovať iba nad týmito štyrmi číslicami.

3. ASCII-kódy šestnástkových číslic na rozdiel od ASCII-kódov desiatkových číslic nejdú bezprostredne za sebou, ale sú rozdelené na dve skupiny - číslice 0-9 a písmená A-F. Kódy v jednotlivých skupinách už idú bezprostredne za sebou. Toto budeme musieť vhodným spôsobom v programe ošetriť.

Náš program z minulej lekcie po týchto troch úpravách bude vyzeráť takto:

```
run    ld    hl,#fc12  Príklad čísla
bnhx   ld    bc,buffer Adresa buffera pre číslice
        ld    de,#1000 pre šestnástkový rád 4096 (16^3)
        call cifra    výpočet číslice
        ld    de,#0100 ...256-ky (16^2)
        call cifra    výpočet číslice
        ld    de,#10   ...šestnástky (16^1)
        call cifra    výpočet číslice
cifra  ld    e,#01     ...jednotky (16^0)
cif1   ld    a,'0'-1   výpočet číslice jedného rádu:
        add   hl,de    odpočítavame hodnotu radu -
        inc  a         (súčasne počítame kolko krát)
        jr   c,cif1    - až kým neprekročíme nulu
        sbc  hl,de    Oprava prekročenia nuly
        cp  '9'+1     číslica väčšia ako 9 ?
        jr   c,cif2    nie - skok
        add  a,'a'-':' áno - korekcia číslic A-F
cif2   ld    (bc),a    uloženie číslice do buffera
        inc  bc        ukazovateľ na ďalšie miesto v buff.
        ret
buffer db  'xxxxxxxxxx' buffer pre naše číslice
```

To, čo sme práve urobili, bola iba modifikácia už existujúceho riešenia z minulej lekcie. Je to dobrý a v praxi veľmi používaný postup, ale tento postup nám neprináša žiadne väčšie originálne myšlienky. Skúsme sa preto teraz pozrieť na tento problém z úplne inej strany!

Na vyjadrenie jednej šestnástkovej číslice potrebujeme práve štyri bity (pretože  $2^4=16$ ). Párový register má 16 bi-

tov (rozdelíme si to na štyri štvorice bitov) a číslo v ňom vyjadrené sa dá zapísať štyrmi šestnástkovými číslicami. Keď sa nad tým zamyslíme, prídeme na to, že jednu konkrétnu šestnástkovú číslicu určuje iba jej prislúchajúca štvorica bitov v párovom registri. Nedala by sa táto vlastnosť vhodne využiť v náš prospech?

Vytvoríme si rutinku (nazvime ju „bnhx4“), ktorá nám zo štyroch bitov (napr. štyri najnižšie bity v akumulátore) vypočíta ASCII-kód príslušnej šestnástkovej číslice a uloží ho do buffera. Týmto sa celý problém prevodu čísla na postupnosť šestnástkových číslic redukuje na postupné aplikovanie rutinky „bnhx4“ na všetky štvorice bitov v našom čísle - v poradí od najvýznamnejšej štvorice po najmenej významnú.

Teraz si vytvoríme rutinku „bnhx8“, ktorá vezme jeden bajt (dve štvorice bitov v akumulátore) a aplikuje rutinu „bnhx4“ najprv na vyššie a potom na nižšie štyri bity tohto bajtu. Nakoniec vytvoríme poslednú rutinku „bnhx“, ktorá vezme naše číslo v (párovom registri HL) a aplikuje rutinku „bnhx8“ najprv na register H (vyšší bajt) a potom na register L (nižší bajt).

```
run    ld    hl,#fc12  Príklad čísla
bnhx   ld    bc,buffer Adresa buffera pre číslice
        ld    a,h      vyšší bajt = rády 4096 a 256
        call  bnhx8    spracovanie jedného bajtu čísla
        ld    a,l      nižší bajt = rády 16 a 1
bnhx8  push  af        úschova jedného bajtu čísla
        rrca         - presun vyšších štyroch
        rrca         - bitov tohto bajtu
        rrca         - do nižších bitov
        rrca         - (kvôli výpisu)
        call  bnhx4    spracovanie týchto
                        presunutých bitov
        pop  af        obnova pôvodného bajtu čísla
bnhx4  and    #0f      vynulovanie nezaujímavých bitov
        add   a,'0'    Výpočet ASCII-kódu číslic 0-9
        cp   '9'+1     číslica väčšia ako 9 ?
        jr   c,bnhx0   nie - skok
        add  a,'a'-':'  áno - korekcia číslic A-F
bnhx0  ld    (bc),a    uloženie číslice do buffera
        inc  bc        ukazovateľ na ďalšie miesto
                        v bufferi
        ret
buffer db  'xxxxxxxxxx' buffer pre naše číslice
                        -busy-
```

