3iT

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

12/93



LANDS OF LORE

PÚŤ ZA TAJOMSTVOM ZÁZRAČNÉHO PRSTEŇA

SECOND SAMURAI

VIANOČNÝ TRHÁK OD VIVID IMAGE

HLAVNÝ HRDINA COLIN CURLY DÁ ZA ZEMIAKOVÉ LUPIENKY AJ ŽIVOT

ONE STEP BEYOND

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

ŠPECIÁLNA AKCIA

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

OBSAH ČÍSLA 12/93

PRAVIDELNÉ RUBRIKY

04 Listáreň
05 Zo softwarových kuchýň
06 Prvá pomoc
07 Návod ku hre ..... SHERWOOD, POMSTA ŠÍLENÉHO ATARISTY
10 Návod ku hre ..... SILENT SERVICE 2
11 Rebríčky najúspešnejších hier ..... NA ŠESŤ NAJROZŠÍRENEJŠÍCH POČÍTAČOV
12 Návod ku hre ..... MYTH
16 Zaujímavé periférie ..... STREAMERY PRE PC
17 Tipy a triky ..... ÚLOHY A CIELE V F29 RETALIATOR
20 Poster ..... UNIVERSAL MONSTERS
23 Oprášené programy ..... VIDEO POOL
24 Návod ku hre ..... RAILROAD TYCOON, INDIANA JONES 4 (3. spôsob)
28 Recenzia systémového programu ..... BABY MANTRIK
29 Bleskové recenzie ..... PINBALL DREAMS, EIGHT BALL DELUXE
BODY BLOWS, SIM CITY CLASSIC
30 Čo nás čaká (a neminie ?) ..... SECOND SAMURAI
31 Súťaž ..... O MNOŽSTVO ZAUJÍMAVÝCH CIEN
34 Programujeme v strojovom kóde ..... ASSEMBLER Z80 PRAKTICKÁ LEKCIA 4

RECENZIE

14 LANDS OF LORE
15 ONE STEP BEYOND
18 CAPTAIN DYNAMO
26 FIELDS OF GLORY
27 UNIVERSAL MONSTERS



PRIVATEER

MEGA RECENZIE

08 GATEWAY 2 – HOMEWORLD
32 PRIVATEER



GATEWAY 2 – HOMEWORLD



SILENT SERVICE 2

MAPY HIER

19 MYTH (LEVEL 1, 3)
22 MYTH (LEVEL 2, 4)



LANDS OF LORE



RAILROAD TYCOON

BIT **Časopis pre používateľov domácich počítačov so zameraním prevažne na herný a systémový software.** Vychádza ako mesačník, dvanásťkrát do roka. 27. číslo (12/93) ● **Adresa redakcie:** BIT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● **Telefón:** 07/49 84 61 ● **Typo a lito:** Taurus Color DTP/DTR s.r.o., Bratislava ● **Tlač:** Slovenská Grafia a.s., Pekná cesta 10, 835 03 Bratislava ● **Distribúcia pre SR:** PNS, MEDIAPRINT – KAPA, ULTRASOFT a súkromní kolportéri ● **Distribúcia pre ČR:** Mediaprint & KAPA Pressegrosso, s.r.o., Na Jarově 2, Praha 3 ● **ISSN:** 1210-0242 ● **Registračné číslo MK SR:** 298/90 ● **MIČ:** 49049 ● Cena jedného čísla: 25,– Sk, polročné predplatné: 150,– Sk, celoročné predplatné: 288,– Sk ● **Objednávky na predplatné pre SR prijíma:** BIT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● **Objednávky na predplatné pre ČR prijíma:** OTES, Dukelská 100, 614 00 Brno ● **Šéfredaktor:** Ľudovít Wittek ● **Redaktor:** Ivo Slávik ● **Grafická a technická úprava:** Viktor Kubal ml. ● **Fotografie:** František Petriska ● Neobjednané príspevky redakcia nevracia ● **Vydáva:** ULTRASOFT, spol. s r.o., P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● Podávanie novinových zásielok povolené Riaditeľstvom pôšt Bratislava č.j. 3 410 dňa 11.11. 1991.



BIT A 8-BITOVÉ POČÍTAČE

AKÝ JOYSTICK JE VHODNÝ K AMIGE 500?

AKO ZRÝCHLIŤ GRAFIKU VO WINDOWS?

Vážená redakcia BITu! Som užívateľom už zastaralého, no medzi strednou vrstvou obyvateľstva ešte značne obľúbeného Didaktiku. Nepríjemne ma prekvapila vaša štvavá kampaň proti osembitom. Do hysterického tranzu dostávate majiteľov 8-bitov so svojimi pohŕdavými rečičkami a nechutnými narážkami. O kladných vlastnostiach sa však toho veľa nenapísalo. Nemyslím, že podľa Vás nesolventným rodinám, ktorých plat sa pohybuje okolo 6000 Sk, nanútite kúpu PC. Áno na 32-bity vzniká množstvo nových kvalitnejších hier, úžitkových, systémových, výukových programov, sú možnosti pripojenia ďalšieho množstva periférii. Myslím, že je prehnený prepych kupovať 32-bit len ako prostriedok na vybitie hráčskeho zápalu. Veď stačí sa pozrieť na ceny samotných počítačov, originálnych hier (o perifériách ani nehovoriac), ktoré sú neprístupné pre radového občana. Kúpu 32-bitu si treba preto zvážiť. Didaktik mi dal solídnu znalosť BASICu, základy strojového kódu a manipulácie s počítačom. Na záver doporučujem pánovi (alebo slečne?) pod diskrétnou značkou –yves–, aby si v určitých kruhoch nerobil barnumskú reklamu a aby sa zameral na písanie recenzií napr. do Excaliburu z dôvodov jeho psychického zaťaženia v časopise BIT. Chcel by som pripomenúť, že môžete stratiť značný zdroj príjmov, ak sa nezmierite so skutočnosťou, že na Slovensku zatiaľ vládnu 8–bity a preto sa nedá hovoriť o žiadnej agónii.

František PODHRADSKÝ, ILAVA

Milý čitateľ, súhlasím s tým, že nesolventné rodiny si nemôžu kúpiť 32-bitový počítač. Formulácie typu 'nanútite kúpu', 'pohŕdavé rečičky' a 'nechutné narážky' však nie sú na mieste. Rovnako nesúhlasím ani s vyjadrením o 'barnumskej reklame v určitých kruhoch'. Ja nepotrebujem nikomu nanucovať nijaký konkrétny počítač, ani robiť reklamu sebe či iným. Ak ma nejaký čitateľ požiada o môj názor v prípade, že nie je rozhodnutý pri kúpe nového počítača, som ochotný poradiť. To je všetko. Či budú ľudia u nás používať Didaktiky, alebo dokonca ZX-81, je ich vec a na moje názory to nemá nijaký vplyv. V oblasti 8-bitových počítačov BIT urobil veľmi veľa. Bude sa im venovať dovtedy, kým to bude možné. To však neznamená, že sa v ňom bude tajiť napríklad fakt, že nové hry na 8-bitové počítače takmer prestali vznikať. Je to skutočnosť bez ohľadu na to, či sa to mne alebo Tebe páči, alebo nie. Oveľa väčší kus práce odviedla firma ULTRASOFT. Je to jedna z posledných softwarových firiem na svete, u ktorej si môžu majitelia 8-bitových počítačov kúpiť okrem starších titulov aj úplné novinky.

Vážená redakcia BITu! Som majiteľom počítača DIDAKTIK M a chcel by som Amigu 500. Mám však jeden problém, na ktorý by som sa Vás chcel opýtať. V BITe č. 11/92 ste uverejnili, že na Amigu 500 je možné rozšíriť pamäť na 2MB, 3MB, 4MB a 8MB. Chcel by som sa Vás teda opýtať, aká je cena týchto pamäťových modulov, pretože som sa dozvedel, že napríklad na hru SIM EARTH potrebuje počítač viac ako 2MB. Ďalej by som sa chcel opýtať, aký joystick je najvhodnejší k Amige 500.

František BUBNIAK, HANDLOVÁ

Ceny pamäťových modulov veľmi kolíšu a momentálne sú prehnane vysoké. Aktuálne ceny si treba zistiť v špecializovanom obchode, ktorý sa týmto druhom tovaru zaoberá, prípadne si z viacerých ponúk vybrať tú najvýhodnejšiu. Na väčšinu hier a značnú časť systémových programov by malo stačiť 2MB RAM, i keď aj tu platí, že pamäte nie je nikdy dosť. O vhodnosti joystickov by sa dalo diskutovať. Je ich strašne veľa druhov a nedovolím si o niektorom z nich tvrdiť, že je naozaj najlepší. Tie drahšie typy by mali byť kvalitnejšie a spoľahlivejšie. Okrem ceny treba brať do úvahu aj tvar. Niektoré joysticky sú vhodnejšie pre letové simulátory, iné zasa pre akčné hry.

Vážená redakcia! Som majiteľom počítača PC 386DX/40 s 512kb grafickou kartou TRIDENT 9000. A práve tu je môj problém. Dočítal som sa, že táto karta nie je vôbec vhodná a dostatočne rýchla pod Windows. Miesto nej sa odporúča karta s čipom Cirrus Logic. Robím veľa vo Windows a preto by ma zaujímalo, aké typy kariet využívajú tento čip, koľko stoja a kde ich dostať. Počul som tiež niečo o SVGA Local Bus...

Jozef OLŠOVSKÝ, BRATISLAVA

Windows je programový balík, ktorý je naprogramovaný podľa môjho názoru na nízkej úrovni. Zaberá na harddisku príliš veľa miesta a celkovo je pomalý. RAM-ku potrebuje najmä na to, aby sa využívala pre cache. Jednou z jeho hlavných neduhov je pomalá grafika, najmä pri rozlíšení Super VGA. Táto skutočnosť kladie mimoriadne nároky na hardware. V zásade sa možno orientovať troma smermi. Kúpa zvlášť rýchlej grafickej karty, kúpa akcelerátora pre Windows, alebo orientácia na VESA Local Bus. Máš pravdu v tom, že TRIDENT 9000 nie je rýchla karta. Podstatne lepšie sú TSENG 4000, GENOA, PARADISE s akcelerátorom, atď. Stoja od 4 do 12000 podľa typu a kvality. Existujú aj zvlášť rýchle grafické procesory, avšak ich cena presahuje 70000 Sk. Akcelerátor pre Windows je tiež riešením, ale nie lacným. Skôr by som odporúčal kúpiť mainboard, na ktorom sú dva sloty 'local bus'. Možno na ne pripojiť grafickú kartu VESA a špeciálny kontroler pre harddisk. Plne 32-bitová zbernica mnohonásobne zrýchli grafiku i prístup na harddisk za relatívne dobrú cenu. Na aktuálne ceny sa spýtaj v obchodoch, kde predávajú PC. Väčšina z nich má všetky spomínané komponenty vo svojej ponuke.

Vážená redakce! Ve Vašem časopise dáváte prostor k reklamě soukromé firmy PENT COMPUTER, BANSKÁ BYSTRICA, ředitel p.Magyar. Tato firma nabízí počítače , tiskárny a jiné zboží 'nejlacinĕji'. Ale neuvádí, že také okrádá a nevrací peníze. Napište prosím, tento příběh: V 11/92, kdy si náš syn Petr objednal stavebnici zapisovače ALFI za Kčs 390,–, tato firma nám poslala tuto stavebnici během 14 dní 2x. Jednu převzal a zaplatil syn a druhou otec, který o první nevěděl. Poslali jsme ji tedy zpět na dobírku, ale firma zásilku nepřevzala s tím, že jsme si ji objednali, ale tedy že ji vezmou zpátky a dopisem potvrdili příjem zásilky s tím, že obratem vrátí peníze. Od listopadu minulého roku jsme napsali mnoho dopisů a 2x se mně podařilo se s firmou spojit. Nejdříve tvrdili, že platební styk není obnoven (máme sporožírový účet a informace z banky jsou takové, že z účtu na účet soukromé osobě lze), později, že to určitě zařídí a teď nereagují a nemají tu nejmenší snahu se s námi vyrovnat. Takže je to 1 rok, co nás tato firma okradla o Kč 390,– a Kč 50 poštovného – o dopisních známkách a telefonu nemluvě. Psali jsme též o radu na Ministerstvo financí Bratislava, ale ty též mlčí – 390 Kč je asi nic proti milionům, které chybí naší a vaší zemi. Jedno však vím, že není nikde dovolání. S pozdravem

Marie VLČKOVÁ, PLZEŇ

Nechceme nikomu ublížiť, a už vôbec nie firme PENT COMPUTER. Ak je však pravda to, čo sa píše v liste, domnievam sa, že by ste pani Vlčkovej mali peniaze vrátiť.

–yves–

PÍŠETE NÁM!
PÍŠETE NÁM!

ČINNOSŤ PSC '93 JE PROTIZÁKONNÁ!

K SYNDICATE BUDE DATADISK S NOVÝMI ZBRAŇAMI

F 117 A DOGFIGHT: DOTERAZ NA PC – ODTERAZ AJ NA AMIGE



V júnovom vydaní BITu sme Vás v rubrike listáreň zoznámili s listom jedného z našich čitateľov, ktorý sa prihlásil do zásielkového „klubu" majiteľov počítačov Spectrum a Didaktik s názvom POST SPECTRUM CLUB 1993. Pisateľ listu si sťažoval, že ani po niekoľkých mesiacoch mu pošta nedoručila sľúbené kazety so software, ktoré mal na základe inzerátu pravidelne dostávať. Keď túto skutočnosť reklamoval u pána Daniela Hederera z Banskej Bystrice, ktorý PSC '93 zorganizoval, nedostalo sa mu žiadnej odpovede. Ako sme sa neskôr dozvedeli z ďalších listov, podobne pochodili aj desiatky ďalších ľudí. Mnohí z nich síce neskôr nejaké kazety dostali, ale zďaleka nie toľko a v takých termínoch, ako bolo sľubované v inzeráte na PSC '93. Nás však začalo zaujímať hlavne niečo iné. Čo sú to vlastne za programy, ktoré PSC '93 rozširuje a ktoré pán Hederer v našom telefonickom rozhovore zo dňa 26. 3. 93 označil záhadne ako „...programy voľne kolujúce po republike"? Po preskúmaní obsahu niekoľkých kaziet, ktoré PSC '93 rozosielal sme si boli už načistom. Kazety obsahovali minimálne 95% kradnutých hier z produkcie prevažne zahraničných ale aj niektorých našich firiem. Proti organizátorovi celej akcie pánovi Hedererovi už boli podniknuté príslušné zákonné kroky. Chceme však vystríhať hlavne ostatných „radových" členov (ktorých bolo len podľa minimálnych odhadov vyše 500). Činnosť PSC '93 je po tomto zistení s definitívnou platnosťou protizákonná, preto ak niekto z Vás ešte má kazety tohto pofidérneho „klubu" doma, nech ich v žiadnom prípade neposiela ďalej ani ich obsah žiadnym spôsobom nerozširuje, pretože by sa tým dopustil spoluúčasti na trestnom čine porušovania autorských práv.

◆

PSYGNOSIS dobre poznajú najmä majitelia Amigy, ale aj PC a Atari ST. Zaujímavé je, že ju kúpila firma SONY, ktorej podľa všetkého nestačí trh so záznamovými médiami a spotrebnou elektronikou. Uvidíme, ako sa táto skutočnosť odzrkadlí na kvalite produkcie. Ak mám povedať svoj názor majiteľa PC, PSYGNOSIS sa mi v poslednom čase príliš nepozdávajú. Rozhodne som od nich očakával podstatne viac.

◆

VIRGIN uviedli na trh dve pekné hry pre Amigu. Prvá je dvojrozmerná akčná hra MCDONALD'S GLOBAL GLADIATORS, v ktorej sa stretneme s Mickom a Mackom, ktorých poznáme z prvého dielu MCDONALDLAND. Na trhu je aj dlhoočakávaná helikoptéra APOCALYPSE. Túto strieľačku naprogramovala programátorská skupina Miracle Games. Absolútnou bombou by mala byť hra COOL SPOT, ktorá už existuje na hracích konzolách a má byť na vianoce k dispozícii aj amigistom.

◆

MICROPROSE so značným oneskorením, ale s o to väčším úspechom uviedli na trh GUNSHIP 2000 pre Amigu. Rovnako s oneskorením vyrobili konverziu hry F 117 NIGHTHAWK a pracuje sa na hre DOGFIGHT, ktorej recenziu na PC sme už publikovali. Pre priaznivcov leteckých simulátorov sú to zaiste dobré správy. Ďalšia hra od MICROPROSE sa bude volať STARLORD a zavedie nás do vesmíru. Dej sa bude mierne ponášať na ten, ktorý je v klasickej hre ELITE. Z chudobného 'lorda' sa treba postupne vypracovať na 'cisára galaxie'. O tom, že to nebude jednoduchá úloha, svedčí počet hviezd v galaxii – má ich byť vyše 1000... STARLORD sa pripravuje vo verziách pre Amigu a PC.

◆

Priaznivci počítačového biliardu zaiste poznajú hru ARCHER MACLEAN'S POOL, ktorá už je na Amige klasikou. Táto hra sa v poslednom čase začala spomínať častejšie, pretože koncom leta tohto roku sa začala predávať aj vo verzii pre PC a pripravuje sa špeciálna verzia pre majiteľov A1200, ktorá bude využívať niektoré prednosti tohto počítača.

◆

Posledná hra od francúzskej firmy TITUS sa volá SUPER CAULDRON. Je to vynikajúca kombinácia strieľačky, logickej hry a adventúry. Za prednosť možno považovať kvalitnú hudbu a zvukové efekty, ako aj efektnú realizáciu kúziel. Obtiažnosť hry je však prehnane vysoká, čo možno odradí niektorých záujemcov.

◆

JAMES POND 2 – ROBOCOD netreba zaiste predstavovať ani amigistom, ani PC-čkárom. Nová verzia tejto hry je určená pre AGA-čip Amigy 1200. Jej prednosťou nie je iba väčší počet farieb (než má verzia pre A500), ale aj niekoľko nových levelov a bonusov.

◆

Ak sa Vám zdal SYNDICATE príliš ľahký, BULLFROG pripravili datadisk s 50-imi novými misiami. Budú v nich tieto nové zbrane a predmety: DISGUISE – Zamaskuje nášho agenta (v prípade potreby) na civilistu. NAPALM GUN – Je to puška s vlastnosťami GAUSS GUN a FLAME-THROWER, ktoré poznáme z pôvodných misií – exploduje a zapaľuje. AIR STRIKE – Zapne vysielačku, ktorá privolá 9 lietadiel, ktoré začnú krúžiť nad povrchom. Pribudne tiež MULTIPLAYER OPTION, ktorý umožní spojenie viacerých počítačov. Táto funkcia sa do originálneho SYNDICATE nedostala zámerne. Autori už kalkulovali s tým, že ju dajú do datadisku, aby tak podporili jeho predajnosť.

◆

GREMLIN pripravujú pokračovanie úspešnej hry HERO QUEST. Bude to opäť 3D izometrická adventúra s prvkami 'role-playing hier'. Žháňať ju môžte pod názvom LEGACY OF SORACIL. Neviem, či je názov volený šťastne. Obávam sa, že si ho ľudia budú mýliť s názvom inej hry od Microprose, ktorá sa volá LEGACY a tiež v sebe obsahuje prvky hier 'role-playing'.

◆

Ak máte doma Amigu, možno si spomínate na strieľačku EXILE od firmy AUDIOGENIC. Táto hra sa momentálne vylepšuje, aby sa začala predávať vo verziách pre Amigu 1200 a konzolu CD32. Súčasne sa vo firme pracuje aj na novej hre BUBBLE AND SQUEAK.

◆

CODE MASTERS sa podujali urobiť konverziu hry MICRO MACHINES pre Amigu. Pôvodne táto hra vznikla na SEGA MEGADRIVE a mala značnú popularitu.

◆

JONATHAN GRIFFITH z firmy EMPIRE programuje hru CAMPAIGN 2, ktorá je pokračovaním úspešnej strategicko-akčnej hry. Nová verzia bude obohatená o povojnové zbrane a vozidlá, vrátane laserového vyhľadávača a infračerveného nočného videnia. Z historického hľadiska pribudli významné vojnové konflikty z posledných 50-ich rokov.

◆

RENEGADE ukončili práce na hre URIDIUM 2, ktorá má fantastické vlastnosti. V najbližšej budúcnosti sa chcú venovať dvom projektom. Prvý je grafická adventúra FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN, ktorú bude programovať skupina BINARY ILLUSIONS. Ďalší titul je behačka RUFF'N' TUMBLE, na ktorej pracuje JASON PERKINS.

◆

Po počítačoch PC aj na Amigu vznikla hra CASTLES 2: SIEGE AND CONQUEST, ktorú pre firmu INTERPLAY naprogramovala skupina ALMATHERA SYSTEMS.

◆

Najviac cenenou hrou na Amige je momentálne SOCCER KID od firmy KRISALIS. Naprogramovali ju NEIL ADAMSON a NIGEL LITTLE. Hudbu skomponoval MATT FURNISS. Ťažko by sme hľadali inú 'behačku' s rovnako dobrou hrateľnosťou. Rozhodne ju každému odporúčam. V predaji je od 26.augusta 1993.

