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

MESAČNÍK PRE POUŽÍVATEĽOV DOMÁCICH POČÍTAČOV

10/93

ECO QUEST 2

Sierra on line uvádza novú hru zo série questov

AMIGA CD32 OD COMMODORE

smrtiaca rana pre 16-bitové konzoly ?



BIT – DRUHÉ NARODENINY

príležitosť k bilancovaniu ale aj k plánom do budúcnosti

THE LEGEND OF KYRANDIA

rozprávková ríša v rukách zlého a zvráteného šaša

ŠPECIÁLNA AKCIA

5x29 =75

ZDÁ SA VÁM TÁTO ROVNICA NEZMYSELNÁ ? V NAŠOM PRÍPADE JE VŠAK ABSOLÚTNE PRAVDIVÁ. AK SI OBJEDNÁTE ĽUBOVOLNÝCH 5 ČÍSIEL BITu Z ROČNÍKOV 1991 A 1992, KTORÉ PÔVODNE STÁLI 29 KČS, ZAPLATÍTE ZA NE LEN CENU TROCH ČÍSIEL, TEDA 75 SK (KČ) + POŠTOVNÉ. OSTATNÉ ČÍSLA ROČNÍKU 1993 SI MÔŽETE SAMOZREJME OBJEDNAŤ TIEŽ, AVŠAK UŽ ZA PÔVODNÚ CENU 25 SK (KČ). ALE POZOR, PÍŠTE RÝCHLO, PRETOŽE TÁTO AKCIA PLATÍ LEN DO VYPREDANIA OBMEDZENÝCH ZÁSOB.



ČÍSLO 12/91

RECENZIE:
CESTA BOJOVNÍKA
GENGHISKHAN
GOLDEN AXE
MAGIC JOHNSON'S BASKETBALL
PRINCE OF PERSIA
SHADOW DANCER
SUPER MONACO GP
WELLTRIS

MEGA RECENZIE:
ELVIRA
EXTREME

MAPY HIER:
MERCENARY – ESCAPE FROM TARG

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
MERCENARY – ESCAPE FROM TARG



ČÍSLO 4/92

RECENZIE:
ALIEN BREED
BANGER RACER
CJ'S ELEPHANT
HAMMERBOY
MOTORCYCLE 500
TURRICAN 2

MEGA RECENZIE:
LEMMINGS
STORMLORD

MAPY HIER:
BATMAN THE MOVIE
LITTLE PUFF

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
BATMAN THE MOVIE
LITTLE PUFF



ČÍSLO 5/92

RECENZIE:
AUTO CRAS
CASTLES
JACKSON CITY
LOGIC
PEKING
R.B.I. 2
SMASH TV

MEGA RECENZIE:
MEGALOMANIA
POPULOUS

MAPY HIER:
JET-STORY
TIN TIN ON THE MOON

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
JET-STORY
TIN TIN ON THE MOON



ČÍSLO 6/92

RECENZIE:
DIZZY – DOWN TO RAPIDS
FORMULA 1
LOP EARS
MERCS
OH – NO! MORE LEMMINGS
SPELLBOUND DIZZY
SUPERCARS

MEGA RECENZIE:
GUNBOAT
GUNSHIP 2000

MAPY HIER:
FEUD
UNDERWURLDE

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
FEUD
UNDERWURLDE



ČÍSLO 7/92

RECENZIE:
ALIEN STORM
SEYMOUR AT THE MOVIES
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
TETRIS 2
WWF WRESTLE-MANIA

MEGA RECENZIE:
THE GAMES – WINTER CHALLENGE

MAPY HIER:
KING'S QUEST V
UNIVERSAL HERO

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
OIL IMPERIUM
UNIVERSAL HERO



ČÍSLO 8/92

RECENZIE:
F.I.R.E.
OCTOPUSSY
PIPEMANIA
PITFIGHTER
SUPER SEYMOUR
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2

MEGA RECENZIE:
BLACK CRYPT
KNIGHTS OF THE SKY

MAPY HIER:
G.I. HERO
NINJA

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
G.I. HERO
NINJA



ČÍSLO 9/92

RECENZIE:
BUBBLE DIZZY
CRUX 92
HEIMDALL
MIAMI CHASE
SKY HIGH STUNTMAN

MEGA RECENZIE:
MEAN STREETS

MAPY HIER:
DRAGONSKULLE
NOSFERATU THE VAMPIRE

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
DRAGONSKULLE
NOSFERATU THE VAMPIRE



ČÍSLO 10/92

RECENZIE:
BOXING MANAGER
PIXY 2
POPEYE 2
POPULOUS 2
SPACE CRUSADE

MEGA RECENZIE:
ELVIRA 2 – THE JAWS OF CERBERUS
PHANTOM F4

MAPY HIER:
ANOTHER WORLD 1
ANOTHER WORLD 2

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
ANOTHER WORLD



ČÍSLO 11/92

RECENZIE:
DEMON SLAYER
HOBGOBLIN
NINJA RABBITS
NOTORIK
TITUS THE FOX

MEGA RECENZIE:
MONKEY ISLAND 2
LECHUCK'S REVENGE
THE GODFATHER

MAPY HIER:
ANOTHER WORLD (3)
ROLAND RATE

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
ANOTHER WORLD (dokončenie)
ROLAND RATE



ČÍSLO 12/92

RECENZIE:
CHEVY CHASE
GAZZA 2
HEAVY METAL
INTERCHANGE
SHERWOOD

MEGA RECENZIE:
HEART OF CHINA
PACIFIC ISLANDS

MAPY HIER:
CASTLE MASTER 1,2
LOOM

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
CASTLE MASTER 1,2



ČÍSLO 1/93

RECENZIE:
DAYS OF THUNDER
DOUBLE DRAGON 3
EARTH SHAKER
LINKS
PUZZLE

MEGA RECENZIE:
DUNE
F117 NIGHTHAWK

MAPY HIER:
RAMBO 3 (1.časť)
RAMBO 3 (2.časť)

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
NEVERENDING STORY
NIGHT RAIDER
RAMBO 3



ČÍSLO 2/93

RECENZIE:
BUFFALO BILL'S WILD WEST SHOW
GRAND PRIX UNLIMITED
JONNY'S QUEST
KOMANDO 2
POTSWORTH

MEGA RECENZIE:
WING COMMANDER
WING COMMANDER 2

MAPY HIER:
DIZZY – PRINCE OF YOLK FOLK
ROBIN OF THE WOOD

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
ARCHON
DIZZY – PRINCE OF YOLK FOLK
F14 TOMCAT



ČÍSLO 3/93

RECENZIE:
IRONMAN 1
KAMIKAZE
KICK BOX VIGILANTE
MOUNTAIN BIKE SIMULATOR
TENNIS CUP 2

MEGA RECENZIE:
LASER SQUAD
SHADOW OF THE BEAST 3

MAPY HIER:
POTSWORTH (1)
POTSWORTH (2)
KING'S QUEST V
UNIVERSAL HERO

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
FANTASY WORLD DIZZY
NIGHT RAIDER
POTSWORTH (prvá časť)
RÝCHLE ŠÍPY 2
SEYMOUR AT THE MOVIES



ČÍSLO 4/93

RECENZIE:
3D STOCK CAR 2
GRELL & FALLA
MURRAY MOUSE
SNARE
TETROID

MEGA RECENZIE:
FLASHBACK
KLIATBA NOCI

MAPY HIER:
POTSWORTH (3)
POTSWORTH (4)

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
CAULDRON
LEISURE SUIT LARRY 3
POTSWORTH
ZORRO



ČÍSLO 5/93

RECENZIE:
CAPTAIN PLANET
INTERNATIONAL TENNIS
MATCH OF THE DAY
RECKLESS RUFUS
TURBO THE TORTOISE

MEGA RECENZIE:
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS WAXWORKS

MAPY HIER:
ALIEN 8
KNIGHT LORE
NIGHT SHADE

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
CAPTAIN BLOOD
INDIANA JONES 1-3
LEISURE SUIT LARRY 3 (dokončenie)
MAGICLAND DIZZY
POWERMONGER
WW1 DATA DISK



ČÍSLO 6/93

RECENZIE:
BADLANDS
BOMB ED
INDIANA JONES 4 - ACTION GAME
PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU
STEEL EAGLE

MEGA RECENZIE:
KING'S QUEST 6
SLEEPWALKER

MAPY HIER:
SLEEPWALKER (1-3 LEVEL)
SLEEPWALKER (4-6 LEVEL)

PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:
GOBLIINS
INDIANA JONES 4 – ACTION GAME

OBJEDNÁVKY PRE SR: ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15
OBJEDNÁVKY PRE ČR: OTES, DUKELSKÁ 100, 614 00 BRNO

ŠPECIÁLNA AKCIA

OBSAH ČÍSLA 10/93

PRAVIDELNÉ RUBRIKY

04 Listáreň
05 Zo softwarových kuchýň
06 Prvá pomoc
07 Nové počítače ..... AMIGA CD32
10 Návod ku hre ..... SPELLBOUND DIZZY (2.časť)
11 Rebríčky najúspešnejších hier ..... NA ŠESŤ NAJROZŠÍRENEJŠÍCH POČÍTAČOV
12 Návod ku hre ..... GUNSHIP
17 Tipy a triky ..... OPTIMALIZÁCIA CONFIG.SYS NA PC (2.časť)
20 Poster ..... DRAGON STRIKE
23 Oprášené programy ..... ACTION FIGHTER
24 Adventure znamená dobrodružstvo ... INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE
28 Recenzia systémového programu ..... DELUXE PAINT 4
29 Bleskové recenzie .. INCREDIBLE MACHINE,WIZKID,TRISTAN PINBALL,SUPAPLEX
30 Čo nás čaká (a neminie ?) ..... JURASSIC PARK
31 Súťaž ..... O MNOŽSTVO ZAUJÍMAVÝCH CIEN
34 Programujeme v strojovom kóde ..... ASSEMBLER Z80 PRAKTICKÁ LEKCIA 2
35 Zázraky v Basicu ..... KRUHOVÉ PÍSMO, VEČNÝ KALENDÁR

RECENZIE

14 SENSIBLE SOCCER
15 DRAGON STRIKE
18 SUPER FIGHTER
26 RICK DANGEROUS 2
27 RETURN OF PHANTOM



THE LEGEND OF KYRANDIA

MEGA RECENZIE

08 ECO QUEST 2
32 THE LEGEND OF KYRANDIA



WIZKID



DELUXE PAINT 4

MAPY HIER

19 CRYSTAL KINGDOM DIZZY (part 1,2)
22 CRYSTAL KINGDOM DIZZY (part 3,4)



ECO QUEST 2



SUPER FIGHTER

BIT **Časopis pre používateľov domácich počítačov so zameraním prevažne na herný a systémový software.** Vychádza ako mesačník, dvanásťkrát do roka. 25.číslo (10/93) ● **Adresa redakcie:** BIT, P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● **Telefón:** 07/498 461 ● **Tlač:** Slovenská Grafia a.s., Pekná cesta 10, 835 03 Bratislava ● **Distribúcia pre SR:** PNS, MEDIAPRINT – KAPA, ULTRASOFT a súkromní kolportéri ● **Distribúcia pre ČR:** Mediaprint & KAPA Pressegrosso, s. s r.o., Na Jarově 2, Praha 3 ● **ISSN:** 1210-0242 ● **Registračné číslo MK SR:** 298/90 ● **MIČ:** 49 049 ● Cena jedného čísla: 25,–Sk, polročné predplatné: 150,– Sk, celoročné predplatné: 288,– Sk ● **Objednávky na predplatné pre SR prijíma:** BIT, P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● **Objednávky na predplatné pre ČR prijíma:** OTES, Dukelská 100, 614 00 Brno ● **Šéfredaktor:** Ludovít 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 pôšt Bratislava č.j. 3 410 dňa 11.11.1991.

LISTÁREŇ

EXISTUJE DOSTATOK HIER PRE A 1200?
PREČO NEPUBLIKUJEME INFORMÁCIE O VIDEOHRÁCH?
AKO JE TO S HRACÍMI AUTOMATMI?

Vážená redakcia časopisu BIT,

som stálym čitateľom BITu a veľmi sa mi páči. Váš produkt obsahuje takmer všetko. Recenzie, návody, programy a neuniká Vám ani dianie vo svete. Pravidelne čítam rubriku 'Nové počítače', pretože si chcem kúpiť počítač so zameraním na kvalitný herný software. Uvažujem o kúpe Amigy 1200, avšak nemám o nej prakticky žiadne informácie okrem Vašej recenzie v BITe. Preto sa Vás chcem spýtať, aká je situácia v oblasti hier na tento typ počítača? Aká je vzájomná kompatibilnosť medzi A 500, A 500+ a A 1200? Existuje nejaký program, ktorý umožní spustenie hier z A 500+ na A 1200? Za uverejnenie odpovede vopred ďakujem.

Karol POĽŤÁK, NÁMESTOVO

Výrobca uvádza, že kompatibilita A 1200 so starším typom A 500 je okolo 60%. Je to hrubý odhad, všetko závisí na konkrétnych prípadoch. Či existuje nejaký program, ktorý by umožnil spustenie tých hier, s ktorými normálne A 1200 nie je kompatibilná, to veru neviem, ale predpokladám, že nie. Veď načo spúšťať hry z horšieho počítača na oveľa lepšom? K situácii na trhu hier pre Amigu 1200 asi toľko. Hier zatiaľ nie je príliš veľa, ale nové hry pre A 1200 vznikajú. Taktiež nekompatibilita s hrami pre A 500 a 500+ sa týka iba starších hier. Vďaka novému planárnemu čipu, ktorý vyvinula firma Commodore, sa odteraz budú dať veľmi jednoducho robiť konverzie grafiky z IBM PC pre A 1200, čo by malo významne podporiť vznik konverzií hier z PC pre tento počítač. Keďže naviac vznikla nová konzola CD^{32}, ktorá v sebe skrýva Amigu 1200, netreba sa o vznik nových hier pre Amigu 1200 obávať.

Vážená redakcia,

mám počítač PC 386 a hru FLASHBACK. Viem, že recenziu ste už uverejnili v 4.čísle, ale mne nejde o návod, ale o radu. Po dlhšom hraní sa mi postava profesora začne na určitých miestach prepadávať (je to vo vzdialenosti jedného kroku od okraja plošiny). Pre zaujímavosť uvádzam, že profesor a okolie má odlišné farby, ako vo vašej recenzii.

Rudolf LESŇÁK, BRATISLAVA

Ja mám tiež PC 386 a v jednom leveli som sa naozaj stretol s javom, ktorý v liste popisuješ. Je to nejakým defektom, pretože chyba sa objaví iba vtedy, ak spomínaný level neprejdeš na prvýkrát. Napriek tomu sa hra dá vyhrať. Odlišnosť farieb môže byť spôsobená tým, že v recenzii sú fotografie z Amigy 500, alebo tým, že farby jednoducho presne nevyšli. Aj to sa v tlačiarni občas stane.

Vážená redakcia BITu,

Váš časopis sa mi veľmi páči. Sú v ňom pekné obrázky a návody rôznych hier. No ale nepáči sa mi to, že do Vášho časopisu neuverejňujete obrázky a návody videohier, napríklad SEGA a NINTENDO. Iba raz ste uverejnili jednu hru (SUPER WONDERBOY IN MONSTERLAND), aj to bez jediného obrázku z hry. Bolo to v čísle 7/93, ak si pamätáte. Ja osobne som majiteľom SEGA MEGA DRIVE a bol by som rád, keby ste tieto vidoehry uverejňovali do Vášho časopisu BIT.

Juraj KOSTOLANSKÝ, VEĽKÉ KOSTOĽANY

Nemáme ani SEGA MEGA DRIVE, ani iné videohry. To sa potom ťažko dajú písať články a uverejňovať obrázky. Ani to zatiaľ nepovažujeme za potrebné. V poslednom čase sa aj u nás začali hracie konzoly objavovať, ale je ich ešte stále príliš málo, aby sa nám oplatilo týmto trhom významne zaoberať. V budúcnosti určite niektoré rozšírené konzoly dostanú priestor, ale naďalej budú v BITe dominovať počítače (pri všetkej úcte k prednostiam a významu hracích konzol).

Vážená redakcia BITu,

Váš časopis sa mi páči až na jednu vec. Tomu, čomu Vy hovoríte POSTER, sa ani zďaleka nedá tak nazvať, (napríklad číslo 4/93). Myslím, že by ste sa mali nad tým zamyslieť. Možno to prispeje ku kvalite a predávanosti časopisu.

Ján ZBIŇOVSKÝ, BANSKÁ BYSTRICA

Situácia okolo posterov je trochu komplikovanejšia, ako ju vidíš. Koľko ľudí, toľko názorov. To, čo sa jednému páči, druhý považuje za škaredé. Konkrétne poster v BITe 4/93 maloval známy výtvarník Juraj Maxon, ktorý je v oblasti sci-fi a fantasy kresieb uznávaný aj v zahraničí. Tomuto posteru sa dá vytknúť iba nápis, ktorý bol robený narýchlo a na poslednú chvíľu. Inak s Tvojím listom súhlasím a ospravedlňujem sa Tebe aj ostatným čitateľom. Bolo by už naozaj načase, aby sa situácia okolo posterov dostala aspoň do priemernej úrovne.

Vážená redakcia,

mám problém. Kupujem PC 386DX/40MHz, 120MB, 4MB RAM (MABO UPGRADE na 486) a neviem, či na ňom budem môcť spustiť hry pre IBM PC, ktoré uvádzate na strane 38. Myslím tým F117 Nighthawk, Dune, ROBOCOP 3, ale aj hry z megarecenzií. Ste perfektný časopis. S pozdravom

Patrik KURDEL, PREŠOV

Môžeš kľudne spávať, pretože na zostave, ktorú si opísal spustíš naozaj všetko. Teda zatiaľ, kým sa nezačnú vyrábať hry pre ešte výkonnejší hardware, čo zatiaľ nehrozí. Perfektný časopis? Ďakujeme za kompliment, ale sebakriticky priznávam, že k perfektnému časopisu máme ešte ďaleko. Verím, že sa raz prepracujeme aj na túto úroveň, ale na to treba ešte veľa pracovať.

Nazdar BITÁCI!

Verím, že mi budete vedieť odpovedať na moje otázky. Keď sa po prvýkrát u nás otvorili videoherne, boli sme šokovaní tými krásnymi farbami, postavičkami a všetkou tou krásou. Vtedy sme chodili často do herní, hrali a zabávali sa. Lenže každá zábava niečo stojí, tak som s tým potom prestal, lebo naozaj to je drahé. Keďže už som o niečo skôr vedel o počítačoch, lebo môj kamarát mal ATARI 800 XL, rozmýšľal som, či by sa tie krásne hry nedali hrať aj doma na nejakom počítači. Aký je rozdiel medzi hrami vo videohre a na počítačoch? Dajú sa také hry, ako RYGAR, MOONWALKER, STONE AGE, RAI DEN, CHOPLIFTER, ROBOCOD, STAR FORCE, VIGILANTE s výbornou grafikou hrať aj na počítačoch v nezmenenej grafike, alebo sa hry musia upraviť?

Ľubo HUDÁK, PREŠOV

Súčasné 32-bitové počítače dokážu dávať skoro taký pôžitok z hry, aký poskytujú hracie automaty. Väčšinou sú v automatoch skryté bežné počítače s určitými úpravami. Všetko, vrátane hier, si však tieto firmy úzkostlivo strážia. Bežné softwarové firmy si musia licenciu na určitú hru kúpiť, ale vyrobiť si ju musia vo verzii na ten-ktorý počítač sami. Väčšina z hier, ktoré si vymenoval, existujú na Amige aj na IBM PC a kompatibilných počítačoch. Hrať sa doma na počítači je oveľa lacnejšie a praktickejšie, ako vo videoherniach, kde sú ceny stanovené tak, aby dobre zarobili.

–yves–

BIT 9/93 POUŽÍVANIE IBA NA VLASTNÚ SPOTREBU

NIEKOĽKO PREKVAPENÍ OCEANU
SHADOW CASTER – ĎALŠÍ DUNGEONS&DRAGONS OD ORIGIN
YOUR SINCLAIR UKONČIL SVOJU ČINNOSŤ – NEMAL O ČOM PÍSAŤ



❑ Firma BOMICO, distribútor OCEANu pre Nemecko, rozbehla reklamnú kampaň na interaktívny futbalový simulátor LOTHAR MATTHÄUS, ktorý sa bude pod týmto názvom predávať v Nemecku. Či to bude rovnako aj v iných krajinách, to sa čoskoro dozvieme. Už dnes je však isté, že budú verzie pre Amigu a IBM PC. A prečo tie pochybnosti okolo názvu? OCEAN nás informovali, že chystajú do predaja dva futbalové programy: EUROPEN CHAMPIONS a SUPER LEAGUE MANAGER. Prvá z nich je normálny simulátor futbalu a druhá manažérsky program. Obe hry sú v troch verziách: Amiga, Atari ST a IBM PC s tým, že EUROPEAN CHAMPIONS bude aj v špeciálnej verzii pre Amigu 1200. Je veľmi pravdepodobné, že práve EUROPEAN CHAMPIONS sa v Nemecku bude predávať pod názvom LOTHAR MATTHÄUS – zatiaľ je to však len moja domnienka.

To však nie je od OCEANu posledné slovo. Letecký simulátor T.F.X. (Tactical Fighter Experiment) určite poteší fanúšikov F29 Retaliatora (posledného dobrého leteckého simulátora od tejto firmy). V T.F.X. je viac než 200 misií, ktoré sú rozložené takmer po celej zemeguli. T.F.X. programuje skupina Digital Image Design pre Amigu 1200, IBM PC a PC s CD-ROM. Na tieto isté počítače bude aj INFERNO od tých istých programátorov, ktorý sme už v tejto rubrike spomínali. Dúfajme, že si ho čoskoro budeme môcť zahrať.

◆

❑ ORIGIN pracujú na ďalšej hre Dungeons&Dragons, ktorá by mala v sebe spájať niektoré prednosti Ultimy Underworld a Black Cryptu. Origin sa rozhodli pre názov SHADOW CASTER a my dúfajme, že sa budeme môcť čoskoro presvedčiť o jej kvalitách.

◆

❑ INTERPLAY opäť naprogramovali hru pre záujemcov o finančné trhy. Po RAGS TO RICHES uzrela svetlo sveta hra WALL STREET MANAGER vo verzii pre IBM PC.

◆

❑ Majitelia počítača PC s CD-ROM sa už teraz môžu tešiť na hru REBEL ASSAULT, na ktorej pracuje firma LUCAS ARTS. Firma má za sebou obrovský úspech s hrou X-WING a datadiskom IMPERIAL PURSUIT: TOURS OF DUTY a všetci vieme, že sa nezvykne zmýliť. REBEL ASSAULT by mali dokončiť koncom tohto roka. Iná programátorská skupina tej istej firmy sa zaoberá tvorbou ďalšej adventúry. Bude mať podobnú komiksovú grafiku ako DAYS OF TENTACLE a pripravujú sa verzie pre PC s disketovou mechanikou a pre PC s CD-ROM. V obchodoch ju môžete čoskoro začať zháňať pod názvom SAM&MAX – FREELANCE POLICE.

◆

❑ Známa americká firma QUARTERDECK vytvorila novú vylepšenú verziu pamäťového manažéra QEMM386 pod číslom 7.1. Umožňuje dosiahnuť na PC 386 a vyšších až 634kB voľnej základnej pamäte.

◆

❑ Stratégiu a dobrodružstvo sľubujú MICROPROSE vo svojom novom kozmickom epose STARLORD.

◆

❑ CORE DESIGN dokončili strieľačku BLASTER vo verzii pre Amigu 500. Obrázky z hry, ktoré boli publikované v zahraničných časopisoch, vyzerajú veľmi nádejne.

◆

❑ THREE SIXTY už naprogramovali pre ELECTRONIC ARTS niekoľko veľmi zaujímavých strategických hier v grafike Super VGA (V FOR VICTORY 1,2,3, PATRIOT, atď.). Ich najnovšia hra nesie názov HIGH COMMAND EUROPE 1939-45. Už názov prezrádza, že pôjde o obdobie 2. svetovej vojny. Existuje iba verzia pre PC 386 a vyššie. Hrateľnosť si všetci chvália, ale so zvukmi je to údajne veľmi biedne.

◆

❑ Menej známa firma PRESTO STUDIOS dokončila sci-fi adventúru THE JOURNEYMAN PROJECT vo verzii pre MACINTOSH. Čoskoro bude hotová aj verzia pre PC s CD-ROM.

◆

❑ Firma HUDSON SOFT naprogramovala hru YO! JOE! pre Amigu. Je to veľmi vydarená dvojrozmerná 'behačka' s peknou grafikou, solídnymi zvukovými efektami a výbornou hrateľnosťou. Vrelo ju odporúčam.

◆

❑ Ešte lepšiu behačku THE LOST VIKINGS naprogramovala firma INTERPLAY vo verzii pre PC a Amigu.

◆

❑ Programátor Graham LILLEE z firmy U.S.GOLD pracuje na hre KINGMAKER. Jeho predchádzajúcu hru možno poznáte. Je to SHADOW SORCERER. Na grafike pre KINGMAKERa pracuje skúsený Kevin BULMER, ktorý kreslil obrázky do LEGEND OF VALOUR. KINGMAKER je konverziou rovnomennej stolnej hry. Uvedení programátori robia verziu pre Amigu. Či hra vznikne aj v ďalších verziách, ukáže čas.

◆

❑ U.S. GOLD nedávno dokončili strategickú hru s akčnými sekvenciami D-DAY. Zatiaľ len pre Amigu.

◆

❑ MAXIS naprogramovali svoju hru SIM LIFE aj vo verzii pre Amigu 1200.

◆

❑ VIRGIN naďalej pokračujú v kvalitnej produkcii. Dokumentuje to aj ich posledná hra GLOBAL GLADIATORS. Je to veľmi pekná dvojrozmerná behačka.

◆

❑ Posledný zahraničný časopis, zameraný na ZX Spectrum, bol britský YOUR SINCLAIR. Zámerne hovorím bol, pretože v septembri 1993 vyšlo jeho definitívne posledné číslo. Stihol ho teda rovnaký osud, aký mali CRASH a SINCLAIR USER, ktorí to už dávno vzdali. YOUR SINCLAIR býval dobrý časopis a preto som ho vždy rád čítal. Cenil som si na ňom nielen brilantné recenzie, ale aj špičkový anglický humor, na ktorý sa žiaden z našich časopisov (a nielen počítačových) jednoducho nechytá. V poslednom čase vyzeral už aj YOUR SINCLAIR dosť zúfalo, pretože mu chýbalo to najdôležitejšie, čo v hernom časopise musí byť – nové hry, ktoré jednoducho pre príliš malý záujem trhu prestali vznikať. A tak nasledoval definitívny zánik. My na Slovensku sme menej vyspelá krajina, takže tento zánik zatiaľ nepozorujeme. Akurát v BITe začalo ubúdať recenzií hier pre ZX Spectrum a tie, čo tam ešte sú, sa týkajú starých hier. Je to neklamná predzvesť, že koniec ZX Spectra, najrozšírenejšieho 8-bitového počítača u nás, sa blíži aj k nám. Tí, čo ešte máte 8-bitový počítač, nezúfajte. Ak to bude čo i len trocha možné, budeme Vám naďalej venovať adekvátny priestor. Aj firma ULTRASOFT bude hry na Didaktik a Spectrum predávať dovtedy, kým ich budete kupovať.