Na domácu úlohu sa skúste zahrať na samotný procesor Z80 a skúste si tento program prejsť od začiatku (návestie „run“) až do samotného konca. Práve takto najlepšie uvidíte a na vlastnej koži pocítite, kadiaľ a koľkokrát musí procesor prebehnúť, aby mohol splniť úlohu, ktorou sme ho poverili. Zvlášť si dávajte pozor na zásobník - čo a kedy sa doň ukladá a čo a kedy sa z neho číta.



# ANIMAČNÉ EFEKTY V BASICU



Vo všeobecnosti sa hovorí, že basic, a najmä interpretovaný basic, je veľmi pomalý jazyk a že robiť v ňom nejaké rýchle a plynulé pohyby alebo animácie, je proste nemožné.

Ale je to naozaj tak ??? Nasledujúci program vám ukáže, že aj basic je schopný animačných efektov bežiacich v reálnom čase pod snímkovou frekvenciou zobrazovania televízneho obrazu - a toto všetko bez použitia akéhokoľvek kompilera.

Program sa spúšťa od riadku 20. Po spustení si môžete vybrať jeden zo štyroch efektov, ktoré program dokáže vytvoriť. Potom

si program chvíľku vytvára dátové štruktúry potrebné k tomuto efektu a po ich vytvorení už nebude otáľať a efekt spustí.

V programe sú kvôli efektívnosti použité rôzne známe i menej známe programátorské finty. Vám, ktorí ste menej skúsení, sa môže na niektorých miestach v programe zdať, že ide o tlačiarenský preklep, alebo dokonca o hrubú programátorskú chybu. Ale zdanie môže klamať ! Napríklad na riadku 140 je „mínus“ namiesto ktorého by na prvý pohľad malo byť „rovná sa“. Ale nemá, pretože ten „mínus“ je tam úplne správne.

```
10 PAUSE 1: PRINT z$;: FOR a=130 TO b: PAUSE 1: POKE 23676,a: PRINT z$;: NEXT a: PAUSE 1: POKE 23676,a:
   PRINT z$;: POKE 23676,a+1: GO TO 10
20 BORDER 6: POKE 23693,56: POKE 23675,0: CLEAR 33279
30 DIM z$(18): LET r=18: LET s=14: RESTORE 50
40 FOR a=1 TO 18: READ b: LET z$(a)= CHR$ b: NEXT a
50 DATA 22,r,s,144,145,146,22,r+1,s,147,148,149,22,r+2,s,150,151,152
60 CLS: INPUT "Vyber si efekt 1,2,3 alebo 4:":e
70 FOR z=33280 TO 33280 STEP 256: PRINT AT 5,5;"[Maly moment]"
80 PLOT 79,79: DRAW 25,0: DRAW 0,25: DRAW -25,0: DRAW 0,-25
100 POKE 16553,8: POKE 16809,16
110 IF e=4 THEN GO TO 230
120 IF e=3 THEN GO TO 210
130 IF e=2 THEN GO TO 180
140 IF e=1 THEN GO TO 60
150 FOR d=.1 TO 2* PI STEP .1: FOR e=0 TO 2* PI STEP PI /7
160 PLOT 91.5+10* SIN e,91.5+10* COS e: NEXT e: PLOT 91.5,91.5
170 DRAW 12* SIN d,12* COS d: GO SUB 320: NEXT d: GO TO 260
180 FOR d=0 TO 7: FOR e=50+d TO 100+d STEP 8: PLOT e,80
190 DRAW 24,24: PLOT e+2,80: DRAW 24,24: NEXT e: GO SUB 320
200 NEXT d: GO TO 260
210 FOR d=0 TO 3.5 STEP .5: FOR e=d TO d+16 STEP 4
220 CIRCLE 91.5,91.5,e: NEXT e: GO SUB 320: NEXT d: GO TO 260
230 FOR d=.1 TO PI STEP PI /30: LET x=40*SIN d: LET y=40*COS d
240 FOR e=-.5 TO .5 STEP .1: PLOT 91.5-y*e-x/2,91.5+x*e-y/2
250 DRAW x,y: NEXT e: GO SUB 320: NEXT d
260 INK 2: CLS : PRINT AT 16,10;"Uz to bezi!": POKE 20499,8
270 POKE 20459,36: POKE 20491,24: POKE 20466,36: POKE 20498,24
280 PRINT #0; TAB 4; INK 2;"Restart: BREAK & RUN 20": INK 5
290 PLOT 108,4: DRAW 31,0: DRAW 0,31: DRAW -31,0: DRAW 0,-31
300 PLOT 109,5: DRAW 29,0: DRAW 0,29: DRAW -29,0: DRAW 0,-29
310 INK 0: LET b=z/256-3: GO TO 10
320 FOR m=z TO z: FOR a=18474 TO 18538 STEP 32
330 FOR b=a TO a+2: FOR c=b TO b+1792 STEP 256: POKE m, PEEK c
340 POKE c,0: NEXT m: NEXT c: NEXT b: NEXT a: NEXT z: RETURN
350 SAVE "Animator" LINE 20: REM Coded by BUSY SOFT 6.1.1994
```