* Ak si potrpíte na behačky (platí to o väčšine Amigistov), možno sa Vám bude páčiť solídna hra NICKY 2 od firmy MICROIDS. Grafika, zvuky i hrateľnosť stoja za pozretie.

–yves–



KTO OBJAVIL FINTY V SIMPSONS?

PREŠIEL UŽ NIEKTO GOBLINS 2?

POPIS PRISTÁVANIA V A.C.E.

OTÁZKY

C217: Mám počítač PC a v hre SIMPSONS mám problémy. Neviem, ako sa použijú predmety, ktoré kupujem. Neviem prejsť tretiu drevenú prekážku. Rád by som sa tiež dozvedel nové finty.

Michal RYBOVIČ, BANSKÁ BYSTRICA

C218: Mám počítač PC 286 a neviem, ako mám otvoriť dvere (mreže) nad lietajúcim kobercom. Je vlastne použiteľný? Ide zvuk cez Sound Blaster aj s 1MB pamäte?

Michal TURY, GALANTA

C219: Mám Atari 800XE a neviem si poradiť s týmito hrami:
a) F15 – Akým spôsobom sa menia zbrane? Viem strieľať len z kanóna.
b) GOONIES – Čo mám robiť v 5-om leveli?
c) NATO COMMANDER – Ako sa ovláda a čo je cieľom hry?
d) COLONY – Čo je cieľom hry?
e) SPIKY HAROLD – Čo je cieľom hry?

Ladislav VÖRÖS, ZLATNÁ NA OSTROVE

C220: Vlastním počítač DIDAKTIK M a hru HERO QUEST, v ktorej neviem prejsť cez pascu. Za radu vopred ďakujem.

Peter GAJDOŠ, TRNAVA

C221: Ako mám v hre GOBLINS 2 na PC zobrať v 2-om leveli basketbalovú loptu?

Juraj GONDŽÚR, ŽILINA

C222: Mám počítač DIDAKTIK M a problém s hrou SIR FRED. Neviem preskočiť kameň, čo je o obrazovku vľavo, odkiaľ začínam. Uvítal by som celý návod.

Igor URÍK, POVAŽSKÁ BYSTRICA

C223: Mám PC 386 a problém v hre INDIANA JONES 3 ADVENTURE. Neviem, kde mám nájsť kľúč od sivej uniformy v zámku, kde som prišiel vyslobodiť otca, alebo ako sa dá získať sivá uniforma.

Vladimír PADYŠÁK, KOŠICE

C224: Vlastním počítač C64 a neviem, čo je cieľom týchto hier:
a) INFILTRATOR 2
b) ASTERIX AND MAGIC CAULDRON
c) UP PERISCOPE
d) ENIGMA FORCE

Vladimír MICHULEK ml., BREZNO

C225: Vlastním počítač DIDAKTIK M a mám pár otázok.
a) Aké je heslo do hry HEROES'92?
b) Ako sa mám v hre BELEGOST vrátiť späť na povrch, keď už vlastním aj diamant skrytý pod hradom?
c) Čo je podstatou hry DRILLER?

Rudolf HREHOVČÍK, MICHALOVCE

ODPOVEDE

7178: V izbe s pohárom presunieme závažie na pravú a potom na ľavú stranu pohybujúcej sa plošiny. Zídeme do izby s kvetináčom, ktorý vezmeme a vrátime sa do izby s pohárom. Prvú časť pohybujúcej sa plošiny zaťažíme váhou Zorra a kvetináča, čím sa závažie a plošina pohnú nahor a uvedú do pohybu kladkostroj. Nájdeme izbu so zamknutými dverami, ktoré otvoríme a vezmeme fľašu. Ňou opijeme Mexičana, ležiaceho na stole a po jeho bruchu vyskočíme k mušketierovi. S mušketierom sa musíme šermovať dovtedy, kým ho nezatlačíme do diery, ktorou spadne na luster a tým je cesta k pokladu voľná.

Peter KARDOŠ, MICHALOVCE

8186: Mám síce Atari, ale táto hra existuje aj na tento druh počítača. Na otvorenie stačí slačiť číslicu 1. Musíš však mať kľúč. **Štefan JANOŠKO, VRANOV NAD TOPĽOU**

9190: Obrovi musíš z výťahov 5-krát hodiť na hlavu debničku a už len skočiť na plošinku vľavo hore. A ešte jedna finta: Ak chceš na začiatku levelu zopár diamantov, zíď o plošinku nižšie, skoč doprava, vyskáč až na najvyššiu plošinku a prikrč sa. V tajnej miestnosti je 24 diamantov. Úspešné dohratie želá

Michal KOSTKA, SENEC

9201: Keď si pozrieš mapu, uvidíš tri letiská. Pristávať na nich môžeš iba vodorovným smerom sprava alebo zľava. Pred pristátím leť vodorovne smerom k letisku asi vo výške 500 stôp a motor maj asi na polovičnom výkone. V okolí každého letiska sa v určitom okruhu nenachádzajú kopce. Ak sa už kopce nebudú objavovať, spomaľ tak, aby bol výkon motora asi o niečo menej ako 1/4 a klesni asi na 200 stôp. Ak uvidíš pred sebou pristávaciu dráhu, spomaľ na minimum (179) a začni klesať na 50 stôp. Vysuň podvozok písmenom U. Potom sleduj biele pruhy v strede pristávacej dráhy. Keď sa začnú pohybovať smerom k Tebe, potlač joystick mierne dopredu. Keď počítač ohlási, že si pristál, vypni motor klávesom 'C=' (Commodore). Snaž sa pristávať na čo najmenšej dráhe, lebo vzlietať budeš musieť na zvyšku, čo Ti zostal po pristávaní.

Martin GREGOR, BRATISLAVA

DOMARK

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

PONUKA PLATÍ LEN DO VYPREDANIA OBMEDZENÝCH ZÁSOB

JAMES BOND COLLECTION **399.00 Sk**

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

SUPERHEROES **399.00 Sk**

Je výberom toho najlepšieho, čo bolo kedy na počítač ZX SPECTRUM vytvorené. Štyri známe hry, ktoré kolekcia obsahuje, majú spoločnú nielen prekrásnu grafiku, ale i fakt, že boli zhotovené podľa známej filmovej predlohy: LAST NINJA 2 • INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE • STRIDER 2 • THE SPY • WHO LOVED ME. Hra Last Ninja 2 je kompaktibilná len s počítačmi ZX Spectrum 48K/128 K.

WINNING TEAM **399.00 Sk**

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

PITFIGHTER **199.00 Sk**

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

BADLANDS **99.00 Sk**

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

Všetky programy si môžete objednať pomocou objednávky na strane 38.

SHERWOOD



NÁVOD KU HRE

V prvý deň si presunieme Robina o dve územia hore (na joysticku 2x hore). V druhý a tretí deň choďte lúpiť. Za dva dni lúpenia už máte aspoň menšiu čiastku peňazí, za ktoré vo štvrtý deň kúpite šípy. Na piaty deň musíte ísť s Robinom so krčmy. Dozviete sa tam, že v Nottinghame majú niekoho popraviť. Hneď ako ste sa dozvedeli túto správu, musíte ísť do Nottinghamu k šerifovi. Tu už na vás čaká vyzbrojený strážnik. Záleží len na vás, či ho porazíte alebo nie. Ak áno, pridá sa k vám zbojník menom Will. Na ďalší, siedmy deň choďte lúpiť. Stretnete tu mnícha, ktorý vás vyzve na súboj v lukostreľbe. Ak ho porazíte, aj on sa pridá do vašej družiny. Volá sa Tuck. V ôsmy deň choďte znovu lúpiť. V deviaty choďte s Robinom počúvať do krčmy. Dozviete sa dôležitú správu. V Nottinghame sa koná súťaž v lukostreľbe. Na nasledujúci deň sa tam choďte pozrieť (príkazom „ísť k šerifovi"). Tu už na vás čaká samotný šerif. Znovu záleží len na vašej šikovnosti, či ho porazíte. Ak áno, darujete šerifovi život a získate strieborný šíp. Ďalej choďte lúpiť až do trinásteho dňa. V trinásty deň choďte počúvať do krčmy. Znovu sa dozviete potrebnú informáciu. Šerif chce vydať svoju neter Lady Marion. Okamžite na druhý deň tam choďte a zachráňte ju pred sobášom so zlým barónom. Tu znovu záleží na vás, či ho porazíte v súboji s mečom. Ak áno, uvidíte dva perfektne nakreslené obrázky. Do sedemnásteho dňa choďte lúpiť. V sedemnástom dni za všetky peniaze nakúpte šípy. Na osemnásty deň zadajte voľbu „ísť lúpiť" a prepadnete koč so zlatom. Ak ste v sedemnástom dni nakúpili za všetky peniaze šípy, tak určite porazíte stráže, čo strážili koč a získate zlato. Pridá sa k vám jeden zbojník menom Malý John. V devätnástom dni za zlato získate 250 libier. Ešte v devätnástom dni choďte za barónom. So strieborným šípom, ktorý ste už získali, ho ľahko porazíte. Na dvadsiaty deň choďte strieborný šíp zaniesť Hernovi (voľba „ísť k Hernovi"). Na ďalšie dni choďte stále lúpiť až pokiaľ nebudete mať peniaze aspoň na 10 mečov. Za 10 mečov miniete skoro všetky peniaze, takže musíte ísť znovu lúpiť, až pokiaľ nebudete mať najmenej 300 libier. Ak už budete mať 300 libier nalúpených, choďte k šerifovi, s 300 librami podplaťte stráže a ...

A prekrásnu strategicko - logicko - akčnú hru SHERWOOD máte vyhratú.

PETER

POMSTA ŠÍLENÉHO ATARISTY

Na začiatku hry vám taxikár zastavil v blízkosti budovy Atariklubu. Musíte mu dať peniaze a ísť na východ a sever. Ocitnete sa v malom parku, kde je jediným predmetom na preskúmanie odpadkový kôš. Keď ho preskúmate, vypadne z neho kus salámy. Musíte ju zobrať, ísť na juh, a potom na východ. Dostanete sa k stromu, okolo ktorého obieha veľké psisko. Keď salámu položíte, tak vás pustí ďalej na východ. Sme pred budovou Atariklubu, kde leží opilec. Po jeho preskúmaní nájdeme fľašu rumu, s tou pôjdeme dva razy na západ a dva razy na sever. Položíme rum a chlapík sediaci na lavičke nám dá fľašu s mliekom. Ideme jedenkrát na juh, kde opäť preskúmame kôš. Nájdeme hromadu papierov, v ktorých po preskúmaní bude magnetofónová kazeta. Všetko zoberieme a ideme raz na juh a tri razy na východ. Sme v budove Atariklubu. Na chodbe vylihuje kocúr, ktorý nás nechce pustiť ďalej. Položíme fľašu s mliekom. Mlieko sa rozlialo a kocúr sa doňho pustí. Ideme na východ. Sú tu trojaké dvere a na jedných je nápis. Nápis oznamuje: „Schôdzka každý posledný piatok v mesiaci od 17,00. Nech zhynie Spektrum!"

Potom pôjdeme na juh. Zoberieme rebrík a krompáč. Ideme na východ a juh, kde vylezieme na strom. Zbadáme masku a ihneď ju zoberieme. Zlezieme dole a ideme na západ. V starej kôlni otvoríme pomocou krompáča debnu a krompáč položíme. Z debny si zoberieme peniaze a disketu. Potom sa vrátime k nápisu, teda ideme na východ, sever, západ, sever. Do klubu sa dostaneme, ak sa pohneme smerom na sever. Vedúcemu zaplatíme príspevky na ďalší rok a preto položíme peniaze. Potom pôjdeme dva razy na západ a ataristom dáme kazetu. Na severe položíme priaznivcom tlačiarne BT-lOO hromadu papiera a oni začnú tlačiť. Jednému z nich vypadne šperhák, ktorý hneď zoberieme. Pôjdeme dva razy na západ a položíme disketu. Od dvoch chlapíkov si zoberieme fľašu vína a zájdeme s ňou ku kocúrovi, čiže dva razy na západ, raz na juh, dva razy na východ, raz na juh a dva razy na západ. Opilcovi dajte fľašu vína. Potom choďte na východ, kde sa v mláke bude váľať člen Atariklubu Vala. Preskúmame ho a zoberieme si kľúč, ktorý mu vypadol z vrecka. S ním pôjdeme dva razy na východ. Otvoríme a preskúmame skriňu, položíme kľúč a vezmeme si kábel. Vrátime sa na miesto, skadiaľ sme zobrali víno, čiže východ, sever, dva razy západ, sever, dva razy východ. Otvorte dvere a položte šperhák. Pokračujte na východ a potom na juh. Ste v miestnosti hlavného rozvodu elektrického prúdu. Teraz už stačí len inštalovať likvidátor a zapnúť ho. Po zapnutí sa musíme do dvoch minút vytratiť. Musíme sa dostať na autobusovú zastávku. Ideme na sever, tri razy na západ, juh, dva razy na východ, juh, štyri razy na západ a dva razy na juh. Keď prejdete v autobuse zopár metrov, tak sa z Atariklubu ozve strašlivý výbuch ...

Na konci sa dozviete kód pre ďalšie pokračovanie tejto kvalitnej textovej hry.

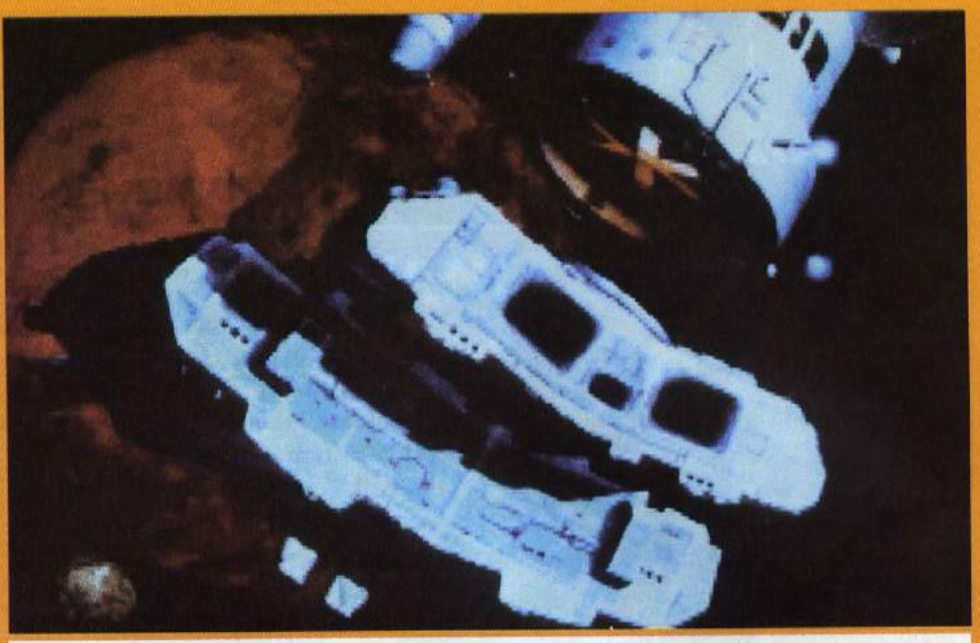
P. KRISTL

Vše pro Vaše počítače ZX Spectrum / Didaktik

- programové vybavení, uživatelské programy, hry i literatúra
- vydáváme ZX magazín – specializovaný časopis
- hardware, tiskárny, spotřební materiál pro výpočetní techniku
- pište: PROXIMA, P. O. Box 24, 400 21 Ústí nad Labem
- prodejna: OD Labe, 2. patro, Ústí n/L., tel. (047)24201 kl. 262



Píše sa rok 2112. Citlivé senzory na outpostoch NASA zaznamenali pohyb telesa na hranici slnečnej sústavy väčší, ako rýchlosť svetla. Artefakt mal dĺžku väčšiu ako 6 kilometrov. Zastavil sa zhruba na obežnej dráhe pluta a nereagoval na žiadne výzvy a signály. Je to raketa, alebo meteorit? Ak je to raketa, kto je v nej? Každopádne kozmický objekt pôsobí dojmom, že na niečo čaká. Ak má Artefakt na palube živé bytosti, kto to je? Sú to bytosti z civilizície HEECHEE, ktorí mali vynikajúcu techickú úroveň už pred 500 000 rokmi, alebo sú to bytosti z ASSASSINS, ktorí už zničili niekoľko civilizácií?



Radary zaznamenali príchod cudzieho telesa do slnečnej sústavy.

GATEWAY 2 - HOMEWORLD

LEGEND ENTERTAINMENT COMPANY

Takto sa začína dej adventúry GATEWAY 2 - HOMEWORLD, ktorá je u nás pomerne málo známa, podobne ako ostatné hry od firmy LEGEND. Adventúry od LEGENDu sa v mnohom na seba podobajú nielen ovládaním, ale aj tým, že v počítacových časopisoch získavajú spravidla viac než 80%. Menšia obľúbenosť u nás je spôsobená zrejme tým, že treba dobre vedieť anglicky a že na obrázku je málo grafiky. Naproti tomu hry od firiem LUCAS ARTS a SIERRA majú veľa animovanej grafiky počas celej hry a ovládať sa dajú pomocou niekoľkých ikon, resp. kľúčových slov. Na prvý pohľad vyzerajú takéto hry kratšie a jednoduchšie. Krása hry je vec vkusu, ale náročnosť týchto hier je často vyššia, ako u hier od LEGENDu. Okrem toho LEGEND dáva do svojich hier vynikajúce animované sekvencie, ktoré na prvý pohľad nevidíme - treba hru dohrať až po takúto sekvenciu, aby sme si urobili vlastný objektívny názor.

Hry od LEGENDu majú obrazovku rozdelenú do niekoľkých okien. Vpravo hore je grafické okno s aktuálnym pohľadom do miestnosti. Pod ním je textové okno, ktoré sa používa na zobrazovanie všetkých informácií o hre a na písanie príkazov. Vľavo dolu sú dva slpce. V jednom je kompletný slovník riadiacich slov (najčastejšie používané slová sú v hornej časti LOOK, EXAMINE, OPEN, PUT, ...), vo vedľajšom okne je kompletný zoznam predmetov, ktoré sa nachádzajú v miestnosti vrátane tých, ktoré máme pri sebe. Vďaka tomu nemusíme komplikovane hľadať, ktoré predmety sú funkčné a ktoré len dekoratívne. V zozname predmetov sú aj dekoratívne predmety, ktoré vie hra popísať pri EXAMINE, ale aj tak je hľadanie predmetov, potrebných pre úspešné zvládnutie hry, veľmi jednoduché. Zo slov v týchto dvoch stĺpcoch môžeme pomocou myši skladať vety. Druhý spôsob je priame písanie po písmenách. Výber slov s dá urobiť nielen zo slovníka, ale aj z obrázku. Keď ukažeme na nejaký predmet, jeho pomemovanie sa objaví v dialógovom riadku. Vľavo hore sú riadiace ikony a kompas, ktorý umožňuje presun do vedľajších miestností bez toho, aby sme textovo vypisovali svetové strany. Pomocou ikon môžeme zmeniť rozloženie okien. Textové okno sa dá zväčšiť na celú obrazovku, namiesto obrázku môžeme zobraziť mapu a dá sa aj vypnúť zobrazovanie slovníkov.



Na strechách mrakodrapov sú pristávacie plochy pre aerotaxi.

Chcete vedieť, ako príbeh pokračoval ďalej? Po našom návrate z dovolenky na Havaji sme vo svojej rezidencii v San Franciscu. Na komunikačnom videozariadení sa objaví pracovník OSN, ktory nás požiada o prieskumný let k Artefaktu, kde máme letieť ako vyslanec Zeme. Prvého vyslanca, ktorý bol na let vybraný, zavraždila fanatická sekta PHOENIX-SECT, ktorí uctievajú ASSASSINS ako bohov a neželajú si, aby ktokoľvek (okrem nich) letel k Artefaktu. Sekta verí, že posádka Artefaktu sú ich uctievaní ASSASSINS. Na streche mrakodrapu nás čaká aerotaxi, avšak sekta správu zachytila a zaútočila na dom. Výťah už stihli zablokovať. Naša posledná šanca sú dvere ku schodom, ktoré sa odblokujú iba pri požiari ako únikový východ. Rýchlo bežíme do spálne , zoberieme zápalky a vo vedľajšej miestnosti zapálime kôš s papierom. Senzory detekujú požiar a my po schodoch môžeme vybehnúť na strechu, kde je pripravené aerotaxi. Nasadáme a necháme sa odviezť na školenie.