-yves-



PREČO SA TUSKER 'ZASEKÁVA'?

AKO SA DOSTAŤ V ROBOCOP 2 DO DRUHÉHO LEVELU?

AKÝ ZMYSEL MÁ HRA COMMANDO QUATRO?

OTÁZKY

9206: Vlastním počítač Didaktik M a píši do rubriky „Prvá pomoc", protože mám problémy s těmito hrami:
a) ZORRO – nevím, jak vzít zlatou číši a označkovat býka
b) DELIVERANCE – nevím, co udělat na konci 3. části s postavou u brány (nemůžu projít dál)
c) ARTURA – nevím, co dělat po sesbírání všech teleportů. Pořád se teleportuju na místa, kde jsem už byl

Leonard TCHUŘ, HLUČÍN

9207: Mám počítač Didaktik M a dva problémy:
a) Nevím, jak mám postupovat ve hře TUSKER. Prošel jsem všechny místnosti a posbíral všechny předměty. Proč se můj panáček vždy za bednou zasekne?
b) Ve hře SPELLBOUND DIZZY (Dizzy 5) jsem zachránil 6 členů Dizzyho rodiny a myšku Peggy. Zbývají mi: dýka, lepící páska, tyčinky a knížka. Co dál?

David BALCÁREK, JIHLAVA

9208: Mám počítač C64 a niekoľko otázok:
a) Ako prejsť v hre LAST NINJA 2 v leveli THE SEWERS cez aligátora? Tiež neviem, načo je hamburger, papier a fľaša.
b) Ako prejsť v DIZZY 2 cez zasypanú baňu?
c) Aký je kód do POLICE ACADEMY?

Miroslav KARKUŠ, ZVOLEN

9209: Neviem si poradiť s tučným bojovníkom na začiatku 6.levelu v hre PRINCE OF PERSIA (PC).

Betka FARKAŠOVSKÁ, ROŽŇAVA

9210: Vlastním Didaktik M a neviem, o čo ide v hre:
a) TOTAL ECLIPSE
b) THE GREAT ESCAPE
c) RAMBO–FIRST BLOOD PART 2
d) Neviem, ako mám v hre THREE WEEKS IN PARADISE nabrať vodu z gejzíra do prázdneho hrnca

Michal FERENČÍK, MALÝ CEPČÍN

9211: Vlastním počítač Didaktik M a mám dvě otázky:
a) Ve hře MYTHOS se nemůžu na začátku dostat přes propast, ve které jezdí ostrůvek. Na ostrůvek se dostanu bez problémů, ale při skoku na druhou stranu mě to vždy zabije.
b) Jaký smysl má hra COMMANDO QUATRO?

Vladimír SMOLAŘ, ÚPICE

9212: Mám C64 a niekoľko otázok:
a) Čo je cieľom hry HEXENKÜCHE?
b) Keď hrám TARGET RENEGADE a chcem vyjsť z 3.levelu v parku, vypíše sa mi nejaký nápis a ukáže sa mi READY. Čo mám robiť?
c) Ako sa dostanem v hre ROBOCOP 2 do druhého levelu?
d) Ako sa dostanem v hre GROG REVENGE cez most?

Rudolf KOPÁČ, ŠAĽA

9213: Mám počítač C64 a dva problémy:
a) V 4.leveli hry PACLAND sa neviem dostať cez vodu
b) V 4.leveli hry DEATH RIDE je na jednom z vagónov vystrčený akýsi predmet. Keď sa priblížim k vagónu, zabije ma to.

Richard BARÁNOK, KOŠICE

ODPOVEDE

3149c: Cieľom hry THE ROCKY HORROR SHOW je pozbierať časti obrazu a ukladať ich na javisko do blikajúceho obdĺžnika.

Miloš BABIAR, BRATISLAVA

5161: Ak si v MAD MIX 2 pozbieral všetky guličky, musíš nájsť miesta, kde sú guličky uložené v podlahe. Prídeš na takéto miesto (je označené krížikom a čiarou v strede – tvar hlavy skrutky) a s Pacmanom naň dva razy skočíš rýchlo po sebe. Vzápätí guličku vypadne. Zober ju a to isté urob na ostatných miestach.

Pavol ŽÚBOR, ZÁZRIVÁ

6171: Do CRYSTAL CAVERN vstúp len so sekerou a pivom z hostinca. Pri 1.strážcovi si prehoď zbraň na sekeru a bež za ním. Sekerou znič strážcu sťahujúceho most a znič dvere. Po lustri hore, prehoď páčku, rýchlo doľava, prehoď 2.páčku, dole. Po kľúč č.1 doprava. Doľava. Vo väzení ponúkni strážcovi pivo (písmenom 'O'). Znič dvere. Zabi ho a zober kľúč. č.2, potom hore po diamant. Choď do stredného podlažia a otvor dvere kľúčom č.2. Po lustri hore doprava, otvor dvere kľúčom č.1 a CRYSTAL CAVERN máš v suchu.

Dalibor VUJIČIČ, BÁNOVCE NAD BEBRAVOU

6173: Pri hre SUPER ROBIN HOOD musíš postupovať takto: Pozbierať všetky dostupné kľúčiky a prísť do miestnosti so srdiečkami – celkom hore vpravo a nájsť MARION. Každým novým nájdeným kľúčikom sa ti otvorí cesta k ďalšiemu. Uvoľnia sa vzdušné vozíky a výťahy, pomocou ktorých dôjdeš k cieľu.

Pavol ŽÚBOR, ZÁZRIVÁ

7176a: V hře SKY RANGER pátráte ve vrtulníku v městě po mimozemských civilizacích a případně je ničíte.

Vlastimil KREJČÍŘ, UHERSKÉ HRADIŠTĚ

7176b: Ide o Freddyho návrat a k tomu potrebuje raketoplán. Má za úlohu naplniť jeden raketoplán reaktívnou zmesou a zistiť kód jedného z pilotov (červený, biely, zelený, modrý). Toto všetko zistí pomocou počítačov. Ak naplní raketu a správne zapíše kód do palubného počítača rakety, odlieta.

7176c: Cieľom CODE NAME MAT je vyčistiť galaxie od Myorov a stať sa záchrancom zeme. Tlačítko 'K' je určené pre zapnutie sledovacieho počítača, ktorý prepína pohľad automaticky podľa toho, kde sa sledovaný objekt nachádza.

7177b: Zbrane v MIG-29 sa prepínajú pomocou Break Space.

7179a: Cieľom DEATH WISH 3 je udržať pokoj v meste a zabiť predákov gangov.

Rudolf KOPÁČ, ŠAĽA

7178: U stolu s opilci nabídni tomu úplně napravo flašku. Až usne, použij jeho břicho jako trampolínu a vyskákej až nahoru. Tam skoč jednoho lumpa na hák. Tím se zvedne balík. Seskoč dolů, slez po žebříku a pohár je tvůj.

Vladimír SMOLAŘ, ÚPICE

7181a: Ve hře TITANIC 1 máš za úkol najít potopený TITANIC. Po jeho nalezení se napíše heslo SUSIE. Po nahraní TITANIC 2 se počítač zeptá na heslo z 1.dílu. Zde je úkol najít poklady, které v Titanicu zůstaly. Důležitá maličkost. Můžeš zemřít na nedostatek kyslíku (měřič vlevo dole), nebo Tě může zabít žralok, chobotnice, atd.

Martin SVOBODA, UNIČOV

AMIGA CD^{32}

NOVÉ POČÍTAČE



Na trhu hracích konzol sa v poslednej dobe nič zaujímavé nedialo. Trhy mali rozdelené firmy SEGA, NINTENDO a niečo sa ušlo aj pre ATARI. Celkom dobre sa začali predávať stroje CD-I od PHILIPSu, ktoré celkom prevalcovali Amigu CDTV, a do toho začala vstupovať firma PANASONIC so svojou novinkou 3DO.

Myšlienky o zabudovaní počítača Amiga do hracej konzoly sa firma nevzdala ani po neúspechu CDTV. CDTV malo príliš slabé parametre, pretože doňho montovali 16-bitovú Amigu 500. Ceny omnoho výkonnejších 32-bitových počítačov sú už dnes natoľko nízke, že sa CDTV nemohla dlhodobo presadiť. Možno mala prísť skôr, ale vtedy ešte nebola CD-technika v takých cenových reláciách, aby to bolo pre firmu COMMODORE, ktorá si potrpí na nízke ceny vybraných typov, dostatočne zaujímavé. Treba však povedať, že nápad o montovaní počítačových dosiek do konzol v zásade nebol a nie je z podnikateľského hľadiska zlý. Tým, že sa do dvoch produktov montuje tá istá procesorová doska, sa zjednodušuje výroba a znižuje cena. Pri dnešnej všeobecnej kríze zrejme cena zohrá rozhodujúci moment.

Podobne, ako pri CDTV, aj do CD^{32} sa montuje procesorová doska, avšak tentoraz z 32-bitovej Amigy 1200. Technické parametre CD^{32} sú teda veľmi podobné bežnej 1200-vke. Procesor je Motorola 68020 s taktovacou frekvenciou 14MHz. Veľkosť pamäte RAM je 2MB. Pokrokom je CD mechanika, ktorá sa pre Amigu 1200 zatiaľ nevyrába. Práve CD technika je tým, po čom túžia všetky softwarové firmy. Veľká kapacita a značne problematická tvorba nelegálnych kópií. Pri tom všetkom výrobná cena céčiek je v konečnom dôsledku nižšia, ako u niekoľkých diskiet. Hry na jednu disketu už dnes prakticky nevznikajú.

	Amiga CD^{32}	Sega Mega CD
Procesor	68020 32-bit	68000 16-bit
Takt. frekvencia	14MHz	12MHz
RAM	2MB 32-bit	128kB 16-bit
Počet farieb	256 alebo 262000	64
Rozlíšenie min.	320x256	300x200
Periférie	klávesnica,	nijaké
	disket. mechanika,	
	myš, harddisk,	
	video	
Cena v Británii	299.99 libier	369.90 libier
Ceny programov	19.95-29.95 libier	39.99-49.99 libier

Pozrime sa však bližšie na technické parametre CD^{32} a porovnajme ich s príbuzným produktom firmy SEGA, ktorý sa volá MEGA CD: ***(viď tabulka)***

Pri letmom pohľade na túto tabuľku môžeme vidieť, že CD^{32} z nej vychádza veľmi dobre. Má v sebe oveľa výkonnejší procesor, zobrazuje viacej farieb, obraz má oveľa lepšie rozlíšenie a naviac je tu možnosť pripojenia periférií z Amigy 1200, čo Sega Mega CD nemá vôbec. Pri podstatne väčšom výkone je predajná cena CD^{32} oveľa nižšia a čo je najdôležitejšie, má lacnejší software.

Skutočnosť, že CD^{32} je v podstate Amiga 1200 s mechanikou CD, dáva okrem nízkej predajnej ceny hardware ešte jednu obrovskú výhodu. Veľmi jednoducho sa budú robiť konverzie hier z Amigy 1200 na CD^{32}, alebo naopak. Keďže na PC vzniká momentálne viac hier, ako na Amigu 1200, vznikla potreba zjednodušiť programátorom prácu pri konverzii grafiky z PC do Amigy 1200. Toto zabezpečuje novovyvinutý integrovaný obvod. Preto predpokladám, že hier bude na CD^{32}, ako aj na Amigu 1200 dostatočný počet.

A ako zareagujú na tento krok Commodoru firmy SEGA a NINTENDO? Možno znížia ceny svojho hardwaru a softwaru, aby boli naďalej konkurencieschopní, alebo začnú vyrábať nové modely. Čas ukáže, čo je naozaj najlepšie a to sa na trhu aj presadí.

A ako to vyzerá momentálne s hrami pre CD^{32}? Čoskoro sa budú predávať CD-verzie hier DIGGERS, PINBALL FANTASIES, ZOOL 2, CHAOS ENGINE, JURASSIC PARK, JAMES POND 2 – ROBOCOD a AMBERMOON. To samozrejme je iba začiatok... COMMODORE má dohodnutú produkciu pre CD^{32} s firmami OCEAN, GREMLIN, TEAM 17, MINDSCAPE a VIRGIN.

-yves-

MEGA RECENZIA

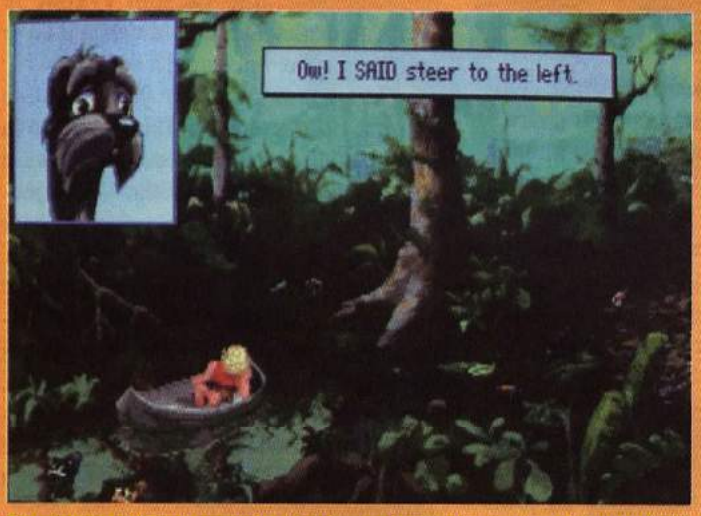


Takto to vyzerá po prílete. Adamov otec kontroluje batožinu.

ECO QUEST 2

LOST SECRET OF THE RAINFOREST

SIERRA



Orpheus a Morpheus uniesli Adama do pralesa, pretože potrebujú jeho pomoc.

Bolo to niečo pred vyše rokom, keď nás firma SIERRA-ON-LINE milo prekvapila adventúrou ECO QUEST 1 – THE SEARCH OF CETUS. Týmto projektom firma dokázala,, že aj pre mladšie ročníky sa dajú vyrobiť krásne a poučné adventúry, ktoré nie sú príliš ťažké. Čoskoro po dokončení ECO QUEST 1 bola založená nová séria hier (tzv. SIERRA DISCOVERY SERIES), ktorá je určená najmä pre mladých. V rámci tejto série bola pred pol rokom dokončená hra ECO QUEST 2 – LOST SECRET OF THE RAINFOREST, ktorá je rovnako dobrá a zaujímavá, ako prvý diel. Hlavnými postavami hier ECO QUEST sú ADAM GREENE a jeho otec NOAH. Adamov otec je významný ochranca prírody a vedecký pracovník v oblasti ekológie. Adamovi od malička vštepuje lásku k prírode. Keďže Adam má dobré srdce, nikdy neváha obetovať sa, ak príroda potrebuje jeho pomoc. Od otca sa už naučil veľa vecí. Napriek tomu, že je ešte malý, jeho vedomosti o prírode sú v mnohom lepšie, ako u väčšiny dospelých ľudí. Adam zažije v atraktívnej prírode veľa zaujímavých dobrodružstiev a preto niet divu, že ECO QUEST 1 a 2 sú veľmi populárne a úspešné hry.

ECO QUEST 1 – THE SEARCH FOR CETUS bola vari prvou adventúrou, ktorá sa zväčša odohráva pod vodou. Adam sa tu skamaráti s delfíním mláďaťom menom Delphineus a spolu idú hľadať starého delfína CETUSa, ktorý je Delphineovým otcom. Počas svojej cesty stretnú veľa podmorských priateľov a vykonajú mnoho dobrých skutkov. ECO QUEST 1 má excelentnú grafiku a zvukové efekty, takže pre dobré vlastnosti sa určite oplatí túto hru mať v zbierke adventúr.

ECO QUEST 2 – LOST SECRET OF THE RAINFOREST nás zavedie do Južnej Ameriky, kde sa nachádza dažďový prales. Adam s otcom sa sem privezú hydroplánom. Hneď po ich príchode sa začnú diať veci, ktoré svedčia o tom, že tu niečo nie je s kostolným poriadkom. Podozrivé indiánske indivíduum, ktorému nevidno na očiach nič dobrého, neďaleká loď, ktorá vypúšťa do vody ropu, podozriví chlapíci dojednávajúci špinavé kšefty, to všetko sú tajomné oriešky, ktoré sa bude musieť Adam pokúsiť rozlúsknuť. Začiatok pobytu v Južnej Amerike sa pre Greenovcov naozaj nezačal dobre. Zlodej im ukradol jeden z kufrov a nepodarilo sa im ho chytiť. Otec Noah mal v kufríku pas a všetky osobné doklady, takže mu neostávalo nič iné, iba ísť na veľvyslanectvo, ohlásiť stratu a nechať si vybaviť nové papiere. Adama



Tukani tiež potrebujú pomoc, pretože horí ich hniezdo.

zatiaľ nechal na mieste, aby počkal, kým sa nevráti. Adam si ľahol na dno opusteného člna a zaspal. Počas jeho spánku prišli dve zvieratká s prozaickými menami ORPHEUS a MORPHEUS, odhrýzli lano, ktorým bol čln priviazaný a odtlačili čln do lesa. Zrejme dúfali, že Adam by im mohol pomôcť...

Jediné čo Adamovi ostalo, bol ručný počítač zvaný ECORDER. Toto zariadenie slúži na záznam rôznych údajov o prírode, ktoré triedi podľa kategórií. Do Ecordera sa môžu dávať informácie o rastlinách a drobných živočíchoch, zvieratkách a domorodých obyvateľoch, ako aj o predmetoch, ktoré brazílski domorodci používajú. Ecorder obsahuje toľko zaznamenaných informácií, že slúži Adamovi nielen ako snímacie zariadenie, ale spätne ako príručka či encyklopédia. V džungli má Adam hneď od začiatku kopec povinností. Len čo vylezie na strom, musí pomáhať miestnemu vtáctvu. Potom treba prejsť okolo hada a jaguára do domorodej dediny. Začiatok nie je práve šťastný, pretože potrebujeme, aby nás niekto vytiahol z bahna. Na tento účel sa zíde sviňa, ktorá pobehuje na brehu. Chce to iba lano a niečo na žranie, čím sviňu prilákame k sebe. Po preskúmaní dediny musíme nájsť Forest Heart (Srdce lesa), ktoré



Sviňa nás takto vytiahne z bahna.



Ak vybubnujeme správnu melódiu, otvorí sa vchod do Forest Heart.

(akože inak) tiež potrebuje našu pomoc. Podobne je to aj s obyvateľmi dediny, z ktorých takmer každý niečo chce.

Vchod do Forest Heart je na heslo. Potrebujeme vedieť správnu melódiu, ktorú treba vybúchať na bubon. Po získaní rôznych predmetov a skamarátení s netopierom Paquitom nás chytia a zoberú do zajatia ľudia z lode CIBOLA, ktorí sú pre osobný prospech ochotní zničiť hoci aj celý dažďový prales. Útek z ich tábora patrí medzi najnáročnejšie časti hry. Ak sa nám to podarí, nasadneme do loďky a odvezieme sa do jaskýň. Odtiaľ sa dostaneme do zatopeného lesa, pretože je práve povodeň. Snažíme sa zachrániť a hľadáme cestu do Zlatého mesta. Potom, čo sa nám podarí vyjsť z bludiska a prekonať zopár logických záhad, zistíme, že ľudia z Ciboly sa stále ponevierajú po okolí. Nesympatického Slaughtera celkom chytí ošiaľ zlatej horúčky... Tak ako v každej rozprávke, aj ECO QUEST 2 sa nakoniec skončí šťastne. Dažďový prales, ktorý bol blízko zániku, sa nakoniec podarí zachrániť. Je to oveľa cennejšie víťazstvo, ako keby sme našli zlato, pretože pralesy majú ekologický význam pre celé ľudstvo.



Takto to vyzerá vo Forest Heart. Dokážeme zachrániť dažďový prales?

ECO QUEST 2 nerobili programátori prvej časti, no kvalitou sú obe hry z každého hľadiska približne na rovnakej úrovni.

Hra sa dodáva na štyroch inštalačných disketách. ECO QUEST 2 môžeme nainštalovať vo verzii pre MS-DOS, alebo pre MS-WINDOWS. Podobne, ako ostatné produkty od Sierry, ECO QUEST 2 funguje aj na 16-bitových 286-tkách. Osobne som veľmi zvedavý, kedy to Sierru omrzí a prejdú výhradne na 386-tky a novšie procesory. Vzhľadom na súčasný rýchly vývoj počítačovej techniky sa dá očakávať, že tento okamih sa blíži.

-yves-

PC 286-586



NÁVOD KU HRE

SPELLBOUND DIZZY

(dokončenie z minulého čísla)

Tomu podajte ušnú trúbku a päť hviezd. On spraví hocus-pocus a prenesie starého Dizzyho von z bludiska. Presuňte sa von zo šachty a v skladisku uskladnite ďalšie nazbierané veci. Zabehnite po tri kamene a s pozláteným trojlístkom zoskočte k Leprechaunovi. Dať mu však trojlístok nie je na 48-čke a Didaktikoch jednoduché, pretože autori tu urobili (zámernú???) chybu a nedá sa tu vyvolať menu. Trojlístok položte teda vedľa Leprechauna a potom sa postavte tak, aby ste dosahovali aj jeho aj trojlístok. Stlačte fire a trojlístok potom pustite. Leprechaun vám ho vymení za nadprirodzený talizman (weird talisman), ktorý Dizzy vezme, pustí všetky kamene a prenesie sa o niekoľko poschodí hore do banskej šachty na prvom poschodí vpravo. Tu sa opäť prevezie vozíkom a po vystúpení sa vráti kúsok späť a vrhne sa do vody. Pomaly klesne ku dnu a dá sa doprava, kde číha veľká podmorská potvora, ktorú však zaženie čaro nadprirodzeného talizmanu. Rýchlo sa však musíte dostať na vzduch, pretože Dizzy nemá takú výdrž. Jaskyňa pokračuje doprava, kde nájdete jednu hviezdu a potápacie prístroje. Dizzy sa oblečie do potápačského odevu (aqualung), ku ktorému mu chýbajú už len plutvy a vráti sa späť k potvore. Ďalej pokračuje pod vodou doľava, kde striehnu kraby a roj malých dravých rybiek. Cestou musí zobrať hviezdu. Pokračuje doľava až k východu z poschodia a nechá sa vyniesť hore. Tu uskladnite naprirodzený talizman a postupujte doľava. Preneste trampolínu, vyskočte na pružnom hríbiku a preskáčte po oblakoch k pravému brehu jazera. S potápačským odevom môžete do neho vliezť a pokračovať ďalej doľava. Vodnými pasážami (a wattery pasages) sa dostanete do malej miestnosti, v ktorej leží palica. Dizzy ju zoberie a vracia sa späť. Cestou objaví hviezdu schovanú za tmavou riasou a pokračuje v ceste z jazera. Ešte zoberie dva kamene a vydá sa na cestu ku skladisku. Tu položte aqualung a zoberte megafón. S týmito vecami skočte do šachty a vojdite do druhého poschodia k Theovi a odtiaľ k Dylanovi. Tu zdvihnite ušnú trúbku a použite ju. Po použití počujete Dylana, ale on vás nepočuje, preto rýchlo použite megafón a je po starostiach. Dylanovi poviete, ako sa môže zachrániť a ten vám dá svoju dušu (Dylan's vibes). Ešte priložte palicu k ohňu a tým ju zapálite. S dušou opäť zabehnite k Theovi, ktorý Dylana odčaruje. Položte jeden kameň na Dylanovu dušu a vylezte o poschodie vyššie, kde zoberte medveďovi prázdnu nádobu (glass jar) a položte kameň. Príďte do skladiska, odkiaľ si zoberte dáždnik a nechajte tu megafón a ušnú trúbku. Potom postupujte doprava za vulkán, kde prší z dvoch oblakov, čo môže zhasnúť horiacu palicu. Pred dažďom ju však uchráni dáždnik a prenesiete ju do obrazovky, kde predtým lietali divé osy. Tieto sa však skryjú pred dymom a vy môžete v pohode nabrať med do prázdnej nádoby. V predošlej miestnosti leží nožík, ktorý však na nič neslúži, preto si ho nevšímajte. K úľu položte horiacu palicu a vráťte sa do skladiska, kde položte všetko a choďte po tri kamene doľava. Dva kamene si odložte na oblak a zoberte nádobu s medom, ktorú zaneste medveďovi na prvé poschodie. Tú postavte pred neho a on sa po nej vrhne, takže rýchlo utekajte. Skočte na hríb a preskočte medveďa doľava. Prejdite vľavo do do veternej pasáže a odtiaľ skočte z hríbu doprava do medvedieho brlohu.

Tu na stole ležia kosti (pile of bones) a nádoba s paprikou (pot of pepper). Obidva zoberte a choďte doprava, kde brloh končí a je tu magická hviezda. Vyjdite z brlohu a pomocou druhého hríbu preskočte medveďa, ktorý práve dojedá posledné zvyšky medu. Spokojne si zamrmle a vráti sa späť strážiť vchod do svojho brlohu. Položte kameň, vezmite prázdnu nádobu ležiacu v strede miestnosti a choďte nové veci uskladniť. K veľrybe si vezmite nádobu s paprikou a aqualung. Skočte na ňu a keď bude pri pravom brehu, položte nádobu s papriku. Po tejto akcii veľryba začne kýchať a vypúšťať prúd vody nad seba. Dizzy to využije a vyvezie sa o obrazovku vyššie a z gejzíru skočí na oblak, z oblaku doprava a na ďalší oblak a tu nájde plutvy, ktoré samozrejme zoberie so sebou k veľrybe. S plutvami môže Dizzy plávať, takže sa dostane aj tam, kde sa doteraz nedostal. Teraz musí opäť nastúpiť na veľrybu a posypať ju paprikou pri ľavom brehu. Gejzír ho vynesie na vysokú skalu, odkiaľ sa vydá doľava. Tu sú dve hviezdy schované za vetvou stromu a trsom trávy. Vľavo od tejto miestnosti stretne Dizzy Denzila. Ten mu dá počítač ZX 81. Dizzy sa vráti do miestnosti A woody grove. Tu na pravom kraji vyskočí a skočí na oblak, odtiaľ na oblak vpravo, kde zoberie hviezdu a pokračuje po oblakoch doľava. Tu zoberie ďalšiu hviezdu a vráti sa dole na pravý breh jazera. Položí nádobu s paprikou a skočí do vody, v ktorej pláva. Vpláva až do miestnosti vľavo dole, kde našiel palicu a odtiaľ pokračuje do druhej tajnej miestnosti vľavo. Musí kúsok vyplávať hore, aby sa do nej dostal. Tu zoberie lepidlo a vráti sa s ním o dve miestnosti doprava. Teraz musí vyplávať do malej miestnosti, v ktorej je hviezda a vrátiť sa na pravý breh jazera. Všetky veci treba preniesť do skladiska a zobrať odtiaľ prázdnu nádobu, keramický uzáver a dáždnik.