Tento program správne funguje na všetkých typoch počítačov, ktoré majú ten istý videoprocesor ULA ako originálne ZX Spectrum 48k (ZX Spectrum 48k, ZX Spectrum+, Delta a Didaktik Gama).

Funguje aj na všetkých originálnych stodvadsaťosmičkách (128k, +2, +2A a +3), ale iba v 48 basicu pretože 128 alebo +3 basic má pomalší interpretér a niektoré časovo náročné časti programu by už nestihli bežať synchronne so snímkovou frekvenciou televízora.

Program bez problémov funguje aj na Didaktiku M a Kompakt. Vo väčšine emulátorov ZX Spectra na počítačoch PC tento program kvôli nevhodnému časovaniu nebeží správne.

Diakritika v programe je navrhnutá na originálny znakový súbor zo ZX Spectra. Iný znakový súbor nespôsobí žiadnu vážnu chybu, len výpisy budú trochu „neupravené“.

-busy-



# ULTRASOFT

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

**MANTRIK ANGLICKY (slov./čes.)** 119 Sk  
Výuka anglického jazyka prevratnou metódou. Program sa skladá z dvoch častí obsahujúcich vyše 1200 najpoužívanejších slov a výrazov.

**MANTRIK NEMECKY (slov./čes.)** 119 Sk  
Výuka nemeckého jazyka prevratnou metódou. Program sa skladá z dvoch častí obsahujúcich vyše 1200 najpoužívanejších slov a výrazov.

**MANTRIK EDITOR - PROFESOR** 119 Sk  
Tvorba vlastných výukových súborov Mantrik, v ľubovoľnom jazyku používajúcom latinu. V cene je zarátaný podrobný tlačенý manuál.

**ZX - 7** 149 Sk  
Tvorba až 8-kanálovej polyfonickej hudby! Program sa môže stať výborným spoločným a pomôcť pri výuke hry na klávesové nástroje.

**DATALOG 2 TURBO** 199 Sk  
Jedna z najlepších databáň na ZX Spectrum. Profesionálna obsluha cez ponukové menu. V cene je zarátaný podrobný tlačенý manuál.

**M.R.S.** 199 Sk  
Najznámejší assembler a disassembler u nás. Program potrebný pre tvorbu v strojovom kóde. V cene je zarátaný podrobný tlačенý manuál.

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

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

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

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

**BABY MANTRIK ANGLICKY (slov./čes.)** 119 Sk  
Program nadväzuje na známu sériu výukových programov, je však určený hlavne pre deti. Okrem textu vyučované výrazy aj zobrazuje!