Školenie vykonáva priemerne sympatická žena v okuliaroch Marie Clare, ktorá má hodnosť ‚starší vedec'. Dozvieme sa, že je pre nás pripravená kozmická loď AQUILA, ktorá nás k Artefaktu dovezie za štyri mesiace. Maria Claire hovorí: „Pilot ich strávi...". Vetu nedokončila. Zvonku sa ozvali výstreli. Marie Claire sa išla pozrieť, čo sa deje. Vrátila sa o 20 minút a bola veľmi rozrušená. „Budova je pod útokom. Všetci sú mŕtvi. Pustili na nás jedovatý plyn. Máme nesmierne šťastie, pretože táto časť budovy má vlastnú klimalizáciu a plyn sem neprenikne." Ďalej hovorí: „Útočníci sú zo sekty PHOENIX-SECT. Majú eminentný záujem o loď AQUILA, pretože je to jediná loď na zemi, ktorá je schopná priletieť na hranicu slnečnej sústavy za čas kratší ako jeden rok. Raketou však nevyletia, pretože let sa inicializuje automatickým systémom a všetko je riadené autopilotom. Identifikačný kód je...". Marie Claire zobrala pero a napísala na papier jedno slovo. Len čo ho dopísala, otvorili sa dvere a zaznel výstrel. Marie Claire padla mŕtva na Zem. Pred nami stojí muž v čiernej kombinéze s plynovou maskou. V jednej ruke drží pištoľ a v druhej vysielačku. „Haló, tu Mock Turtle. Všetci zamestnanci sektora sú mŕtvi. Aj my sme mali straty na životoch. Našiel som tu jedného civilistu, toho zo San Francisca. Čo s ním mám urobiť?" Odpoveď prišla okamžite. Z vysielačky sa ozval hlas zvyknutý rozkazovať: „Dobrá práca, Mock Turtle. Civilistu zlikviduj a vráť sa. Tvojich chlapov mi je ľúto." Keďže Mock Turtle držal prst na kohútiku a neustále na nás mieril, bolo jasné, že nás už môže zachrániť iba zázrak. A ten zázrak sa stal. Z nepochopiteľných príčin pištoľ vybuchla a Mock Turtle klesol na zem mŕtvy...

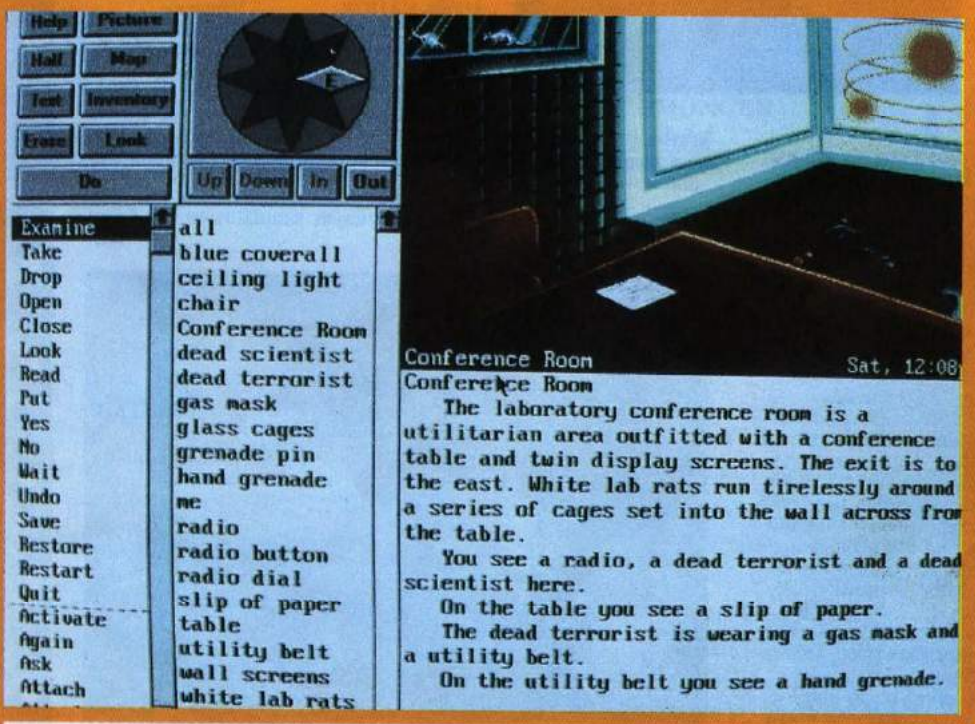


Pohľad na San Francisco v blízkej budúcnosti. Grafika animovaných sekvencií v Gateway 2 má veľmi solídnu úroveň.

Mock Turtle mal pri sebe ručný granát a vysielačku, ktorá je naladená na frekvenciu PHOENIX-SECT. Tým sa dostávame do relatívne výhodnej pozície, pretože ak ju budeme mať pri sebe, budeme počuť všetko, o čom rozprávajú. Zoberieme aj plynovú masku a hneď si ju aj nasadíme. Posledná vec, ktorú potrebujeme, je papierik s heslom, ktorý stihla pred svojou smrťou napísať Marie Claire. Vo vedľajšej miestnosti je ladička. Možno sa nám zíde, ale ako ju zobrať, keď okolo nej sa pohybuje umelá ruka robota? Vedľa je kábel, ktorý vedie k interfejsu. Vytiahneme ho a umelá ruka klesá ku zemi. Zoberieme ladičku a ideme na nástupište podzemnej dráhy. Premáva tu iba jeden automatický vozeň, v ktorom je mŕtvy pasažier. Na mŕtvoly si už pomaly zvykáme a keďže nemáme iné východisko, nastúpime. V prednej časti je monitor, ktorý vypisuje nasledujúcu zastávku. Vystúpime na ďalšej zastávke a ocitneme sa v miestnosti, kde je inštalované riadiace letové centrum. Aj tu nájdeme mŕtvych zamestnancov. Sadneme si k počítaču, aby sme spustili inicializáciu rakety AQUILA...

Viac už prezrádzať nebudem. Dej sa odohráva v reálnom čase, logicky na seba nadväzuje a dá sa povedať, že jeho sci-fi dej je jeden z najlepších, aký som kedy mal možnosť vidieť. Hru sprevádza vynikajúca hudba pre AdLib a Soundblaster, ktorá sa prepína podľa deja. Hra pracuje v móde 640 x 480 x 16 na kartách VGA, alebo 800 x 600 x 16 na kartách Super VGA (štandard VESA). Zobrazovanie SVGA je síce pomalšie, ale na obrazovke môžeme vidieť viac textov a väčšiu časť slovníka. Úvodné intro a animované sekvencie sa zobrazujú v bežnom móde 320 x 200 x 256.

-yves-



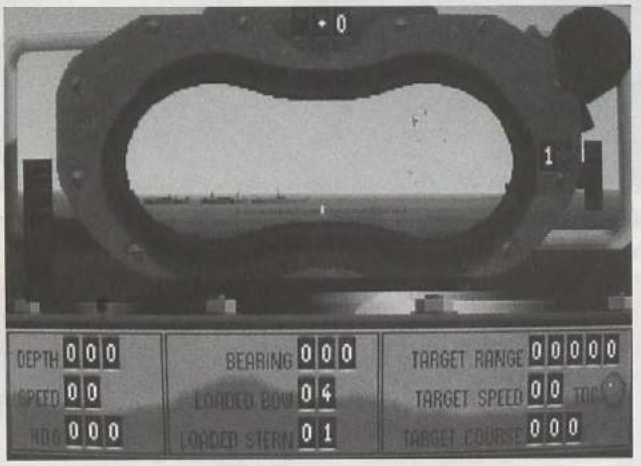
Hra má na prvý pohľad zvláštne ovládanie, ktoré však je veľmi praktické.



NÁVOD KU HRE

SILENT SERVICE 2

SIMULÁTOR PONORKY



Kto by sa nechcel stať kapitánom ponorky za druhej svetovej vojny a brázdiť oceán?

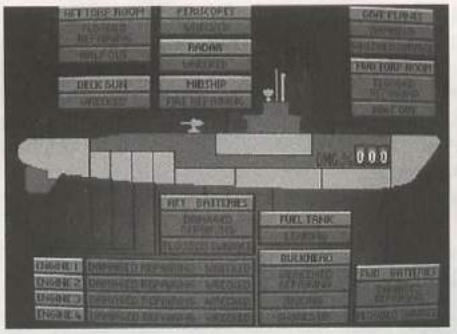
Túto túžbu spĺňa jeden z najlepších simulátorov ponorky, a to Silent Service, ktorý sa dočkal svojho druhého pokračovania. Silent Service 2 naprogramovala firma Microprose, známa svojimi skvelými simulátormi.

V hre si overíte svoje taktické schopnosti a uplatníte taktiku svojho boja.

Silent Service 2 je simulátor americkej ponorky za druhej svetovej vojny. Celý dej sa odohráva pri japonskom pobreží, kde americké ponorky robili blokádnu akciu proti Japoncom.

Po spustení programu sa objaví menu, kde si môžete vybrať z voľby

TRÉNING (TRAINING)
VYBRANÉ BOJOVÉ SCENÁRE (A SINGLE BATTLE)
VOJNOVÉ HLIADKOVANIE (A SINGLE WAR PATROL)



Po zadaní z hlavného menu určíme dátum, v ktorom chceme misiu vykonať. Pozor, pri vybraných scenároch to nejde.

Po dátume si určíme ponorku. Technické parametre sú situované do doby, ktorú sme si vybrali dátumom. Ponorka môže byť vyzbrojená 18 elektrickými torpédami a 14 parnými torpédami, ktoré sú však zastaralé a používali sa väčšinou v prvej svetovej vojne.

V každej misii je úlohou zničiť, alebo aspoň poškodiť lode plávajúce v konvoji, ktoré sú chránené torpédoborcami alebo hliadkovými loďami. Tu ma najviac zaráža fakt, že každá bojová loď alebo torpédoborec je vybavený rádiolokátorom. V druhej svetovej vojne boli vybavené rádiolokátormi len najmodernejšie lode a krížniky. Ale sú tu aj také historické fakty, ako je zničenie najmohutnejšej bojovej lode za vojny, a to japonskej lode YAMATO, alebo hliadkovanie z prístavu Port Harbor.

Pri vojnovom hliadkovaní si najprv vyberieme prístav, z ktorého vyplávame na vojnové hliadkovanie. Potom si určíme miesto hliadkovania ponorky. Boj ponorky je založený hlavne na jej vymoženosti, a to boj pod vodou. Ale pozor, pri lodiach vybavených rádiolokátormi vám táto vymoženosť veľmi nepomôže. Keď vás nepriateľské torpédoborce objavia, je dobre ponoriť sa maximálne do hĺbky, a tam ostať s vypnutými motormi. Na boj proti ponorkám sa používajú špeciálne tzv. hlbinné bomby, ktoré sú veľmi nebezpečné. Pri zásahu hlbinnou bombou je dobré vypustiť trosky, ktoré slúžia na oklamanie nepriateľa.

Každá ponorka je vybavená delom, ktoré je malého kalibru, a preto väčšinou slúži na poškodenie lode. Napríklad proti lodiam zasiahnutých torpédom, ktoré sa ešte nepotopili.

Nehovorím však, že sa ním nedá potopiť, napr. obchodná loď. Po skončení každej vybratej misie počítač vyhodnotí našu misiu. Vypíše počet, mená a celkovú tonáž potopených lodí. Podľa toho aj udeľuje medaily.

Potom nasleduje identifikácia cieľov. Keď sa nám podarí správne identifikovať lode, ideme trénovať streľbu a torpédovanie na 4 obchodné lode.

OVLÁDACIE KLÁVESY SIMULÁTORA SILENT SERVICE 2

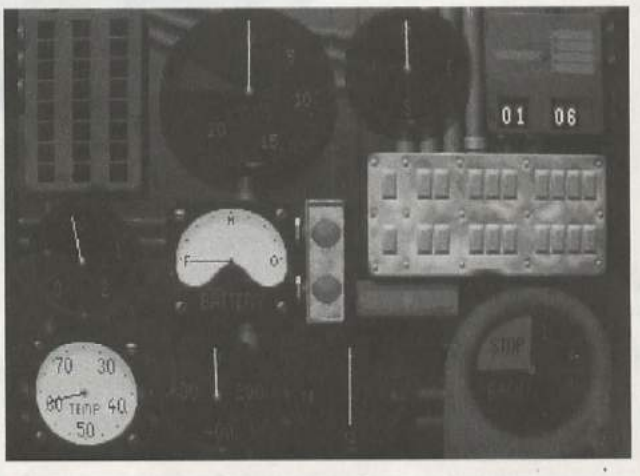
F1	Pohľad na mapu
Z	Zväčšenie mapy
X	Zmenšenie mapy
F2	Kapitánsky mostík (len keď je ponorka vynorená)
F3	Periskop
9	Vysunutie, zasunutie periskopu
F4	Zameriavač na kapitánskom mostíku (len keď je ponorka vynorená)
Z	Priblíženie cieľa ďalekohľadom
X	Vzdialenie cieľa ďalekohľadom
F5	Prístrojová doska ponorky
F6	Hlásenie o poškodení ponorky
F7	Technické údaje o ponorke
F8	Opustenie bojiska (len keď sa stratia lode zo sonarového dosahu)
1	Prvý rýchlostný stupeň
2	Druhý rýchlostný stupeň
3	Tretí rýchlostný stupeň
4	Štvrtý rýchlostný stupeň
5	Zastavenie ponorky a vypnutie motorov
6	Spätný chod
7	Vypustenie trosiek, ktoré slúžia na oklamanie nepriateľa
8	Ponorenie do maximálnej periskopickej hĺbky
< >	Otáčanie periskopom, zameriavačom a otáčanie na kapitánskom mostíku
/	Automatické otáčanie periskopu za cieľom

SPACEBAR (medzerník)	Streľba z dela (dostrel 3999 m)
ENTER	Vypálenie torpéda (dosah 3900 m)
ŠIPKA NAHOR	Vynorenie
ŠIPKA NADOL	Ponorenie
ŠIPKA DOĽAVA, DOPRAVA	Kormidlo ponorky

Dosah torpéd je približný, ale čím je kratšia vzdialenosť lode od ponorky, tým je väčšia pravdepodobnosť zásahu. Pozornosť si zasluhujú aj také veci, ako je digitalizované hovorenie rozkazov.

Silent Service 2 je ďalším vydareným simulátorom od firmy MICROPROSE.

-Ján-



SPECTRUM

1. MYTH (System 3)	⬆
2. LEMMINGS (Psygnosis)	⬆
3. DIZZY 4 (Code Masters)	⬆
4. TURTLES (Mirrorsoft)	✱
5. ACADEMY (CRL)	✱
6. DIZZY 6 (Code Masters)	⬆
7. SHERWOOD (Ultrasoft)	✱
8. SIM CITY (Infogrames)	✱
9. JET-STORY (Ultrasoft)	✱
10. PEDRO 1 (Ultrasoft)	✱

COMMODORE 64

1. ELVIRA (Accolade)	⬆
2. CREATURES 2 (Thalamus)	✱
3. CREATURES (Thalamus)	✱
4. DRUID (Firebird)	✱
5. FIGHTER BOMBER (Activision)	✱
6. F 14 TOMCAT (Players)	✱
7. LAST NINJA 3 (System 3)	✱
8. R-TYPE (Electric Dreams)	✱
9. IRONMAN (Virgin)	✱
10. MIDNIGHT RESISTANCE (Ocean)	✱

ATARI XE, XL

1. FRED (Avalon)	✱
2. RESCUE ON FRACTALUS (Lucasfilm)	✱
3. MISJA (Avalon)	✱
4. FATUM (ASF)	✱
5. TOMAHAWK (Digital Integration)	⬆
6. U 235 (Avalon)	✱
7. SPY VS SPY 1 (First Star)	✱
8. KARATEKA (Broderbund)	✱
9. INTERNATIONAL KARATE (System 3)	✱
10. GHOSTBUSTERS (Activision)	✱

AMIGA

1. DUNE 2 (Westwood)	✱
2. FLASHBACK (Delphine Software)	⬆
3. LEMMINGS (Psygnosis)	✱
4. CHAOS ENGINE (Bitmap Brothers)	✱
5. INDIANA JONES 4 (Lucas Arts)	✱
6. POPULOUS 2 (Electronic Arts)	✱
7. F1 GRAND PRIX (Microprose)	✱
8. TURRICAN 2 (Rainbow Arts)	✱
9. SLEEPWALKER (Ocean)	✱
10. THE LOST VIKINGS (Interplay)	✱

ATARI ST

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

PC 286–586

1. DUNE 2 (Westwood)	
2. CIVILIZATION (Microprose)	⬆
3. INDIANA JONES 4 (Lucas Arts)	⬇
4. PRINCE OF PERSIA 2 (Broderbund)	✱
5. ANOTHER WORLD (Delphine software)	⬆
6. FLASHBACK (Delphine Software)	⬇
7. A-TRAIN (Maxis)	✱
8. ULTRABOTS (Electronic Arts)	✱
9. STREET FIGHTER 2 (U. S. Gold)	✱
10. X-WINGS (Lucas Arts)	✱

Popularitu jednotlivých hier v Čechách a na Slovensku na rôznych typoch počítačov ukazujú naše rebríčky. Poradie hier môžete ovplyvniť aj Vy. Stačí, keď nám pošlete na korešpondenčnom lístku tri Vaše momentálne najobľúbenejšie hry v poradí, ako si ich ceníte. Hra uvedená na prvom mieste dostane tri body, na druhom mieste dva body a na treťom mieste jeden. Na základe týchto bodov zostavíme nasledujúci mesiac nové poradie v rebríčkoch. Ak vlastníte viac typov počítačov, píšte nám do ankety poradie iba na jeden z nich. Každý korešpondenčný lístok musí byť označený nápisom REBRÍČKY pod adresou odosielateľa. Na zadnú stranu uveďte typ počítača a Vaše poradie hier. Korešpondenčné lístky posielajte na adresu redakcie:

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

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

V tomto mesiaci to je Maroš SKOK z Michaloviec.

NÁVOD KU HRE



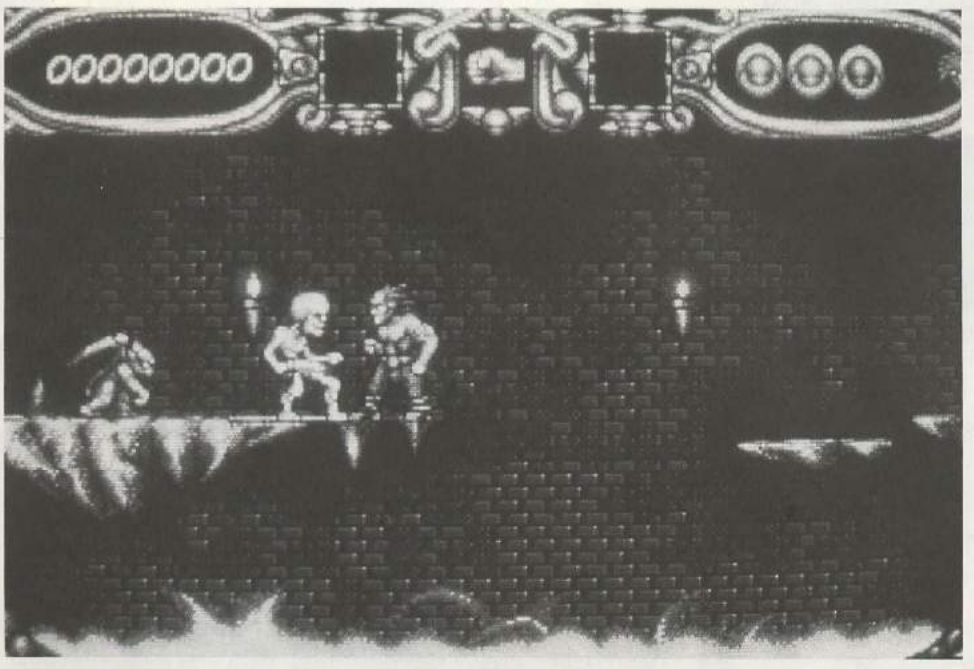
S hrdinom tohto prekrásneho príbehu máme splniť takmer nemožnú úlohu: Zlý anjel času Dameron pomiešal históriu, čo môže mať nedozierne a len ťažko predvídateľné následky. Preto sa vydávame v jeho šlapajách s cieľom napraviť čo sa dá. Našťastie necháva v minulosti po sebe stopy. Sú to zázračné gule, pomocou ktorých sa premiestňuje v čase. Visia vo vzduchu a okolo nich sa točia menšie gule. Keď do nich viackrát strelíme, spadnú na zem a možno ich vziať. Ak ich nájdeme päť a aktivizujeme ich amuletom s piatimi guličkami na mieste, kde je na zemi rovnaký symbol ako na amulete, môžeme vykonať skok v časopriestore a sledovať tak Dameronove kroky. Prenasledovanie Damerona nám všemožne sťažujú nadprirodzené bytosti, ktoré anjel času na nás posiela a tiež obyvatelia minulosti, ktorí nám zväčša nie sú priateľsky naklonení.

Pri svojej púti často nachádzame rôzne nádoby, amfory a debny. Tieto sa dajú rozbiť dvojnásobným kopnutím alebo úderom meča, či sekery. Zväčša obsahujú čarovné zbrane, pomocou ktorých sa ľahšie vyrovnávame s nástrahami, ktoré nám stoja v ceste. Ak sa z rozbitej nádoby vykotúľa množstvo malých guličiek, treba ich rýchlo pozbierať. Dopĺňajú nám sily, ktoré sme stratili v nebezpečných súbojoch. Zbrane sa vymieňajú tak, že stlačíme klávesu SPACE. Potom klávesami, ktorými ovládame smer vľavo a vpravo alebo joystickom, navolíme zbraň, ktorú chceme používať a stlačíme opäť SPACE.