Skočte do vzdušného prúdu a dáždnik spôsobí, že vás prúd vynesie na nedostupný oblak. Pokračujte doľava hore, do miestnosti, kde lietajú mušky svetlušky. Dizzy si položí prázdnu nádobu a striehne, kým mu jedna z mušiek do nej nevletí. Potom prikryje nádobu keramickou zátkou a dobre ju zaštupľuje. No treba ísť pozbierať hviezdičky z oblohy. Tie sú vľavo a potom treba z dolného oblaku zísť dole. Spolu sú na oblohe dve. Položte v skladisku dáždnik, zoberte jeden kameň a ZX 81 a choďte do banskej šachty na prvom poschodí. Cez ňu prejdite do miestnosti, kde predtým bola tma a číhali tu na vás vražedné oči. Teraz svetlo z mušky odkryje celú miestnosť, po ktorej poletujú netopiere. Položte nádobu s muškou, čím ju otvoríte a muška začne lietať po miestnosti a osvetľovať ju. Zoberte magickú hviezdu, položte ZX 81 a kameň. Vráťte sa s prázdnou nádobou a keramickým uzáverom po dáždnik a chyťte ďalšiu mušku. Položte dáždnik, zoberte dva kamene a aqualung a mušku opäť odneste do miesnosti, kde ste vypustili prvú. Položte tu veci potrebné na chytanie mušiek a zoberte ZX 81. S dvoma kameňmi sa presuňte šachtou o poschodie nižšie do pravého otvoru do riadiacej miestnosti (control room). Tu sa nachádza riadiaci pult akoby so zámkou. Vyskočte na stôl a k zámke položte ZX 81, čo celé zariadenie spustí. Choďte o miestnosť vpravo, tu všetko položte a pokračujte vpravo. Dávajte pozor, aby ste sa nedotkli rúry trčiacej zo zeme, pretože tá by Dizzyho vcucla. Nespôsobilo by mu to žiadne zranenie, ale poriadne by sa zdržal. Vpravo zoberte hviezdu a choďte von ku skladisku. Skočte po tri kamene, jeden si odložte na oblak, zoberte plutvy (flippers) a železné kladivo a choďte s nimi do kontrolnej miestnosti. Tu pustite kamene a vezmite aqualung.

V miestnosti vpravo sa nechajte vcucnúť rúrou, ktorá vás prenesie do čerpacej stanice. Zoskáčte až na dno a choďte doľava po hviezdu. Teraz choďte doprava až k poslednému stroju a buchnite kladivom po jeho páke. Otvorí sa rezervná nádrž, z ktorej sa vyleje množstvo vody. Železné kladivo už nebudete potrebovať, preto ho tu nechajte. Skočte do rúry, ktorá sa otvorila a ňou sa presuňte do rezervnej nádrže. Môžete sa posilniť a pomocou plutiev preskočte trčiacu rúru a zoberte sieť na ryby (fishing net). Presuňte sa späť rúrou a vyplávajte hore na hladinu. Tu spí Dozy na mäkkom vankúši. Po chvíli námahy sa vám podarí ju zobudiť a presvedčiť ju, aby vám vankúš (comfy pillow) dala. Zoberte ho a skočte znovu na dno, kde vankúš položte. Plávajte smerom hore popri pravej stene, pričom sa držte stále doprava. Určite narazíte na otvor v stene a ocitnete sa v záhadnej miestnosti, kde je ukrytá pekná látka (pretty cloth) pri pravej stene za jedným panelom. Z tejto miesnosti je veľmi ťažké vyjsť, ale ja si myslím, že keď ste sa dostali až sem, už nebude pre vás problém poradiť si aj tu.

Teraz sa musíte dostať von z čerpacej stanice. Cestou však zoberte hviezdu skrytú za železným zábradlím a hviezdu na výčnelku vpravo. Keď ste sa už dostali do kontrolnej miesnosti, položte tu plávacie potreby. Vyneste sa do skladiska, kde si odložte peknú látku a pokračujte vľavo do jamy. Tu pomocu sieťky na ryby chyťte malého Poggieho, ktorý vám dá obojok (fluffle colar) a skočte doľava po tri kamene. Opäť si jeden z nich uložte na oblak a skočte do šachty. V kontrolnej miestnosti položte obojok a kameň a vezmite aqualung a plutvy. Presuňte sa rúrou do čerpacej stanice a zoberte vankúš, ktorý ste tu nechali. S ním choďte späť do riadiacej miestnosti, kde položte aqualung a plutvy a zoberte obojok a ZX 81. S týmito vecami skočte za Theom a postupne mu ich dajte. Ten prenesie Poggieho, Dozu a Denzila z podzemia. Všetky veci tu môžete nechať a presunúť sa ku skladisku. Zoberte tri kamene a kosti. Choďte na najnižšie poschodie, na aké sa len dá s troma kameňmi a všetko tu položte. Odtiaľto sa presuňte von zo šachty. Zoberte ďalšie tri kamene a skočte opäť do šachty. Cestou dolu sa zastavte v kontrolnej miestnosti a zoberte odtiaľ aqualung dole. Tak isto preneste plutvy. Keď to všetko máte dolu, zoberte všetky tri veci a skočte na mäsožravú rastlinu. Tu položte kosti a ona vás vcucne. Za riasou vľavo zoberte hviezdu, položte tu kosti. Pokračujte doprava, kde nájdete ešte dve hviezdičky a chaluhu. Všetko zoberte a vyplávajte hore k Daisy. Zoberte hviezdu a Daisy vám dá diamantový prsteň (diamond ring).

Vráťte sa ku koreňom rastliny a presuňte sa späť hore. Položte plavecké potreby a vyleťte na prvé poschodie do banskej šachty. Cez ňu prejdite do miesnosti, kde ste nechali svetlušky. Položte chaluhu na zem, netopiere sa na ňu vrhnú a uvoľnia vám cestu. Chyťte jednu svetlušku a pokračujte doľava. Tu mušku pustite a položte potreby na jej chytanie. Stretnete sa s Dorou, ktorá Dizzymu dá sklenenú črievičku. Teraz musíte vyliezť von zo šachty, položiť všetky veci a zobrať tri kamene. S kameňmi skočte do šachty a zastavte sa v miestnosti pod Theovým poschodím. Tu je veľký lis, ktorý vás môže rozmliaždiť, keď si nedáte pozor. V lise je hviezda, ktorú treba veľmi opatrne zobrať. Do lisu musíte skočiť z diaľky, pretože inak je po Dizzym. Položte všetky kamene a zamierte do skladiska, odkiaľ zoberte diamantový prsteň a sklenenú črievičku. S dvoma kameňmi skočte k Theovi, ktorému tieto veci podajte a on zachráni Daisy a Doru.

Ostalo vám ešte päť nevyužitých hviezd. Tie dajte Theovi, ten vám dá reťaz a zmizne. Reťaz zoberte a všetko ostatné tu nechajte. Choďte do skladiska a zoberte peknú látku, lepidlo a tenké paličky. Potom pomocou reťaze vytvorte papierového šarkana. So šarkanom sa vrhnite do veternej šachty a prúd vás vynesie až ku stropu uzavretého podzemného komplexu. Tu po oblakoch preskáčte doprava a zoberte vrták (drill bit). Vráťte sa späť doľava a vrták nasaďte na nadprirodzenú mašinu, ktorá tu stojí. Tá sa rozbehne a prevŕta stenu až k miestu, kde Theo odčaroval všetkých zachránených. A to je šťastný koniec celej hry...

F. Vojtek

SPECTRUM

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

COMODORE 64

1. OPERATION WOLF (Ocean)	*
2. SUPERSPORTS (Gremlin)	*
3. LAST NINJA 3 (System 3)	↓
4. ELVIRA (Accolade)	↓
5. F14 TOMCAT (Players)	↓
6. R-TYPE (Electric Dreams)	↓
7. LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE (Gremlin)	*
8. DIZZY 2 (Code Masters)	↓
9. TURRICAN 2 (Rainbow Arts)	↓
10. LAST NINJA 2 (System 3)	↓

ATARI XE, XL

1. AMERICAN CROSS (Activision)	*
2. ZYBEX (Cognito)	*
3. WHO DARES WINS 2 (Tynesoft)	*
4. KRUCJATA (Avalon)	*
5. JOE BLADE (Players)	*
6. HANSS KLOSS (Avalon)	*
7. TOMAHAWK (Digital Integration)	*
8. BASEBALL (Accolade)	*
9. MICROX (K-Soft)	*
10. ATARISTŮV PROTIÚTOK (K-Soft)	↓

AMIGA

1. INDIANA JONES 4 - ADVENTURE (LucasArts)	*
2. BODY BLOWS (Team 17)	*
3. LEGEND OF KYRANDIA (Westwood)	*
4. FLASHBACK (Delphine Software)	*
5. DESERT STRIKE (Electronic Arts)	↓
6. ROBOCOP 3 (Ocean)	↓
7. SENSIBILE SOCCER (Sensibile Software)	↓
8. CURSE OF ENCHANTIA (Core Design)	↓
9. POWERMONGER (Electronic Arts)	↓
10. LURE OF TEMPTRESS (Virgin)	↓

ATARI ST

1. GOBLINS 2 (Coktel Vision)	
2. ELVIRA 2 (Accolade)	
3. DRAGON'S LAIR 3 (Ready Soft)	
4. FIRE&ICE (Graftgold)	
5. F1 GRAND PRIX (Microprose)	
6. ISHAR 2 (Silmarils)	
7. STONE AGE (Eclipse)	
8. LURE OF TEMPTRESS (Virgin)	
9. POWERMONGER (Electronic Arts)	
10. LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 3 (Gremlin)	

PC 286-586

1. DUNE 2 (Westwood)	
2. ANOTHER WORLD (Delphine Software)	↑
3. WOLFENSTEIN (ID Software)	*
4. CIVILIZATION (Microprose)	↓
5. GOBLINS 2 (Coktel Vision)	*
6. FLASHBACK (Delphine Software)	↓
7. TITUS THE FOX (Titus)	*
8. LASER SQUAD (Krisalis)	*
9. HARRIER ASSAULT (Domark)	↓
10. GRAND PRIX UNLIMITED (Accolade)	↓

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 korešpodenčnom lístku tri Vaše momentálne najobľúbenejšie hry v poradí, ako si ich ceníte. Hra uvedená na prvom mieste dostane tri body, na druhom mieste dva body a na treťom mieste jeden. Na základe týchto bodov zostavíme nasledujúci mesiac nové poradie hier v rebríčkoch. Ak vlastníte viac typov počítačov, píšte nám do ankety poradie iba na jeden z nich.

Každý korešpodenčný lístok musí byť označený nápisom REBRÍČKY pod adresou odosielateľa. Na zadnú stranu uveďte typ počítača a Vaše poradie hier. Korešpodenčné lístky posielajte na adresu redakcie:

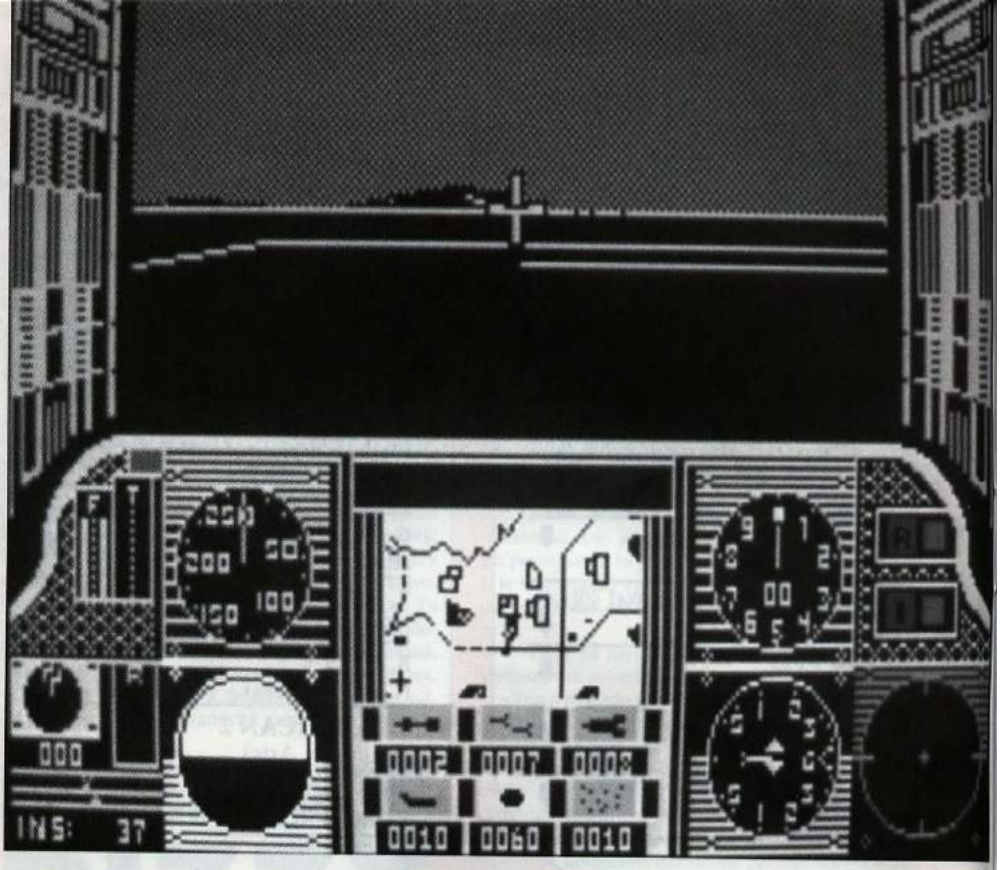
BIT, P.O.BOX 74
810 05 Bratislava 15



GUNSHIP

Simulátor bojového vrtulníku AH - 64 APACHE

Copyright 1986 by MicroProse Software



Bojový vrhulník AH - 64 APACHE je nejmodernejší vrtulník konce osemdesátých let. Pracuje převážně ve službách armády Spojených Států Amerických.

Délka:	15 m
Šířka:	12 m
Šířka trupu:	2 m
Výška:	4 m
Čistá váha:	4,5 t
Motory:	T 700 GE 701 Turbo shaft jets
Max. síla:	1896,3 koňských sil (jeden motor)
Rychlost rotoru:	280 ot/min.
Max. obsah paliva:	1692 l
Max. rychlost:	295 km/h
Max. vzestupní rychlost:	870 m/min.
Výškový strop:	5 200 m
Max. výzbroj:	16 raket AGM 114 A Hellfires
4 zásobníky po 19 raketách 2,75 FEAA	
1200 nábojů ráže 30 mm	
6 raket AIM -91Sedewinder	
6 raket FIM-92 A Stingers	
Výrobní cena v roce 1986:	7 300 000$

Po nahrání programu se objeví tabulka, na ktoré je vaše jméno „*CURRENT PILOT*“, letová oblast „*CURRENT DUTY ASSIGMENT*“, typ akce „*CURRENT STYLE OF FLYING*“, charakteristika letu „*CURRENT RALITY LEVELS*“ a stupeň rizika akce „*CURRENT LEVEL* OF RISK“. Chcete-li některou z položek změnit, přesuňte kurzor na „*CHANGE*“. Pokud nechcete nic měnit, nechte kurzor na „*CONT*“ a zadejte ENTER nebo FIRE na joysticku. V tom případě odstartujete na treninkový let nad USA.

Volba CHANGE

PILOT -

New pilot - nový pilot
- zadejte své jméno a ENTER

Show pilot - ukáže vaše záznamy

Save pilot - nahraje data pilota na pásku

Load pilot - nahraje data pilota z pásky do počítače

continue - pokračuj

OUTY - Letové oblasti

FLIGHT TRAINING ON THE USA
- trenink letu a útoků slepými náboji nad územím USA

1st CAVALAY IN SOUTHEST ASIA
- boje v jižní Asii. Nepřítel má malý počet jednotek, ale je těžké je nalézt.

82nd AIRBONE IN CENTR. AMERICA
- boj proti partizánům operujícím v džunglích střední Ameriky.

101st AIR ASSAULT IN MIDDLE EAST
- pouště na středním východě. Pozor na ruská odpalovací zařízení raket země - vzduch a kvalitní protivzdušnou obranu.

3rd ARMORED IN WESTERN EUROPE
- těžké boje v Evropě k zastavení rudého nebezpečí.

continue - pokračuj

STYLE - typ akce

Regular missions - obyčejná výprava s největší šancí na přežití.

Volunteer missions - riskantní akce a šance stát se hrdinou.

Volunteer hazardous duty - jen pro superhrdiny, ktoré nezajímá taková maličkosť, jakou je přežití.

REALITY

Flying - Easy siplified - jednoduchý let
Realistick - realistický let
Landing - Easy landing - jednoduché přistání
Realistick -realistické přistání
Weather - Easy - snadné povětrností podmínky
Realistick -reální podmínky
Enemy - obtížnosti

Volba CONTINUE - popis akce

SEE INTEL - zpráva o akcii, nepříteli a oblasti bojů
SICK CALL - chcete-li akci vzdát (simulujete nemoc), zadejte YES, nejste-li srab a jdete do toho, zadejte NO.

POZOR!! Dobře si zapamatujte heslo (PASSWORD). Při přeletu spojenecké základny se vás mohou rádiem na heslo zeptat. V tabulce hesel si najděte odpověď na heslo, ktoré jste dostal před akcí. Nezadáte-li správně heslo, sestřelí vás vlastní základna.

Poslední rady před startem: pamatujte si heslo a pozici nepřítele (PRIMARI TARGET, SECONDARY TARGET). Většinu cílů lze zničiť kanonem.
Po vyzbrojení vašeho stroje zadejte ENTER nebo FIRE. Program je připraven nahrávat další blok.

A nyní už sedíte v kabině vrtulníku a před sebou máte informace o posledních pozicích nepřítele. Je čas rozhlédnout se po palubní desce:
Nad výhledem z kabiny jsou indikátory poškození různých částí stroje: **A** - hlavní rotor, **O**; **A** - optika, **G** - kanón, **F** - přední palivová nádrž, **H**; **H** - přední a zadní vrtula, **E**; **E** - motory, **F**; **A** - zadní nádrže, **L**; **L** - vrhače falešných cílů a světlic,**R** - zadní rotor.

Pod výhledem z kabiny je vlevo indikátor stavu pohonných hmot „F", vedle něj otáčkoměr a nad ním kontrolka kontaktu. Vpravo od nich je ukazatel rychlosti, pod ním horizont, vlevo od něj ukazovatel funkce rotorů a motoru, vlevo od něj kompas, pod ním ukazatel směru a ukazatel směru na cíl. Uprostřed je na display palubního počítače mapa nejbližšího okolí a nad ní malý display vzkazů. Pod mapou jsou indikátory munice. Vpravo od mapy je výškoměr, pod ním indikátor vertikální rychlosti, vpravo od něj je radar, nad ním světla varující před hledáčkem nepřátelských radarů a raketami naváděnými systémem „termo" (T) a „infra" (I).
Objeví-li se na displayi vzkazů „TARGET" zmáčkneme SPACE a počítač provede identifikaci cíle. Cíl se objeví i s popisem na hlavním displeyi palubního počítače. POZOR! Je-li cíl modrý, jedná se o spojence. Nepřátelský cíl je vždy červený. Kanón používejte jen na vzdálenost menší než jeden kilometr. Na větší vzdálenost nepříteli neublíží a jenom si zbytečně vyplácáte střelivo. Riziko, že vás zachytí nepřátelské radary se sníží, poletíte-li ve výšce menší než jedna míle.

Po úspěšném přistání na spojenecké základně stlumte plyn. Vypněte motor a oba rotory. Na obrazovce se objeví tabulka:

OVERHAUL - oprava stroje, doplnění paliva
CONTINUE - pokračování beze změn
CHEAT - malý švindl; opakování celé akce
DEBRIEF - vyhodnocení po přetočení pásky na začátek

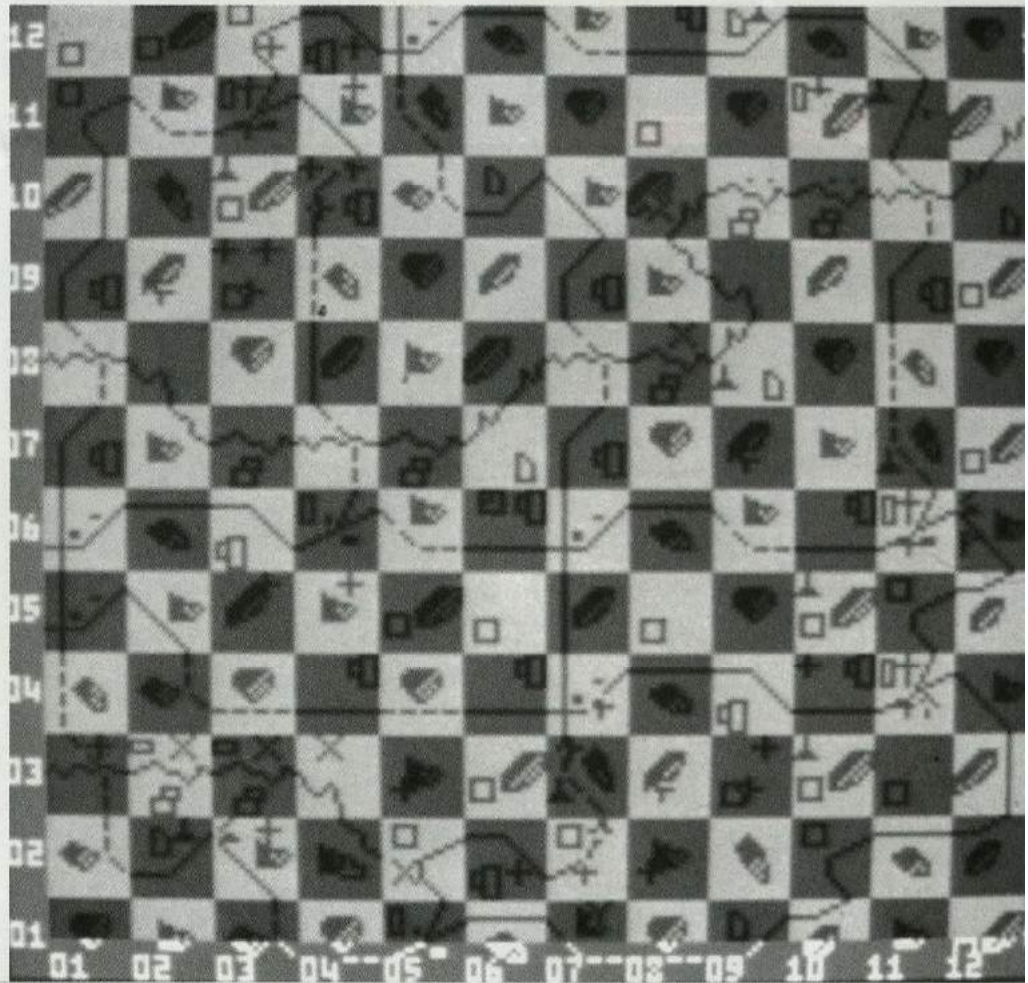
Ovládání:

Q -	přidat plyn
A -	ubrat plyn
I -	výhled vlevo
O -	pohled vpřed
P -	výhled vpravo
Z -	levá rotace
X -	pravá rotace
ENTER -	zastavení rotace
1 -	první rotor
2 -	druhý rotor
3 -	kontakt
W -	výběr zbraně
C -	falešné cíle
F -	světlice
J -	radarová obrana
K -	infra obrana
FIRE -	střelba
M -	mapa
O -	stupeň poškození
S -	stav munice
SPACE -	příjem rádiových depeší
BREAK -	pauza

Tabulka hesel:

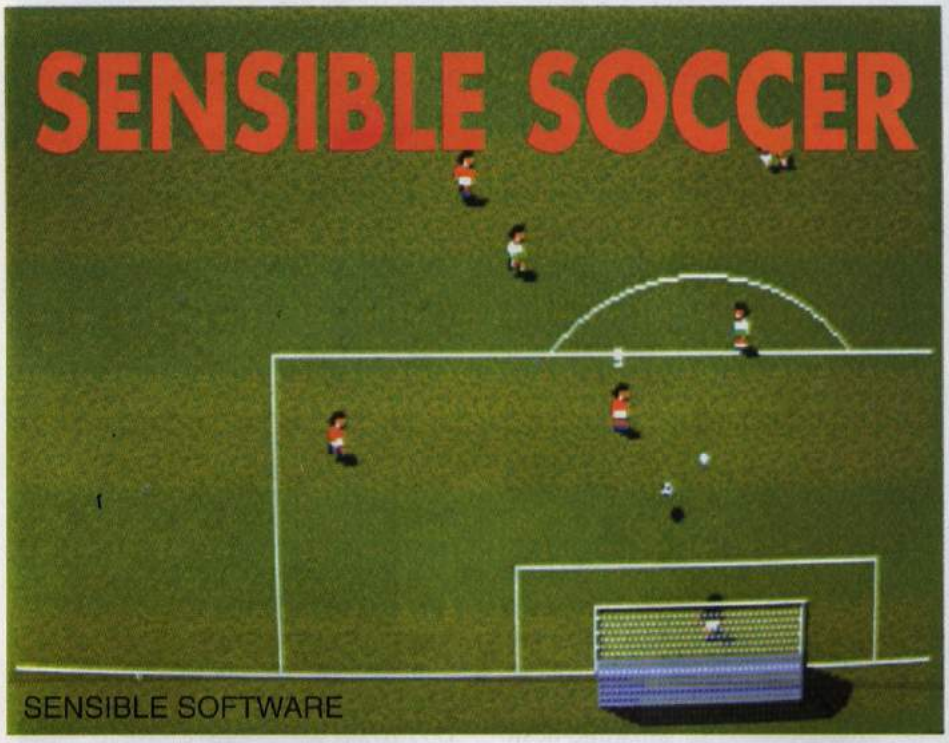
ACCENT -	TRAMPOLINE
BILLBOARD -	KICKBACK
CROMANGNON -	MELODRAMA
DAKOTA -	ONSTAGE
ELECTRA -	VERTICAL
FOOTHOLD -	INSOLENT
GRENADIER -	NOCTURNE
HEDGEHOG -	LOCKSMITH
IVORY -	WILLOW
KNOCKOUT -	PUREBRED
LOZENGE -	ROMANTIC
MAZURKA -	YELLOW
NEBULA -	QUAKER
OVATION -	UPSTAGE
PENTHOUSE -	SYMPHONY
QUARTZ -	ZEBRA

C. Sardá





SENSIBLE SOCCER



Bezosporu najúspešnejším futbalovým programom v histórii počítačových hier je SENSIBLE SOCCER. Postarala sa o to doteraz neznáma firma SENSIBLE SOFTWARE. Prvá verzia tejto hry vznikla na Amige 500. Na tento počítač bola vyrobená aj upravená verzia pod názvom SENSIBLE SOCCER 92/93, ktorá obsahuje aktualizované informácie o zostavách jednotlivých reprezentačných družstiev. V polovici roka 1993



vznikla aj verzia pre IBM PC.

SENSIBLE SOCCER je v podstate veľmi jednoducho urobená hra, ktorá nemá veľkú dĺžku. Zato priam šokuje vynikajúcou hrateľnosťou. Pri jednoduchom 'päťtlačítkovom' ovládaní dokážu hráči na ihrisku stvárať hotové divy. Brankár chytá automaticky. My mu zadávame iba smer a intenzitu výkopu. Hráči na ihrisku sú tiež automatickí, s výnimkou jedného, ktorý je najbližšie k lopte. Tohto 'aktívneho' hráča ovládame my. Od ostatných ho spoľahlivo rozoznáme podľa toho, že mu nad hlavou svieti číslo dresu. Aktívny hráč môže nahrávať spoluhráčovi (táto funkcia je tiež čiastočne automatická), strieľať na bránu a samozrejme kopnúť loptu do určitého smeru. Obzvlášť kvalitne je riešené vedenie lopty. Keď hráč stojí, alebo beží pomaly, nemá problémy. Pri kľučke v rýchlom behu lopta ľahko odskočí. Hráč sa animuje na monitore podľa toho, v akom postavení voči lopte práve je. Ak lopta letí nad ním, dá sa hlavičkovať. Ak je na zemi, dá sa kopať. Podobne je možné robiť aj 'sklzačky', vypichovať loptu a samozrejme aj faulovať.