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

**TUITION** 249 Sk  
Prepracovaný systém na výuku programovacieho jazyka BASIC. Obsahuje množstvo výukových lekcí a názorných praktických príkladov.

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

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

**CHROBÁK TRUHLÍK** 89 Sk  
Komunikačná hra doplnená farebnou grafikou. Chrobák Truhlík sa snaží uniknúť zo zbierky múzejných exponátov šialeného profesora.

**TETRIS 2** 119 Sk  
Podstatne vylepšená verzia svetoznámej hry. Obsahuje možnosť súčasnej hry dvoch hráčov a množstvo nových prvkov, vylepšujúcich hru.

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

**RYCHLÉ ŠÍPY 1** 89 Sk  
Prvá časť príbehu nazvaná ZÁHADA HLAVOLAMU. Pátranie po stratenom tajuplnom hlavolame „JEŽEK V KLECI“ a ďalšie dobrodružstvá.

**RYCHLÉ ŠÍPY 2** 89 Sk  
Druhá časť hry nazvaná STÍNIDLA SE BOUŘÍ. Návrat do tajuplné štvrte nazvanej Stínidla, získanie záhadného hlavolamu Ježek v kleci.

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

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

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

**JET-STORY** 89 Sk  
Klasická plnofarebná hra s námetom SCI-FI. Kozmický koráb na ťažkej a dôležitej misii v rozsiahlom podzemí nepriateľskej planéty.

**HEXAGONIA** 89 Sk  
Akčná kombinačná hra na logické myslenie. Voľné pokračovanie preslávenej hry ATOMIX, pribudlo množstvo úplne nových vylepšení.

**CESTA BOJOVNÍKA** 119 Sk  
Akčná bojová hra, prvá tohto druhu u nás. Boj s nebezpečnými príšerami štýlom KARATE a orientácia v značne rozsiahlom bludisku.

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

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

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

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

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

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

**PHANTOM F 4 II.** 149 Sk  
Úspešné pokračovanie predošlej hry. Po oslobodení rukojemníčky sa musí náš hrdina prebojovať z ostrova obsadeného nepriateľmi.

**MEGAMIX 1 AXONS, GALACTIC GUNNERS** 119 Sk  
Prvý komplet dvoch hier s rovnakým námetom. Dve klasické SCI-FI vesmírne strieľacky na jednej kazete za cenu jedného programu!

**SHERWOOD** 199 Sk  
Strategicko-akčná hra čerpajúca z legendy o zbojníkovi menom ROBIN HOOD. Hra predstavuje vrchol programátorského umenia na Didaktiku.

**PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV** 179 Sk  
Prvá časť z pripravovanej série veselých príhod svetobežníka Mexičana PEDRA. Skvelou grafikou a prevedením pripomína sériu hier DIZZY.

**PICK OUT 2** 149 Sk  
Netradične spracované počítačové PEXESO s tromi sadami kariet. Hru môžu hrať dvaja hráči proti sebe, alebo jeden hráč proti počítaču.

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

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

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

**PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU** 179 Sk  
Pokračovanie príhod mexičana PEDRA. Tentoraz sa musí PEDRO pomocou svojho dôvtipu dostať zo strašidelného zámku. Výborná grafika aj spracovanie hry.

**PEDRO V KRAJINE PYRAMÍD** 179 Sk  
V poslednom príbehu úspešnej trilógie sa PEDRO zatúla až do ďalekého Egypta. Jeho úlohou je objasniť tajomstvo starej pyramídy a oslobodiť priateľku.

**TOWDIE** 199 Sk  
Grafická adventure plná pekných grafických efektov a farebnej animácie. Malý obor Towdie sa snaží viac i menej úspešne pomáhať obyvateľom hradu.

**QUADRAX** 149 Sk  
Táto graficko-logická hra je originálnou variáciou svetoznámeho hitu LEMMINGS. Dvaja priatelia sa musia spoločným úsilím dostať z obrovského zámku.