CESTA DO PEKLA (THE ROAD TO HELL)

Naša cesta sa začína v pekle. Všade naokolo sú kostlivci, obesenci a hromady kostí. Všetkých týchto vecí sa treba vystríhať, pretože nám uberajú energiu. Obesenci sa dajú zostreliť ohnivou guľou, ktorú nájdeme v jednej s nádob. Kostlivci s mečmi, ktorí sa tu občas zjavujú, nie sú veľmi nebezpeční. Pokiaľ nedopustíme, aby sa zorientovali a začali do nás rúbať mečom, môžeme cez nich dokonca pokojne prechádzať. Keď kostivca zastrelíme, zmizne, ale ostane po ňom lebka. Tieto zbierajme, budeme ich potrebovať. Úplne vľavo je prvá zo zázračných gúľ, strážená nebezpečnou príšerou. Ak sa nám podarí ju zničiť, guľu zostrelíme a zoberieme. Na úplne opačnom konci je druhá zázračná guľa strážená rovnakou príšerou. Ak sa vysporiadame aj s ňou, zídeme o podlažie nižšie, kde vpravo získame už celkom bez problémov tretiu guľu. Keď nazbierame desať lebiek, vyberieme sa úplne vľavo dole, až príde k pekelným plameňom. Lebky, ktoré sme získali od zabitých kostlivcov nahádžeme do ohňa. Tým vyprovokujeme strašného démona, ktorý sa vynorí z plameňov. My mu však nedovolíme aby sa stačil rozhliadnuť a rozstrielame ho na kusy. V jeho lebke nájdeme trojzubec, ktorý vezmeme spolu so štvrtou guľou, ktorá je za ním. Teraz sa o svoj život už takmer nemusíme báť. Ak totiž teraz zastrelíme kostlivca, namiesto lebky po ňom zostane jedna guľička s energiou.

Vyberieme sa na opačnú stranu, prekonáme pekelné plamene a narazíme na strašného draka. Pomocou trojzubca si s ním však hravo poradíme. Keď zmizne, na jeho mieste nájdeme kľúč. Vrátime sa hore vľavo, nájdeme dvere a pomocou kľúča ich otvoríme. V temnej kobke tu štyri príšery strážia poslednú, piatu zázračnú guľu. Zmocníme sa jej a vydáme sa smerom k drakovej jaskyni. Cestou nájdeme zázračný amulet so symbolom piatich guličiek. Vezmeme ho a vrátime sa na miesto, z ktorého sme vyšli. Staneme si na miesto, kde vidíme na zemi rovnaký symbol ako na amulete a použijeme amulet. Prvá časť úlohy je splnená a my sa rútime časopriestorom do inej dimenzie.



GRÉCKO ŠTYRISTO ROKOV PRED KRISTOM (GREECE FOUR HUNDRED BEFORE CHRISTUS)

Tak a sme v klasickom Grécku. Našu výzbroj tvorí meč a štít. Hneď na začiatku vľavo nájdeme prvú zázračnú guľu. Len čo ju zostrelíme, objavia sa dve strašidlá. Ak ich zastrelíme, viac sa už neobjavia. Vpravo nájdeme dve sochy, ktoré sa dajú pomocou meča rozbiť. Pod menšou z nich nájdeme ohnivé gule a pod sochou bojovníka nájdeme vrece. Keď prejdeme ďalej vpravo, zbadáme krásnu devu, ktorá sedí na zemi a vábi nás k sebe. Len čo sa však k nej priblížime, premení sa na strašnú príšeru, ktorá vzlietne do výšky a začne na nás chrliť plamene. Nepúšťajme sa do boja s ňou, nebolo by to nič platné. Keď chvíľu počkáme, omrzí ju to a odletí. Pri rozbíjaní nádob sa občas stane, že z nádoby vyletí holubica. Ak sa nám ju podarí chytiť, získali sme život navyše. Pokračujeme smerom vpravo, cestou zoberieme ďalšie dve zázračné gule a dostaneme sa do jaskyne. Jaskyňa je na úpätí sopky, preto zo stropu padajú ohnivé kvapky a pod našimi nohami klokoce žeravá láva. Vyhneme sa ohnivým kvapkám, prejdeme ďalej vpravo a dostaneme sa k antickému priečeliu. Tu si čupneme a dostaneme sa k Medúze. Keďže sme určite čítali grécke báje a povesti, vieme si s ňou hravo poradiť. Vyhneme sa jej jedovatým strelám, preskáčeme ponad priepasť až k nej a mečom jej utneme hlavu. Keby sme ju však zobrali holými rukami, usmrtila by nás. Preto použijeme vrece a hlavu si odnesieme. Zároveň zoberieme štvrtú guľu. Vyjdeme od Medúzy a poberieme sa ďalej vpravo. Vo veľkej jaskyni tu číha obrovský trojhlavý

SYSTEM 3



drak. Pomocou Medúzinej zbrane mu celkom ľahko odstrieľame jednu hlavu za druhou. Každú však musíme zničiť z inej pozície. Keď drakovi padne i posledná hlava, zmizne a na jeho mieste nájdeme piatu zázračnú guľu. Teraz sa už len zastavíme v prázdnej Medúzinej miestnosti pre amulet a vrátime sa na začiatok, kde ho použijeme.

ŠKANDINÁVIA PÄŤSTO ROKOV PO SMRTI KRISTA (SCANDINAVIA FIVE HUNDRED AFTER DEATH CHRISTUS)

Ocitli sme sa na vikingskej lodi zmietanej oceánom za strašnej búrky. Tentoraz sme vyzbrojení obojstrannou sekerou, ktorou sa bránime strašnej presile udatných Vikingov. Po dlhom a urputnom boji získame po zabití jedného z nich ohnivú guľu. Tou zostrelíme zázračnú guľu v zadnej časti lode a keď ju zoberieme, ocitneme sa na brehu. Po rozbití jednej z nádob získame blesk. Domorodci, vyzbrojení veľkými kyjakmi, nie sú veľmi prívetiví. Pri zabití každého z nich získame dýky, ktoré budeme neskôr potrebovať. Úplne naľavo zoberieme druhú zázračnú guľu a vydáme sa doprava.

V močiaroch, cez ktoré musíme prechádzať, žijú bludičky, ktoré nám tiež znepríjemňujú život. V jednej z truhlíc na plošinách nad močiarom nájdeme starý pergamen. Teraz prejdeme ďalej vpravo, kde na horiacej hranici leží mladá dievčina. Prečítame zopár slov zo starého pergamenu, čím vyvoláme dážď, ktorý zahasí oheň. Pristúpime k hranici, tá sa aj s dievčinou vznesie do neba a na zemi ostane kľúč, ktorý si zoberieme. Ďalej vpravo nájdeme tretiu guľu. Za ňou sedí obrovský drak, ktorého môžeme zneškodniť len z bezprostrednej blízkosti, v ktorej nás už ohrozuje jeho oheň, pomocou dýk. Pokračujeme rovnakým smerom a za chvíľu nájdeme štvrtú guľu. Hneď za ňou stojí mohutný hrad. Použijeme kľúč, na čo sa nám spustí padací most a my vojdeme dnu. Ocitneme sa vo veľkej sále, kde na tróne sedí kráľ - obor. Zničíme ho pomocou blesku a zoberieme poslednú zázračnú guľu. Cestou naspäť ešte zoberieme amulet a vrátime sa na známe miesto, kde ho použijeme.

EGYPT TRITISÍC ROKOV PRED KRISTOM (EGYPT THREE THOUSAND BEFORE CHRISTUS)

Sme v Egypte. Palma nad nami poskytuje len slabú ochranu pred horúcim tropickým slnkom. Prejdeme vpravo k úpätiu pyramídy a pomocou revolvera, ktorý máme pri sebe, si prestrieľame cestu dnu. Oceníme príjemný chládok, ktorý nám poskytuje hrubé pieskovcové murivo a po strmých schodoch zídeme dole do pohrebnej komory. Vpravo leží múmia, z ktorej vybiehajú potkany. Nemusíme sa ich však báť, neublížia nám. Vľavo sú vchody do štyroch chodieb, do ktorých sa dá vojsť tak, že si čupneme.

Najprv poďme do prvej chodby zľava. Nájdeme tu truhlicu, v ktorej je pištoľ. Ďalej vpravo je prvá zázračná guľa, ktorú môžeme zostreliť aj výstrelmi z pištole. Ale pozor! Keď pôjdeme pre ňu, musíme byť veľmi obratný. Podlaha pod nohami totiž rýchlo mizne a zjavujú sa ostré tŕne, na ktorých dlho stáť bez ujmy na zdraví nevydržíme. Musíme si dávať pozor aj na dlaždice. Niektoré z nich, len čo na ne stúpime, uvedú do chodu dômyselný mechanizmus a zo stropu spadne obrovský buchar, ktorý nás môže rozdrtiť ako orech. Ďalej vpravo pri veľkej soche faraóna sú na strope nastražené dve sekery. Keď o ne zavadíme, uvoľnia sa a začnú sa kývať zo strany na stranu, čím nám sťažia prechod. Na konci chodby nájdeme nádobu s balzamom, ktorú zoberieme a vrátime sa späť do pohrebnej komory.

V druhej chodbe, len čo sa vyhneme niekoľkým bucharom, zbadáme druhú guľu. Delí nás však od nej priestor s tŕňmi, ktorý je tak veľký, že sa nedá preskočiť. Stačí však guľu zostreliť a ponad tŕne sa vytvorí bezpečná cesta. Ďalej vľavo preskočíme dve zvislé šachty a v truhlici pri sarkofágu nájdeme symbol múmie. Na konci chodby je druhá nádoba s balzamom.

Len čo vojdeme do tretej chodby, ocitneme sa medzi dvomi zvislými šachtami. Najskôr poďme vpravo. Hneď za šachtou leží na zemi truhlica. Keď ju rozbijeme, nájdeme zázračnú ohnivú zbraň. Na konci chodby vpravo nájdeme kľúč života. Hneď vedľa miesta, kde sme ho našli, je rovnaký symbol znázornený na stene nad dvoma sarkofágmi. Keď sa medzi ne postavíme a použijeme kľúč života, symbol začne blikať a my získame plný počet životov. Na druhej strane chodby nájdeme tretiu guľu a na jej konci ďalšiu nádobu s balzamom, ktorú tentokrát strážia až štyri sekery. Pokúsime sa podísť pod nimi tak, aby sme nespustili ich mechanizmus. Ak sa totiž všetky štyri rozkývu, nádobu už získame len veľmi ťažko.

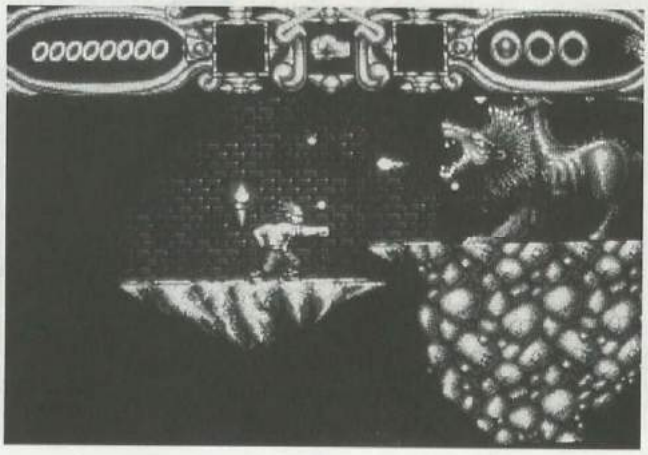
Na začiatku štvrtej chodby preskáčeme niekoľko zvislých šácht a opäť sa vyhneme niekoľkým bucharom. Zostrelíme štvrtú zázračnú guľu a zoberieme štvrtú nádobu s balzamom.

Keď vyjdeme von zo štvrtej chodby, zbadáme, že múmia, ktorá tu leží začala žiariť. Použijeme symbol múmie a prejdeme cez ňu do ďalšej chodby. Tu nás čaká zástup oživených múmií, ktoré pochodujú proti nám. Zničiť ich možno len pomocou zázračnej ohnivej zbrane. Ničíme jednu múmiu po druhej a pomaly postupujeme chodbou vpred. Ohnivú zbraň však používajme uvážlivo, budeme ju ešte potrebovať. Keď sa tento zlý sen skončí a dostaneme sa z chodby konečne von, prídeme do veľkej miestnosti, ktorej podlaha je celá pokrytá ostrými bodcami. Musíme ponad ne opatrne preskákať po malých plošinkách, z ktorých niektoré miznú pod nohami. Na druhej strane nájdeme na katafalku odpočívať múmiu faraóna. Teraz použijeme štyri nádoby s balzamom, pričom sa postupne zažínajú ich symboly pod katafalkom. S navolenou nádobou s balzamom prejdeme vedľa. Vtedy ožije obrovská hlava faraóna a začne na votrelca, ktorý ju zobudil z tisícročného spánku, metať ohnivé gule. Nesmie nás to však odradiť. Po troch stupienkoch musíme vyskákať až k nej a zničiť ju zázračnou ohnivou zbraňou. Na jej mieste sa objaví posledná, piata zázračná guľa. Zoberieme ju a prejdeme ďalej vpravo. Tu v malej tajnej miestnosti nájdeme amulet s piatimi guličkami. S ním sa vrátime pred katafalk a tu ho použijeme.

SÚBOJ S DAMERONOM (DUEL WITH DAMERON)

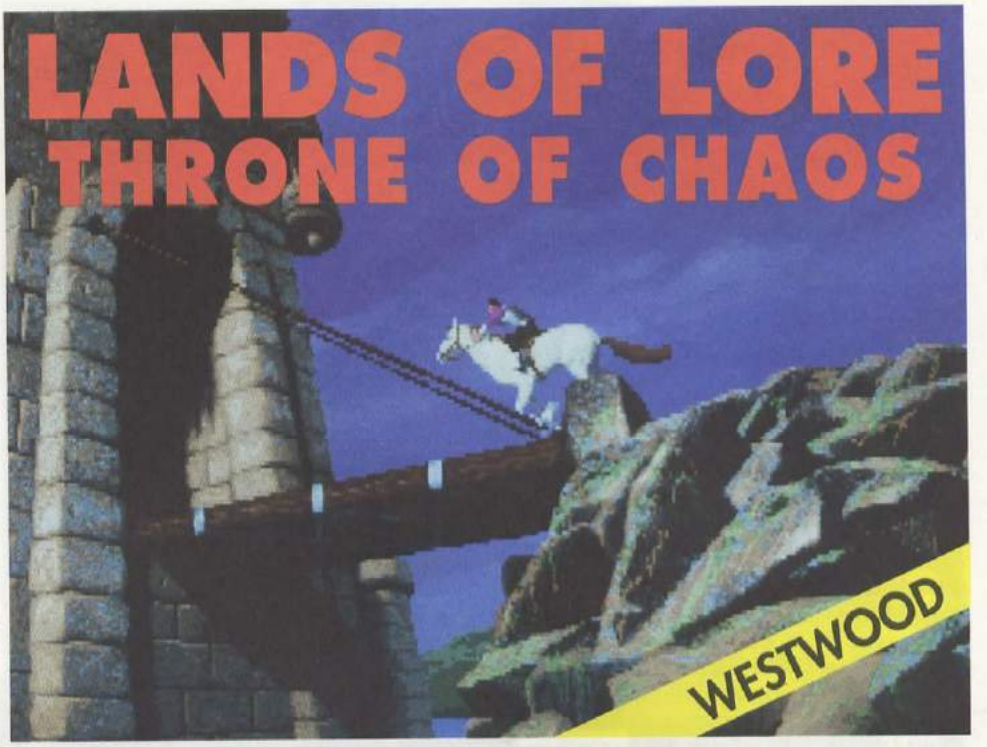
Letíme časopriestorom a zdá sa, že sa blížime k cieľu nášho poslania. Aj keď sme tušili, že Dameronov náskok sa stále skracuje, na tak náhle stretnutie sme neboli pripravený. Áno už je tu. Strašný anjel času Dameron, vládca vesmíru. Naša prítomnosť ho veľmi nevzrušuje, veď oproti nám je oveľa lepšie vyzbrojený a ako sa sami za malú chvíľu presvedčíme, navyše aj takmer nesmrtelný. My si však uvedomujeme, že osud celej minulosti i budúcnosti ľudstva je len a len v našich rukách. Toto poznanie znásobuje naše sily a zotiera Dameronovu prevahu. Obratne sa vyhýbame strelám, ktoré vychádzajú z jeho úst a strielame mu do nich, až kým nevybuchnú. Potom mu strielame do očí, pokiaľ mu nezničíme aj tie. Keď príde aj o ne, nemá ďalej zmysel hovoriť o nejakých konkrétnych orgánoch tejto príšery. Nesmieme sa nechať odradiť strašnými zmenami, ktorými netvor prehádza a musíme stále strielať do otvorov, z ktorých vychádzajú jeho strely. Nakoniec aj jeho posledný zvyšok exploduje a boj je ukončený. Naša úloha bola splnená. História je obnovená a Dameron vyhostený.

-luis-



RECENZIA

LANDS OF LORE
THRONE OF CHAOS



Najpopulárnejšou hrou na PC je za posledný rok DUNE 2. Dokazujú to aj naše rebríčky. WESTWOOD kvalitu svojich hier neustále zvyšuje. Keď porovnáme ich staršie hry so súčasnými LEGEND OF KYRANDIA, DUNE 2 a najnovšie aj s LANDS OF LORE, vidíme obrovský posun vpred. Už pri zahájení programátorských prác firma oznámila, že sa ide pokúsiť o celkom nový typ hry, ktorých má v úmysle vyrobiť viac. Má to byť niečo medzi adventúrou a Dungeons&Dragons. Na prvý pohľad vidno, že úmysel sa podaril a že WESTWOOD nehovoril do vetra. LANDS OF LORE je hra podobná na sériu ULTIMA UNDERWORLD. Na začiatku si vyberieme jedného zo štyroch hrdinov (Ak'shel, Michael, Kieran, alebo Conrad), s ktorým musíme prejsť celú hru. Títo štyria hrdinovia sa líšia troma parametrami:



fyzickou silou, odolnosťou a schopnosťou čarovať. Podľa parametrov urobíme vhodný výber. Ako to už v podobných hrách býva, parametre nám ukazujú akýsi talent, ktorý má postava na začiatku hry k dispozícii. Jej schopnosti stúpajú po každej bojovej akcii a zvyšujú sa s kvalitou zbraní, oblečenia, štítov, atď. Na rozdiel od ostatných hier typu 'role-playing game' tu máme iba jednu postavu v hre namiesto celej družiny. Táto postava má naviac podstatne menej parametrov, čím sa podstatne zlepšila prehľadnosť a jednoduchosť. Väčšina ľudí nedokáže hrať také hry ako séria MIGHT & MAGIC, séria WIZARDRY či DAS SCHWARZE AUGE, pretože náročnosť týchto hier je zo strategického hľadiska vyššia. Aj LANDS OF LORE má svoju obtiažnosť, avšak tá je zameraná trochu iným smerom. Druhá vlastnosť LANDS OF LORE je istá podobnosť s hrami typu ‚adventure'. Máme veľa predmetov, ktoré je treba vedieť správne používať. Rozprávame sa s mnohými ľuďmi, ktorým je treba správne odpovedať, resp. podľa našej odpovede sa dej odvíja ďalej.

A teraz si povieme o tom, čo je vlastne v tejto hre z programátorského hľadiska novinkou. Vďaka technikám 'virtual reality' sa programátori úspešne snažia urobiť svoje hry čo najrealistickejšie. Jeden z výborných tohtoročných nápadov je realizácia scrollingu pri otočení postavy tak, že na obrazovke sa objavuje presne to, čo oči pri otáčaní naozaj vidia. Nech náš pohľad smeruje napríklad na sever. Chceme, aby pohľad smeroval na východ, čo znamená obrat vpravo o 90°. V hrách EYE OF THE BEHOLDER a podobných by obrazovka na okamih stmavla a vzápätí by sa objavil pohľad na východ, čo je síce pekné, ale vôbec to nezodpovedá skutočnosti. V LANDS OF LORE plynule pred očami vidíme celý obrat, čo mimoriadne zlepšuje hráčov dojem.

HIT

Doteraz som LANDS OF LORE prirovnával najmä k ULTIMA UNDERWORLD. Príbuznosť týchto hier je značná, ale grafika prostredia a spôsob zobrazenia okien sa viac podobá na EYE OF THE BEHOLDER. Scrolling pri otáčaní je novinkou. Ani neviem, kto s týmto nápadom prišiel prvý, pretože takmer súčasne prišla na trh adventúra LOST IN TIME, ktorá pochádza zo známej francúzskej firmy COKTEL VISION a má naprogramovaný rovnaký spôsob otáčania, ibaže v podstatne väčších rozmeroch. To je však už celkom iná kapitola...



V LANDS OF LORE sme v úlohe jedného vybraného hrdinu, ktorý chce pomôcť svojmu kráľovi RICHARDOVI. Tomu čarodejnica ukradne vzácny RUBY OF TRUTH a odnesie ho až do Južnej krajiny. Počas cesty nás samozrejme čaká veľa napínavých dobrodružstiev. Podobne, ako DUNE 2, aj LANDS OF LORE každému vrelo odporúčam vďaka príťažlivému deju a vynikajúcemu programátorskému prevedeniu.