Keď sme už pri fauloch, spomeniem pravidlá hry. Od skutočných futbalových pravidiel sa líšia iba veľmi málo niekoľkými obmedzeniami. Za faul môže byť priamy kop (múr sa stavia automaticky), karta, alebo jedenástka. Chýba tu nepriamy kop. Auty a rohy sa hádžu a kopú rovnako, ako v skutočnom futbale. Na ofsajdy sa nehrá a pre lepšiu prehľadnosť nie sú zobrazovaní rozhodcovia. Celkovú atmosféru veľmi dobre podfarbuje burácanie v hľadisku, skandovanie a bubnovanie (treba k tomu Soundblaster a dostatok voľnej pamäte typu XMS).

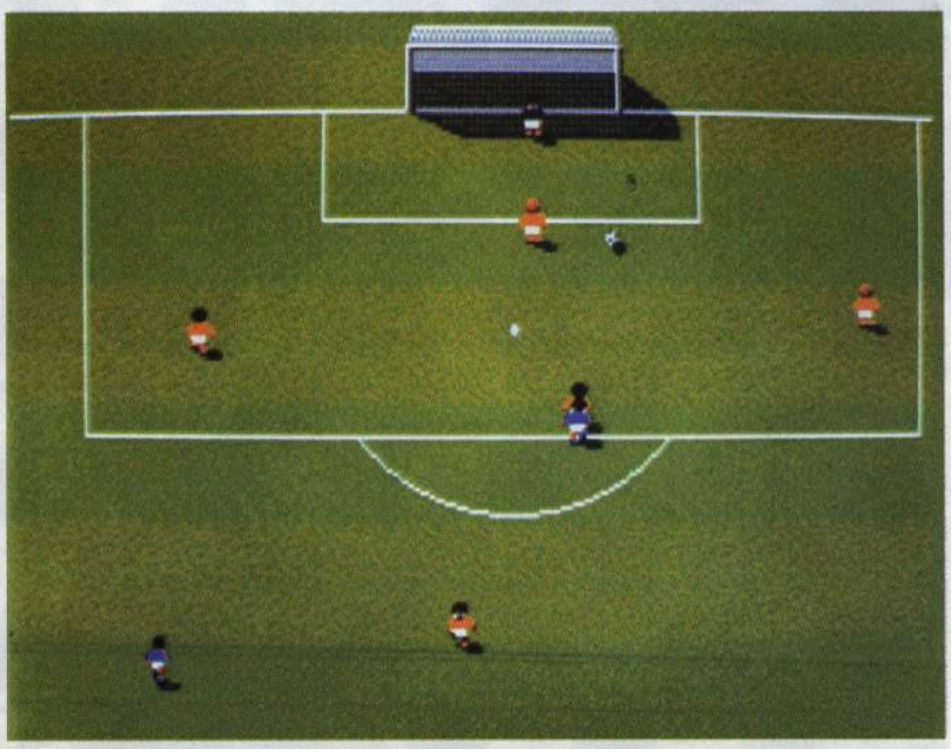
Autori si dali mimoriadne záležať na presnosti a aktuálnosti reprezentačných kádrov. V SENSIBLE SOCCER nájdeme také informácie, ako sú farby dresov, mená základnej jedenástky a náhradníkov (aj ich čísla sú presné), atď. My samozrejme máme možnosť tieto údaje ľubovoľne meniť a uchovávať.

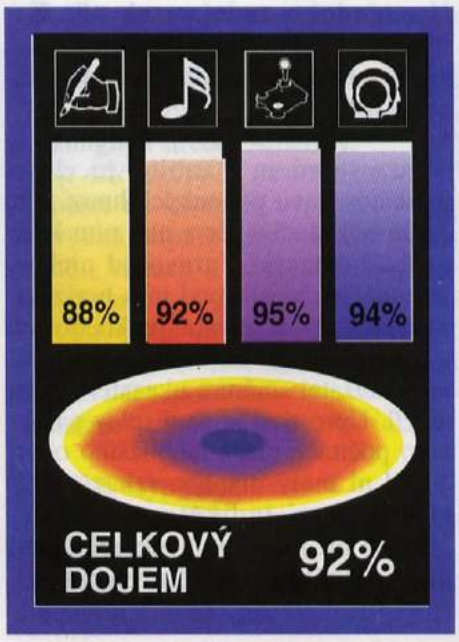
Podľa svojej vôle si môžeme zvoliť rôzne typy zápasov: priateľský zápas, účasť v pohári, účasť v lige, alebo aj také špeciality, ako sú majstrovstvá Európy a kvalifikácia na majstrovstvá sveta podľa skupín. Vysoko oceňujem nielen presnosť údajov, ktoré bolo vzhľadom na veľký počet krajín iste ťažké zozbierať, ale aj fakt, že počítač riadi našich súperov podľa skutočnej výkonnosti tej ktorej reprezentácie. Napríklad Holandsko a Francúzsko hrajú oveľa lepší futbal, ako povedzme Faerské ostrovy a Albánsko. Pri dostatočnom cviku je však každý porazitelný...

SENSIBLE SOCCER je natoľko dobrý futbalový program, že by ste si nemali nechať ujsť príležitosť skúsiť si ho.

-yves-

PC 286-586
AMIGA 500/600





DRAGON STRIKE

SSI & WESTWOOD





Počas posledných asi troch rokov sa ohromne zvýšila produkcia hier typu DUNGEONS&DRAGONS. Medzi ne však nepatria iba bludiská a tmavé chodby, známe z hier EYE OF THE BEHOLDER, DUNGEON MASTER, MIGHT&MAGIC, WIZARDRY, atď. I keď ojedinele, občas predsa vznikne aj akčná hra s visačkou OFICIAL ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS. Jednou z nich je DRAGON STRIKE, ktorý vznikol koncom roku 1990. Je to veľmi zaujímavý simulátor lietajúceho draka. Na drakovi sedí bojovník s kopijou. Jeho úlohou je dobyť rozprávkovú krajinu KRYNN. Táto krajina je rozsiahla a nachádza sa v nej množstvo nepriateľských drakov.

Na monitore sa zobrazuje okolitý priestor tak, ako keby sme sedeli na drakovi v úlohe bojovníka my. Pozerať sa dá do štyroch smerov (dopredu, dozadu, vľavo a vpravo). Všet-ko to veľmi pripomína letecký simulátor s tým rozdielom, že drak lieta pomalšie.

Hlavnou zbraňou nášho bojovníka je dlhá kopija. Môžeme ju nastavovať do ľubovoľných polôh. Nechýba ani tlačítko na rýchle vycentrovanie kopije do pôvodnej polohy. Keď sa priblížime k nepriateľskému drakovi, snažíme sa ho napichnúť na kopiju tak, aby nám zatiaľ nestačil ublížiť. Na útok sa dá použiť aj náš drak vďaka jeho schopnosti vyfukovať ohnivé strely. Tu si však treba uvedomiť, že oheň sa nedá vyfukovať v jednom kuse, ale v len v určitých intervaloch. Drak potrebuje nejaký čas na to, aby nabral dych pre ďalšiu strelu. Kvôli tomu musíme sledovať indikátor BREATH. Ak neukazuje maximum, drak strelu nevyfúkne. Ďalšími dôležitými parametrami sú výška a rýchlosť. Výšku názorne vidíme na ukazovateli vpravo. Rýchlosť môžeme vidieť na indikátore SPEED. Výška musí byť aspoň taká, aby sme nenarazili do nejakého kopca. Najideálnejšia výška je taká, akú má súper. Magická guľa, ktorá je na monitore vľavo dolu, slúži ako radar. Veľmi užitočná je pre nás šípka, ktorá sa zobrazuje hore v strede. Tá nás priestorovo navádza k najbližšiemu nepriateľovi. Drak a bojovník majú svoju energiu, ktorá sa im znižuje, ak utŕžia od nepriateľov rany. Ak klesne na nulu, treba hrať túto misiu odznova. Počas hry je treba dávať pozor aj na stabilitu. Protivník môže nášho bojovníka z draka zhodiť. Grafika bola na svoju dobu veľmi pekná. Je tu veľa zaujímavých statických obrázkov a krajina je robená rýchlou vektorovou grafikou. V dnešnej dobe kariet Super VGA a zobrazovania typu Virtual Reality nás už DRAGON STRIKE ničím neohúri, pretože táto hra je určená pre podstatne pomalšie počítače, než aké používame dnes. Na druhej strane príležitostí zalietať si na drakovi nie je veľa, preto si DRAGON STRIKE stále ponecháva veľkú atraktívnosť. Veľkou výhodou tejto hry je dôraz na akčnosť a jednoduchosť. Môžu ju teda hrať aj tí priaznivci DUNGEONS-&DRAGONS, ktorým sa bludiskové hry s mnohými postavami, kúzlami a logickými hádankami zdajú príliš ťažké a zložité.

-yves-



PC 286-586



DRUHÉ NARODENINY ČASOPISU BIT

DÔVOD K OSLAVÁM ALE I ZAMYSLENIU

Áno, milí čitatelia, naozaj sú tomu už presne dva roky, čo číslom 10/91 začal vychádzať náš-váš časopis BIT. Toto výročie je vhodnou príležitosťou, aby sme sa s vami (pre ktorých BIT vychádza a bez ktorých by nemohol existovať) podelili o niektoré naše radosti a starosti. Isteže, prvé výročie bolo na túto príležitosť ešte vhodnejšie, avšak v redakčnom zhone, ktorý u nás neustále vládne, sme proste toto jubileum nestačili zaregistrovať. Je to tak však možno i lepšie. Prvý rok v živote časopisu je totiž veľmi zložitý. Hľadá sa tvár a profil časopisu, čo najlepšie grafické štúdio, rýchla a spoľahlivá tlačiareň, distribučné agentúry, ktoré každé nové číslo doručia vám, čitateľom až do stánku pred vašim domom. Hľadajú sa dobrí redaktori, fotograf a externí prispievatelia. Hľadajú sa zdroje pre nové a nové recenzie, návody a zaujímavé články. V tomto pracovnom ošiali skutočne nie je čas na zastavenie sa a na nejaké hlboké myšlienky. Dva roky v živote časopisu je už dosť dlhá doba na čiastočné bilancovanie. Keďže časopis dospieva podstatne rýchlejšie ako človek, môžeme povedať, že BIT má úspešne za sebou obdobie puberty. Za túto dobu, ako to už býva, prekonal rôzne detské choroby a mnohé sa naučil. BIT od svojho vzniku jedenkrát radikálne zmenil technológiu výroby, trikrát zmenil grafické štúdio, raz čiastočne a raz úplne zmenil celú grafickú úpravu časopisu. Pribudla tiež jedna nová rubrika a jedna stará zanikla. Ďalej sa v ňom vystriedali dvaja technickí redaktori, jeden fotograf a pribudol grafický redaktor. A čo je pre vás čitateľov asi najpodstatnejšie, raz výrazne znížil cenu a to z 29 Kčs na 25 Kč/Sk. Táto cena sa dokonca už nezvýšila ani po niekoľkonásobnom zdražení polygrafických a distribučných služieb, viacnásobnom zdražení pohonných hmôt, po zavedení a zvýšení dane z pridanej hodnoty a dokonca ani po devalvácii slovenskej koruny. Všetky tieto zmeny sme robili len a len pre zvýšenie kvality časopisu a preto, aby sa vám čo najviac páčil. Za uplynulé dva roky sa toho však aj veľa zmenilo. BIT už dlho nie je jediným farebným časopisom počítačových hier na území Českej a Slovenskej Republiky, ako to bolo za čias jeho vzniku. V súčasnosti sa už musí potýkať s tvrdou konkurenciou. I dnes si však BIT drží jedno svoje NAJ. Je stále NAJlacnejším časopisom počítačových hier s NAJväčším počtom strán. BIT sa konkurencii nebráni, naopak, považuje ju za výborný „dopingový prostriedok". Konkurencia ho bude totiž nútiť, aby sa neustále vyvíjal a zlepšoval, proste aby neskostnatel a nezaspal na vavrínoch. Do budúcnosti sa BIT bude naďalej snažiť profilovať ako klasický časopis pre priaznivcov počítačových hier, ale nebude sa brániť ani niektorým rubrikám, ktoré z tohto rámca trochu vybočia. BIT sa bude stále usilovať prinášať vám tie najaktuálnejšie recenzie hier, čerstvé novinky z dielní našich i zahraničných tvorcov programov, testy nových počítačov, hracích konzol a periférií, rozhovory so zaujímavými ľuďmi, rebríčky najúspešnejších hier a samozrejme ponuky najlepších hier a periférií od našich i zahraničných firiem. BIT pre vás však pripravuje aj množstvo noviniek. Prvou z nich bude zavedenie niektorých nových zaujímavých rubrík, prípadne zrušenie tých, ktoré sa vám už „objedli" (pre tento účel výborne využijeme výsledky obrovskej ankety o časopise BIT, ktorú sme robili na sklonku minulého roka). Ďalším vylepšením bude zvýšenie počtu strán. Chystáme však i mnohé ďalšie prekvapenia, o ktorých zatiaľ nebudeme hovoriť. Tu by sme však chceli znova pripomenúť, že BIT je časopisom predovšetkým vašim. Preto platí pravidlo, že aký si BIT spravíte, taký ho budete mať. Teda prosíme hlavne rôznych „vŕtačov", ktorým sa neustále nepáči to alebo ono, prípadne sa im zdá, že na ten alebo onen počítač je v BITe málo recenzií či návodov. Milí „vŕtači", miesto neplodného zapárania si zoberte radšej príklad z niektorých našich pravidelných externých prispievateľov, ktorí nám posielajú výborné recenzie a mapy ku hrám. Okrem hrejivého pocitu pri srdci, že ste sa so svojimi vedomosťami podelili s ostatnými čitateľmi BITu, vás budú hriať aj zarobené korunky vo vrecku. Ďalším faktorom, ktorý priamo vplýva na kvalitu časopisu a počet jeho strán, je počet jeho stálych čitateľov a predplatiteľov. Nech sa vám to páči alebo nie, zadarmo ani tá najlepšia redakcia, grafické štúdio a tlačiareň časopis nevyrobí. Naša čitateľská obec je už pomerne stabilná a má dokonca mierny vzostupný charakter. BIT dnes už môžete dostať v sieti PNS, MEDIAPRINT & KAPA a u súkromných kolpoltérov v celej bývalej federácii od Ašu až po Čiernu nad Tisou. Trochu horšie je to však z predplatiteľmi. Vďaka rozpadu Československa, keďže sme nemohli dlhšiu dobu posielať BIT do Čiech a na Moravu, sme prišli (veríme, že len dočasne) o množstvo predplatiteľov z Českej Republiky. Problémy so zasielaním sú už však dávno za nami a všetci záujemci z Čiech a Moravy si môžu časopis predplatiť u nášho zástupcu pre Českú Republiku, ktorého adresu nájdu na strane 38. Predplatné môžu zaplatiť normálnou poštovou poukážkou a samozrejme v českých korunách. Pri tejto príležitosti chceme ešte spomenúť fakt, že napriek vzniku dvoch samostatných republík BIT naďalej ostáva časopisom Česko-Slovenským (alebo Slovensko-Českým, ako sa vám páči). Politika je totiž jedna vec a ekonomika druhá. Pre dva štáty s takmer rovnakým jazykom a veľmi podobným rozložením domácich počítačov je totiž oveľa hospodárnejšie vydávať časopis jeden (ktorý môže byť o to zaujímavejší a obsažnejší) ako dve jazykové mutácie. Okrem toho, na teritóriu takých dvoch mikroštátov, akými Slovensko a Čechy bezo sporu sú (už vidím tie nadávky v listoch od zarytých „HejSlovákov" a „HejČechov") a v takej zlej ekonomickej situácii aká v súčasnosti v oboch našich štátoch panuje, nemajú veľkú šancu udržať sa dlhšiu dobu viac než dva-tri časopisy s rovnakým zameraním (myslím skutočné časopisy a nie niekoľkostranové zošity). Na záver si želám, aby vďaka vašej priazni bol práve BIT jedným z tých časopisov, ktoré si udržia vašu priazeň aj do budúcnosti a aby sme sa takto o rok mohli znova stretnúť a povedať si, čo sme za posledných dvanásť mesiacov urobili dobre a kde sme ešte mali rezervy. No a čo na úplný záver? No predsa prípitok nášmu oslávencovi: Tttoookkk, šššššššssssss, glogloglogloglo, živió, živió, živió...

-luis-



OPTIMALIZÁCIA SÚBORU CONFIG.SYS

(dokončenie z minulého čísla)

POČÍTAČE S PROCESOROM 80386 A VYŠŠÍM



Procesory 80386 majú oproti starším typom niekoľko dôležitých predností. Okrem vyššej taktovacej frekvencie a 32-bitovej architektúry, je to najmä 32-bitový protected mode procesora 80386 a možnosť používať pamäť UMB (Upper Memory Block). Vďaka UMB je možné buď všetky, alebo väčšinu driverov umiestniť mimo BASE MEMORY s tým, že fungujú rovnako. Vďaka tomu nie je problém mať neustále voľnú BASE MEMORY okolo 620 až 630 kB (závisí to od pamäťového manažéra).

Počítače s procesorom 80386 a vyšším nemajú fyzickú pamäť EXPANDED. Je tu iba pamäť typu EXTENDED, pretože iba do nej je možný prístup v protected móde procesora 80386. Veľa programov však EMS potrebuje. Toto je vyriešené softwarovou emuláciou EMS na pamäti XMS. Na tento účel existuje v MS-DOSe súbor EMM386.SYS (alebo EXE - závisí to od verzie). EMM je skratka pre Expanded Memory Manager. Ďalej sa môžeme stretnúť s podobnými manažérmi od iných výrobcov (386 TO MAX, QEMM386, atď.), ktoré sa predávajú v samostatných balíkoch (zvyčajne dosť drahých). Sú v mnohých ohľadoch lepšie, ako EMM386, ale často spôsobujú problémy vďaka nekompatibilite s niektorými programami. V tomto článku sa preto nebudem nimi zaoberať.

EMM386 je treba nakonfigurovať pomocou parametrov, ktoré významne ovplyvnia jeho činnosť. V prvom rade si musíme zodpovedať na otázku, či chceme, aby sa emuláciou vytvorila pamäť EMS. Ak áno, aká má byť veľkosť EMS? Povedzme, že máme 4MB RAM (z toho asi 3MB pripadá na XMS) a my potrebujeme 1MB EMS. Zjednodušený CONFIG.SYS potom bude vyzerať takto:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024
RAM FRAME=E000
```

Čo sa stane? Vytvorí sa pamäť UMB s dĺžkou 92kB od adresy E000. Ďalej vznikne pamäť EMS s dĺžkou 1MB, ako sme si želali. Z XMS však ubudlo viac - okolo 1.4MB. Je to preto, lebo svoje miesto potrebuje aj obslužný emulačný program. Podobná situácia nastane, ak napíšeme zjednodušený CONFIG.SYS pre 2MB EMS:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 2048
RAM FRAME=E000
```

Jediný rozdiel spočíva v tom, že teraz máme 2MB EMS a tým pádom nám zostáva už iba 0.7MB pamäte XMS. Ďalším typickým príkladom je situácia, kedy vôbec nepotrebujeme pamäť EMS:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE
NOEMS RAM FRAME=E000
```

Teraz máme nielen všetku pamäť typu XMS, ale naviac sa nám zväčšila pamäť UMB z 92kB na 156kB, čo ocenia najmä užívatelia vicerých dlhých driverov, napríklad STACKERa. Doteraz uvádzané zjednodušené súbory CONFIG.SYS umožnia prístup do UMB. Odteraz môžeme v CONFIG.SYSoch používať príkazy DEVICEHIGH, ktoré nahrajú driver do UMB, ak je v ňom ešte voľné miesto. Typickým príkladom je CONFIG.SYS pre počítač so 4MB RAM, na ktorej chceme mať 1MB EMS. Do pamäte UMB bude umiestnený driver pre myš GENIUS:

```
FILES=70
BUFFERS=30
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024
RAM FRAME=E000
DEVICEHIGH=C:\DOS\GMOUSE.SYS
STACKS=9,256
```

Takto si môžeme vytvoriť niekoľko podobných CONFIG.SYSov, kde namiesto hodnoty 1024 môžeme dať iné čísla (musí to však byť celistvý násobok 64), alebo parameter NOEMS. Ak si nie sme istí, či potrebujeme pamäť EMS, alebo ak máme na výber použitie XMS alebo EMS, radšej použijeme parameter NOEMS. Sú preto dva pádne dôvody: a) Pamäť EMS sa iba emuluje na XMS, je preto do nej pomalší prístup. Emulácia mierne spomaľuje aj celkovú rýchlosť systému. Do úvahy treba brať aj použitie MS-WINDOWS, ktoré potrebuje pamäť XMS. b) Pri parametri NOEMS sa podstatne zväčší veľkosť UMB, kde máme väčší priestor na drivery. Tých 92kB pri emulácii EMS niekedy nestačí. Parameter FRAME=E000 dáva tušiť, že UMB je možné umiestniť aj od inej adresy. Áno, možné to je. Procesorové dosky vyrába veľa firiem a vzájomne sa hardwarovo líšia. Ak máte nejakú neštandardnú dosku, ktorá využíva pamäť E000 až EFFF, dôjde pri FRAME=E000 ku kolízii a zamrznutiu systému. Vtedy je výhodné zohnať si program (existuje ich pomerne dosť), ktorý zmapuje obsadenie pamäte. Podľa toho potom treba upraviť parametre EMM386. Na tento účel slúžia prepínače INCLUDE, resp. EXCLUDE s formátom I=začiatočná adresa-konečná adresa, resp. E=začiatočná adresa-konečná adresa.

Ak sme vlastníkmi počítača s 8MB RAM, nemusíme príliš laborovať medzi EMS a XMS. Pri 8MB môžeme mať dostatok pamäte XMS aj EMS. Tu odporúčam obetovať 3MB na EMS (to by malo stačiť na všetky aplikácie) a zvyšok nechať pre XMS takto:

```
FILES=70
BUFFERS=30
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 3072
RAM FRAME=E000
DEVICEHIGH=C:\DOS\GMOUSE.SYS
STACKS=9,256
```

Ak chceme nahrať do UMB ďalšie drivery okrem myši, urobíme tak ďalšími príkazmi DEVICEHIGH=[path]súbor, ktorý umiestnime hneď pod riadok, ktorý nahráva myš do UMB. Ak potrebujeme mať prehľad o BASE MEMORY, UMB, XMS a EMS, zadáme DOSovský príkaz MEM/C|MORE, ktorý nás podrobne a prehľadne o všetkom informuje.

Doterajšie informácie sú vhodné pre tých, ktorí používajú MS-DOS 5.0. Týmto užívateľom zároveň odporúčam, aby si nahradili pôvodné súbory HIMEM, EMM386 a SMARTDRV súbormi s MS-WINDOWS 3.1, ktoré sú novšieho dáta a obsahujú niekoľko vylepšení. Užívatelia MS-DOS 6.0 sú ušetrení zadávania parametrov pre EMM386 a vypisovania príkazov DEVICEHIGH. Na tento účel slúži DOSovský program MEMMAKER, ktorý to urobí automaticky. EMM386 z MS-DOS 6.0 namiesto konkrétnej hodnoty veľkosti EMS používa parameter HIGHSCAN, ktorý prideľuje EMS podľa nárokov aplikácie. MS-DOS 6.0 umožňuje aj programovanie podmieneného CONFIG.SYSu, čím odpadá nutnosť tvorby niekoľkých typov, ako sme to robili doteraz. Malá zmena je aj v použití príkazu MEM. V MS-DOSe 6.0 zadávame MEM/C/P. Parameter /P nahradil pôvodný MORE.

Do optimálnej konfigurácie počítača treba mať aj dobre napísaný súbor AUTOEXEC.BAT. Ak máme prístup do UMB (DOS=HIGH,UMB v CONFIG.SYS), potom môžeme používať príkaz LOADHIGH (skrátene LH) pre nahratie driveru do UMB. Napríklad ak máme vesadriver pre Super VGA kartu s názvom VESA.COM v podadresári DRIVERS, napíšeme do AUTOEXEC.BAT tento riadok:

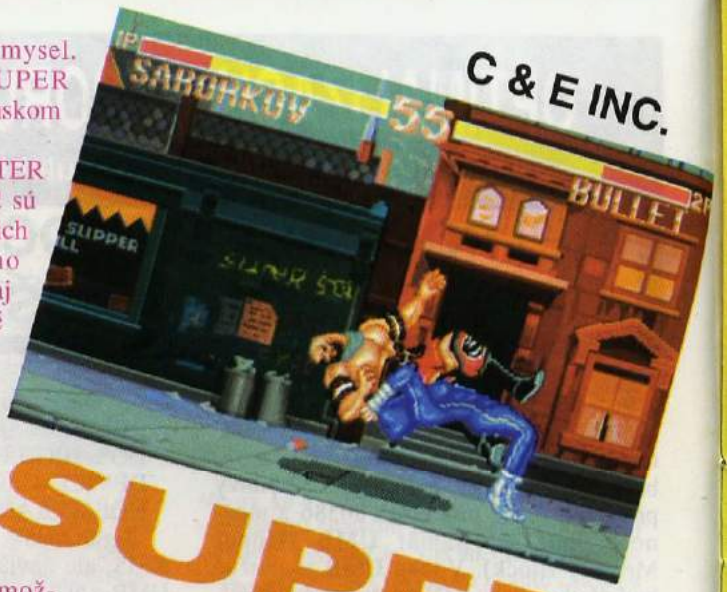
```
LH C:\DRIVERS\VESA.COM
```

Tento príkaz môžeme zadať aj priamo z DOSovského riadku. O optimalizácii CONFIG.SYSu a AUTOEXEC.BATu by sa toho dalo popísať ešte veľmi veľa. Pevne verím, že Vám tento článok napriek stručnosti umožnil pochopiť túto problematiku a že získané vedomosti budete môcť prakticky využiť.

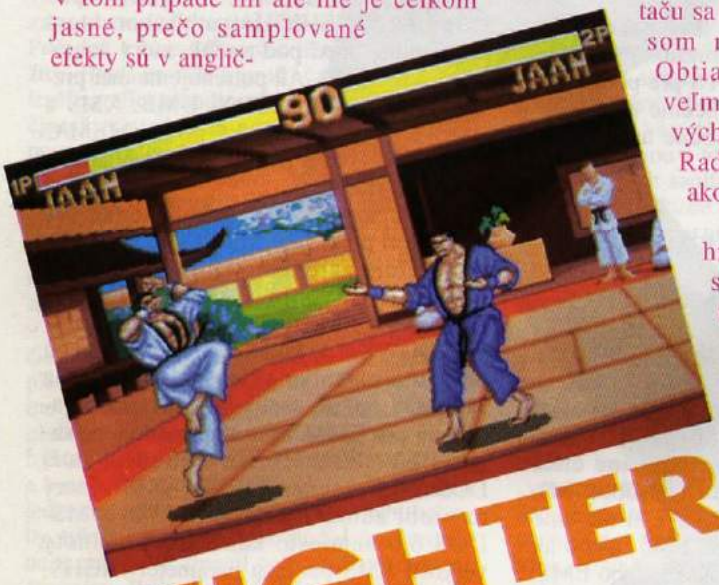
-yves-



SUPER FIGHTER



Nedávno sme uviedli recenziu na hru STREET FIGHTER 2. Vtedy sme ešte netušili, že v tak krátkom čase dostaneme do rúk veľmi podobnú hru, ktorá je dokonca v mnohých ohľadoch lepšia a pritom pochádza od úplne neznámych autorov. V zahraničných časopisoch som zatiaľ o nej nenašiel ani zmienku. Japonské písmo, ktoré v hre nachádzame, dáva tušiť, odkiaľ hra pochádza. V tom prípade mi ale nie je celkom jasné, prečo samplované efekty sú v angličtine? Je v tom trochu chaos, ale možno to bol zámer. Ktovie?



Podobnú srandu si z ľudí urobila nedávno aj firma SPECTRUM HOLOBYTE, ktorá predáva priam odporný šach s honosným názvom CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1. Človek by čakal, že keď má hru na 12 inštalačných disketách, že bude aspoň v niečom dobrá. CHESSMANIAC Vám však pripraví iba veľké sklamanie. A prečo túto hru spomínam? Jej autori si pridali k svojim menám koncovky -of, -ov, -in, -ova, -ina, atď., takže som najprv skoro uveril, že ide o program od nejakých ruských emigrantov žijúcich v Amerike, čo je samozrejme úplný nezmysel. Takže možno ani SUPER FIGHTER nemá s Japonskom nič spoločné...

SUPER FIGHTER a STREET FIGHTER 2 sú tak podobné hry, že si ich na prvý pohľad možno ľahko zmýliť. Aj jedna, aj druhá hra sú karatistické súboje pre jedného, alebo dvoch hráčov. Pozadie je v podobnej grafike. Samplované efekty sa mi zdajú v SUPER FIGHTERovi o niečo čistejšie, ale počul som už aj lepšie. Úderové možnosti majú obe hry približne rovnaké. SUPER FIGHTER je však o niečo rýchlejší a podstatne lepšie naprogramovaný.

Pri hre jedného hráča proti počítaču sa mi príliš nedarilo, i keď som robil kadečo možné. Obtiažnosť hry mi pripadá veľmi vysoká, čo počítačových karatistov určite poteší. Radšej vysoká obtiažnosť, ako nenájsť premožiteľa.

Oveľa zábavnejšia je hra dvoch hráčov proti sebe. Ovládanie je možné buď joystickom, alebo klávesnicou. Ak joystick nemáme, obaja hráči môžu použiť klávesnicu. Prvý hráč ovláda svojho bojovníka pomocou pohybových klávesov Z, X, C, D, E, W, Q, A a dvoch aktivačných klávesov TAB a LEFT SHIFT. Rozloženie klávesov zodpovedá skutočnému pohybu, ktorý sa po stlačení vykoná. Horný aktivačný kláves iniciuje úder rukou, dolný aktivačný kláves zasa kopnutie nohou. V kombinácii s pohybovými klávesmi dokážeme urobiť veľké množstvo rôznych úderov. Druhý hráč zasa používa klávesy keypadu ako pohybové (1, 2, 3, 4, 6, 9, 8, 7, 4) a ENTER a RIGHT SHIFT ako aktivačné.



Medzi najzaujímavejšie údery patrí uchopenie súpera, ktorého hodíme za seba na zem, čo ho poriadne pootĺka. Hráč č.1 to urobí klávesmi C a TAB, alebo Z a TAB, podľa toho, či ide na vec sprava, alebo zľava. Medzi najväčšie prednosti SUPER FIGHTERa patrí solídna grafika, široká škála súperov s rôznymi vlastnosťami, pestrá paleta úderov, možnosť hry dvoch hráčov a veľa peknych efektov. Po každej bitke sa objaví prvá stránka novín v japončine, ktorá referuje o zápase. Ten, kto prehral, tu má farebnú fotografiu s rozbitou hlavou. Ak ste našli zaľúbenie v bitkárskych hrách, potom je SUPER FIGHTER presne to, čo hľadáte!

-yves-

PC 286-586



CRYSTAL KINGDOM DIZZY

PART ONE

- G -generátor
- S -slon
- ● -zlatá minca
- ❤ -život
- ◆ -diamant
- ⬬ -orech
- -skrutkovač
- (V) -výťah
- -1,Denzil
- 2,Daisy
- 3,Dora
- 4,Dylan
- 5,Grand Dizzy
- -netopier

PART TWO

- Dozy
- glej
- lepiaca páska
- kapitán
- podstavec
- blu-tak
- kormidlo
- pílka
- plachta
- doska
- ihla
- nožnice
- život
- vták
- potkan


DRAGON
STRIKE


MD©93
BiT POSTER

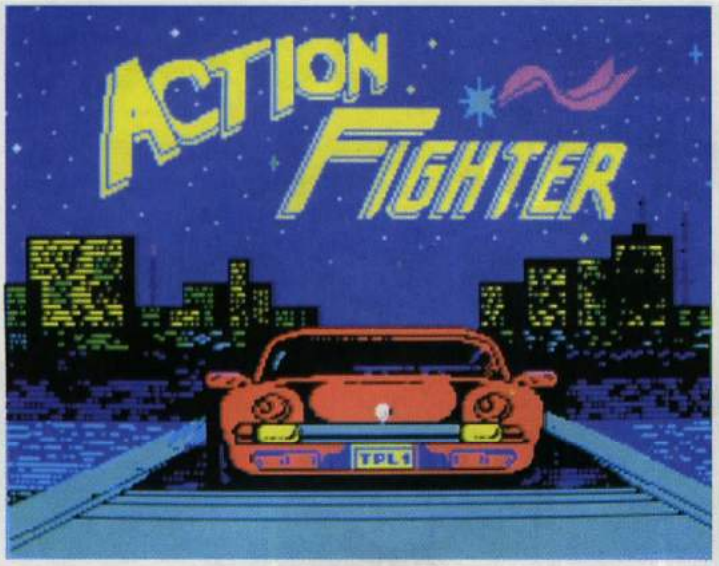
CRYSTAL KINGDOM DIZZY

PART THREE

- baterka
- plutvy
- vzduch
- bedňa
- pohár
- meč
- koruna
- špendlík
- olejnička
- čakan
- čln
- blázon

PART FOUR

- M mních
- pohár
- ľad
- soľ
- koruna
- meč
- V katapult



ACTION FIGHTER pôvodne vyvinula firma SEGA pre svoje videohry už v roku 1986. V roku 1989 zakúpila firma MICROPROSE autorské práva pre ACTION FIGHTER vo verziách pre počítače. Verziu pre ZX Spectrum distribuovala ešte v tom istom roku firma FIREBIRD, pre ktorú ju naprogramovala vtedy ešte málo známa firma CORE DESIGN, dnes pôsobiaca na Amige a PC (CURSE OF ENCHANTIA, HEIMDALL, atď.).

ACTION FIGHTER je strieľačka s týmto dejom: Sme v službách prezidenta nemenovanej krajiny, ktorá má problémy. Je práve vystavená útoku nepriateľských síl. Prezident odovzdáva osud krajiny do našich rúk, pretože sme jeho posledná nádej. Ak nezvíťazíme, bude treba ísť do emigrácie.

Čaká nás teda päť ťažkých misií, v ktorých budeme ničiť nepriateľské pozemné a vzdušné sily. Už som čiastočne prezradil, že boje sa budú odohrávať na zemi i vo vzduchu. Nepovedal som však, čo nás do vzduchu dostane. Na tento účel slúži prísne tajne vyrábane transformačné vozidlo. Toto vozidlo je schopné transformovať sa na motocykel, automobil a lietadlo. Začíname ako motocykel. Našou úlohou je pozbierať štyri súčiastky, ktoré sú reprezentované ikonami A, B, C, D. Potom je možná premena na automobil klávesom SPACE. Ak chceme ešte premenu na lietadlo, potrebujeme k tomu dve súčiastky E a F. Automobil a motocykel sa dajú bez problémov vzájomne transformovať, ale lietadlo môžeme premeniť na motocykel až po skončení misie, čo súčasne znamená stratu všetkých získaných súčiastok.

Počas hry teda musíme ničiť nepriateľské vozidlá a zbierať súčiastky, aby sme mohli vzlietnuť do vzduchu. Vo vzduchu už môžeme letieť na miesto, kde máme zničiť nejaký objekt. O tom, aký je to objekt, sa dozvieme zo správy, ktorá sa vypisuje na začiatku misie. Nepriateľské ciele potom buď zbombardujeme, alebo rozstrieľame. Až po ich zničení môžeme ísť do ďalšej misie. Ak ukončíme misiu pred vypršaním časového limitu, získavame časový bonus.

Pri jazde na ceste sme atakovaní a vytláčaní nepriateľskými vozidlami. Na ceste sa treba udržať za každú cenu a pritom nehavarovať. Okolo cesty sú zvodidlá. Ak do nich narazíme malou rýchlosťou, vrátia nás späť, no ak je nárazová rýchlosť privysoká, náš voz sa zničí. Ďalej tu môžeme nájsť rampy, ktoré umožňujú preskočiť určitý vodný úsek. Na rampu však musíme vojsť na vhodnom mieste a vhodnou rýchlosťou, inak sa skok nepodarí. V hornej časti obrazovky je indikátor, ktorý ukazuje, či sa cesta rozdvojuje, či treba zatočiť na niektorú stranu, atď. Ak uvidíme kamión s veľkým nápisom SEGA, zaradíme sa zaňho a necháme sa vtiahnuť dnu. O chvíľu nás vypustia von a my sme vybavení špeciálnou zbraňou. Je to vždy jedna z týchto: dvojnásobná streľba, rakety, streľba dozadu, limitovaná nezraniteľnosť. Ak stratíme život, všetko stratíme a môžeme začať zbierať odznova.

Pri lete vo vzduchu sa



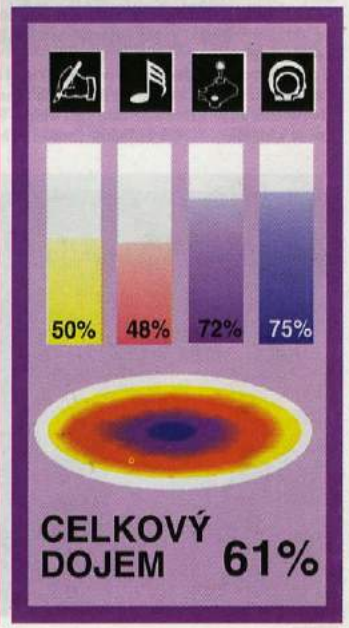


môžeme pohybovať dvoma rýchlosťami. Začíname na nižšej, ale keď nájdeme 'bonus pre pohyb', rýchlosť sa podstatne zvýši. Ak zbadáme dvojrotorovú helikoptéru SEGA, zaradíme sa za ňu, čo má za následok získanie už vymenovaných špeciálnych zbraní. Počas letu ešte vidíme kurzor pre bomby, ktorý určuje, kam bomby dopadnú. Verzia pre Commodore 64 má naviac tzv. 'flag - bonusy'. V každom leveli ich je 20. Ak sa nám ich podarí všetky pozbierať, získame za odmenu veľký počet bodov.

Na verzii pre ZX Spectrum mi maximálne vadí, že je len čiernobiela. Pritom verzie pre Commodore 64 a Amstrad CPC sú pekne farebné. Nebyť tohto nedostatku, ACTION FIGHTER by bol iste populárnejší.

-yves-

COMMODORE 64
SPECTRUM
DIDAKTIK





Indiana Jones and the Last Crusade

Bernettovo gymnázium
New York 1938



Prídeme celý mokrý k Marcusovi. Pozdravíme ho. On s radosťou povie: „Indy, ty si sa vrátil!". Povieme mu: „Áno! A mám aj Kríž Coronada!" Marcus nám povie: „Báječné! Viem, ako dlho si ho hľadal." „Celý môj život", povieme. Marcus sa pozrie na nás a spýta sa: „Indy! Prečo si celý mokrý?" Povieme mu: „Nepýtaj sa!" „Skutočne si mám brať von tieto mokré šaty?" - rázne mu povieme a odchádzame sa prezliecť do šatne v telocvični.

Vojdi do šatne, prezleč sa do telocvičného úboru a choď do ringu za trénerom boxu. Dohodnete sa, ako ťa má biť. Má ťa biť slabo (**Go easy on me...**), trochu silnejšie (**Let's have...**) a úplne naplno (**Let me have...**). Keď si poriadne nacvičíme box (neskôr to budeme potrebovať), odídeme preč (**I thing I'll pass...**). V telocvični už nemáme čo robiť a vojdeme do dverí vpravo na chodbe.

Tu nájdeme hysterickú učiteľku, okolo nej plno žiakov, ktorí chcú od nás autogram. Vtom tam dôjdeme my. Opýtame sa učiteľky, čo sa stalo. Ona nám len povie, ako je rada, že sme prišli a že si so študentmi nevie dať rady. Na to sa obrátime k študentom a začneme s nimi viesť dialóg.

Povieme im, že s tým môžeme niečo urobiť (**Just a moment...**), no študenti sa začnú správať ešte horšie a hádať sa, kto tam bol skôr. Povieme im, aby sa ukľudnili, niečo sme vymysleli a je tu „fér" pre všetkých (**Please relax...**). Nakoniec povieme, nech si Irena (učiteľka) zapíše mená (**Irene, take down names...**). Potom sa konečne dostaneme preč.

V miestnosti podobajúcej sa na učiteľský kabinet upúta našu pozornosť pošta (**junk mail**). Zoberieme ju a tak isto to urobíme aj s listami (**letters**) a s papiermi (**papers**). Zoberieme kapsu (**package**), ktorú hneď otvoríme. Nájdeme tam otcov denník (**Grail Diary**). Už tu nemáme čo robiť a chceme ísť preč, ale kadiaľ, keď za dverami sú študenti, ktorých sme sa tak ťažko zbavili? Zrak nám padne na okná, jedno je zarazené skriňou, ale druhé... a sme vonku.

Zastavia nás dvaja chlapi a autom odvezú preč. Človek, za ktorým nás odviezli, sa predstavil ako Walter Donovan. Ukáže nám kamennú dosku, ktorú našiel severne od Ankary. Pýta sa nás, či ju vieme preložiť. Spomína sa tam pohár, ktorý dá večný život tomu, kto sa z neho napije. Požiada nás, aby sme pohár išli hľadať. My povieme, že na to mal zavolať nášho otca. On nám povie, že to už urobil, ale potom zmizol. Hneď sa vydáme do otcovho domu (**Travel to Henry's House**).

Celý byt je v značnom neporiadku. Zo stola zoberieme rastlinu (**plant**), obrus (**table cloth**) a objavíme skrinku (**chest**). Pokúsime sa ju otvoriť, ale je zamknutá. Prejdeme do miestnosti vpravo, zo steny zoberieme obrázok (**painting**). Od zlosti, aký tu je neporiadok, zhodíme knihovničku (**bookcase**) na zem. Na veľké počudovanie tu objavíme lepiacu pásku (**sticky tape**) a zoberieme ju.

Vrátime sa späť pred gymnázium. Otvoreným oknom vojdeme do kabinetu. Umyjeme lepiacu pásku čistiacim prostriedkom (**jar**) a zistíme, že je to malý kľúčik (**small key**).

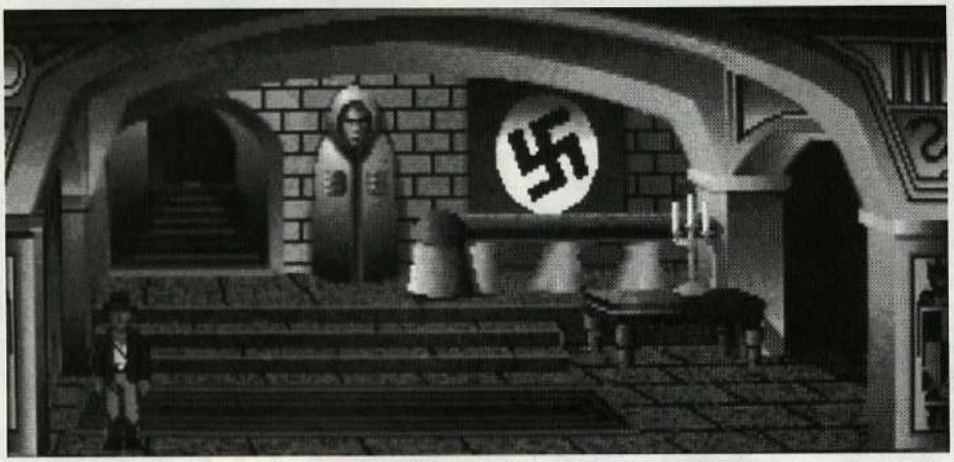
Vrátime sa do otcovho domu. Pomocou malého kľúčika otvoríme skrinku (**chest**). V nej nájdeme starú knihu (**old book**) a odídeme preč.

Spred gymnázia odídeme do Benátok (**Travel to the Plane to Venice**). Tu nás privíta Marcus a Dr. Elsa Schneiderová, ktorá nás odvedie do knižnice a dá nám bič (**whip**). Vydáme sa prezrieť si knižnicu. Medzi knihami (**books**) zoberieme knihu (**book**) „Ako lietať na lietadle" („**How to fly a Biplane**"), ktorá sa v zozname vecí objaví ako „manual". Takto isto zoberieme Hitlerovu knihu „**Mein Kampf**" (Môj boj) a knihu „Tajomstvá rímskych katakomb" („**Secrets of the Roman Catacombs**"). Keď máme všetky tri knihy, zoberieme z jednej z miestností s rímskymi číslicami železný stojan (**Metal post**) a červenú stuhu (**red cordon**). Pozrieme sa do diára (**Grial Diary**). Je tam prekreslený obraz okna so symbolmi svätých. Pod ním je napísaná veta: „**If ye would enter, follow.....**" čo znamená: "Ak chceš vstúpiť, nasleduj...„. Tu treba vedieť trochu po anglicky, lebo ďalej je napísané napr. „**...the first on the right**", čo znamená: „... prvé vpravo". Prejdeme po miestnostiach s rímskymi číslicami a v každom sa pozrieme na okno (**window**). Ak Indy povie, že je veľmi podobné oknu na obrázku z diáru (**It looks very similar...**), necháme miestnosť tak a ideme do inej, až dovtedy, kým Indy nepovie, že je to presne ako obrázok z diára (**It looks JUST...**). Pozrieme sa na nápis (**inscription**) na pravom stĺpe s levom (lebo v diáre bolo napísané prvé vpravo). Sú tam čísla, napr.: VII, VI, IV. V diári bolo napísané prvé vpravo, zoberieme železný stojan (**metal post**) a rozbijeme s ním dlaždicu s číslom VII (lebo číslo je uvedené prvé na pravom stĺpe). Ak sme postupovali správne, vojdeme do areálu podzemných katakomb, ak nie, ocitneme sa v malej podzemnej miestnosti, z ktorej je jediný východ: vrátiť sa späť. Hore nás chytí nemecký vojak, vyvedie nás von z knižnice a budeme to musieť skúsiť ešte raz.

Vojdeme do jedného z troch tunelov. Po krátkom oboznámení sa so zmenou prostredia vojdeme do miestnosti s povaľanými lebkami a dvoma kostrami opretými o stenu. Na jednej z nich si všimneme rameno (**arm**), ktoré si zoberieme, lenže rameno by nám na nič nebolo, a tak si z neho zoberieme iba hák (**hook**), ktorý mal dotyčný za života ako ruku a poberieme sa otvorom vpravo preč. Neskôr sa dostaneme do miestnosti s fakľou (**torch**) na stene, zatiaľ ju necháme tak a ideme preč. Ideme ďalej a dôjdeme do miestnosti s lebkami a kostrou človeka v popredí. Ideme ďalej až prídeme do miestnosti zaplavenej vodou. Keď chceme do nej ísť a trochu si zaplávať, Indy nám povie, že nenávidí vodu a odmieta do nej vojsť. Odídeme preč. Vojdeme do miestnosti s rúrami a rebríkom vedúcim nahor. Vojdeme do druhého tunela. Ďaleko sa však nedostaneme, lebo nás zastaví mreža (**grating**), ktorá je zamknutá, a tak sa radšej vrátime späť. Otvoríme kanálový poklop (**manhole cover**) a vyjdeme von. Objavíme sa v reštaurácii pred knižnicou. Podídeme k zamilovanému páriku (**lover**) vľavo a všimneme si fľašu vína (**wine bottle**) na stole. Pokúsime sa ju zobrať, ale mladý nám ju odmietne dať. Pozrieme sa na fľašu a s nechuťou zistíme, že to ročník 1924, veľmi zlý rok. Mladý nám na to povie, že to vie. No a my si môžeme fľašu pokojne „znárodniť". Naplníme ju vodou z fontány (**fountain**) na námestí, vrátime sa dolu. V katakombách vojdeme do miestnosti s fakľou. Umyjeme ju vodou z fľaše a potiahneme ju. Otvorí sa pod nami tajná chodba, my spadneme do nej a rozbijeme fľašu.

Objavíme sa v ďalšom areáli podzemných chodieb. Na konci sa chodba rozdvojuje do dvoch miestností. V jednej je rebrík (**ladder**), po ktorom sa dostaneme hore do katakomb, z ktorých sme spadli. V druhej miestnosti cvrká zhora voda, hneď je nám jasné, že sa nachádzame pod miestnosťou s vodou, v ktorej Indy ani za nič nechcel skočiť do vody. Upevníme hák (**hook**) na zátku (**wooden plug**), ktorá znemožňuje odtok vody. Bičom (**whip**) uvoľníme zátku za pomoci háku. Voda silným prúdom začne stekať dolu. Poberieme sa do miestnosti, kde bola predtým voda. Podľa očakávania už tu nie je a my môžeme smelo ísť tunelom vpravo. Nájdeme sa opäť v katakombách. Vyberieme sa do najbližšej miestnosti so zvláštnym strojom. Založíme do stroja (**machine**) červenú stuhu (**red cordon**) a zatočíme kolesom (**wheel**). Na to sa stroj dá do pohybu a spustí most cez priepasť v miestnosti o niečo ďalej. Vojdeme do miestnosti so záhadnými sochami (**statue**). Pozrieme sa do diáru a funkciami „pull" ťahaj a „push" tlač dáme sochy do polohy, aká je nakreslená vľavo (je pod ňou napísané „**This configuration is labelled correct**") a v žiadnom prípade (!!!) ju nesmieme dať do polohy, aká je nakreslená na druhej strane diára. Ak sme sochy poposúvali správne, otvoria sa dvere v strede. Smelo vojdeme dnu. Vojdeme do miestnosti s mostom, ktorý sme pomocou stroja spustili cez priepasť. Opäť si pochodíme po katakombách, až dôjdeme do miestnosti „ozdobenej" ôsmimi kostrami uloženými v stene. Pôjdeme smelo ďalej, až vojdeme do miestnosti s množstvom ľudských lebiek (starí Rimania mali asi veľmi čudný vkus ako skrášliť podzemné priestory). Všimneme si šesť lebiek položených na niečom podobajúcom sa na stôl. Potlačíme 5-krát lebky v ľubovoľnom poradí a zistíme, že dvere vpravo sa trochu pootvorili, ale opäť zatvorili. Pozrieme sa do diára a vidíme v ňom noty na notovej osnove: nota na hornom riadku znamená stlačiť lebku vľavo, nota na piatom spodnom riadku predstavuje piatu lebku zľava. Zvyčajne sa vyskytujú aj noty pod piatym riadkkom, tieto vyznačujú prvú lebku sprava. Vždy je na obrázku päť nôt. Nota (znázorňujúca lebku), ktorá je najviac vľavo, sa vyťukáva ako prvá, smerom doprava 2., 3., 4., piata. V tomto prípade (na obrázku) podľa uloženia nôt treba najprv potlačiť prvú lebku, 2-krát za sebou šiestu, raz druhú a piatu, dvere sa otvoria úplne a cesta vpravo je voľná. Po dlhom chodení v katakombách sa dostaneme do miestnosti s mrežou (**grating**), ktorú sme z druhej strany nevedeli otvoriť. Stačí si len všimnúť starý hrdzavý zámok (**odl rusty lock**) a otvoriť ho. Treba si ešte všimnúť truhlu (**casket**) a otvoriť ju. Pozrieme sa do nej. Uvidíme krásnu kostru (to sa dalo čakať...) a vyjdeme kanálom z vedľajšej miestnosti von. Tu k nám príde Dr. Elsa Schneiderová a Marcus, celý mokrý. S Elsou sa vydáme do hradu Brunwald na rakúsko-nemeckých hraniciach, kde Nemci držia v zajatí nášho otca.





HRAD BRUNWALD

Keď dorazíš s Elsou k hradu, je tmavá noc v doprovode silnej búrky. Elsa zostala v aute a ty sa vydáš na prehliadku hradu. Nájdeš tam len sajtkársku motorku, ale bez otca nechceš odísť. Vojdeš do hradu cez hlavný vchod. Príde ti otvoriť miestny lokaj, niečo mu povedz, alebo choď kurzorom na **„Throw a punch"** a jedným presným úderom ho zlož na zem. Objaví sa nám obrázok hradného veliteľa ako prikazuje vojakovi, aby zbieral obrazy do ich zbierky.

Vojdi do dverí vedúcich smerom nahor. Preskúmaj miestnosti na chodbe, až objavíš kuchyňu. Zrak ti padne na obrovského pečeného diviaka (**roast boar**) nad ohňom, hneď ho chceš zobrať, ale sa popáliš. Nechaj diviaka diviakom a choď do miestnosti, kde je opitý vojak (**drunk soldier**), opýtaj sa ho, ako sa má (**Hello, and...**), potom sa spýtaj, či mu nemôžeš priniesť nejaký iný alkoholický nápoj (**May I get you...**). Opitý vojak ti dá svoj pohár (**stein**). Odíďeme späť do kuchyne. Do pohára nalejeme zo suda (**keg**) pomocou kohútika (**spigot**) pivo (**ale**). Pohárom s pivom hasíme horúce uhlíky (**hot coals**) a zoberieme pečeného diviaka. Pohár naplníme pivom a vrátime sa naspäť do vstupnej miestnosti, kde sme zneškodnili lokaja. Odtiaľto sa vydáme do haly (**hall**). Podídeme k vojakovi prechádzajúcom sa na dolnej chodbe. Dialóg s ním radšej nevedieme, lebo by sme ho mohli nahnevať a došlo by k bitke. Kurzor nastavíme na **„Offer an item"** a z vecí mu dáme pohár piva (**stein**). Pivo vypije a pohár nám vráti naspäť. Tým sme si vojaka tak spriatelili, že nás nechá veselo si chodiť po chodbe, ktorú má on strážiť. Poprezeráme všetky tri miestnosti na chodbe a v jednej z nich nájdeme šaty pre služobníctvo (**servant uniform**), ešte si ich však neobliekame. Nájdeme tu aj šedú uniformu (**grey uniform**), ale tá je zamknutá. Vrátime sa do kuchyne a doplníme si zásoby piva.

Prídeme k druhému vojakovi na chodbe, povieme mu, že predávame dobré kožené kabáty (**Hi! I am selling...**). Na vojakovu otázku, ako sme sa sem dostali, drzo povieme, že máme pozvánku (**I've got authorization...**). Na otázku, po koľko predávame kabáty, odpovieme po 15 mariek (**15 Marks...**). On ho od nás kúpi za 15 mariek a dá nám pokoj. (Nezabudnite! Nikdy nechoďte okolo týchto vojakov v inom oblečení, než v akom ste sa teraz s nimi dohodli.) Ideme ďalej... Vojdeme do miestnosti, kde je truhlica (**chest**), prehľadáme ju a nájdeme v nej 50 mariek. Oblečieme si šaty lokajov, ktoré sme našli. Nechoďte (aspoň nie v tomto oblečení) do miestnosti vľavo, čaká tam vojak, ktorého by sme nezbili a aj keby náhodou áno, zbytočne by sme stratili veľa energie. Vrátime sa na chodbu. Ideme smerom dolu. Tu nás zastaví vojak. Dáme mu obrázok (**painting**), on ho pôjde dať veliteľovi a my máme od neho pokoj. Vojdeme do dverí úplne vľavo. Nájdeme tu veľa obrazov, stačí si len všimnúť veľký obraz Mony Lisy, potlačíme ho a objavíme trezor. Pokúsime sa ho otvoriť, ale bez číselnej kombinácie to nepôjde. Preskúmame miestnosti na chodbe a v jednej nájdeme otvor vedúci nadol. Nechoďme tam, dostali by sme sa k vojakovi, ktorý je vľavo od miestnosti s truhlicou, v ktorej sme našli 50 mariek! Vrátime sa na chodbu a vydáme sa smerom nahor.

Vojdeme do prvých dvier vľavo. Otvoríme truhlicu (**chest**) a nájdeme v nej uniformu (**uniform**). Obliecť si ju nemôžeme, je nám príliš malá. Preskúmame ju a nájdeme mosadzný kľúč (**brass key**). Hneď je nám jasné, že je kľúč od zamknutej uniformy. Prezlečieme sa do nášho starého odevu (**Indy Wear by Lucasfilm**), poponáhľame sa do šatne a kľúčom otvoríme zámok (**lock**) a zoberieme šedú uniformu. Prejdeme okolo lokajov a až za nimi si ju oblečieme. Pôjdeme po chodbe ďalej, až sa dostaneme na rozdvojku chodieb. Vojdeme do dverí pred nami. Miestnosť je prázdna, a tak vojdeme do dverí vľavo, nasledujúca miestnosť je tiež úplne prázdna, a tak pokračujeme ďalej dvermi vľavo, objavíme sa na chodbe, pod nami sú okná (**windows**). Pozrieme sa von a uvidíme Elsu sa rozprávať s nacistami. Vojdeme do verí vľavo. V strede miestnosti sú dvere, do nich radšej nechoďme, lebo vedľa je vojak, a čo sa s ním budeme zbytočne zdržovať. Radšej sa vydáme von oknom. Vojdeme do okna vpravo. Prezliečieme sa naspäť do šedej uniformy (**grey uniform**), lebo vonku je zlé počasie a Indy sa prezliekol do svojich starých šiat, aby si nezašpinil uniformu. Vojdeme do dverí vľavo. Objavíme sa na chodbe, vojdeme do dverí úplne vľavo. Tu nás zastaví vojak. Zbijeme ho a nájdeme u neho 70 mariek. Zrak sa nám zastaví na fungujúcom hradnom ochrannom systéme (**security system**). Ako ho len vypnúť? Načo máme pivo! Nalejeme ho cez mrežu (**grating**) a stroj je dokonale pokazený. Vyjdeme na chodbu a poberieme sa na vyššie poschodie (dáme si pozor na vojaka). Na hornom poschodí nás zastaví vojak. Hneď naňho poriadne zakričíme (**Soldier! Your...**). Potom mu povieme, že nemal čas na vybratie fľaše z kabáta (**And no time...**). Povieme mu, že je klamár a zbytočne s ním strácame čas (**Sauce? You buffoon!...**) a dá nám pokoj. Vojdeme do dverí úplne hore vľavo. Objavíme sa vo veliteľovej kancelárii, ten tu našťastie nie je. Chceli by sme to tu trochu prehľadať, ale cestu nám zatarasí veľký vlčiak. Dáme mu pečeného diviaka (**roast boar**), aj tak by sme ho sami nezjedli. Pes odíde do búdy a s chuťou sa pustí do diviaka. Otvoríme zásuvku (**file drower**) a nájdeme v nej pas (**pass**). Prezrieme si ho a zistíme, že je na ňom napísaná číselná kombinácia na otvorenie trezoru. Vezmeme si trofej (**trophy**), položenú na skrini. Poberieme sa k trezoru a za pomoci pasu s číselnou kombináciou ho otvoríme. Prezrieme si obrazy v trezore. Oblečieme sa do Indyho šiat a v kuchyni si doplníme zásoby piva. Pivo nalejeme nielen do pohára, ale aj do trofeje. Poberieme sa do miestnosti s lekárničkou (**first aid kit**), je na chodbe oproti schodom vedúcim na horné poschodie vľavo. Zoberieme ju a použijeme. Doplní sa nám energia.

Hneď, ako sa vrátime na chodbu, nás zastaví tučný vojak. Zbijeme ho. Vrátime sa na horné poschodie. Poprezeráme si všetky miestnosti, ale nenájdeme tam nič zaujímavé. Pôjdeme cestu vľavo, vedúcou k väzňom. Ďaleko sa však nedostaneme, cestu nám zatarasí svalnáč. Dáme mu pohár s pivom. Vypije ho a pohár si rozpleští o hlavu. Stále nás nechce pustiť ďalej. Dáme mu trofej, aj s pivom. Po jeho vypití zničí trofej. Toľko piva mu tak stúpne do hlavy, že nás chce zbiť, lenže takého „namol" opitého jedným úderom zvalíme na zem a dá nám pokoj.

Ďalej sa chodba rozdvojuje, pôjdeme do dolného komplexu. Tu zbijeme vojaka a privlastníme si jeho 25 mariek. Vojdeme do miestnosti úplne na konci chodby. Tu si stačí všimnúť pri okne svietnik a na ňom zavesený strieborný kľúč (**silver key**), ktorý si zoberieme. Pôjdeme na chodbu hore a vojdeme do dverí v strede. Otvoríme ich strieborným kľúčom. Vo vnútri nájdeme otca. Otvoríme okno a vyjdeme von. Vojdeme do okna vpravo. V miestnosti otvoríme skriňu (**cabinet**), kde nájdeme 75 mariek. Vrátime sa k otcovi a pôjdeme k hlavnému vchodu, ďaleko sa však nedostaneme, lebo nás zastavia Nemci a zavrú priviazaných s otcom o stoličku do miestnosti. Potiahneme stoličku až k rytierskemu brneniu (**suit of armor**) vpravo pri krbe. Potlačíme brnenie, spadne sekera, a ak sme presne postavení, pretne nám povrazy, ak nie, zabije buď nášho otca alebo nás a môžeme ísť odznova. Ak sekera nikoho nezabila, potlač sochu (**statue**) vľavo od krbu. Otvoria sa tajné dvere, vyjdeme von. Napravo nájdeš motorku, naštartuj ju. Po krátkej hádke s otcom pôjdeme do Berlína. Na ceste tam nás zastaví vojak, zbijeme ho.

BERLÍN

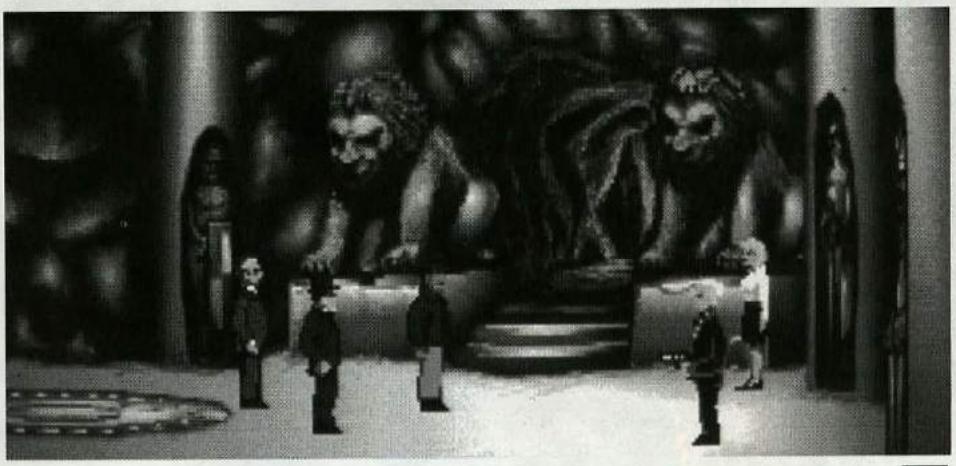
Tu práve prebieha „slávnostné" pálenie kníh. Stretneš Elsu a zoberieš jej diár, ktorý ti zobral veliteľ v hrade Brunwald. Vtom sa vpravo objaví nemecký vojak. Začneš utekať doprava, ďaleko sa však nedostaneš, lebo sa zastavíš pred Hitlerom. Dáme mu diár, on sa tam podpíše a dá nám pokoj. Prídeš na letisko. Tu sa musíš rozhodnúť. Buď si kúpiš lístky v búdke napravo, alebo pôjdeš na pristávaciu plochu a podľa návodu, ktorý si zobral v knižnici, naštartuješ lietadlo (**Biplane**). Ak si kúpiš lístky, pôjdeš na vzducholoď. Lístky daj ujkovi, ktorý ťa hneď po vstupe na ňu zastavil. Prevtel sa do Henryho (**To Henry**), choď vľavo a daj mince (**coins**) **do nádoby** (**bowl**) , ktorú má klavirista položenú na klavíri. Niečo mu povieme, a on začne hrať. To vyvedie z miery vojaka pri vysielačke, vybehne von vynadať klaviristovi. Prevtelíme sa do Indyho, vojdeme do miestnosti, z ktorej vyšiel vojak, otvoríme skriňu (**locker**) a vyjdeme von, aby nás tu nepristihol. Zopakujeme trik s klavírom a s Indym zober zo skrine zverák (**wrench**) a rýchlo choď von. Opäť zopakuj trik s klavírom a so zverákom znič krátkovlnnú vysielačku (**short-wave radio**). Poháňaj sa von, zapichni zverák do diery (**hole**) a otoč ho. Zhora sa vysunie rebrík, zober zverák a choď hore po rebríku. Čo je ďalej zistíš, keď prejdeš cez veľa nemeckých vojakov, ktorí ma vždy zbili.

Ak si si vybral cestu lietadlom, pozri sa do manuálu. Keď ho budeš mať preštudovaný, nasadni do lietadla a rýchlo ho naštartuj. Tu si chvíľu zalietaš a potom ťa zostrelia. Pristaneš na vidieckom dvore medzi kozami. Preberieš otca a nasadneš do auta vľavo. Na ceste von z Nemecka ťa zastavia vojaci. Ich poradie sa občas mení a na každého platia iné postupy. Prvému vojakovi, ktorý vystúpi z veľkej budovy, ktorý chce od nás priepustku, povieme: „Ale samozrejme, aký som hlúpy (**But of course...**). On nám povie: "Prestaň vzlykať! Nemám čas tráviť so zlým plemenom!„ Na to mu povieme: "Samozrejme, prepáčte. Vy musíte byť zaneprázdnený, dôležitý muž„ (**Of course, I am sorry...**). On nám na to povie: "Pokúšaš sa mi zalíškať?„ My mu povieme: "Je to také očividné„ (**I am a that obcious?**). On nám povie? „Nemôžeš očakávať, že zo mňa spravíš hlupáka!" My mu pokojne povieme, že je príliš bystrý (**You're just...**), on (hlupák) nás pustí ďalej. Druhému dáme peniaze (**money**). On nám povie: „Marky? Málo mariek by bola chudobná náhrada za pas. Ale VEĽA mariek..." My mu povieme, že sa pozrieme, koľko máme peňazí (**Let me see...**) a dáme mu všetky peniaze (**Here is all of my money**) a on nás pustí. Tretieho, štvrtého a plateho vojaka zbijeme. Použijeme taktiku, že vojakov nebudeme stále zaplavovať salvou úderov, lebo by sme zbytočne minuli veľa energie, ale počas bitky budeme aj ustupovať, pričom sa nám doplní energia. Pokračujeme cestou, až dôjdeme k chrámu (**temple**), vojdeme doň. Po prichode si všimneme skákajúcu odťatú hlavu. Pôjdeme doprava, až prídeme k Donovanovi a k Else. Donovan postreli nášho otca, my pôjdeme pre zázračný pohár. Objavíme sa v miestnosti s pavučinami.

Priblížime sa k pravému okraju, ale nejdeme ďalej. Ak by sme chceli ísť ďaleko, zo steny sa vystrčia nože a urobia s nami krátky proces. Stačí si len všimnúť malú bodku poniže mŕtvoly ležiacej pred nami. Kurzor nastavíme na ňu a stlačíme ENTER a Indy preskáče pomedzi nože. Ocitneme sa v miestnosti s dlaždicami, na ktorých sú vyznačené písmená. Môžeme skákať iba na dlaždice, na ktorých je písmeno zo slova, ktoré hovorí Indy hore na obrazovke v uvodzovkách. Zvyčajne sú to slová GEHOVA, JEHUVA a im podobné. Ak skočíme na dlaždicu s iným písmenom, prepadneme sa do priepasti. Keď všetko preskáčeme, ocitneme sa v miestnosti pred priepasťou. Rýchlo nasmerujeme kurzor na otvor za priepasťou a stlačíme ENTER. Indy prejde ponad priepasť a nič sa mu nestane.

Objavíme sa v miestnosti medzi pohármi. Zoberieme veľký keramický pohár na pitie (**Large ceramic drinking cup**) a napijeme sa z neho zázračnej vody (**Holy Water**). Ak by sme sa napili z iného pohára, naskytne sa nám krásny pohľad na graficky profesionálne prepracovanú smrť Indyho. Odíďeme preč a oživíme otca. Elsa nám zoberie pohár. Bude chcieť s ním ísť preč, v tom začne zemetrasenie a Elsa padne pod zem aj s pohárom. Pozrieme sa do puknutej pečate (**Cracked Seal**), na podlahe, na ktorú spadla Elsa. Ju nevidíme, ale našťastie pohár je tam. Pokúsime sa ho zobrať, ale rukou ho nedočiahneme, tak ho zoberieme bičom (**whip**). Pohár (**grail**) dáme starému rytierovi (**knight**) a poberieme sa preč za dobrodružstvami, ale to je už iný príbeh... INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS.

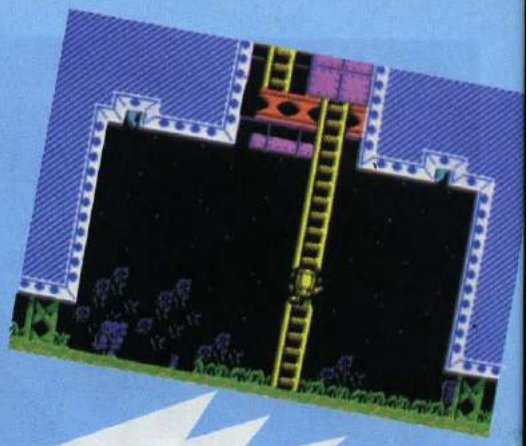
Ešte spomeniem, že kedykoľvek počas hry si môžete pozíciu nahrať na Hard Disk tlačítkom F5. Ak nás zbije vojak, začíname hru od začiatku. Alebo si nahráme pozíciu z Hard Disku.





RICK DANGEROUS 2

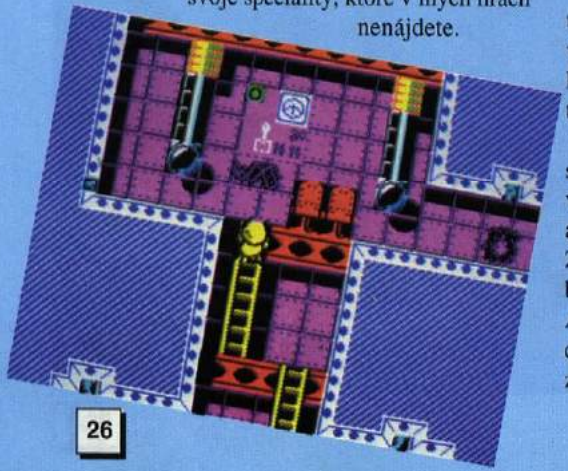
CORE DESIGN



Dvojrozmerné akčné hry RICK DANGEROUS 1 a 2 sa vždy tešili veľkej popularite. RICK DANGEROUS 2 je jedna z posledných hier, ktorá vznikla tak pre 8-bitové počítače, ako aj pre 16-bitové. Bolo to v roku 1990. V súčasnosti je situácia obdobná na vyššom stupni. Najlepšie hry vychádzajú vo verziách pre 32-bitové počítače a urobí sa konverzia pre 16-bitovú Amigu 500. Typickým príkladom je SYNDICATE od Bullfrogu, hra náročná na grafiku, veľkosť pamäte, rýchlosť i zvuk počítača.

V druhom dieli pokračuje dobrodružstvo RICKa DANGEROUSa, ktorého sme spoznali v prvom dieli. Vieme, že je to superhrdina, ktorý v prvom dieli porazil tlsťocha FATMANa. FATMAN sa však vrátil a spolu s ním aj mnoho zločinných votrelcov. Ak chce RICK DANGEROUS zachrániť planétu Zem pred úplnou skazou, musí sa dať rýchlo do roboty. Čakajú na neho tieto misie: HYDE PARK LONDON, CAVERNS OF FREEZIA, FORESTS OF VEGETABLIA, ATOMIC MUD MINES a záverečná konfrontácia s FATMANom na jeho veliteľskej stanici na planéte Barf.

RICK DANGEROUS 2 je hra, ktorá má svoje špeciality, ktoré v iných hrách nenájdete.





Elektronické detonátory – môžu byť použité na prerážanie múrov, ktoré nám blokujú cestu, ničenie nepriateľov a všeobecne na robenie škody v tom momente, keď to potrebujeme. Detonátory nám umožnia pokračovať v našom dobrodružstve aj v takých situáciách, kedy by sme si sami neporadili. Ale pozor! Sú veľmi nebezpečné, Rick sa musí rýchlo od nich vzdialiť skôr, ako vybuchnú.

Laserové blesky – vyvoláme stlačením kláves FIRE a UP. V niektorých prípadoch sú účinnejšie, ako paľba do súpera. Bohužiaľ, ich použitie je limitované počtom nábojov, preto sa musia používať opatrne. Pri každej príležitosti sa snažíme zdvihnúť zo zeme krabicu s náhradnými nábojmi.