☐ program nie je k dispozícii na kazete

☐☐ program nie je k dispozícii na diskete

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

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

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



ULTRASOFT výhradný distribútor firiem

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

uvádza na český a slovenský trh:

PONUKE NAJLEPŠÍCH PROGRAMOV NAJZNÁMEJŠÍCH SOFTWAREVÝCH FIRIEM Z VEĽKEJ BRITÁNIE

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

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

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

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



## ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PROGRAMY Z PRODUKCIE FIRMY ULTRASOFT:

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

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

.....  
 Priezvisko                      Meno                      Ulica                      PSČ                      Miesto bydliska  
 .....  
 Rodné číslo                      Dátum                      Vlastnoručný podpis

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

KS	TITUL	FORMÁT	KS	TITUL	FORMÁT

Programy ponúkame v týchto formátoch (vybranú možnosť zapíšte do kolonky „formát“):  
 C64/KAZETA, C64/DISK, AMIGA 500/600, AMIGA 1200, ATARI ST, IBM PC/3.5, IBM PC/5.25

.....  
 Priezvisko                      Meno                      Ulica                      PSČ                      Miesto bydliska  
 .....  
 Rodné číslo                      Dátum                      Vlastnoručný podpis

## ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PUBLIKÁCIE Z KNIŽNICE FIRMY ULTRASOFT:

<input type="checkbox"/> ks ZX Spectrum - bádateľ	á 55 Sk
<input type="checkbox"/> ks Podrobný pohľad do vášho počítača ZX Spectrum	á 85 Sk
<input type="checkbox"/> ks 40 najlepších rutín strojového kódu pre ZX Spectrum	á 90 Sk
<input type="checkbox"/> ks Počítačové hry (Historie a súčasnosť)	á 90 Sk
<input type="checkbox"/> ks Kompletný výpis ZX Spectrum ROM s komentárom	á 190 Sk
<input type="checkbox"/> ks Cheat & Poke (finty do 750 hier)	á 95 Sk

.....  
 Priezvisko                      Meno                      Ulica                      PSČ                      Miesto bydliska  
 .....  
 Rodné číslo                      Dátum                      Vlastnoručný podpis

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

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

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

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

.....  
 Priezvisko                      Meno                      Ulica                      PSČ                      Miesto bydliska  
 .....  
 Rodné číslo                      Dátum                      Vlastnoručný podpis

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

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

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

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





# GÓL!

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

# EUROPEAN CHAMPIONS

SKÚS SA STAŤ

PRVÝM MUŽSTVOM V EURÓPE



- \***DVOJITÝ POHLAD** - Vyber si RÝCHLY AKČNÝ HORNÝ POHLAD, alebo REALISTICKÝ BOČNÝ POHLAD. Stačí stlačiť kláves, a pohľad sa prepne - hra sa pritom nezastaví ani na moment!
- \***TAKTIKA** - Vyber si jednu z mnohých ľahko nastaviteľných ZABUDOVANÝCH TAKTIK alebo si vytvor svoju vlastnú!
- \***HRA NA JEDEN DOTYK** - Vytvor si pohyby rýchle a plynulé. Každý môže vyzerat' dobre. Ak ich vyrobíš správne, môžeš HRAŤ AKO GÉNIUS.
- \***VEĽKOLEPÍ** - Veľkí, FANTASTICKY ANIMOVANÍ hráči vyzerajú ako keby chceli každú chvíľu vybehnúť von z tvojej obrazovky!
- \***REALIZMUS** - Možnosti zmeny rýchlosti, smeru vetra a povrchu hracej plochy, majú REÁLNY VPLYV NA PRIEBEH HRY.
- \***OPAKOVANÝ ZÁZNAM** - Vyber si opakovaný záznam pri HORNOM alebo BOČNOM pohľade. Počas opakovaného záznamu môžeš používať KOMPLETNÉ VIDEO OVLÁDANIE (spätne pretáčanie, rýchly pohyb vpred, zastavenie obrazu, pomalý pohyb). Počas opakovaného záznamu môžeš kedykoľvek zmeniť pohľad kamery, takže zistiš, čo sa stalo kdekoľvek na hracej ploche!