-yves-

PC 286-586





Nie je to tak dávno, čo OCEAN uviedli na trh mimoriadne úspešnú logickú hru PUSHOVER. Už vtedy sľubovali, že príde na trh ďalšia časť. Sľub sa stal skutočnosťou v septembri tohto roku, keď prišla na trh logická hra ONE STEP BEYOND vo verziách pre PC, Amigu a Atari ST. Hlavnou postavou je opäť pes COLIN CURLY, ktorý už vystupoval v spomínanom PUSHOVERi. Tam mal za úlohu zbúrať niekoľko tisíc tehličiek z domina v 100 leveloch, aby sa dostal ku svojim obľúbeným chrumkám 'Quavers'. To však nebola až taká ľahká úloha, ako by sa mohlo na prvý pohľad zdať. Tehličky boli viacerých typov, pričom každý typ mal iné vlastnosti. Colin musel riadne rozmýšľať, aby svoju úlohu splnil.

V ONE STEP BEYOND opäť Colin túži po svojich 'Quavers', avšak jeho úlohy sú trochu iného charakteru. Ak sa chce Colin dostať ku sáčku 'Quavers', musí preskákať krok po kroku a skok po skoku cez všetky doštičky. Tie samozrejme nie sú rovnaké. Okrem obyčajných (REGULAR), ktoré sa po odskočení zasunú, tu máme ešte 10 špeciálnych, ktoré majú tieto funkcie:

SAFE - Môže sa použiť viackrát, pretože sa nezasúva.

BOUNCE DOWN - Po doskoku sa Colin okamžite prepadne dolu.

BOUNCE UP - Po doskoku bude Colin okamžite vyhodený hore.

BOUNCE DIAGONALLY - Po doskoku bude Colin okamžite vyhodený šikmo hore buď vpravo, alebo vľavo (existujú 2 typy).

IN & OUT - V previdelných intervaloch sa vysúva a zasúva.

DELAY - Po chvíli sa zasunie, čo Colina núti k maximálnej rýchlosti.

NUMBERS - Treba na ne šliapať v predpísanom poradí.

HORIZONTAL OPENER - Po odskoku sa vysunú všetky doštičky ležiace v horizontálnej rovine.

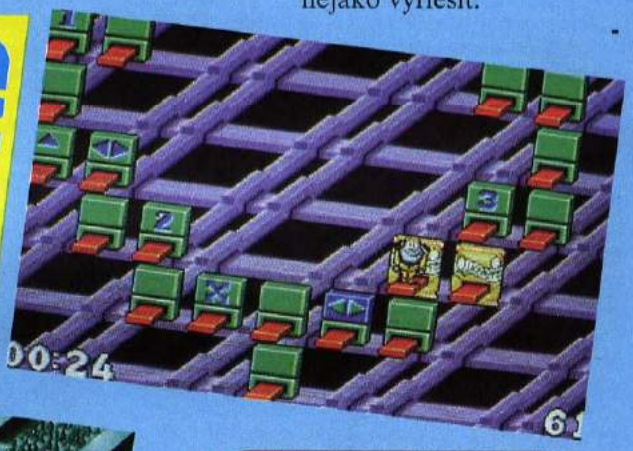
HORIZONTAL SHUTTER - Po odskoku sa zasunú všetky doštičky ležiace v horizontálnej rovine.

RAY SHUTTER - Po odskoku sa zasunú všetky doštičky ležiace v oboch diagonálach.

Ak chcete názorne vidieť zoznam všetkých typov doštičiek aj s identifikačnými obrázkami, stačí počas hry stlačiť kláves 'H' (P). Potom si už môžete podľa anglického názvu prečítať v manuáli, alebo v tejto recenzii popis.

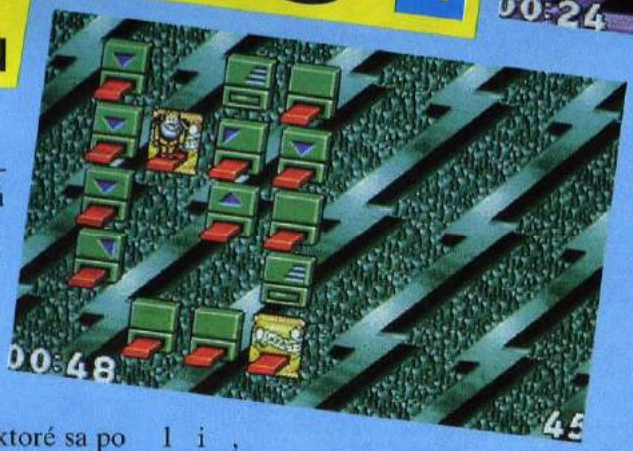
Vlastnosti jednotlivých doštičiek nie je problém zvládnuť. Najťažšie je vymyslieť optimálny postup a rýchlo ho realizovať. Na to treba vedieť, ako sa Colin pohybuje. Ovládanie na PC sa realizuje pomocou klávesov Q,A,O,P a SPACE (hore, dolu, vľavo, vpravo a fire). Kombináciou uvedených kláves môžeme urobiť tieto pohyby: Vľavo (vpravo) - krok vľavo (vpravo) o 1. Dolu - skok kolmo dolu. Fire + vľavo (vpravo) - poskok vľavo (vpravo) o 2. Fire + vľavo (vpravo) + hore - výskok vľavo (vpravo) o 2. Vľavo (vpravo) + hore - výskok (vľavo) vpravo o 1. Ďalšie kombinácie dostaneme, keď namiesto klávesu hore stlačíme kláves 'dole'. Tie však nemajú veľké využitie. Prednosťou ONE STEP BEYOND je v prvom rade vysoká hrateľnosť. OCEAN dokázali, že úspech PUSHOVERu nebol náhodný, ale že sú schopní tvoriť ďalšie špičkové logické hry. V hre je veľa výborných hudieb a zvukových efektov, ktoré skomponoval Keith TINMAN. A na dôvažok treba spomenúť perfektnú komiksovú animáciu Colina Curlyho. Pre hráča je zábavou sledovať, ako sa Colin pohybuje a ako robí 'opičky'. Prekvapilo ma snáď len to, že v animovanom intre, ktoré je mimochodom veľmi dobré, nie sú nijaké zvuky. Takýto detail už autori mohli nejako vyriešiť.





ONE STEP BEYOND

OCEAN



PC 286-586
AMIGA 500/600
ATARI ST





ZAUJÍMAVÉ PERIFÉRIE

STREAMERY PRE PC

Pre počítače PC vyrába streamery veľa firiem. Najznámejšie sú COLORADO, MAYNARD, IRWIN, IOMEGA a SINGAPORE. Kto sa o túto problematiku bližšie zaujíma, celkom iste sa stretne aj s ďalšími značkami.

Čo vlastne STREAMER je? Je to zariadenie pre BACKUP harddiskov za účelom bezpečného zálohovania dát. Prevádzka tohto zariadenia je pomerne lacná. Keďže cena je u našich užívateľov často rozhodujúcim momentom pri voľbe periférií, považujem za vhodné, aby sa s týmito zariadeniami každý podrobne oboznámil.

Backup harddiskov pomocou streamera je skutočne presný a uchováva okrem súborov aj adresárovú štruktúru, označenie disku, volume label a možná je aj kompresia dát. Backup na diskety je samozrejme tiež možný. Napríklad pomocou ARJ môžeme dáta skomprimovať a uložiť tie isté informácie, ako na streamer. Disketa je však:

a) pomalé médium - prejaví sa to najmä pri väčšom množstve dát. Napríklad backup 250 MB harddisku, ktorý je už bežne rozšírený, by sa aj s komprimáciou vošiel na 70 až 120 diskiet podľa kompresného pomeru. Záznam na 1 disketu HD pri zapnutej verifikácii (VERIFY ON) trvá okolo 2 min podľa typu kontrolera, na ktorý je mechanika pripojená. Ak si k tomu pripočítame čas potrebný na výmenu diskiet (známy pod názvom 'diskotéka') a čas na komprimáciu, vyjde nám neľudsky dlhý čas, ktorý si zálohovanie dát určite nezasluhuje.

b) médium s malou kapacitou - aj keď sú bežne rozšírené diskety s vysokou hustotou záznamu (HD), ich kapacita je 1.2 alebo 1.44MB. To je tak málo, že prakticky na väčšinu dát (nielen na celý harddisk) je treba väčšie množstvo diskiet.

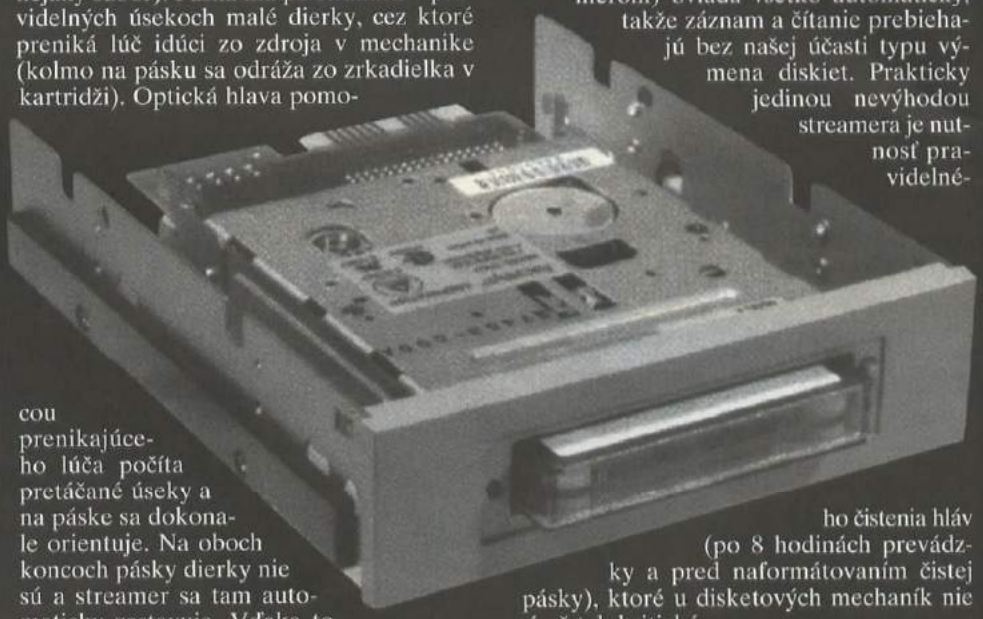
c) nespoľahlivé médium - každý, kto používa diskety vie, aká je ich spoľahlivosť. Veľmi by som sa čudoval, keby pri použití 100 diskiet na zálohovanie harddisku boli všetky dobré. Zálohovanie dát musí byť bezpečné a pre istotu sa vykonáva viacnásobne, čo u diskiet neprichádza do úvahy.

d) drahé médium - cena jednej značkovej diskety je 25 až 70 korún. Pri vynásobení potrebným počtom pre zálohovanie harddisku, nám vyjde neúnosne vysoká suma.

e) priestranné médium - jedna disketa je celkom malá, dokonca sa vojde do vrecka, ale povedzme 100 diskiet už zaberá pomerne veľký priestor. Z hľadiska zálohovania dát sú diskety priveľmi veľké.

Streamer pracuje na inom princípe. Ako záznamové médium používa magnetickú pásku, podobne ako magnetofón. Páska je bezpečne uschovaná v kartridžoch, ktoré sú perfektne mechanicky vyriešené. Magnetickú pásku, ktorá je navinutá na kotúčikoch, napína nemagnetická páska, ktorá sa pohybuje súbežne s ňou. Vďaka tomu vôbec nehrozí, že by sa mohla páska zamotať okolo snímacej hlavy, ako sa to stáva v magnetofónoch. Pohyb pásky pri snímaní a pri pretáčaní nie je riešený pohonom kotúča ako v audiokazetách. V prednej časti kartridža je malé koliesko, na ktoré spredu tlačí koliesko mechaniky. Pomocou tohto kolieska je realizovaný každý pohyb pásky. Aby náhodou nedošlo k vzájomnému posunu roviny kotúčikov, čo by mohlo pásku pokrčiť, spodná strana kartridža je z ľahkého a pevného kovu. Kartridž sa nepoškodí ani pri viacnásobnom páde na zem.

Streamer má dve hlavy: magnetickú a optickú. Magnetická hlava slúži na čítanie a zápis dát. Optická hlava slúži na orientáciu na páske (bez orientácie by sme ťažko našli nejaký súbor). Páska má po stranách v pravidelných úsekoch malé dierky, cez ktoré preniká lúč idúci zo zdroja v mechanike (kolmo na pásku sa odráža zo zrkadielka v kartridži). Optická hlava pomocou prenikajúceho lúča počíta pretáčané úseky a na páske sa dokonale orientuje. Na oboch koncoch pásky dierky nie sú a streamer sa tam automaticky zastavuje. Vďaka tomu páska nemusí byť na koncoch prilepená ku kotúčom (je len voľne navinutá) a je ušetrená dorazov motora, ako to poznáme z audiokaziet. Pri dorazoch dochádza k natahovaniu pásky, čo by mohlo dáta poškodiť.



Páska v kartridži nie je dlhá. Štandardný formát QIC80 (kapacita 120MB) používa pásku dlhú 93.7 metra, ktorá má 28 stôp. Pre porovnanie audiokazeta C-90 má 136 metrov a 4 stopy. Väčšia dĺžka pások v kartridži by mala za následok väčšie stratové časy pri pretáčaní.

Kartridže rozoznávame veľké a malé. Pre domáce použitie, alebo pre menšie firmy sú vhodné tie menšie (tzv. minicartridge). Predtým používali formát QIC-40 a dnes je to QIC-80. Veľké kartridže sa používajú na sieťových serveroch. Kartridž QIC-80 má voľnú kapacitu 125000kB. Často býva označovaný 125/250. Druhá hodnota znamená nekomprimovanú dĺžku. Ak dosiahneme kompresný pomer 2:1, vojde na takýto kartridž 250MB dát.

A tu sa dostávame k prvej veľkej výhode streamerov. Jeden malý kartridž má veľkosť menšiu, ako krabička od cigariet, ale rovnakú kapacitu, ako 100 diskiet 1.2MB. Tu môžeme názorne vidieť, ktoré médium je náročné na priestor. Druhá výhoda kartridžov je spoľahlivosť. Záznam na ne nie je robený priamo, ale pomocou samoopravného kódu ECC (Error Correction Code). Ak nie je deštrukcia pásky príliš veľká, obslužný program dokáže chybné bity výpočtom zistiť. Vďaka ECC sú kartridže podstatne spoľahlivejšie, ako diskety. Druhá výhoda je rýchlosť čítania a zápisu. U pomalších kontrolerov je to 2MB za minútu. S použitím turbo karty (dá sa dokúpiť), alebo radiča SCSI, sa táto rýchlosť môže zvýšiť až na 9MB za minútu. Pritom obslužný program (dostaneme ho na diskete spolu so streamerom) ovláda všetko automaticky, takže záznam a čítanie prebiehajú bez našej účasti typu výmena diskiet. Prakticky jedinou nevýhodou streamera je nutnosť pravidelného čistenia hláv (po 8 hodinách prevádzky a pred naformátovaním čistej pásky), ktoré u disketových mechaník nie sú až tak kritické.

A na záver ceny. Streamer s kapacitou 120MB sa dá kúpiť za 5 až 8 tisíc Sk. Je teda drahší ako disketová mechanika (1500 až 2500 Sk), avšak kartridže sú lacnejšie v prepočte na 1MB. Jeden nenaformátovaný značkový kartridž 120MB stojí okolo 950 Sk. To je to isté, ako keby sme kúpili 100 značkových diskiet 1.2MB po 9.50 Sk. Vyššie náklady na mechaniku streamera sa teda preplatia ušetrením na médiu veľmi rýchlo. Streamer sa dá využívať nielen ako zariadenie pre backup harddisku, ale aj pre archiváciu programov. Na tento účel je vďaka spoľahlivosti, nízkej cene kartridžov, ich malej veľkosti a prijateľnej prístupovej dobe oveľa vhodnejší, ako bežné diskety.

-yves-



RETALIATOR F 29

Úlohy a ciele v hre

Arizona

	Súradnice
1. Zničiť 2 terče	7B
2. Autá na ceste	8X
3. Vlak na trati	AX
4. Raketová základňa	5D
5. Most	8F
6. 3-MIG-y	XX
7. Tanky	3B
8. 2 továrne	1C
9. Letisko	
10. Veliteľské centrum	1E

Middle East

1. X-tanky	4A
2. 2 MIG-y	XX
3. Raketová základňa	4D
4. Most	3F
5. X-autá	XC
6. Letisko	2H

2. DAY

1. Továreň	3B
2. Továreň	2F
3. Tanky (4B)	3E
4. Raketová základňa	4A
5. Zásobníky	1F

3. DAY

1. 3 MIG-y	5E
2. X-tanky	3F
3. Most a MIG-y	3B
4. Továreň, MIG-y (nie zásobníky)	1F

4. DAY

1. Tanky	1D
2. 6 MOG-ov	2G
3. Továreň	1C
4. Tanky	2G

5. DAY

1. Letisko, MIG-y	2A
2. Továreň	1D
3. X-tanky	3C
4. MIG-y (autá?)	6F

6. DAY

1. Továreň, MIG-y	1A
2. X-tanky	2E
3. 5 MIG-ov	5G

7. DAY

1. zničiť raketu s nukleárnou náložou	3G

!!!!! END OF WAR !!!!!

Pacifik

	Súradnice
1. DAY	
1. 5 MIG-ov	XX
2. Loď	4G
3. Továreň	8D
2. DAY	
1. Tankové lode	8D
2. 2 krížniky	3B
3. 3 MIG-y	XX
4. Tanková loď	XX
3. DAY	
1. 2 lode	7H
2. 4 MIG-y	5D
3. MIG-y a 2 lode	6G
4. Továreň	1D
4. DAY	
1. Lietadlová loď, MIG-y	1G
2. Lode	4F
5. DAY	
1. MIG-y	4G

!!!!! END OF WAR !!!!!

Europe

	Súradnice
1. DAY	
1. 5 MIG-ov	XX
2. 2 MIG-y	7A
3. Tanky, MIG-y	5D
4. Tanky	6D, 8D
5. Raketová základňa	3D
6. Autá	8F
7. Most	4D
8. Letisko	1G
2. DAY	
1. Most	6D
2. Zásobníky	2F
3. Raketová základňa	8D
4. MIG-y, letisko	3H
5. 6 MIG-ov	2C
6. 6 tankov	6F
3. DAY	
1. Most	8E
2. Autá	8G
3. 3 MIG-y, tanky	3F
4. Továreň	5H



5. Konktrolné veže	5H
6. 3 MIG-y	1D
4. DAY	
1. MIG-y	XX
2. 10 tankov	2F
3. Továreň	7H
4. Továreň	2H
5. Vlaky	4H
6. MIG-y	7A
5. DAY	
1. 6 MIG-ov	7B, 4B
2. Tanky	XX
3. Most	7H
4. Továreň	8H
5. Nádrž medzi nemocnicou a kostolom	8H
6. DAY	
1. MIG-y a letisko	6H
2. MIG-y a tanky	XX
3. Atómová elektráreň (nie reaktor)	7H
4. Vlak	7H
5. Továreň	8H

7. DAY

Nukleárna raketa zo sektoru 4D do 4A!!!

!!!!! END OF WAR !!!!!

X - neurčité miesto (pohybujúce sa objekty)

- M A R C K -

Počítač nie je prepych, ale nevyhnutnosť

PENT Computer

AMIGA 1200

32-bitový domáci počítač firmy Commodore s procesorom 68EC020 14 MHz, 2MB RAM, zabudovaná disketová jednotka 3.5". V cene je obsiahnutý napájací zdroj, káble, myš, software WORK BENCH. Počítač je pripojiteľný priamo k bežnému TVP.

CENA S DPH
17 990,- SK ZA 40 MB HDD PRÍPLATOK



Naša ponuka obsahuje okrem iného napríklad (ceny s DPH):

počítače COMMODORE C64 II	3 600,- SK
FLOPPY PACK (počítač C64 II, disketová jednotka 1541 II a dva joysticky)	6 600,- SK
počítače DIDAKTIK Kompakt	6 990,- SK
počítače AMIGA 600	9 500,- SK
disketové jednotky pre C64 II - Commodore 1541 II 5.25"	2 990,- SK
turbo MAGIC pre DIDAKTIK a ZX Spectrum	490,- SK
zapisovač ALFI pre ATARI, Commodore a Didaktik	450,- SK
SP210 T datarekordér + tlačiareň	1 990,- SK
bohatý výber JOYSTICKOV QUICK SHOT	od 190,- SK
herné komplety pre C64 (na každej kazete cca 40 hier)	165,- SK
doplnky pre počítače AMIGA, DIDAKTIK a C64 - cena podľa druhu	

značkové počítače PC napr. LEX3-33: 80386SX 33MHz, color VGA, HDD 40MB, FDD 3.5" a 5.25", 2s 1p 1g	29 500,- SK
audio a video karty pre IBM PC - cena podľa typu	

PENT Computer, PO BOX 531, Švermova 43, 974 01 B. Bystrica, tel: 088/335 08



CAPTAIN DYNAMO

CODE MASTERS

Anglickú firmu CODE MASTERS sme v BITe spomínali najmä v súvislosti so sériou hier DIZZY 1 až 7. Od tejto firmy sa čakajú jednoduché a kvalitné hry, ktoré sa predávajú za nízku cenu. CAPTAIN DYNAMO uvedené kritériá spĺňa v plnom rozsahu.