Antigravitačné vozidlo – počas svojej cesty RICK zablúdi aj do parkoviska antigravitačných vozidiel, na ktorých sa dá lietať. Každé vozidlo je vyzbrojené predným laserovým kanónom.

Po každom leveli sa nám doplní strelivo (počet laserových bleskov a elektronických detonátorov) a automaticky pribudne jeden extra život.

RICK DANGEROUS 2 sa ovláda týmito klávesmi: hore-O, dolu-K, vľavo-Z, vpravo-X, streľba-SPACE/ENTER, pauza-P, koniec-E. Účinok kláves sa mení podľa toho, či je stlačená streľba, alebo nie.

O tom, že každá 8-bitová verzia RICKa 2 sa vydarila, svedčia percentá, ktoré jej v tom čase udelili špecializované časopisy:

a) YOUR SINCLAIR – 92% (verzia pre ZX Spectrum)

b) AMSTRAD ACTION – 97% (verzia pre Amstrad CPC)

c) COMMODORE FORMAT – 94% (verzia pre Commodore 64)

ZLATÝ PROGRAM

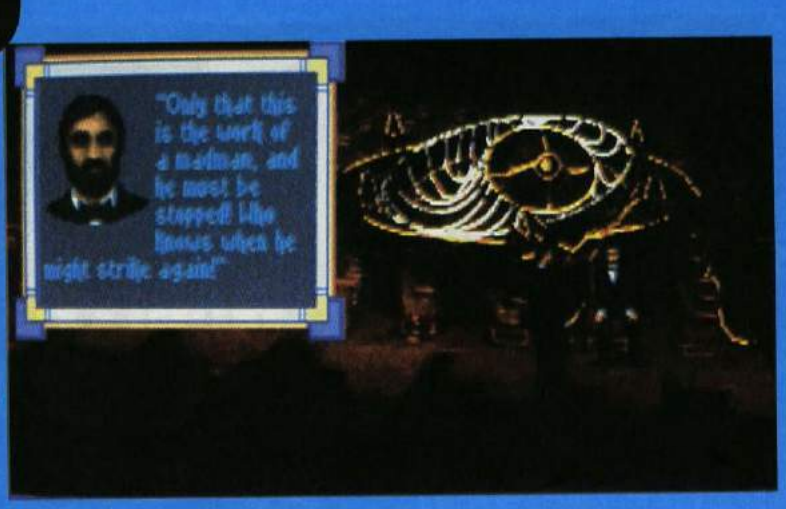
Tieto hodnotenia sa vzácne zhodujú vo výnimočnej kvalite RICKa DANGEROUSa. Do predaja ju pravdepodobne zaradí aj firma ULTRASOFT. Určite si túto príležitosť nenechajte ujsť.

-yves-

PC 286-586
AMIGA 500/600
ATARI ST
COMMODORE 64
SPECTRUM
DIDAKTIK



MICROPROSE RETURN OF PHANTOM



Pred niečo vyše rokom vznikla vo firme MICROPROSE programátorská skupina, ktorá sa zaoberá tvorbou adventúr. Ich najznámejším titulom je REX NEBULAR. Je to meno chlapíka, ktorého osud zaviedol na planétu, ktorú obývali iba ženy... Ich posledným titulom je RETURN OF PHANTOM, čiže po našom Fantómov návrat.

Dej hry začína v parížskej Opere, kde sa schádzajú ľudia na obnovenú premiéru predstavenia DON JUAN TRIUMPHANT, ktorého autorom je tajomný ERIK, známy ako Fantóm opery. Pred premiérou dostal riaditeľ divadla niekoľko výhražných anonymných odkazov, v ktorých pisateľ dôrazne žiadal, aby sa predstavenie nekonalo.



Samozrejme takej malichernosti nevenoval pozornosť, veď komuže by mohla opera vadiť? Ľudia teda prišli, kúpili si lístky, zasadli na svoje miesta a predstavenie sa začalo. V tom istom čase sa v kanáli pod budovou opery, kde je iba smradľavá voda a potkany, mihol tieň prihrbenej postavy. O chvíľu mohli tieň zbadať na streche. Nikto však nič nevidel, ani nepočul, pretože všetci boli zaujatí krásnym hlasom speváčky, ktorá práve vyšla na pódium. Postava na streche sa dala do roboty. Odpílila obrovský luster ktorý sa o chvíľu zrútil priamo do obecenstva...

Riaditeľ divadla bol z tejto tragédie veľmi smutný. Bolo mu jasné, že anonymné vyhrážky myslí pisateľ smrteľne vážne. ERIK, tajomný Fantóm opery, zomrel presne pred sto rokmi. Prečo sa vrátil? Prečo ubližuje nevinným ľuďom? Na to si veru nevedel dať odpoveď. Isté bolo vari iba to, že DON JUAN TRIUMPHANT z nejakého dôvodu Fantómovi opery nesmierne vadil. Vyšetrovania sa ujal detektív menom RAOUL MONTAND, ktorému musíme s vyšetrovaním trochu pomôcť.

Grafika hry nie je zlá, ale prezrádza, že hlavnou pomôckou autorov bol farebný scanner, ktorým snímali obrázky zo skutočnej Opery v Paríži. To by samozrejme nevadilo, keby si dali námahu trocha tieto obrázky skrášliť a poupravovať. Idea hry je veľmi dobrá a originálna. Som presvedčený, že väčšina hráčov bude mať dostatočnú motiváciu dohrať hru až do konca.

Oproti hre REX NEBULAR na prvý pohľad nie je vidieť nijakú zmenu, pretože ovládací panel je úplne rovnaký. Jedna významná zmena však predsa nastala: majitelia SOUNDBLASTERa PRO môžu počuť hudby stereo, čo u REXa nebolo možné. Hudby sú komponované ako klasické a k deju Fantóma opery výborne pasujú. Bohužiaľ, animácia postáv je aj na rýchlych počítačoch príliš pomalá. Keď porovnáme RETURN OF PHANTOM s inými adventúrami od konkurenčných firiem Sierra a LucasArts, potom musíme konštatovať, že z programátorského hľadiska táto hra dosť zaostáva. Vďaka originálnosti a príťažlivému deju ju aj tak každému odporúčam.

-yves-

PC 286-586









Keďže asi najpoužívanejšími systémovými programami na každom počítači sú programy kresliace, zastavíme sa dnes pri najznámejšom z nich, určenom pre počítač AMIGA 500/600 pri programe Deluxe Paint a to hneď pri jeho najnovšej štvrtej verzii. Hneď na začiatku by som však chcel upozorniť, že toto nie je návod, ale iba recenzia k programu, v ktorej chcem priblížiť jeho najzákladnejšie funkcie a možnosti. Program Deluxe Paint IV je totiž vysoko profesionálny produkt na tvorbu grafiky, ktorý dokonca používajú mnohí známi tvorcovia počítačových hier. Kompletný návod k tomuto programu má niekoľko sto strán, čo značne prekračuje rozsah, ale aj poslanie tejto rubriky.

Prvé čo uvidíme, keď sa program Deluxe Paint 4 spustí, je menu, v ktorom je možné vybrať si jeden zo štyroch grafických módov, ktoré Amiga umožňuje zobrazovať a počet farieb, s ktorými budeme pracovať. Keďže nie vo všetkých módoch možno pracovať so všetkými farbami, uvádzam nasledujúcu prehľadnú tabuľku módov.

Najčastejšie sa používa prvý mód LO-RES, ktorý je na Amige štandardom. Dá sa v ňom pracovať so všetkými kombináciami farieb, vrátane HAM módu, pri ktorom možno zobraziť naraz všetkých 6912 farieb, ktoré Amiga pozná (mód HAM sa však nedá používať pre animáciu, najčastejšie sa využíva pre kreslenie statických úvodných obrázkov ku hrám). Dva posledné módy sa na základnej zostave Amigy 500 alebo 600 používajú menej často. Keďže sa pri nich zvyšuje počet horizontálnych riadkov na dvojnásobok, dochádza k nepríjemnému javu nazývanému „flicking", pri ktorom celá obrazovka mierne bliká. Tento problém sa dá vyriešiť tzv. „anti-flickerom", čo je špeciálny obvod zabudovateľný do počítača. Amigy vyššej kategórie majú samozrejme tento problém už vyriešený.

Teraz sa však zase vráťme k samotnému programu. Po zvolení grafického módu a počtu používaných farieb sa zobrazí v hornej časti obrazovky panel s pull-down menu. Prvá časť tohoto menu je vyhradená disketovým operáciam. V ďalších častiach je možné robiť rôzne zložitejšie operácie, nastavovať parametre, či dokonca pracovať s animovanou grafikou. Možnosti a kombinácie tohoto menu sú veľké a ich opis by vydal na slušnú knihu. Preto sa tentokrát pozrieme iba na základné menu s ikonami, ktoré je umiestnené po výške pravej strany obrazovky (všetky funkcie v menu sa vyvolávajú nastavením na príslušnú ikonu a stlačením ľavého alebo pravého tlačítka na myši). Ikony budem popisovať smerom zhora dole a zľava doprava po dvojiciach.

Prvé štyri ikony určujú hrúbku pera s guľatým hrotom. Smerom doprava sa hrúbka zväčšuje. Ďalšie štyri ikony určujú hrúbku pera so štvorcovým hrotom. Smerom doprava sa hrúbka zmenšuje. Nasledujú dve ikony pre kreslenie čiar viacerými bodmi naraz (3 bodky alebo 5 bodiek).

Nasledujúce dve ikony umožňujú kresbu prerušovanej alebo plnej nepravidelnej krivky. Druhá ikona po dvojnásobnom kliknutí umožňuje kreslenie nepravidelného uzavretého tvaru s automatickou výplňou.

Dve ďalšie ikony umožňujú kreslenie „gumenej priamky" a „gumenej krivky". Gumená priamka sa kreslí nasledovne: nastavíme sa na začiatok priamky a stlačíme ľavé tlačítko myši. Teraz sa nastavíme na koniec priamky, pričom kurzorom ťaháme čiaru a pustíme tlačítko. Gumená krivka sa kreslí podobne, len na koniec ešte môžeme nastaviť polomer zakrivenia a prácu ukončiť druhým kliknutím myši.

Krabica s vyliatou farbou je asi známa takmer všetkým. Umiestnením tohoto symbolu na uzavretú plochu a kliknutím myši vyplníme plochu vybranou farbou či vzorkou. Ďalšia ikona umožňuje simulovať striekanie spreja. Po kliknutí pravým tlačítkom možno nastaviť rozptyl trysky spreja.

Ďalšie dve ikony v tvare štvorca a kruhu umožňujú kreslenie prázdneho, alebo vyplneného štvoruholníku a prázdneho alebo vyplneného kruhu. Kreslenie týchto tvarov je opäť veľmi jednoduché: Nastavíme sa na miesto, kde objekt chceme nakresliť, stlačíme ľavé tlačítko, natiahneme kruh či štvorec na požadovanú veľkosť a pustíme tlačítko. Kliknutím pravého tlačítka na ikony možno opäť meniť rôzne parametre.

Ďalšia ikona je na kreslenie prázdnej alebo vyplnenej elipsy. Použitie je rovnaké ako pri kruhu. Ikona vedľa umožňuje kreslenie „nekončiacej prelamovanej priamky". To znamená, že koniec prvej priamky je automaticky začiatkom druhej atď. Dá sa prepnúť aj na kreslenie automaticky vypĺňaného nepravidelného tvaru. Pravým tlačítkom zase možno nastaviť parametre.

Nasleduje veľmi dôležitá ikona, pomocou ktorej možno „vyrezávať" okná. Pracuje sa s ňou obdobne ako s nevyplneným štvoruholníkom, s tým rozdielom, že obsah štvoruholníka sa „vyreže" a možno ho premiestniť inam. Ak „vyrezávame" ľavým tlačítkom, útvar len kopírujeme, pravým ho premiestňujeme. Dvojitým kliknutím na ikonu môžeme vyrezávať aj nepravidelné tvary. Ikona vedľa umožňuje vkladať do obrázku písaný text. Kurzorom klikneme na miesto, kde chceme text umiestniť a na obrazovke sa zjaví špeciálny textový kurzor. Teraz už text vpisujeme priamo z klávesnice počítača. Pravým tlačítkom myši si môžeme vybrať nový font písma.

Nasledujúca ikona nastavuje jemný alebo hrubý posun kurzora po obrazovke. Zaujímavá je ikona vedľa nej, ktorá umožňuje symetrické kreslenie po obvode kruhu. To znamená, že čokoľvek nakreslíme, počítač ihneď zopakuje 12 x po celom obvode mysleného kruhu. Pomocou tejto funkcie aj grafický analfabet dokáže vyčariť v krátkej dobe na obrazovke zaujímavé obrazce.

V predposlednej dvojici sú dve veľmi dôležité ikony. Prvá v tvare lupy zväčší vybranú časť obrazovky, čo umožňuje jemnejšie retušovanie obrázku. Druhou ikonou zväčšujeme (zmenšujeme) akčnú plochu lupy pravým (ľavým) tlačítkom myši.

Posledné dve textové ikony sú pre „homo computeris" viac než jasné. Ikona UNDO odvolá posledný vykonaný úkon a ikona CLR zmaže celú obrazovku farbou zvolenou ako podklad.

Pod ikonami sú ešte umiestnené dva sústredené štvorce. Vonkajším určujeme farbu pozadia (kliknutím na vybranú farbu ľavým tlačítkom) a vnútorným farbu pera (kliknutím na vybranú farbu pravým tlačítkom). Pod tymito štvorcami je už umiestnená iba paleta 2-64 vybraných farieb, ktoré si možno namiešať nastavením ich RGB zložiek ak klikneme pravým tlačidlom myši na symbol podkladu alebo pera.

-luis-

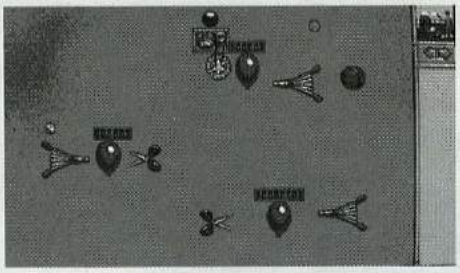
PREHĽAD GRAFICKÝCH MÓDOV POČÍTAČOV AMIGA 500/600

Grafický mód	Rozlišovacia schopnosť	Počet použitých farieb	Blikanie
LO-RES	**320 x 256**	**2, 4, 8, 16, 32, 64, 6912 (HAM)**	**NIE**
MED-RES	**640 x 256**	**2, 4, 8, 16**	**NIE**
INTERLACE	**320 x 512**	**2, 4, 8, 16, 32, 64, 6912 (HAM)**	**ÁNO**
HI-RES	**640 x 512**	**2, 4, 8, 16**	**ÁNO**

INCREDIBLE MACHINE

SIERRA

Americká firma SIERRA občas vyrobí aj inú hru, ako adventúru. Dôkazom toho sú napríklad logické hry OIL'S WELL a INCREDIBLE MACHINE (I.M.). Zodpovedne prehlasujem, že I.M. je jedna z najlepších logických hier, aké som na PC zatiaľ videl. Je to súbor logických hádaniek, ktoré treba riešiť tak, že do obrázku vložíme chýbajúce 'súčiastky'. Označenie 'stroj' a 'súčiastky' sú obrazné, pretože grafika je skôr komiksová. Hádanky v I.M. mi veľmi pripomínajú zákernosti, ktoré na seba vymýšľali TOM a JERRY v známom kreslenom seriáli (napr. nožnice prestrihnú lano, z lana spadne vedro, atď...). Ak čo i len trochu uznávate logické hry, určite si I.M. zožeňte. Mimochodom, v každom leveli hrá iná hudba a nevylučuje sa ani tvorba vlastných hádaniek. Nedávno SIERRA uviedla do predaja



datadisk s ďalšími hádankami pre I.M., pretože ľudia si to veľmi želali.

PC 286 - 586

VERDIKT: 90%

WIZKID

OCEAN



Možno si spomínate na hru WIZBALL, ktorá bola v roku 1988 veľmi obľúbená na 8-bitových aj 16-bitových počítačoch. Druhá časť sa volá WIZKID a verziu pre Amigu naprogramovali Sensible software, autori známeho Sensible Soccera. Vznikli aj konverzie pre PC a Atari ST. Zmyslom hry WIZKID je pohybovanie s Pacmanom tak, aby sme čo najskôr zbúrali všetky útvary z tehličiek, kameňov a iných stavebných prvkov. Pri šikovnom narážaní do tehličiek môžeme zabíjať lietajúce potvory, ktoré nás neustále obťažujú. Po splnení všetkých úloh sa dostávame do ďalšieho levelu, v ktorom je nepartrne odlišná grafika a zároveň napriatelia. Hra je pre svoju jednoduchosť zábavnosť určená predovšetkým pre najmladšiu generáciu.

PC 286 - 586
AMIGA 500/600
ATARI ST

VERDIKT: 84%

TRISTAN PINBALL

AMTEX

Ak sa zaujímate o počítačové pinbally, určite ste už počuli o firme AMTEX. Je to firma, ktorá sa vyslovene špecializuje práve na tento typ hier. TRISTAN sa im veľmi vydaril. Má výbornú hrateľnosť



a výborné zvuky. Najviac nás však poteší, že podporuje niekoľko typov Super VGA kariet, takže ho môžeme hrať v móde 640x480 bodov a 256 farieb. TRISTAN potrebuje rýchlu mašinu, minimálne 386-tku. Momentálne je to najlepší pinball na PC, ale chystá sa niekoľko nových podobných hier, takže to, čo platí dnes, vôbec nemusí platiť zajtra.

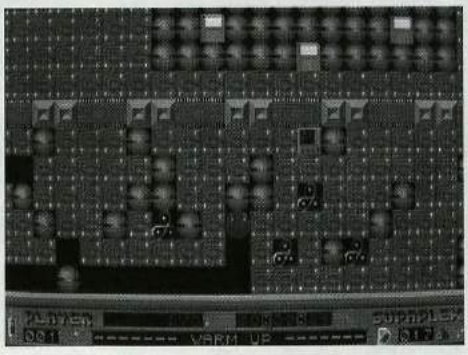
PC 386 - 586

VERDIKT: 81%

SUPAPLEX

DIGITAL INTEGRATION

SUPAPLEX je vynikajúca, ale pomerne málo známa logická hra, ktorá sa veľmi podobá na klasický BOULDER DASH. V roku 1991 ju naprogramoval Philip JESPERSEN. Autorom grafiky bol Michael STOPP a hudbu spolu s efektami urobil David WHITTAKER. SUPAPLEX má nesmierne dobrú hrateľnosť, ktorá ho radí medzi najzábavnejšie 16-bitové logické hry.



Vďaka vynikajúcej hudbe Davida Whittakera sa celkový dojem dostal na veľmi vysokú úroveň, takže sa za svoj produkt autori nemusia hanbiť ani dnes, po dvoch rokoch. SUPAPLEX prakticky nemá žiadnu chybu a nič mu nemožno vyčítať.

-yves-

PC 286 - 586
AMIGA 500/600
ATARI ST

VERDIKT: 90%



ČO NÁS ČAKÁ A NEMINIE

JURASSIC PARK

Vitajte na mieste mimo hraníc ľudského chápania, na mieste, kde veda končí a predpovede futurológov sa napĺňajú. Keď prejdete bránou parku, ocitáte sa v svete starom 65 miliónov rokov. Pozeráte sa na nočnú oblohu, na hviezdy, ktoré svietili dávno predtým ako vznikol človek. Bizardné rastliny, čudné zvuky, pachy, všetko je pre vás nové a neznáme. Keď prejdete ešte zopár krokov, začujete zvuk pohybu obrovských zvierat. A keď svit mesiaca prenikne pomedzi stromy, zbadáte ich. Rohovinové kolosy s obrovskými čelusťami a šablovitými zubami. Sú to herci predstavenia, ktoré sa odohrávalo v treťohorách. V tomto predstavení človek svoju rolu nemal. Vy ste však predsa tu. Ste votrelcom v cudzom svete, ktorý má úplne iné zákonitosti, ako svet ľudí. Vitajte v JURASSIC PARKu.

Takto vyzerá úvod k filmu JURASSIC PARK od Steve Spielberga. Vďačnejší námet na film si už len ťažko možno predstaviť. Pointa príbehu je založená na tom, že v našej blízkej budúcnosti sa vedcom-genetikom podarí zrekonštruovať pomocou kyseliny DNA, získanej z treťohorných moskytov, všetkých treťohorných jašterov. Týchto potom umiestnia v akomsi safari – JURASSIC PARKu. Čo však čert (alebo Spielberg) nechce, jednej noci sa dinosaurom podarí ujsť z dobre stráženej rezervácie a jej okolie sa na chvíľu (na preveľkú radosť nič netušiacich obyvateľov) zmení na treťohory. Firma OCEAN, ktorá je už touto svojou taktikou známa, ani tentokrát nezaváhala a zakúpila v dostatočnom predstihu práva na rovnomennú hru. Keďže firma OCEAN robí s hrou veľké tajnosti, do uzávierky tohto čísla sa nám nepodarilo získať ani len jej demoverziu. Preto Vás pre začiatok aspoň zoznámime s ľudským (a nefudským) obsadením filmu a zároveň hry.

OBSADENIE (ĽUDIA)

Dr. Alan Grant Paleontológ, zrelý tridsiatnik. Je veľmi zapálený pre svoju prácu, aj keď v jeho pracovni to na prvý pohľad nie je príliš vidieť. Svoje zanietenie totiž najradšej využíva v nehostinných a drsných púštnych oblastiach, kde vyhrabáva kosti dinosaurov. Nemá rád deti, čo je veľkým problémom pre jeho priateľku.

Dr. Ellie Sattler Paleobotanička, atletického vzhľadu, ktorej vek už dávno prekročil dvadsiatku. Je ambiciózna a netrpezlivá, má však tiež svoju druhú, domácu stránku. Obyčajne je zaľúbená do Granta, snaží sa ho priviesť pred oltár a dať mu kopu detí.

John Hammond Vizionár a rojko, sedemdesiatnik. Je vždy plný síl, energie a elánu. Chodí s paličkou a trochu kríva, čo však môže byť len z afektu. Myšlienka treťohorského parku sa zrodila v jeho hlave a on sa tiež najviac zaslúžil o jeho vybudovanie.

Dr. Ian Malcolm Matematik a „chaotik". Jeho profesia sa odráža dokonca i v štýle jeho oblekania. Myslel si, že prepojenie systému treťohorského parku s novými smermi v bioinžinierstve je príliš zložité a v tom sa práve mýlil.

Tim Hammondov deväťročný vnuk. Je bystrý a hlavne veľmi ukecaný. Práve on je najväčším nadšencom pre znovuvzkriesenie dinosaurov. Doktor Grant je jeden z jeho najväčších hrdinov.

Lex Hammondova dvanásťročná vnučka. Je to veľká nezbednica, predstavuje si, že raz sa stane veľkou počítačovou zlodejkou.

OBSADENIE (DINOSAURI)

Velociraptor (Raptor) Okolo 1,8 metra vysoký a extrémne rýchly dinosaurus. Dokáže bežať rýchlosťou až 80 km/hod. Je vybavený 18 centimetrovými pazúrmi podobnými britvám na každom chodidle. Je to najprefikanejší a zároveň najsmrtiacejší jašter z treťohorského parku. Najčastejšie loví v skupinách. Na svoje obete číha v úkryte a využíva moment prekvapenia. Je inteligentný ako šimpanz, občas zabíja len tak zo športu a pre zábavu.

Dilophosaurus (Spitter) Asi 1,2 metra vysoký, škvrnitý ako sova a vyparádený pestrofarebným hrebienkom, ktorý sa roztiahne okolo jeho krku vždy, keď ho niečo vyplaší. Je veľmi hravý a priateľský. Tento veľký, klokanovi podobný jašter, vydáva veľmi zvláštny trúbivý zvuk, ktorý predchádza jeho smrtiacemu útoku. Dilophosaurus zabíja pľuvaním smrtiaceho, paralyzujúceho jedu, ktorý oslepí jeho korisť, na vzdialenosť väčšiu ako 6 metrov.

Brachiosaurus (kedysi známy ako Brontosaurus) Obrovský, okolo 10 metrov vysoký jašter s dlhým oblúkovitým krkom, ktorý je vyvážený na druhej strane tela rovnako dlhým zužujúcim sa chvostom. Krk je zakončený maličkou hlavou, ktorej tvár má obyčajne šťastný až prihlúply výzor. Brachiosaurus je priateľské, aj keď nie veľmi dôvtipné zviera, prekvapivo rýchle a pohyblivé na svoju veľkosť. Je bylinožravý, preto väčšinu svojho času trávi s hlavou ponorenou do korún stromov, prežúvajúc vetvy a listy.

Tyrannosaurus Rex (T-Rex) Najkrutejší zo všetkých dinosaurov, klasický, vždy po krvi bažiaci mäsožravec. Keďže má výšku 7,5 metra, dĺžku 12 metrov a je vyzbrojený obrovskými silnými čeľusťami, prehltnúť človeka na jedno sústo mu nerobí žiadny problém.

Triceratops Veľký zhruba ako slon, zavalitej, prízemnej postavy. Má masívne kolovité nohy a z mohutnej hlavy mu vyčnievajú tri rohy, z ktorých stredný je najdlhší a vyráža priamo zo stredu jeho tváre. Triceratops je veľké, nemotorné zviera, živiace sa trávou a inou rastlinnou potravou.

Gallimimus Dinosaurus antilopej veľkosti, ktorý žije v stádach, podobne ako bývol. Je veľmi dobrý bežec aj keď niekedy nie je dostatočne rýchly na to, aby utiekol T-Rexovi, ktorý v svojej nenažranosti roztrhá a rozdupe všetko, čo stretne na svojej púti naprieč treťohorským parkom a čo je len trochu pomalšie ako on.

– ● –

Film aj hra budú mať u nás premiéru pravdepodobne začiatkom októbra. Úspech filmu je istý, keďže v USA bola premiéra už koncom júla a len za prvých 9 dní film prekonal všetky doterajšie rekordy návštevnosti. Námet a starostlivá príprava zaručujú stopercentný úspech aj u hry, čomu nasvedčuje fakt, že firma OCEAN pripravila tento raz verzie pre všetky druhy rozšírených počítačov, zvlášť s prihliadnutím na ich špecifiká (teda žiadne poloautomatické konverzie). K dispozícii budú verzie pre PC 386-586, AMIGU 1200 a AMIGU 500/600. Zvlášť sa pripravujú CD verzie na PC CD ROM a na AMIGU CD32.

-luis-

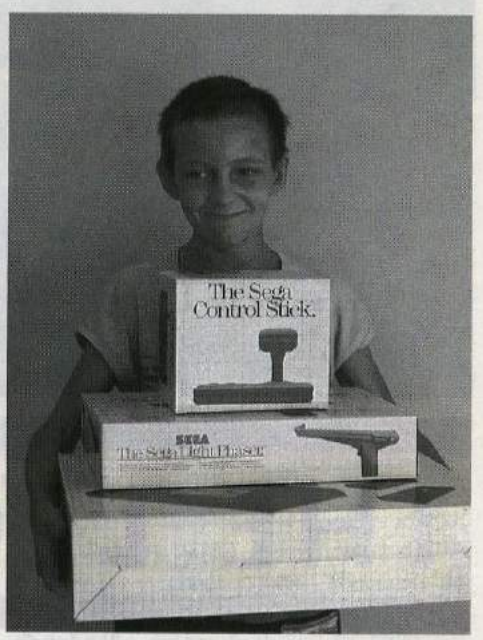
VYHODNOTENIE PRÁZDNINOVEJ SÚŤAŽE

A je to opäť tu! Čo? No predsa vyhodnotenie ďalšej súťaže, ktorá prebiehala počas prvých šiestich mesiacov tohto roku. Zdá sa, že naše súťaže si získavajú čoraz väčšiu a väčšiu priazeň vás – našich čitateľov. Výrazne stúpajúci trend počtu súťažiacich totiž stále pokračuje. Pre zrovnanie uvádzame počet súťažiacich v PRÁZDNINOVEJ SÚŤAŽI a za ním v zátvorke počty súťažiacich vo vianočných súťažiach po dva minulé roky.

Teda PRÁZDNINOVEJ SÚŤAŽE sa zúčastnilo neuveriteľných 1422 čitateľov (92-877, 91-443). Na všetkých šesť súťažných otázok správne odpovedalo 1249 súťažiacich (92-121, 91-169), čo je nepomerne viac, ako v dvoch minulých rokoch. Nesprávnych odpovedí bolo tentokrát iba 173 (92-756, 91-274).

Tento fakt nás veľmi teší a svedčí o tom, že ste si tentokrát dali s odpoveďami väčšiu prácu. Sme veľmi zvedaví, či počet súťažiacich a aj správne odpovedajúcich bude naďalej stúpať aj v budúcich rokoch. Naša redakcia sa bude aj naďalej snažiť preto urobiť maximum a vyberať tie najzaujímavejšie súťažné otázky.

Takže ešte malá rekapitulácia správnych odpovedí pre vašu kontrolu a môžeme s fanfárami prejsť k slávnostnému vyhláseniu víťazov. Takže tu je zoznam správnych odpovedí:
1-c, 2-a, 3-c, 4-c, 5-b, 6-b.



Šťastného výhercu, 13-ročného Dušana Duraja zo Šale, za hromadou krabíc obsahujúcich hlavnú výhru takmer ani nebolo vidieť.

1.CENA VIDEOHRA SEGA MASTER SYSTEM + CONTROL STICK + LIGHT PHASER tentokrát ostala doma na Slovensku; získal ju (a takmer nevládal odniesť) Dušan Duraj, Nábrežná 16, Šaľa.
2.CENA LUXUSNÝ JOYSTICK QUICK SHOT MAVERICK 1 putovala na adresu Jaroslav Toth, Gagarinova 15, Lučenec.
3.CENA JOYSTICK QUICK SHOT PYTHON 1 bola zaslaná na adresu Vlastimil Krejčíř, Východ 896, Uherské Hradiště. Ďalšie ceny už iba telegraficky:
4.-5.CENA (DISKETY 5.25 alebo 3.5 PODĽA VLASTNÉHO VÝBERU) – H.Fleško,Kremnica; M.Jakuš,Slovenská Ľupča.
6.-10.CENA (CELOROČNÉ PREDPLATNÉ ČASOPISU BIT) – I.Radosa,Bystričany; M.Havlíček,Záhlinice; M.Globinovský,Poprad; M.Flamík,Unín; P.Morvay,Prešov.
11.-20.CENA (KNIHA POČÍTAČOVÉ HRY OD F.FUKU) – R.Decsi,Nové Zámky; M.Gavalier,Poprad; R.Mojžiš,Brezno; M.Kašík,Brno; B.Rataj,Bratislava; J.Kijaševová,Veľké Kapušany; J.Koch,Nitra; J.Páleník,Bratislava; M.Paluska,Chrást; J.Biščo,Bratislava.

Výhercom už tradične úprimne blahoželáme a vám ostatným, ktorí ste tentokrát šťastie nemali, doporučujeme zapojiť sa do ďalšej súťaže, ktorej ceny už čakajú a to možno práve na vás.

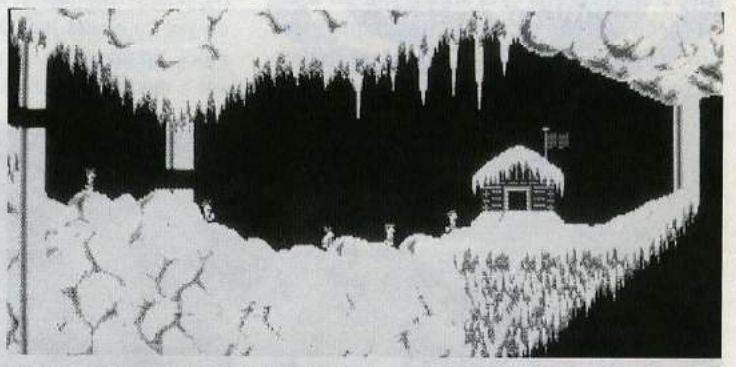
Aby sa nepoškodil článok na druhej strane, ako ste si už zvykli, súťažný kupón nájdete na spodnom okraji strany 38. Súťaž prebieha pol roka a v decembrovom čísle zverejníme zlosovací lístok, určený pre vyznačenie odpovedí a nalepenie šiestich kupónov. Do zlosovania zaradíme iba tých čitateľov, ktorí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

Súťažná úloha číslo 3 je:
Uhádnite, ktorý obrázok nepatrí do hry LEMMINGS.

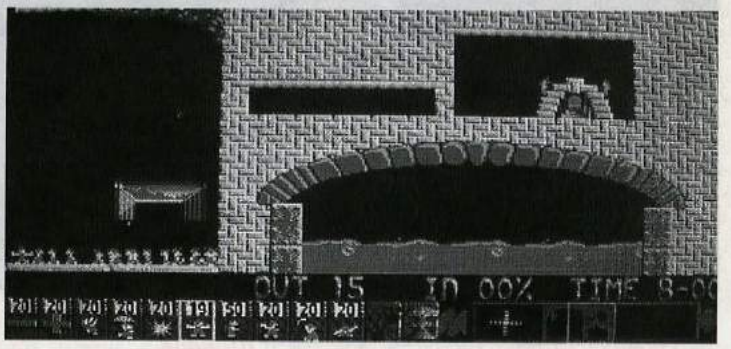
A



B



C







„Tak a teraz si kameň. Nikdy viac nepreleješ ani jednu slzu pre Kyrandiu" – hovorí Malcolm a teší sa z dobre vykonanej práce.

THE LEGEND OF KYRANDIA

WESTWOOD

Malcolm – zlý šašo utiekol z väzenia a pošliapal slobodu ríše Kyrandia. Podarilo sa mu zmocniť všetkých zdrojov kúziel v krajine a teraz ju celú ovláda svojim nezmyselným terorom a škodoradostnou pomstou. Svojimi zlými kúzlami ničí všetko živé a pekné, čo sa mu postaví do cesty. Nakoniec nájde aj dobrého kúzelníka Kallaka, ktorého nenávidí najviac. Prekvapí ho v jeho dome a starého Kallaka, ktorému už občas kúzelné sily neslúžia tak, ako v mladosti, premení na kamennú sochu. Keď Brandon, Kallakov vnuk príde do jeho domu, je už starý otec skamenený a Malcolm je preč. Avšak všetko dobro ešte nie je zničené. Krajina Kyrandia sa Brandonovi prihovorí prostredníctvom hovoriaceho stromu. Ten Brandonovi povie, že niekto svojou čiernou mágiou porušil rovnováhu prírody. Príroda je veľmi silná a poradí si takmer so všetkým. Zlo však existuje len v ríši ľudí. Preto sa príroda voči nemu nevie brániť a nepozná ani jeho pôvodcu. Od hovoriaceho stromu sa Brandon ďalej dozvie, že za záchrancu bol vybraný práve on a život jeho starého otca a ostatných obyvateľov Kyrandie závisia len od jeho odvahy. Strom na záver ešte poradí Brandonovi, aby získal zázračný amulet – Kyragem, ktorý má veľkú magickú moc a môže mu v jeho neľahkom poslaní významne pomôcť.

Po tom, ako tvár hovoriaceho stromu zase zmizne pod jeho kôrou, ostane Brandon celkom sám a odkázaný len na svoj dôvtip. Zo stola si môže zobrať dopis, ktorý je podpísaný jeho starým otcom, ten mu však veľmi nepomôže pretože je úplne čistý, len v dolnom rohu je Kallakov podpis. Brandon si teda vezme ešte jablko a pílku, ktoré tu nájde a vydá sa hľadať ľudí, ktorí by mu vedeli pomôcť. Spomenie si, že mu jeho dedko rozprával o múdrej kňažnej Brynn, ktorá žije v chráme na južnom okraji ostrova. Vyberie sa teda bez meškania za ňou. Brynn Brandona trpezlivo vypočuje a potom si vypýta dopis. Vysvitne, že dopis je písaný kúzelným písmom, aby správu na ňom nemohol prečítať hocikto. Brynn písmo opäť zviditeľní a teraz si už obaja môžu prečítať dôležitý odkaz. Z neho sa dozvedia, že pôvodcom všetkého zla je nepodarený šašo Malcolm, ktorý ovláda množstvo mocných kúziel a preto boj proti nemu nebude jednoduchý. Kňažná pošle Brandona za kúzelníkom Darmom, ktorý býva za jaskynným tunelom, spájajúcim obe časti ostrova, ktoré sú inak predelené vysokými neprístupnými skalami. Keď príde Brandon do jaskyne, zistí, že most vedúci cez podzemnú riečku je zničený. Našťastie si spomenie, že má pri sebe pílku, ktorú našiel v dome svojho starého otca. Dá ju teda Hermanovi, ktorý stojí opodiaľ a ten sa bez váhania pustí do opravovania pokazeného mostu. Zatiaľ čo Herman píli strom na opravu mostu, Brandon sa môže pobrať k lesnému oltáru, pri ktorom rastú červené ruže. Jednu z nich odtrhne a odnesie do chrámu. Brynn ružu premení na striebornú a vráti ju Brandonovi späť. Keď sa Brandon ocitne opäť v lese, stretne tu malého chlapca Meritha, ktorý mu prezradí, že v lese našiel niečo zaujímavé. Ukáže mu to však vraj až vtedy, keď sa s ním Brandon bude hrať na naháňačku. Keďže je Brandon zvedavý, neostáva mu nič iné, ako začať chlapca naháňať. Keď sa mu ho napokon podarí chytiť, zistí, že sa vyplatilo investovať trochu námahy. Od Meritha totiž získa odlomený kúsok oltáru. Keď pomocou neho lesný oltár



„V tomto prekrásnom chráme býva kňažná Brynn, tá mi snáď bude vedieť poradiť, ako pomôcť starému otcovi" – pomyslí si Brandon.

opraví a položí na neho striebornú ružu, oltár sa celý rozžiari a objaví sa na ňom zázračný amulet. Teraz ešte Brandon môže zobrať z jazierka sĺz jednu slzu a pomocou nej uzdraviť vysychajúcu smutnú vŕbu. Medzitým už Herman dokončil most cez podzemnú riečku a preto Brandon môže bez problémov prejsť na druhú stranu ostrova. Hneď za východom z jaskyne nájde zaujímavý domček, v ktorom býva čarodejník Darm so svojim dobráckym domácim drakom. Darm Brandonovi prisľúbi pomoc, ale chce za to vtáčie pero, ktoré potrebuje na výrobu kúzla. Brandon sa dovtípi, že zázračný amulet začne fungovať jedine vplyvom dobrých skutkov. Nájde preto v lese postupne šišku, žaluď a orech a všetky tri plody zasadí do jamky v zemi na mŕtvej čistinke. Po chvíli z jamky vyrastie čudesná rastlina, ktorá vráti mŕtvemu miestu život. Za tento dobrý skutok sa v amulete objaví prvý zo štyroch zázračných kameňov. Z jeho pomocou Brandon vylieči vtáčika s poraneným krídlom, sediaceho na konári stromu a ten mu za odmenu dá jedno zo svojich pier. Pero Brandon odnesie Darmovi a teraz sa už môže vydať hľadať zlého Malcolma. Podarí sa mu ho nájsť pri čudesnom vchode do podzemia v tvare obrovskej dračej tlamy. Z prvého súboja s Malcolmom výjde Brandon celkom dobre. Malcolm má z neho pravdepodobne rešpekt, preto radšej ustúpi do podzemia. Povzbudený Brandon sa rozhodne Malcolma prenasledovať, avšak zistí, že vchod do podzemia je uzavretý nepriestupnou stenou z ľadu, ktorá odoláva akýmkoľvek pokusom o rozbitie. Až teraz začína Brandon chápať s akým nebezpečným protivníkom sa pustil do boja a že cesta k oslobodeniu ríše Kyrandia bude ešte veľmi dlhá, nebezpečná a zložitá...

Hra pôsobí celkovým uceleným a dobrým dojmom. Veľmi pohodlné je ovládanie pomocou myši, ktoré je prevzaté z hier typu Dungeons & Dragons. Na predmet, ktorý chce hráč zobrať, sa nastaví kurzor a klikne sa myšou. Ak sa predmet zobrať nedá, vypíše sa vhodná správa. Ak sa predmet zodvihnúť dá, potom sa kurzor automaticky zmení na tvar predmetu. Predmetmi je takto možné ľubovoľne manipulovať a ukladať ich do Brandonovho „vrecka". Keď chce hráč predmet použiť, nastaví sa s ním na potrebné miesto alebo osobu a zase klikne myšou. Pre väčšiu prehľadnosť sa pri zodvihnutí každého predmetu zároveň na chvíľu zobrazí jeho názov v na tento účel vyhradenom okienku. V tomto okienku inak býva vypísaný názov tej časti Kyrandie, kde sa Brandon práve nachádza, čo prispieva k podstatne lepšej orientácii v priestore. Počas celej hry počuť peknú hudbu, ktorá je v rôznych častiach hry iná. Hudba, aj keď sa po čase opakuje, je príjemná a nepôsobí monotónnym dojmom. Ak by sa však niekomu predsa len nepáčila, má možnosť ju vypnúť v hlavnom menu hry. Z tohto menu je tiež možné meniť rýchlosť pohybu Brandona, čo považujem za asi najväčšiu vymoženosť oproti ostatným hrám typu adventure. Táto voľba je však (na rozdiel od Amiga verzií hier firmy SIERRA) aj plne funkčná a pri maximálnej rýchlosti Brandon prefičí cez obrazovku ako gáfor. Grafika je veľmi detailne prepracovaná a asi najkrajšie sú animované sekvencie. Jediné, čo by som hre mohol vytknúť, sú dosť dlhé odmlky pri prechode z jednej obrazovky do druhej, čo je však chorobou asi všetkých hier podobného druhu. Inak je LEGEND OF KYRANDIA klasická adventure, ktorá sa svojim prevedením podstatne nelíši od ostatných rovnakých hier. Trúfol by som si dokonca povedať, že takmer dosahuje kvality adventure hier od firmy Lucas Arts (a keď tvrdím niečo podobné je to mimoriadna pocta, pretože Lucas Arts je moja najobľúbenejšia firma). Každopádne sa môžeme tešiť na nové adventúry od Westwoodu, z ktorých najbližšou bude asi druhé pokračovanie Kyrandie.

-luis-



„Neotváraj papuľu, lebo ti z nej páchne po akýchsi koreňoch", karhá Darm draka. „Bodaj by nie, keď ma nútiš živiť sa kadejakými bylinkami a poriadneho kráľa som už nezjedol ani nepamätám." – odvrkne drak.

PC 286-586
AMIGA 500/600



„Márne si spomínam, v ktorom cirkuse som ťa už videl", zapára Brandon do Malcolma. „Nikdy neurážaj muža s nožmi" – radí mu Malcolm a Brandon sa len-len že stačí uhnúť nožu, ktorý presvišťí okolo jeho hlavy a zapichne sa do stromu za ním.



PROGRAMUJEME V ASSEMBLERI

ASSEMBLER Z 80

Praktická lekcia 2

PRVKY

Dnes si pohovoríme (presnejšie popíšeme) o jednej typickej úlohe, ktorá sa vyskytuje pri programovaní nielen v strojovom kóde, ale aj vo vyšších programovacích jazykoch. Touto úlohou je porovnanie dvoch reťazcov. Vo vyšších jazykoch je na provnávanie reťazcov alebo nejaký príkaz či operátor, alebo aspoň nejaká štandardná knižničná funkcia. Ale v strojovom kóde nič také nemáme, preto si to musíme sami poctivo naprogramovať.

Ešte pred tým, ako prejdeme k samotnému algoritmu a k programu, musíme si najskôr definovať štruktúru údajových prvkov. Ľudsky povedané, musí nám byť jasné, že aké reťazce vlastne budeme porovnávať. Lebo ťažko sa nám bude písať program na spracovanie niečoho, keď ani nevieme, ako to vlastne vyzerá... Zvoľme si, že naše sa budú skladať z jednotlivých bajtov. Mohli by sa skladať aj z iných položiek (napr. z dvojbajtových hodnôt), ale to by už bolo oveľa zložitejšie. Majme teda v pamäti dva reťazce – prvý je na adrese **add1**, druhý na adrese **add2**. To že je reťazec na adrese XYZ znamená, že na tejto adrese je jeho začiatočný alebo prvý bajt. Druhý bajt je na adrese XYZ+1, tretí na XYZ+2 a tak postupne až po posledný. Nech sú tieto naše reťazce rovnako dlhé a nech majú dĺžku **len**. Týmto sme si presne definovali štruktúru údajov a môžme si vymyslieť nejaký rafinovaný porovnávací algoritmus. So samotným algoritmom sa trápiť nemusíme, pretože ho už dávno vymysleli múdre hlavy (hlavičky-makovičky). Len si ho pripomenieme. Najprv sa porovnajú prvé bajty v reťazcoch. Ak sú rôzne, výsledok celého porovnávania reťazcov bude taký istý, ako výsledok porovnania týchto dvoch bajtov a algoritmus končí. Ale ak sú tieto dva bajty rovnaké, celú činnosť dokola opakujeme s nasledujúcimi (druhými, tretími,atď.) bajtami v reťazcoch, až kým alebo nenarazíme na rôzne bajty alebo neprídeme na koniec aspoň jedného reťazca. V našom prípade sú oba reťazce rovnako dlhé, čiže prídeme na konce oboch reťazcov naraz. V tomto prípade vyhlásime oba reťazce za zhodné a rovnaké. Tak, máme štruktúru údajov a algoritmus a konečne môžeme prikročiť k napísaniu samotného programu. Pre samotné porovnanie dvoch bajtov by sa nám hodila inštrukcia, ktorá porovnáva dva bajty v pamäti. Ale taká žiaľ neexistuje. Preto sa musíme uspokojiť s inštrukciou, pri ktorej je jeden bajt v pamäti a druhý v akumulátore. Je to **cp (hl)**. Táto inštrukcia adresu bajtu v pamäti chce v registri HL, preto si aj my do tohoto registra umiestnime adresu prvého reťazca. Druhý bajt musí byť v akumulátore, preto ho sem musíme nejak dostať. No a na to máme hneď celú plejádu inštrukcií. Pre nás najvhodnejšia bude inštrukcia **ld a, (de)**. Z tohto hneď vidíme, že vhodné miesto pre adresu druhého reťazca bude register DE. Keď budeme mať bajty porovnané, musíme sa rozhodnúť – alebo sú rôzne a program ukončíme (vyrieši to inštrukcia **ret nz**), alebo budeme pokračovať porovnávaním ďalších bajtov. Aby sme vedeli, koľko bajtov ešte máme porovnať, potrebujeme na začiatku práce vedieť dĺžku reťazcov. Ešte máme voľný registrový pár BC, preto ho využijme a do neho umiestnime túto dĺžku. Register BC nás bude počas nášho porovnávania informovať, koľko bajtov ostáva ešte do konca reťazcov.

Náš program bude (po prvom priblížení) vyzerať takto:

```
      ld    hl,add1     adresa prvého reťazca
      ld    de,add2     adresa druhého reťazca
      ld    bc,len      dĺžka reťazcov
loop  ld    a,(de)      vezme bajt z druhého reťazca
      cp    (hl)        porovná s bajtom z prvého reťazca
      ret   nz          pri rozdiele – výsledok je jasný
      inc   hl          ďalší bajt prvého reťazca
      inc   de          ďalší bajt druhého reťazca
      dec   bc          do konca ostáva o jeden bajt menej
      ld    a,b         \kontrola, či register BC
      or    c           /je už nulový
      jr    nz,loop     ak nie tak porovnávame ďalej
      ret               ak áno tak sme vyčerpali celú dĺžku
                        reťazcov, nenašli sme žiadny rozdiel
                        a môžme teda prehlásiť reťazce za
                        zhodné.
```

Náš program vracia príznaky (alebo aj prízraky – ako chcete) nastavené ako inštrukcia **cp** pre jednotlivé bajty: ZERO=1 ak sú reťazce zhodné alebo ZERO=0 ak sú rozdielne. Ak sú rozdielne tak sa ešte CARRY nastaví nasledovne: CARRY=1 ak je prvý reťazec väčší a CARRY=0 ak je väčší ten druhý. Tá kontrola či je register BC nulový je známa a veľmi často používaná programátorská finta a mnohí ju už poznajú. Ale pre tých, ktorí ju ešte nepoznajú si ju teraz vysvetlíme. Inštrukcia **dec bc** nám síce zmenší register BC o jednotku, ale nenastavuje žiadne príznaky. Preto si musíme nulovosť BC otestovať sami. Registrový pár BC obsahuje nulu práve vtedy, keď nulu obsahuje aj register B aj register C. Táto „definícia" nám tak trošku pripomína definíciu bitovej logickej funkcie OR – výsledok je nulový práve vtedy, ak oba vstupné argumenty sú nulové. Táto podobnosť vôbec nie je náhodná a my ju teraz veľmi zákerne zneužijeme – v našej kontrole použijeme inštrukciu, ktorá robí práve túto funkciu. Ako prvý argument jej podstrčíme register B (cez akumulátor) a druhým argumentom bude zase register C. Register B sme museli dať do akumulátora preto, lebo inštrukcia **or** pracujúca s registrami B a C neexistuje, vždy jeden z operandov musí byť akumulátor. No a inštrukcia **or** nám na rozdiel od **dec bc** už nastavuje príznak ZERO, takže vlaste už vieme, či je v BC nula a môžeme spraviť podmienený skok. Na záver tejto lekcie vám dám jednu malú domácu úlohu. Keď si pozorne prezriete tabuľky, zistíte, že sú tam inštrukcie na blokové prehľadávanie. Skúste porozmýšľať, či by sa tieto inštrukcie nedali nejako využiť v našom programe. Malá pomôcka: inšrukcia **cpi** sa dá veľmi pekne použiť, skúste prísť na to ako. Správne riešene sa dozviete v budúcej tretej lekcii.

– busy –

ÚDAJE



Vážená redakce,

zasílám Vám program, který se dá použít jako kalendář. Pro zadání dne, měsíce a roku se po chvilce vypíše na obrazovku jaký den byl v tomto datu (pondělí, úterý...). Pokud byste chtěli zjistit nějaký den např. v minulém století, musíte pozměnit hodnoty proměnných INPUT a DEN. Do proměnné INPUT vložte hodnotu 1800 (pro 16. století samozřejmě 1700 atd.). Do proměnné DEN vložte den, kterým toto století začíná (18. století začína úterým – 2, 17. století začína středou – 3). Atd.

S pozdravem
L. Bartík

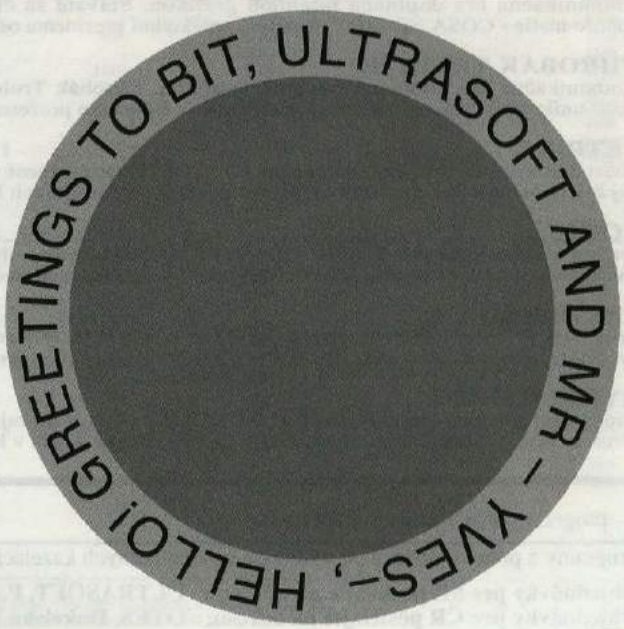
```
 1 PAPER 7: BORDER 3: INK 0: CLEAR : PRINT AT 5,7;"K A L E N D A R"
 2 PRINT AT 8,11; "by"
 3 PRINT AT 11,7;"Lukas Bartik"
 4 PRINT #0;"Stlač libovolnou klávesu": PAUSE 0
 5 PAPER 0: BORDER 0: INK 7: CLEAR : DATA 31,28,31,30,31,30,31,31,30,31,30,31, "pondělí", "úterý", "středa", "čtvrtek",
   "pátek","sobota", "neděle"
10 DIM d(12): DIM d$(7,7): FOR i=1 TO 12: READ d(i): NEXT i: FOR i=1 TO 7: READ d$(i): NEXT i
15 LET INPUT=1900: LET DEN=1: LET f=input-1: LET a=0: LET b=den-1: INPUT"Den: ";d, "Měsíc:";m, "Rok:";r
20 IF r<f THEN GO TO 15
25 PRINT "Hledané datum je ";d;".";m;".";r
30 LET f=f+1: LET a=a+1
35 IF a=5 THEN LET b=b+1: LET a=1: IF b=8 THEN LET b=1
40 LET b=b+1: IF f=r THEN GO TO 55
50 IF b=8 THEN LET b=1
53 GO TO 30
55 LET e=1: LET c=1: GO SUB 100
60 IF c<>m THEN LET e=e+1: GO TO 85
70 GO SUB 100: IF e=d THEN PRINT "Tento den je ";INVERSE 1;d$(b);#0;"Stlač libovolnou klavesu": PAUSE 0: RUN
75 LET e=e+1: LET b=b+1: GO SUB 100
80 GO TO 70
85 IF e=d(c) THEN LET e=0: LET c=c+1
90 LET b=b+1: GO SUB 100
95 GO TO 60
100 IF b=8 THEN LET b=1
105 RETURN
```

Vážená redakce!

Zasílám Vám příspěvek do rubriky ZÁZRAKY V BASICU. Program dokáže vykreslit libovolný text do tvaru kružnice. Znaky mají dvojnásobnou výšku, aby byly lépe čitelné. Zkušení programátoři si mohou program upravit, aby tiskl text v jiných rozměrech, nebo také do tvaru elipsy a pod.

D. Kozík