AMIGA, ATARI STE, IBM PC

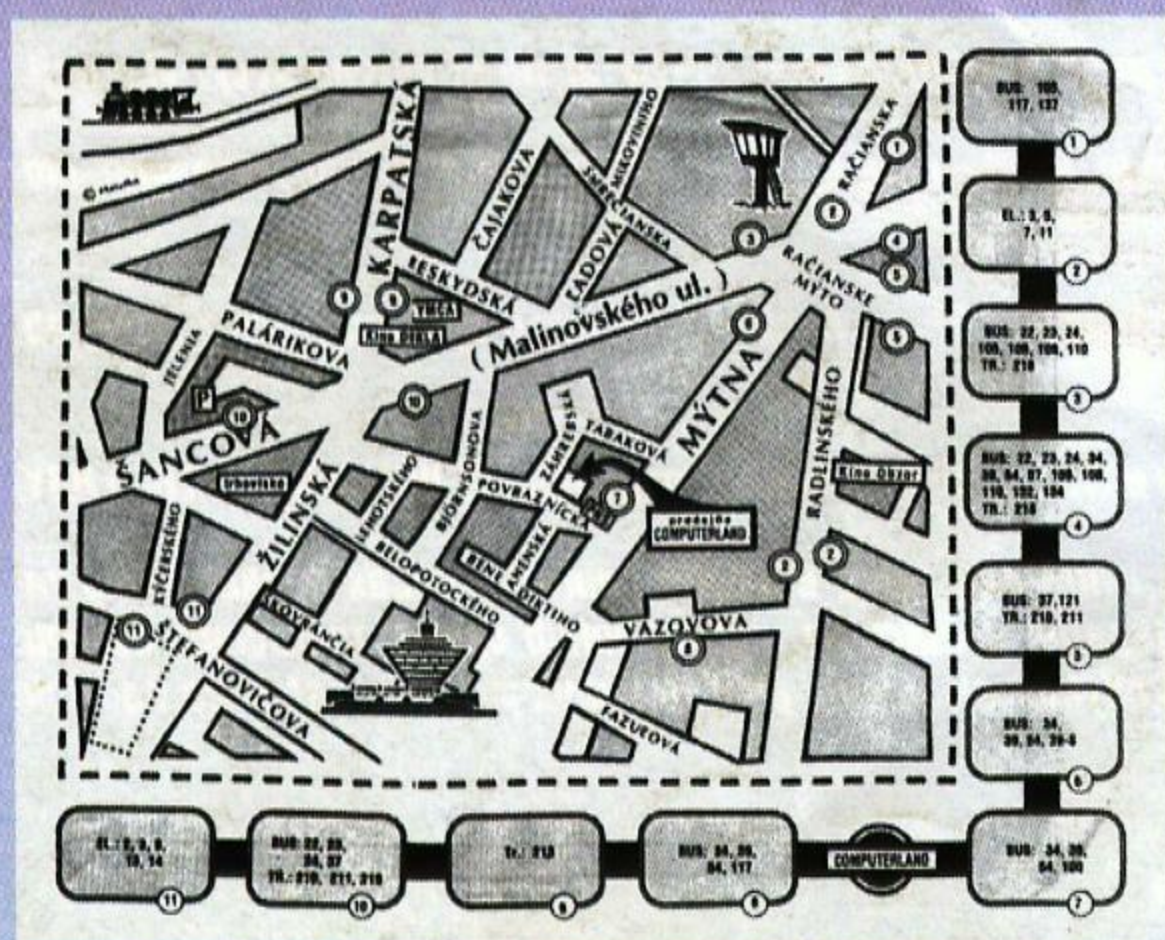


Výhradný distribútor: ULTRASOFT s.r.o., P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15, tel.: 07/498 461



# COMPUTERland

NAŠA PREDAJŇA NA POVRAZNÍCKEJ 4  
V BRATISLAVE VÁM PONÚKNE VŠETKO,  
ČO POTREBUJETE PRE SVOJ DOMÁCI POČÍTAČ  
ČI VIDEOHRU



**DOMÁCE  
POČÍTAČE**

**SOFTWARE**

**VEĽKÝ VÝBER  
ZA NÍZKE  
CENY**

**VIDEO HRY**

**PRÍSLUŠENSTVO**