CODE MASTERS sa preslávili najmä svojou tvorbou na počítačoch ZX Spectrum a Commodore 64. Od roku 1987 sa im darí udržiavať kvalitu hier na vysokej úrovni vďaka prísnemu výberu autorov. Na trh sa dostáva približne 1 až 2% hier, ktoré sú firme ponúknuté na distribúciu. S nástupom 16-bitových počítačov Amiga a Atari ST sa firma vyrovnala tak, že dala urobiť konverzie DIZZYho v lepšej grafike a začala vydávať hry súčasne aj na tieto počítače. Od roku 1992 platí to isté aj o počítačoch PC a kompatibilných. So zánikom originálnych hier pre 8-bitové počítače zaniká aj aktivita CODE MASTERS v tejto oblasti. Majitelia 'osembiťákov' sú im aj tak veľmi vďační. Veď zo známych softwarových firiem vydržali s produkciou 8-bitových hier najdlhšie. V súvislosti s hrou CAPTAIN DYNAMO to spomínam preto, lebo je to jedna z posledných hier, ktorá bola vyrobená na ZX Spectrum a Commodore 64. V súčasnosti už sú hotové aj verzie na Amigu, Atari ST a IBM PC.

CAPTAIN DYNAMO na PC sa mi na prvý pohľad páči. Nápad to nie je síce oslnivý ani originálny. Mnohé veci by som ja osobne riešil ináč, ale v kategórii jednoduchá 2D 'behačka' sa CAP-



TAIN DYNMO dá akceptovať. Ako prvá ma zaujala vynikajúca hudba pre AdLIB. Hrá tak v úvode, ako aj počas hry. V rovnakej kvalite ju počuť aj na kartách Soundblaster a kompatibilných, avšak chýbajú tu hudby pre GUS, ROLAND, GENERAL MIDI a



iné, menej používané zvukové karty. Aj tu je vidieť, že CODE MASTERS sa zameriava najmä na lacný a rozšírený hardware. Vidieť to aj na grafike. CAPTAIN DYNAMO podporuje okrem karty VGA aj staršiu 16-farebnú kartu EGA, ktorá už takmer upad-



la do zabudnutia. Grafika z hľadiska kvality i animácie je veľmi dobrá. Animácia je plynulá a elegantná. Škoda len, že hra neobsahuje nijaký titulný obrázok ani story, ktorá by nás uviedla do deja. Jednoducho sa len vymenujú autori, firma a názov, preblikne tabuľka rekordných výkonov a po stlačení klávesu začína hra.

CAPTAIN DYNAMO je kocúr v elegantnom plášti, ktorý má za úlohu zbierať drahokamy a likvidovať potvory, ktoré stretne. Za uvedené činnosti inkasuje body. Hru nám komplikujú elektródy, medzi ktorými občas prebleskne vysoké napätie, ostré hroty, na ktoré sa dá napichnúť a ďalšie zákernosti. Počas cesty narazíme na klasické trampolíny a výťahy, ktoré nám pomôžu skočiť vyššie než obvykle, alebo nás niekam odvezú. Kocúr je pružné zviera, vie vysoko skákať a pád z výšky mu neškodí.

Aj keď hra CAPTAIN DYNAMO neobsahuje nič nového, odporúčam si ju zahrať. Kvalitné grafické prevedenie a výborná hrateľnosť na takejto úrovni, sa vidí iba zriedkavo. Zaujímavosťou je, že CAPTAIN DYNAMO patrí medzi najkratšie súčasné hry na PC. Zaberá na harddisku iba 420kB. Záverom ešte dodávam, že hra je svojím námetom vhodná najmä pre deti.

-yves-

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



MYTH

HISTORY IN THE MAKING

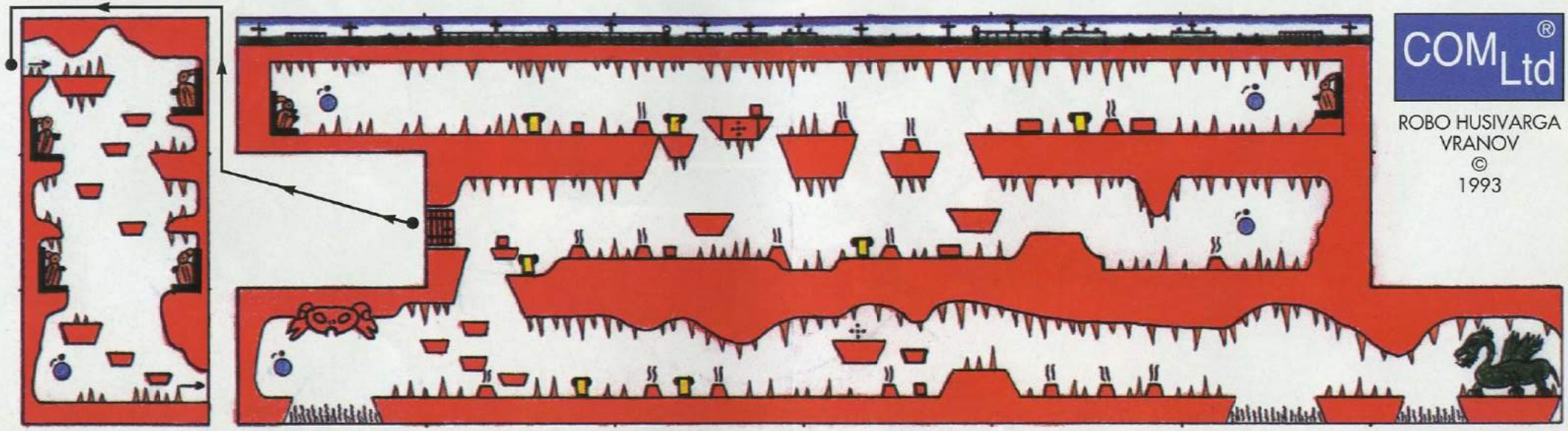
Nádoby so zbraňami, s dôležitými predmetmi a s energiou

– teleport

– teleportovací predmet

– magická guľa
– sopka
– kvapkajúca H_2SO_4
– sekera
– padajúci stĺp
– horiaca fakľa

1. LEVEL:

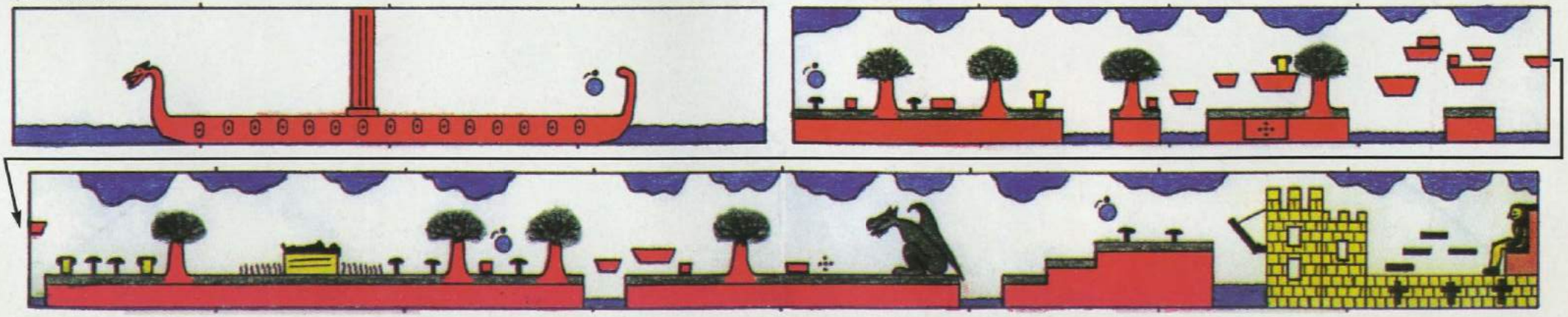


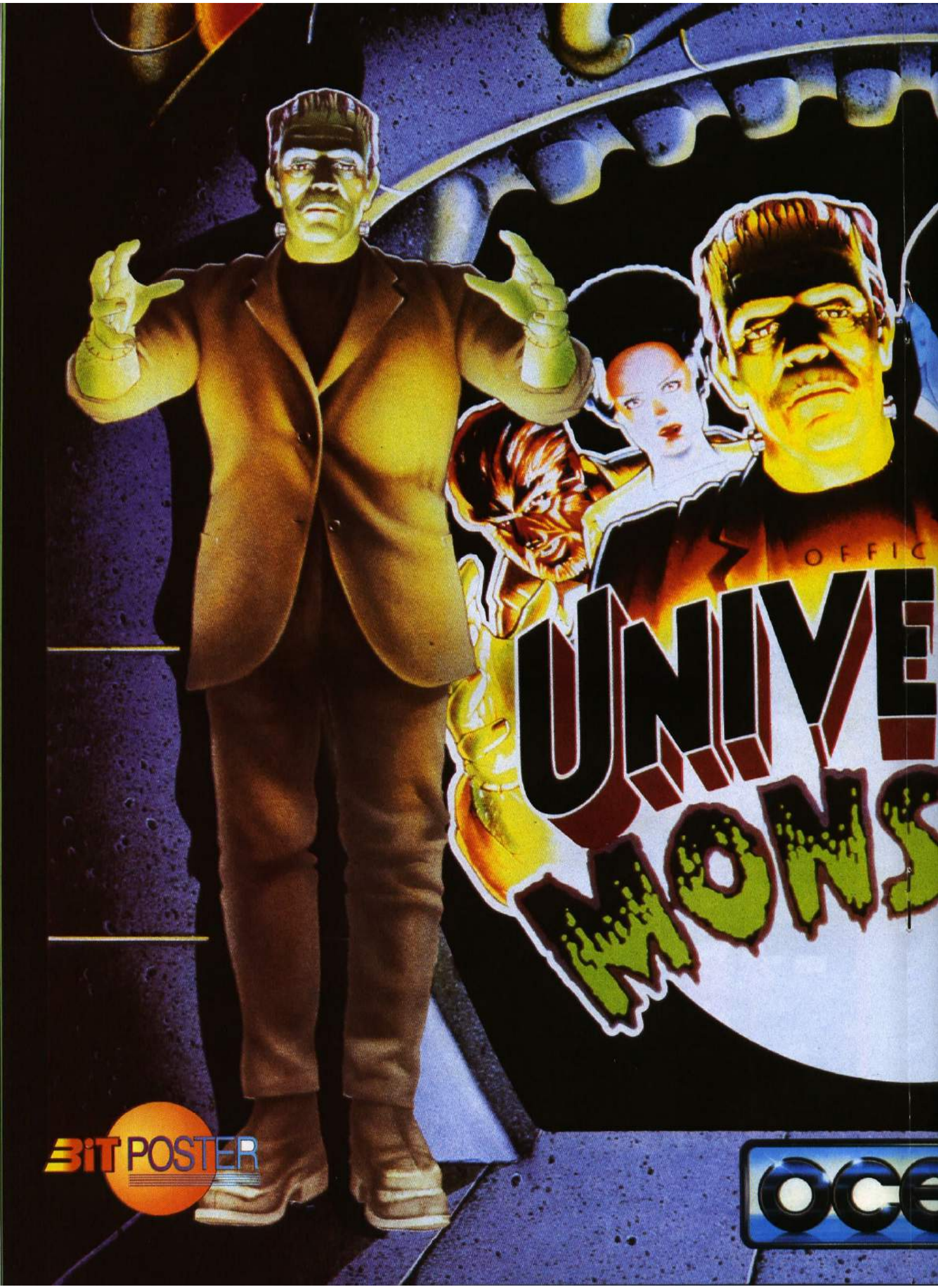
COM Ltd®

ROBO HUSIVARGA
VRANOV

©
1993

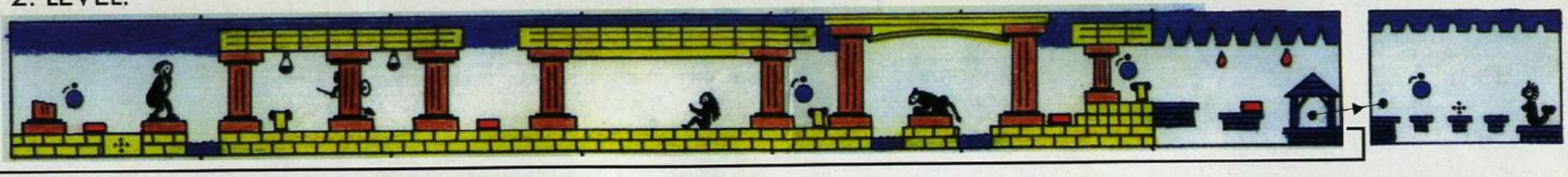
3. LEVEL:

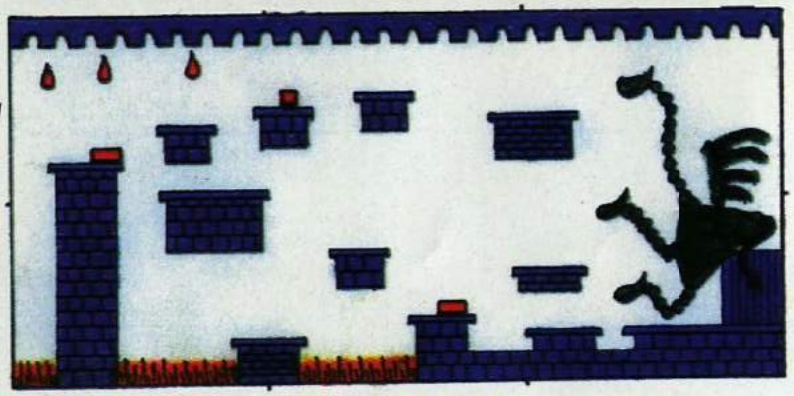



OFFIC
UNIVE
MONS
BIT POSTER
OCE

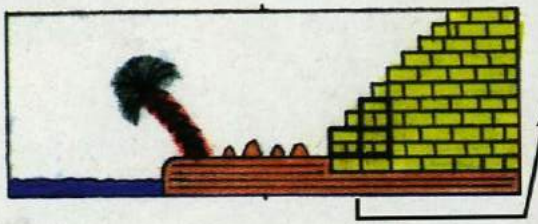

FICIAL
ERSAL
STERS
TM
ocean

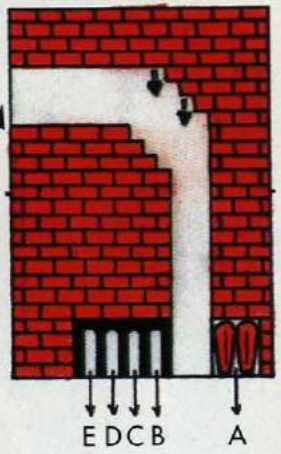
2. LEVEL:





4. LEVEL:

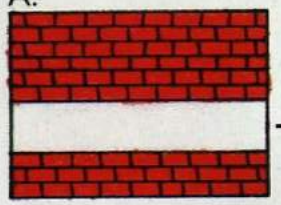




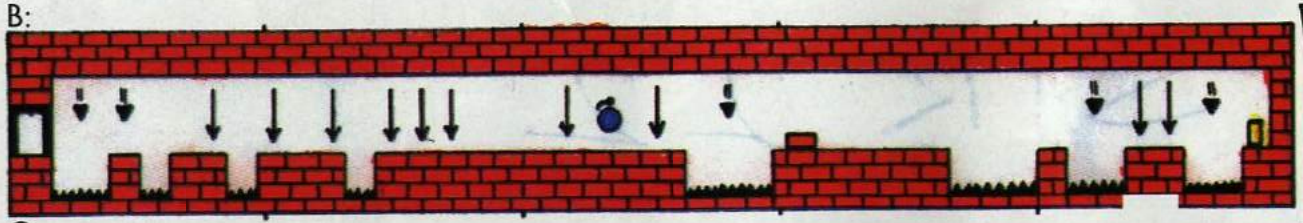
MYTH

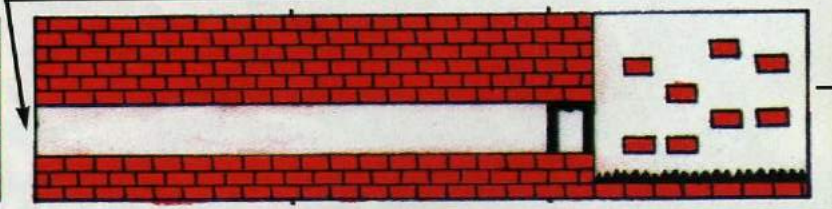
HISTORY IN THE MAKING

A:

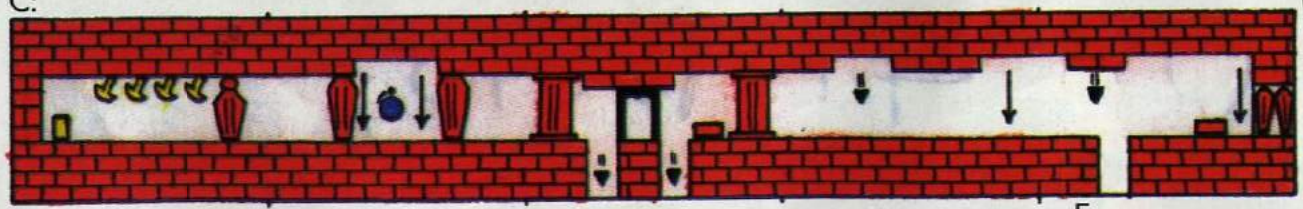


B:



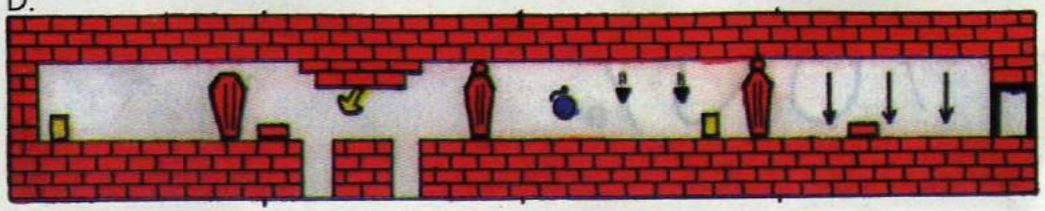


C:

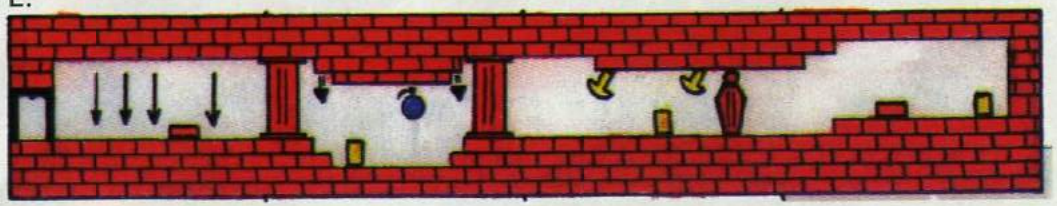


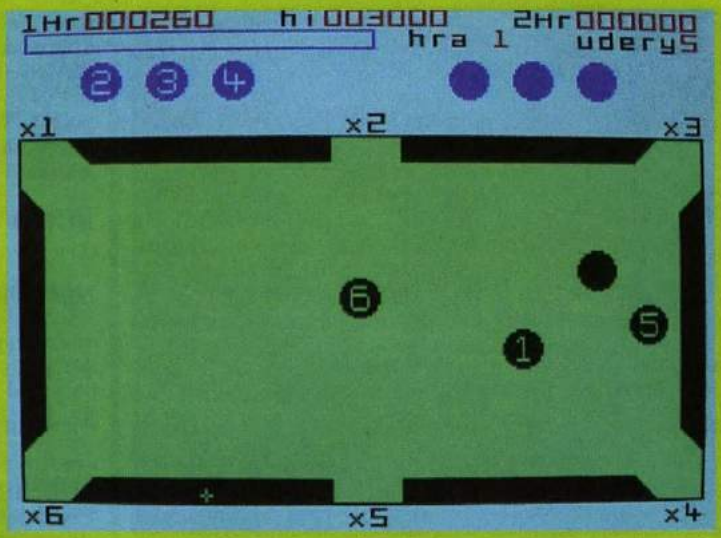


D:



E:





VIDEO POOL

OCP

Jedným z prvých biliardov na ZX Spectre a domácich počítačoch vôbec bol VIDEO POOL od firmy OCP. Naprogramoval ho v roku 1984 angličan JAMES HUTCHBY, ktorého poznáme najmä ako autora perfektného grafického programu ART STUDIO.