```
10 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: BRIGHT 0: FLASH 0: CLS
20 POKE 23658,8: INPUT „Vlož text (max. 50 znaků):"'LINE A$
30 LET A=0: LET B=1
40 FOR C=0 TO 2*PI STEP PI/200
50 IF A=0 THEN PRINT AT 21,0; INK 7;A$(B)
60 FOR D=0 TO 7
65 FOR E=0 TO 1
70 IF POINT (A,D)=1 THEN PLOT 127+(60+D*2+E)*SIN C+SIN C,
   87+(60+D*2+E)*COS C+COS C
75 NEXT E
80 NEXT D
90 LET A=A+1
100 IF A=8 THEN LET A=0: LET B=B+1: IF B>LEN A$ THEN
   GO TO 150
110 NEXT C
150 STOP
```



PONUKA PROGRAMOV Z PRODUKCIE FIRMY

ULTRASOFT

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

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 latinku. V cene je zarátaný podrobný tlačený manuál.

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

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

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

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

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

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

DTP MACHINE PROFESIONAL PACK ⊡ 739 Sk
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 vyčované výrazy aj zobrazuje!

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

TUITION 249 Sk
Prepracovaný systém na výuku programovacieho jazyka BASIC. Obsahuje množstvo výukových lekcií 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 STÍNADLA SE BOUŘÍ. Návrat do tajuplnej štvrte nazvanej Stínadla, 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 so základmi chémie.

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

JET-STORY 89 Sk
Klasická plnografická 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 KAKATE 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
Plnografická hra s prvkami hier adventure. Neohrozený agent 007 sa snaží odhaliť gang nebezpečných pašerákov vzácnych predmetov.

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

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

PHANTOM F4 149 Sk
Akčná plnografická hra s peknou grafikou. Špeciálne vycvičený člen protiteroristického komanda bojuje proti presile nepriateľov.

PHANTOM F4 II. 149 Sk
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 strieľačky na jednej kazete za cenu jedného programu!

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

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

PICK OUT 2 149 Sk
Netradičné 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: MICROTECH SYSTEMS.

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

⊡ program nie je k dispozícii na kazete

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

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

ULTRASOFT výhradný distribútor firiem

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

uvádza na český a slovenský trh:

PONUKU NAJLEPŠÍCH PROGRAMOV NAJZNÁMEJŠÍCH SOFTWAROVÝCH FIRIEM Z VEĽKEJ BRITÁNIE

TITUL	C 64 KAZETA	C64 DISK	ATARI ST/STE	AMIGA 500/600	AMIGA 1200	IBM PC 286-586
OCEAN SOFTWARE LIMITED						
A-Train	-	-	-	969	-	1489
A-Train Construction Set (Tvorba nových krajín)	-	-	-	559	-	559
Addams Family	399	599	969	969	-	-
Battle Command	-	599	-	-	-	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	-	-	-	969	1069	1299
Lethal Weapon	399	599	969	969	-	1119
Mr.Nutz	-	-	-	-	1049	-
One Step Beyond	-	-	799	799	-	799
Parasol Stars	-	-	1119	969	-	-
Robocop 3	-	-	969	969	-	1119
Ryder Cup	-	-	-	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	-	-	-	-	1299	1489
Universal Monsters	-	-	969	969	-	-
WWF European Rampage	399	599	969	969	-	1119
WWF Wrestlemania	489	599	969	969	-	1119
2 Hot 2 Handle *(Kolekcia 4 hier za super cenu!)* Golden Axe, Total Recall, Shadow Warrior, Super off Road Racing	599	749	1119	1119	-	-
The Dream Team *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* The Simpsons (Bart vs Space Mutants), WWF Wrestlemania, Terminator 2	559	749	929	969	-	1119
Hollywood Collection *(Kolekcia 4 hier za super cenu!)* Robocop, Indiana Jones 3, Batman the Movie, Ghostbusters 2	699	799	1199	1199	-	-
Ninja Collection *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* Shadow Warrior, Double Dragon, Dragon Ninja	399	599	799	799	-	-
Power Up *(Kolekcia 5 hier za super cenu!)* Altered Beast, Turrican, Chase HQ, X-Out, Rainbow Islands	599	749	1159	1159	-	-
Rainbow Collection *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* New Zealand Story, Rainbow Islands, Bubble Bobble	399	599	749	749	-	-
Sports Collection *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* Pro Tennis Tour, Run the Gauntlet, World Cup Soccer (Italia '90)	399	599	799	799	-	-
Super Fighter *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* Pitfighter, WWF Wrestlemania, Final Fight	559	749	969	969	-	-
U.S.GOLD LIMITED						
Another World	-	-	-	969	-	-
Bane of the Cosmic Forge	-	-	-	1399	-	1399
Blade of Destiny	-	-	-	1489	-	1489
California Games 2	-	-	969	969	-	-
Champions of Krynn	-	949	-	-	-	1099
Cruise for a Corpse	-	-	999	999	-	1149
Crusaders of the Dark Savant	-	-	-	-	-	1699
Death Knights of Krynn	-	949	-	1149	-	1149
Eye of the Beholder	-	-	-	1149	-	1149
Eye of the Beholder 2	-	-	-	1299	-	1299
Eye of the Beholder 3	-	-	-	-	-	1489
Flashback	-	-	-	1149	-	1399
Indiana Jones and the Fate of Atlantis (adventure)	-	-	-	1399	-	1399
Indiana Jones and the Fate of Atlantis (akčná hra)	439	629	969	969	-	1149
Legends of Valour	-	-	1489	1489	-	1489
Links – The Challenge of Golf (verzia pre Amigu vyžaduje 1MB RAM a hard disk)	-	-	-	1299	-	1559
Links 386 Pro	-	-	-	-	-	1699
Might and Magic 3 (verzia pre Amigu vyžaduje 2 drives alebo hard disk)	-	-	-	1299	-	1499
Might and Magic 4	-	-	-	-	-	1799
Might and Magic 5	-	-	-	-	-	1699
Scrabble	-	-	-	999	-	1149
Spelljammer – Pirates of 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
Sporting Gold *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* California Games, The Games Summer Edition, The Games Winter Edition	569	679	-	-	-	1199
DOMARK SOFTWARE LIMITED						
3D Construction Kit 2.0	-	-	1659	1659	-	1659
AV 8B Harrier Assault	-	-	1329	1329	-	1329
Championship Manager '93	-	-	859	859	-	999
Deluxe Trivial Pursuit	-	-	-	-	-	999
European Football Championship	-	-	859	859	-	-
Flight Sim Toolkit (Tvorba ľubovoľného leteckého simulátora)	-	-	-	-	-	1659
Formula 1	-	-	859	859	-	999
Head to Head	-	-	-	1159	-	1329
International Rugby Challenge	-	-	859	859	-	929
Pitfighter	399	499	829	829	-	999
Prince of Persia	-	-	829	829	-	829
Rampart	369	499	859	859	-	-
Shadowlands	-	-	999	999	-	999
Super Space Invaders	399	499	829	829	-	999
PC Games Collection (Kolekcia 5 hier za super cenu!) Castle Master, Hard Drivin'2, Trivial Pursuit, MIG-29 Fulcrum, Escape from the Planet of the Robot Monsters	-	-	-	-	-	1329

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:

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

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

....
Priezvisko Meno Ulica PSČ Miesto bydliska

.... 1993 .....
Rodné číslo Dátum Vlastnoručný podpis

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

KS	TITUL	FORMÁT	KS	TITUL	FORMÁT

Programy ponúkame v týchto formátoch (správnu možnosť zapíšte do kolonky „formát"):

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

....
Priezvisko Meno Ulica PSČ Miesto bydliska

.... 1993 .....
Rodné číslo Dátum Vlastnoručný podpis

ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PUBLIKÁCIE Z KNIŽNICE FIRMY ULTRASOFT:

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

....
Priezvisko Meno Ulica PSČ Miesto bydliska

.... 1993 .....
Rodné číslo Dátum Vlastnoručný podpis

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

❑ **polročné** predplatné (6 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)*

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

....
Priezvisko Meno Ulica PSČ Miesto bydliska

.... 1993 .....
Rodné číslo Dátum Vlastnoručný podpis

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

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

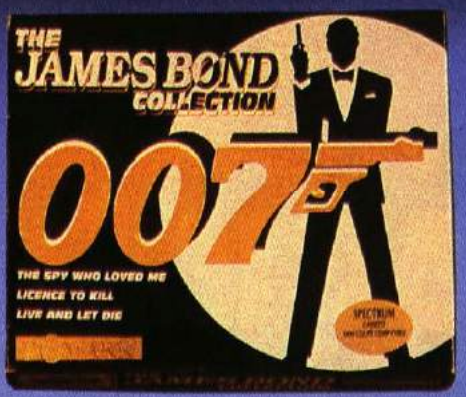
Údaje v objednávkach vyplňujte čitateľne, strojom, alebo paličkovým písmom. Správnym a čitateľným vyplnením VŠETKÝCH údajov zvýšite pravdepodobnosť, že zásielka Vám príde rýchlo a v poriadku.

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

BIT
OKTÓBER
1993

DOMARK











JEDINEČNÁ PONUKA ORIGINÁLNYCH HIER

ZX SPECTRUM
ZX SPECTRUM 128 K
DELTA

DIDAKTIK GAMA
DIDAKTIK M
DIDAKTIK KOMPAKT

ULTRASOFT®

OBJEDNÁVKY PRE SR:
ULTRASOFT, P.O.BOX 74, BRATISLAVA 15

OBJEDNÁVKY PRE ČR:
DATAPUTER, DUKELSKÁ 100, 614 00 BRNO


JURASSIC PARK
TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.
NAJVZRUŠUJÚCEJŠIE
DOBRODRUŽSTVO NA ZEMI
DO NAŠICH KÍN UVÁDZA
NA OBRAZOVKY POČÍTAČOV UVÁDZA
VÝHRADNÝ DISTRIBÚTOR FIRMY OCEAN
PRE ČECHY A SLOVENSKO
LUCERNAFILM
ocean
ULTRASOFT