POOL je druh biliardu, ktorý sa hrá na stole so 6-imi dierami rozmiestnenými po okrajoch stola. Štyri sú v rohoch a dve ležia v strede dlhšej strany. Úlohou hráča je dostať postupne všetky guličky tam, kam patria (podľa zvolených pravidiel hry). VIDEO POOL je trocha prispôsobený možnostiam počítača a jeho pravidlá sú trocha iné, ako sme zvyknutí. Každopádne však dáva na výber tri typy hier:

a) Guličky treba rozmiestniť do ľubovoľných otvorov.

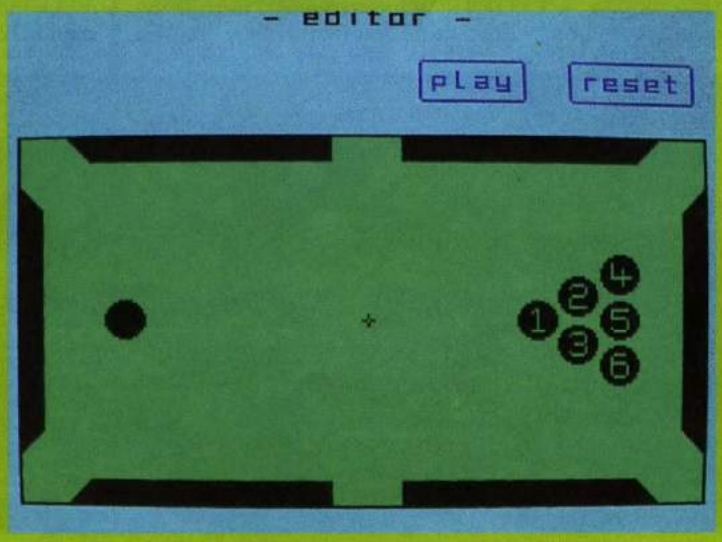
b) Guličky je treba rozmiestniť do ľubovoľných otvorov v takom poradí v akom sú očíslované

c) Guličky treba rozmiestniť v ľubovoľnom poradí do otvorov podľa ich čísiel. Na poradí nezáleží, ale každá gulička musí ísť do diery s príslušným číslom.

Na prvý pohľad je jasné, že najľahší spôsob je a) a najťažší c). Pri pravidlách a) môžeme počítať aj s určitým náhodným faktorom v náš prospech. Občas sa podarí taký úder, ktorý by sme sotva čakali. Pri pravidlách b) a c) je jasné, ktorá gulička sa má umiestňovať a náhody hrajú skôr proti nám. Z týchto dôvodov začiatočníkom v tejto oblasti odborúčam jedine variant a).

Keď sa bližšie pozrieme na výpočet skóre pri variante a), vidíme, že sa vytvára o.i. násobením čísla lopty a čísla otvoru. Preto je výhodné používať na umiestňovanie otvory s vyššími poradovými číslami. Hra má podľa pravidiel dve dôležité obmedzenia. Ak chceme, aby bol pokus platný, musíme sa pomocnou guličkou aspoň dotknúť niektorej z ostatných guličiek a nesmieme pomocnú guličku (je to gulička bez číselného označenia) dostať do niektorého otvoru. Ďalšie obmedzenie sa týka počtu pokusov na umiestnenie niektorej guličky s číslom do otvoru. Čím sme vo vyššom leveli, tým je menej povolených pokusov a tým viac je pravdepodobné, že z hry vypadneme.

Správne údery sú problémom každého biliardu. Guli treba dať nielen správny smer, ale aj správnu rýchlosť, čo vyžaduje nesmierny cit. Ten sa dá získať jedine dlhodobejším tréningom. V skutočnom biliarde, prípadne v lepšom počítačovom simulátore biliardu, ako je VIDEO POOL, sa musí k rýchlosti a smeru guličky pripočítať ešte falš. jeho hodnota závisí od bodu dotyku tága s guličkou. VIDEO POOL takéto rotácie



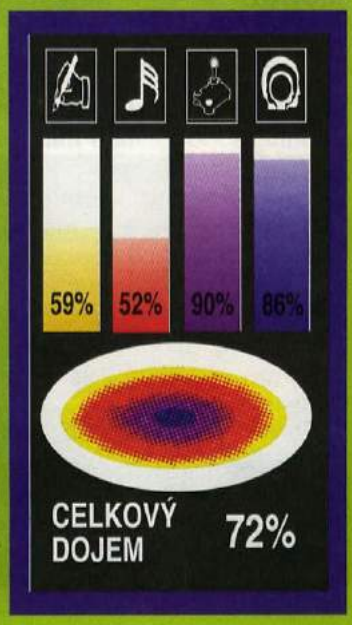


nedokáže robiť, ale aj tak je to dostatočne dobrý a dostatočne ťažký program. Pre správny úder musíme vedieť dobre odhadnúť smer (nastavuje sa pomocou kurzora, ktorým pohybujeme po okrajoch stola) a silu úderu. Silu úderu môžeme názorne vidieť na stĺpcovom ukazovateli v hornej časti obrazovky. Silový stĺpec narastá veľmi rýchlo, preto je správny odhad problematický. Nie je to problém typický iba pre POOL, ale aj pre ďalšie podobné športy, napríklad golf.

VIDEO POOL síce nemá oslnivú grafiku, ani zvuky, ale zato ponúka výbornú hrateľnosť, možnosť hry pre dvoch hráčov, možnosť nastavenia veľkosti otvorov, možnosť zmeny pravidiel, možnosť ľubovoľného rozostavenia guličiek a tréningu problematických situácií, atď.

-yves-

COMODORE 64
SPECTRUM





Ak nejakú hru naprogramuje taký programátor ako Sid Meier, musí byť táto hra nutne dobrá. To potvrdzuje aj vynikajúci simulátor železnice od tohto autora - hra Railroad Tycoon. Ten, kto plne pochopí jej zmysel, určite sa od nej len tak ľahko neodtrhne. A tu je práve kameň úrazu. Väčšina ľudí totiž nevie ani začať. Týmto nešťastllivcom by mal pomôcť môj návod.

Keď hru spustíte a dozviete sa, kto ju naprogramoval, máte možnosť si vybrať nasledujúce možnosti:

START NEW RR - začať novú hru
LOAD SAVED RR - nahrať a začať hrať uloženú pozíciu

Zrejme ste si vybrali prvú možnosť. Teraz si môžete určiť, v ktorej časti sveta chcete svoju železnicu stavať. Na výber máte:

EASTERN USA - východné USA - rok 1830
WESTERN USA - západné USA - rok 1860
ENGLAND - Anglicko - rok 1828
EUROPE - Európa - rok 1900

V podstate je jedno, v ktorej krajine začnete hrať svoju hru, ale musíte počítať s tým, že keď začnete v roku 1830, k dispozícii nebudete mať také kvalitné vlaky, ako keď začnete hrať v roku 1900. K tomu sa však ešte dostaneme. Osobne odporúčam východnú Ameriku. Je totiž veľmi zaujímavé pozorovať vývoj vlakov. Tiež v návode sa budem odvolávať na mestá v tomto kraji.

Teraz si môžete vybrať obtiažnosť hry. Z hora dolu - od najľahšej po najťažšiu:

INVESTOR
FINANCIER
MOGUL
TYCOON

V žiadnom prípade si nevyberte INVESTORa! Tu sa nedá hovoriť o strategickej hre, skôr iba o nejakom zácviku. V každom meste totiž platia za hocijaký tovar, a tým celá hra stráca zmysel. Vyberte si teda FINANCIERa a môžeme začať.

Najprv popíšem jednotlivé MENU okienka z ľava doprava.

GAME - tu sú podstatné iba tieto voľby:
GAME SPEED - nastavíte si rýchlosť hry
REPEAT MESAGES - zopakuje oznam. V hre sa totiž každú chvíľu niečo opakuje. Bohužiaľ, väčšinou to bývajú oznamy v náš neprospech a dosť často pri nich ubudnú peniaze.
SAVE GAME - keď sa rozhodnete nateraz hru skončiť, môžete si ju týmto uložiť na harddisk.

DISPLAY - tu si môžete nastaviť spôsob pohľadu na krajinu. REGIONAL DISPLAY je pohľad na celý štát, či svetadiel a





DETAIL DISPLAY je úplne detailný pohľad na povrch určitého malého výseku zeme. Vybratím voľby FIND CITY si môžete zadať mesto, ktoré chcete nájsť na mape. Odporúčam nájsť mesto New York, ktoré je veľmi blízko ďalšieho mesta.

REPORTS - v tomto menu si môžete vybrať voľby, ktoré vám prezradia, ako na tom ste finančne (BALANCE SHEET), koľko sa platí za vaše akcie a akcie vašich súperov (STOCK) a ako ste na tom s vlakmi (TRAIN INCOME). Ak si vyberiete voľbu HISTORY, ukáže sa vám postupný vývoj vašej firmy od samého začiatku jej vzniku.

BUILD - pomocou volieb v tomto menu si môžete niečo postaviť:
NEW TRAIN - nový vlak. Vlaky sa hodnotia v troch kritériách:
1. - MPH - rýchlosť míle za hodinu
2. - HP - horce power - konská sila lokomotívy
3. - $ - how money? - koľko ten vlak stojí?

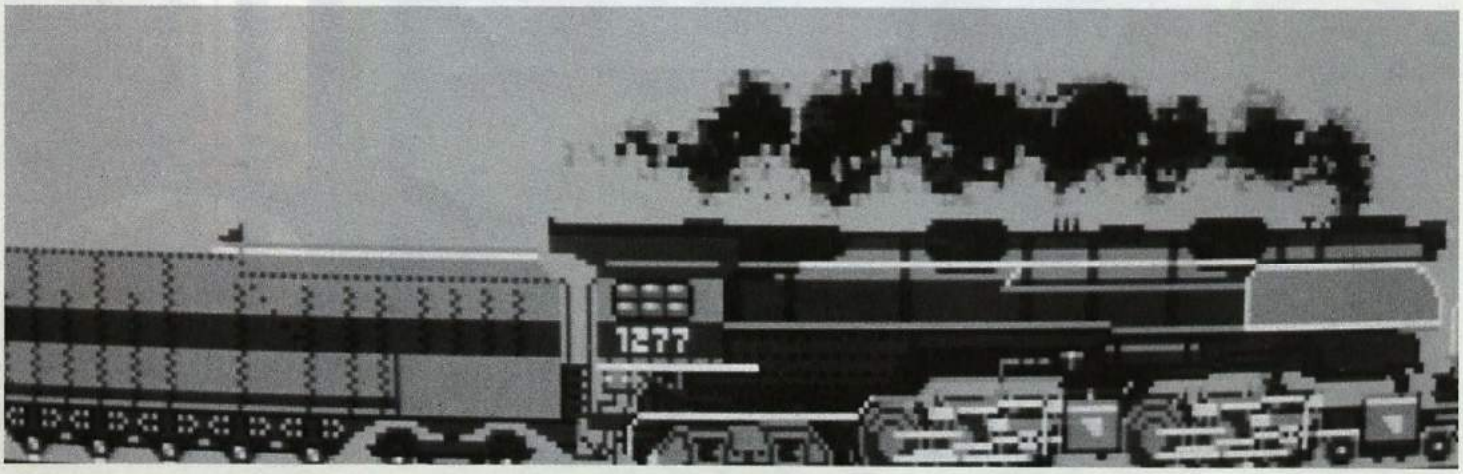
BUILD STATION - postaví stanicu. Podľa toho, aký veľký má byť rozsah stanice, bude vysoká suma, ktorou za ňu zaplatíte. Najmenšia možná stanica ani nie je stanica, ale strážna veža - má tú výhodu, že sa tu vlaky môžu otáčať ako v normálnych staniciach. Najväčšia možná stanica je TERMINAL. Zaplatíte za ňu 200 000, ale zvyčajne svojím rozsahom zahrnie celé mesto. Stanicu môžete postaviť iba na koľajniciach.

BUILD INDUSTRY - umožní postaviť vlastnú továreň. Továrne však väčšinou bývajú veľmi drahé (500 000 - 1 000 000 $), a preto sa s ich výstavbou nemusíte veľmi ponáhľať. Význam tovární sa dozviete neskôr.

BUILD TRACK - toto je prepínač. Keď máte pred touto voľbou fajočku, kombináciou kláves SHIFT a šípok na numerickej klávesnici môžete stavať trať. Trať je rôzne drahá, podľa toho, či staviate v rovinatej alebo kopcovitej krajine. Ak chcete viesť trať cez nejaké vyššie pohorie, budete musieť vybudovať tunel. (Na toto počítač sám upozorní.) Podľa toho, aký je tunel dlhý, budete aj platiť. Obvykle to býva okolo 200 000 až 400 000 $, čo je dosť značná suma. Ak chcete trať previesť cez rieku, počítač vám dá na výber niekoľko druhov mostov (záleží však, v ktorom období práve hráte), na začiatku to budú dva. Kamenný a drevený. Drevený je lacný, preto si vždy vyberte ten.

REMOVE TRACK - ruší trať. Kurzor sa zmení z bieleho na červený a tou istou kombináciou kláves teraz môžete už postavenú trať zbúrať.

Ak máte kurzor umiestnený na stanici, v menu BUILD sa vám objaví ďalšia voľba:



IMPROVE STATION - vylepšiť stanicu. Na zvýšenie cestovného ruchu môžete postaviť hotel, reštauráciu, či poštu. Jediná dôležitá voľba v tomto menu je ENGINE SHOP - obchod s vlakmi. Ak postavíte ENGINE SHOP do vašej stanice, môžete z nej vypúšťať nové vlaky. Keď na začiatku hry postavíte vašu prvú stanicu, táto bude automaticky obsahovať aj ENGINE SHOP.

Ak máte kurzor umiestnený nad mostom, v menu BUILD sa objaví voľba UPGRADE BRIDGE - nahradiť most. Namiesto starého môžete postaviť nový, modernejší. To vám odporúčam iba keď naozaj nebudete mať čo robiť s peniazmi.

ACTION - jediná dôležitá voľba v tomto menu je CALL BROKER. Tu môžete nakúpiť akcie svojich protivníkov, požiadať niekoho z nich o pôžičku a podobne. Na začiatku hry začínate s dlhom (???) 500 000 $, ktoré budete musieť neskôr splatiť.

Teraz by som vám chcel pomôcť začať hrať samotnú hru - doteraz sme sa iba zoznamovali s jednotlivými položkami v jednotlivých menu okienkach.

Zadajte FIND CITY - New York. Je to najlepšie umiestnené mesto. Blízko neho



sa totiž nachádza ďalšie mesto, Paterson. Tieto dve mestá ihneď spojte železnicou a v každom meste postavte stanicu. Stanice sa pokúste postaviť na takom mieste, aby zahŕňali čo najväčšiu časť mesta a čo najviac tovární (ak tam nejaké sú). Továrne majú totiž veľmi veľký význam pri vašom zarábaní. Každá továreň potrebuje (DEMAND) nejakú surovinu a keď ju dostane, zaplatí vám a niečo vyprodukuje (BUPPLIES). Tento produkt zas bude potrebovať nejaká iná továreň, atď. Často tiež narazíte na nejakú baňu, alebo ropný vrt. Keď kliknete na stanicu, ukáže sa vám podrobná správa, čo stanica potrebuje, a čo vyváža. Keď kliknete na vlak, môžete mu podľa toho určiť cestný poriadok a priradiť vagóny. S tými vagónmi to na začiatku nepreháňajte, lokomotívy majú zatiaľ veľmi malú výkonnosť. Každé dva roky sa vyhodnotí a porovná úspešnosť všetkých vlakových spoločností, vrátane tej vašej. Raz začas sa vynájde nová lokomotíva, lepšia a výkonnejšia než jej predchodkyne. Postupne staršie typy nahrádzajte novými. Niekedy sa vám na obrazovke objaví správa PRIORITY SHIPMENT. Je to prioritná zásielka - z jednej stanice treba doviezť do druhej nejaký tovar. Ak sa vám to podarí splniť v krátkom čase, dostanete prémiový bonus, ktorý býva na začiatku značne vysoký.To by bolo asi všetko o tejto geniálnej hre, ktorá nadchne hlavne zarytých stratégov.

-DANO-



INDIANA JONES

Po našej výzve v BIT-e 8/93 sa nám v redakcii nazhromaždilo niekoľko návodov ako dohrať túto zaujímavú hru tretím, pravdepodobne najťažším spôsobom. Na križovatke, kde sa dej rozvetvuje, treba Sofii odpovedať vetou: **I'd rather go into action by myself.**

Touto treťou časťou sme definitávne splatili náš dlh voči všetkým priaznivcom Indiana Jonesa.

Keď už máš zlatú skrinku, vráť sa k soche Minotaura. Choď do pravých dverí. Pri kostiach sú zavreté dvere (DOORWAY). Búchaj do nich dovtedy, až kým sa neprevalia. Choď dnu a pomocou biča a kamenného výčnelku (STONE OUTCROPPING) sa pretiahni na druhú stranu. Tam choď do prvých dverí (DOORWAY). Budú sa tam rozprávať dvaja Nemci. Choď za kamennú platňu (SLAB). Zrazu príde jeden Nemec pozrieť sa, čo to zašuchotalo. Vtedy zhoď na neho platňu. Keď je vojak mŕtvy, choď do dlhých dverí (DOORWAY). Tam potom choď do tretích dverí (DOORWAY). Cestou zbi Nemca. Choď do ďalších dverí. Tam zase zbi jedného Nemca. Keď vojdeš do ďalších dverí, objavíš sa na plošinke. Nájdi kvapeľ a strč doňho. Zabije dolného Nemca. Vráť sa na križovatku a choď do posledných dverí. Tam zober kvapeľ (STALACTITE) a choď do ďalších dverí. Tam choď do druhých dverí a pomocou rebra z lode posuň veľkú guľu (BOULDER), ktorá sa prevalí a spadne do dverí. Zíď dole tunelom a pozhováraj sa so silným Nemcom. Dlho sa rozprávať nebudeš, lebo sa bude s tebou chcieť biť. Preto neváhaj a ujdi hornými dverami. Tam pomocou kvapľa posuň guľu, ktorá pridlávi Nemca. Zíď k Nemcovi (ARNOLD) a prehľadaj ho. Nájdeš zlatú rybku a dve guličky ORICHALKA. Vráť sa tam, kde si našiel kvapeľ a použi zlatú rybku (AMBER FISH ON A STRING). Ukáže ti niekde dole. Preto zavolaj do jamy (PIT). Bude tam Sofia. Použi bič a vytiahni Sofiu. Dá ti svetový kamenný disk. S ňou sa vráť k Arnoldovi. Vojdi do dverí, ktoré strážil. Za nimi bude model Atlantídy. Nasaď všetky disky na podstavec (SPINDLE) a pokús sa uhádnuť kombináciu. Keď sa ti otvoria dvere, vojdi do nich. Bude tam veľký východ z labyrintu (LABYRINT EXIT). Choď preč a pokračuj smerom na Théru. Na Thére choď hore chodníkom (PATH AWAY FROM DOCK) a vojdi do jedného z lesov (NOTTCH, GAP, CLEEFT MOUNTAIN). Keď tam budeš, zober gumenú potápačskú výstroj (TIRE REPAIR KIT). Vráť sa k Sofii. Tam sa spýtaj kapitána (CAPTAIN) na lodi, či vás nemôže zobrať na Atlantídu (Can you take us to Atlantis). Spýta sa ťa koľko je to míľ a aký je smer napr. (26 miles from here, Southwest of Thera). Keď ťa odvezie na more, otvor debnu (STORAGE LOCKER). Daj vzduchovú hadicu (AIR-HOSE) do potápačského oblečenia (PUNCTURED SUIT). Daj výstroj do potápačského oblečenia. Zapni kompresor (AIR COMPRESSOR) a navleč si potápačský oblek. Teraz budeš v úlohe Sofie, ktorá má dať Indyho na hák (HOIST). Hák potopí Indyho, ale ak Indy vyjde von z vody, musíte toto opakovať dovtedy, kým sa Indy neponorí úplne. Keď sa ponorí, príde Kerner a prereže mu vzduchovú hadicu. Indy padne a tebe neostáva nič iné ako vojsť do správneho vchodu (CAVE). Máš na to niekoľko minút. Potom sa dá dohrať hra predošlým spôsobom.

Pozn. red.: Za tento návod ďakujeme Petrovi CHOVAŇÁKOVI z Banskej Bystrice. Bohužiaľ, zabudol uviesť ulicu a preto prosíme, aby sa ozval, keďže nevieme, kam mu máme poslať honorár.

RECENZIA

FIELDS OF GLORY



MICROPROSE

Na bojovom poli sa odohráva dej mnohých počítačových hier, ktoré zaraďujeme medzi strategické. Tieto hry sa v poslednom čase začali výrazne zlepšovať, pretože moderné výkonné počítače umožňujú chod programov s podstatne väčšou detailnosťou, ako to bolo v minulosti. Klasické strategické hry pozostávali z mapy a štvorčekov, ktoré predstavovali vojenské útvary. Je to z grafického hľadiska najjednoduchšie riešenie, ale oko hráča príliš neláka. Ak mali ľudia tieto hry radi, tak to bolo iba vďaka dobrým strategickým vlastnostiam. Súčasný trend v oblasti strategických



hier smeruje k odstráneniu tohto nedostatku. Veď o koľko je lepšie, keď hráč vidí skutočné jednotky, dymiace hlavne kanónov, zničené objekty, atď. Žiarivým príkladom úspešnosti takýchto hier je DUNE 2.

FIELDS OF GLORY síce nie je až takým hitom, ako spomínaná geniálna hra od Westwoodu, ale vyplnila určitú medzeru, ktorá bola v tejto oblasti. Dej sa odohráva v období napoleonských vojen, teda v čase keď vojská boli podstatne horšie vyzbrojené, ako dnes. Tanky, bojové rakety, obrnené transportéry a mnoho iných zbraní, ktoré sú samozrejmou výzbrojou každej súčasnej armády, vtedy neexistovali. Armády pozostávali najmä z pechoty a kavalérie. Delostrelectvo bolo iba v začiatkoch. Pešiaci chodili peši, čo znamená že ich presun bol vždy pomalý. V rukách mali pušky a nasadzovali na ne bodáky. Kavaléria sa presúvala rýchlejšie, pretože jazdila na koňoch. To však neznamená, že na tom bola výrazne lepšie, ako pechota. Kavaleristi mali v rukách šable, ktorými však ďaleko z koňov nedočiahli a naviac, kone boli dosť zraniteľné a často sa plašili. Ak sa napríklad pechota rozostavila do štvorca a vystrčila bodáky na všetky strany, kavaléria nemala takmer žiadnu šancu. Delostrelectvo síce vtedajšie armády mali, ale nebolo rozhodujúcou silou. Delá z toho obdobia pálili veľké gule, avšak nepresne a na malú vzdialenosť. Pochopiteľne nutnou podmienkou bol aj priamy výhľad na cieľ. Ďalšou nevýhodou vtedajších kanónov je pomalá palebná frekvencia. Než obsluha naládovala a vypálila, to veru dlho trvalo...

FIELDS OF GLORY prináša veľmi detailné spracované dobové



vojenské bitky, vrátane systému velenia. Rozkazy je možné dávať nielen jednotlivým oddielom, ale aj veliteľom. Čím má veliteľ vyššiu hodnosť, tým má podriadených viac jednotiek. Velitelia jazdia na koňoch a majú v rukách zástavy.

Hra FIELDS OF GLORY má veľa predností. Medzi ne patrí historická vernosť scenárov (napríklad bitka pri Waterloo, životopisy slávnych vojvodcov), realita (na obrazovke vidno, čo presne jednotky robia), zvuky (Microprose sa zlepšujú aj v tomto smere), lupa (ľubovoľná časť mapy sa dá detailne zväčšiť) a grafika (rozoznať sa dá aj farba uniforiem). Z nedostatkov musím spomenúť najmä pomalosť ovládania pri veľkom počte jednotiek na obrazovke. Ak je počet jednotiek veľký, aj na rýchlom počítači budeme mať problém s posúvaním obrazovky. Neviem posúdiť, či je to naozaj 'nutné zlo', alebo programátorský nedostatok, ale faktom je, že nebyť tejto vlastnosti, FIELDS OF GLORY by bola zaradená o triedu vyššie.

-yves-

PC 386-586



UNIVERSAL MONSTERS

OCEAN

To, že sa firma OCEAN v tvorbe svojich hier inšpiruje veľmi často námetmi známych filmových trhákov je vám, ak pozorne sledujete produkciu tejto firmy alebo ak pravidelne čítate náš časopis, asi známe. Až na nepatrné výnimky tieto hry svojim prevedením veľmi nezaostávajú za svojim filmovým vzorom, robia firme OCEAN dobré meno a hráčom poskytujú radosť z toho, že si svoj obľúbený film môžu vo forme hry preniesť aj na obrazovku svojho počítača. Z posledných takýchto „filmových" titulov bol asi najúspešnejší titul ROBOCOP 3, veľmi dobré boli aj spracovania filmov HOOK a ADDAMS FAMILY a s napätím sa očakáva hra JURASSIC PARK, ktorá by mala byť asi v tejto kategórii hier nedostižným vrcholom.

Avšak aj majster tesár sa občas utne. Toto platí aj v prípade takej dobrej a známej firmy ako je OCEAN. Kameňom úrazu, na ktorom sa ukázalo, že dobrý námet zďaleka na úspech hry nestačí, je hra UNIVERSAL MONSTERS (plný názov tejto hry by mal vlastne znieť THE OFFICIAL UNIVERSAL MONSTERS). Firma OCEAN si tentokrát námet nevybrala spomedzi nových filmových trhákov, ale načrela do filmovej tvorby 30tych až 50tych rokov. Aby vyvážila tento nedostatok, pre image novej hry použila hneď šesť najznámejších horrorov z týchto čias: FRANKENSTEIN, FRANKENSTEINOVA NEVESTA, DRACULA, MÚMIA, PRÍŠERA Z ČIERNEJ LAGÚNY a VLČÍ MUŽ. Všetky tieto filmy boli v časoch svojej slávy veľmi známe a úspešné a dočkali sa mnohých ďalších spracovaní. Zdá sa však, že ani tento doslova zástup príšer a obľúd nedokázal zastrieť pomerne slabú pointu počítačovej hry.







Hra UNIVERSAL MONSTERS je založená na trojrozmernom zobrazovaní známom z minulosti najmä z hier Kniht Lore a Head over Heels. Z novších hier bolo toto zobrazovanie použité v akčnej verzii Indiana Jonesa IV. Naozaj, je až podivné, ako sa hlavný hrdina so svojim klobúkom nápadne podobá práve na tohto hrdinu. Jedinou zmenou oproti tuctom podobných hier je skutočnosť, že sa programátorom podarilo využiť skutočne maximálnu možnú plochu obrazovky. Panel (ak sa tak dá vôbec nazvať) je po celom obvode obrazovky, je však široký (či skôr úzky) skutočne minimálne. V strede jeho spodnej časti je malé mrkajúce a rôzne sa krútiace oko, ktorého funkciu sa mi počas celej recenzie tejto hry nepodarilo odhaliť. Nakoniec som sa uspokojil s konštatovaním, že jeho funkcia bude skôr dekoračno-esteticko-zábavná ako praktická. V hornej časti panelu je zase rad 14 lebiek, ktoré symbolizujú hráčovu momentálnu energiu. Iste sa teraz spýtate, kde že sú zobrazené predmety, ktoré má hrdina pri sebe v každej takejto hre. Po tom som sa snažil dopátrať aj ja. Nakoniec sa mi po stlačení klávesu F1 podarilo vyvolať druhý panel pre manipuláciu s predmetmi. V strede jeho vrchnej časti sú zobrazené štyri ikony, ktoré znázorňujú štyri druhy predmetov, ktoré môže mať hlavný hrdina pri sebe:

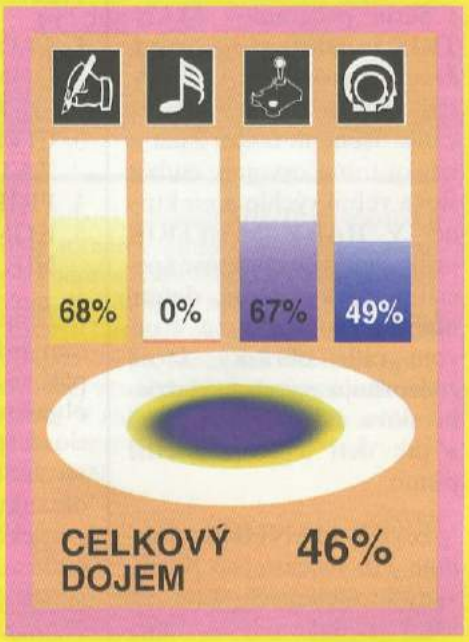
DOOR KEYS (kľúč)
PIECES OF THE BLOODSTAR (truhlica)
FLASKS OF LIQUID (skúmavka)
A MAP OF THE ROOMS (mapa)

Po kliknutí na ktorúkoľvek z týchto ikôn sa zobrazia predmety k nej prislúchajúce, s ktorými možno potom ďalej manipulovať, alebo sa zobrazí správa, že hráč nemá pri sebe ani jeden z týchto predmetov. V ľavej hornej časti panelu sa ďalej nachádza obraz hlavného hrdinu s číselne vyjadrenou celkovou energiou a počtom životov. V strede spodnej časti sa zobrazuje predmet, s ktorým hráč práve manipuluje a po oboch jeho stranách sú po tri vyobrazenia horrorových postáv z vymenovaných filmov. Klávesom F1 sa z tohto menu môžeme vrátiť opäť do hry.

Hra sa inak ponáša na desiatky ďalších podobných hier rovnakého druhu. Nášho hrdinu ovládame pomocou joysticku, pričom jednotlivé smery joysticku znamenajú smer chôdze a smer joysticku spolu s paľbou aktivuje skok príslušným smerom. Celá hra sa odohráva v akomsi stredovekom zámku, ktorý sa skladá z veľkého množstva izieb a miestností. Hlavného hrdinu ohrozujú (ako to už býva) jednak rôzne pasívne nástrahy (prepadliská v podlahe, ostré hroty, diery chrliace oheň, posuvné bloky) jednak aktívne nástrahy (netopiere, ozrutné červy, rytieri). Po strete s takouto smrtiacou nástrahou hráčovi ubudne jeden život a hlavný hrdina sa ocitá na začiatku miestnosti. Ako vidíte, UNIVERSAL MONSTERS je hra, ktorá sa prakticky ničím nevymyká z šedivého priemeru. Je síce profesionálne prevedená, ale chýba jej nejaký originálny nápad na osvieženie. Pre oživenie hráčovho záujmu by možno stačilo, keby sa v každej miestnosti ozývala pekná hudba a zvukové efekty. Hra totiž na moje veľké počudovanie počas celého testovania nevydala ani hlások.

-luis-

AMIGA 500/600
ATARI ST





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

hľadá

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

za účelom spolupráce na tvorbe herného software

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

PRIDAJTE SA K NAJLEPŠÍM TVORCOM HIER U NÁS !

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

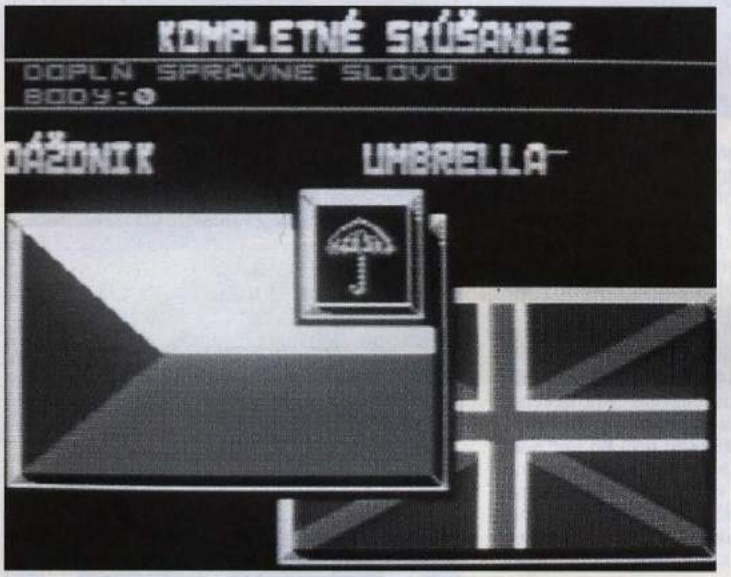
ULTRASOFT S.R.O., P.O.BOX 74,
810 05 BRATISLAVA 15

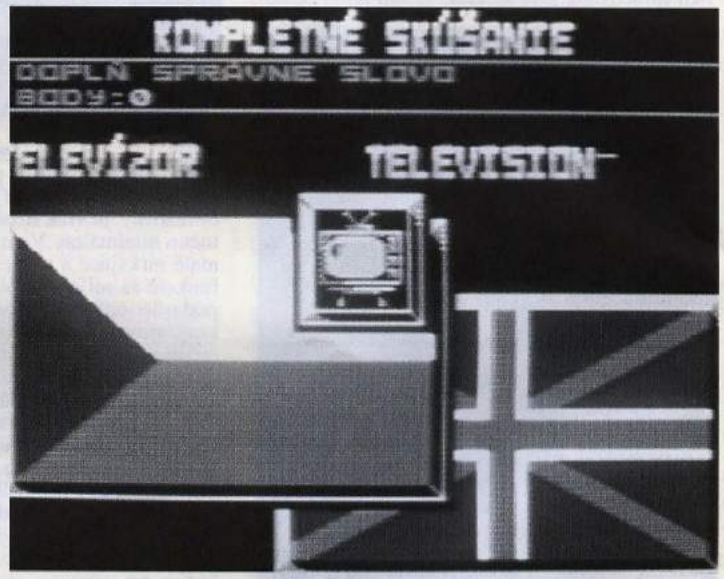
RECENZIA

BABY MANTRIK

ULTRASOFT

Štvrtý program, ktorý vychádza zo série výukových programov MANTRIK, dostal prívlastok BABY. Je určený pre deti od 6 rokov a naučí ich základné anglické slovíčka. Najväčšou prednosťou tohto výukového programu je skutočnosť, že je súčasne počítačovou hrou. Autorom programu a grafiky je bratislavský programátor (a budúci nádejný právnik) Rudolf Priečinský, alias Rumatisoft.





Séria programov MANTRIK je založená na osvedčenej metóde MANTRA, čiže viacnásobného opakovania učeného textu. Žiak si vďaka tomu osvojuje cudzie slová veľmi rýchlo a efektívne. V BABY MANTRIK pribudli naviac niektoré špeciálne prvky, ktoré deťom uľahčia výuku. Sú to v prvom rade obrázky, ktoré znázorňujú význam cudzieho slova. Potom je to veľké a pre deti lepšie čitateľné písmo.

BABY MANTRIK obsahuje 216 najčastejšie používaných anglických slov. Ak ich žiak dokonale zvládne, má dobrý základ z tohto najpoužívanejšieho svetového jazyka. Slová sú rozdelené do 4-och základných okruhov. Sú to: človek, dom - škola, civilizácia a príroda. Každý tematický okruh má 54 slov. Program funguje takto:

Po nahratí do počítača je treba dvakrát stlačiť ľubovoľný kláves. Na obrazovke sa zjaví menu, v ktorom si vyberieme jednu z tém pre výuku:

1. ČLOVEK - HUMAN
2. DOM, ŠKOLA - HOUSE, SCHOOL
3. CIVILIZÁCIA - CIVILIZATION
4. PRÍRODA - NATURE
5. KOMPLETNÉ SKÚŠANIE

Tému vyberieme stlačením príslušného čísla. Vzápätí sa na obrazovke začnú objavovať slovenské (české) slová spolu s anglickým ekvivalentom. Naviac sa v okienku zobrazí aj názorná grafická podoba. Ak sa nám bude zdať výuka príliš rýchla, stlačíme kláves 'P' a podržíme ho. Slovíčko z obrazovky bude nahradené novým až vtedy, keď 'P' pustíme. Takto si môžeme prezerať slovíčka spolu s obrázkami dovtedy, kým nemáme pocit, že sme sa všetky naučili. Ak sa nám na obrazovke objaví slovíčko, ktoré už poznáme, stlačíme 'SPACE'. Vzápätí sa na obrazovke ukáže nasledujúce slovo a my nestrácame čas. Keďže program je určený deťom, bol kladený dôraz na jednoduchosť ovládania, čo sa autorovi skutočne podarilo. Sami vidíte, že jednoduchšie to už byť nemôže.

Posledným dôležitým klávesom je 'ENTER'. Ak ho stlačíme, ukončíme výuku a prejdeme na skúšanie. Ak to neurobíme, program postupne zobrazí všetky slovíčka v danej téme a na konci automaticky zaháji skúšanie. Skúšanie vyzerá podobne, ako výuka s tým hlavným rozdielom, že sa zobrazí iba slovenské (české) slovo a jeho grafické znázornenie. Anglické slovo musíme napísať sami a potvrdiť jeho správnosť klávesom 'ENTER'. Ak je napísané slovo správne, získavame jeden bod. Ak je nesprávne, jeden bod strácame. Pri skúšaní program náhodne vyberie 20 slov z danej témy. Našou úlohou je dosiahnuť plný počet, teda 20 bodov. Ak sa nám to podarí vo všetkých štyroch témach, potom v menu môžeme zvoliť KOMPLETNÉ SKÚŠANIE stlačením klávesu '5'. V tomto režime prebieha skúšanie zo všetkých štyroch tém. Počítač vyberie náhodne 50 slov. Ak dosiahneme plný počet 50 bodov, je takmer isté, že sme slovíčka z BABY MANTRIKa a súčasne základné anglické slovíčka zvládli.

BABY MANTRIK je veľmi jednoduchý program, ktorý by sa dal vylepšovať v mnohých vlastnostiach. Mohol by sa sem dať užívateľom definovaný slovník, obojsmerné skúšanie, atď. To by však už bol celkom iný program. BABY MANTRIK ako prehľadný a názorný program pre deti svoju úlohu dokonale plní. Skúšanie naviac pripomína počítačovú hru s tým rozdielom, že namiesto skóre tu máme bodové ohodnotenie výsledkov. Na BABY MANTRIKu si cením aj to, že je (aspoň pokiaľ viem) jediným programom tohto druhu, ktorý je určený pre deti. Ostatné výukové programy, ktoré som doteraz videl, boli zamerané skôr pre dospelých.

-yves-

BLESKOVÉ RECENZIE

PINBALL DREAMS

21th CENTURY ENTERTAINMENT

Pinbally sú v poslednom čase veľmi populárne. Súčasné počítače dokážu graficky a zvukovo verne kopírovať hracie automaty z herní. PINBALL DREAMS patrí medzi najlepšie produkty v tejto oblasti. Vznikol najprv na Amige a potom bola urobená aj konverzia pre PC. Hlavnou prednosťou je to, že je na viac obrazoviek a že má v sebe 4 rôzne pozadia: IGNITION, STEEL WHEEL, BEAT BOX a NIGHTMARE. Počas hry môžu znieť zvukové efekty spolu s hudbou. PINBALL DREAMS je program 'šitý na mieru' Amige. Konverzia pre PC nevyužíva všetkých 256 farieb a čo je horšie, používa hudby konvertované z Amigy (prípona MOD). To má za následok mierne zašumenú reprodukciu aj na rýchlom počítači. Ideálne by bolo, keby hudby boli nanovo naprogramované pre AdLib a Soundblaster. Napriek týmto nedostatkom zostáva PINBALL DREAMS jednou z najlepších hier svojho druhu nielen na Amige, ale aj PC.



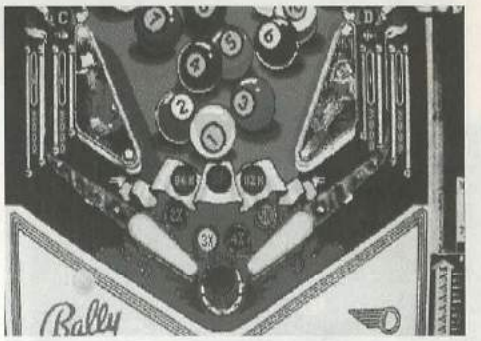
PC 286–586
AMIGA 500/600

VERDIKT: 84 %

EIGHT BALL DELUXE

AMTEX

Firmu AMTEX možno poznáte ako špecialistov na hry typu 'pinball'. Preslávili sa najmä hrou TRISTAN PINBALL, ktorú určite mnohí poznáte. Na rozdiel od TRISTANu EIGHT BALL DELUXE nie je v Super VGA grafike, jeho kvality sú však oveľa vyššie. Podobne ako PINBALL DREAMS aj táto hra je na viac obrazoviek. EIGHT BALL DELUXE je presnou kópiou hracieho automatu od známej firmy BALLY MIDWAY. Zvuky pre Soundblaster sú natoľko realistické, až máme dojem, že stojíme v ozajstnej herni. Titulná hudba v štýle 'country' dodáva hre atmosféru amerického Západu a skutočne stojí za to. Hrateľnosť je taká dobrá, že každého okamžite 'chytí' natoľko, že sa od hry nemôže odtrhnúť. Potešiteľný je tiež fakt, že AMTEX pripravujú konverzie ďalších automatov pre PC.



PC 286–586

VERDIKT: 87 %

BODY BLOWS

TEAM 17



Doteraz slávila firma TEAM 17 úspechy iba na Amige. Nedávno ohlásili svoj vstup do oblasti PC a ich prvou hrou na tento počítač je BODY BLOWS. O tom, že to myslia s PC vážne, svedčí aj fakt, že pracujú na konverzii svojej úspešnej hry ALIEN BREED. Poďme však späť k BODY BLOWS. Sú to súboje karate medzi dvoma súpermi v podobnom štýle, ako je to v STREET FIGHTER 2. Základný rozdiel je v tom, že STREET FIGHTER 2 sa odohráva na ulici, zatiaľ čo BODY BLOWS v športovej hale. O hrách firmy TEAM 17 je známe, že majú pekné hry, ale s vysokou obtiažnosťou. Výnimkou v tomto smere nie je ani BODY BLOWS. Konkrétne u verzie PC treba autorov pochváliť za to, že program prispôsobili po zvukovej a čiastočne grafickej stránke tomuto počítaču. Takže aj keď TEAM 17 na PC iba začína, už teraz produkuje lepšie konverzie, ako napríklad BITMAP BROTHERS.

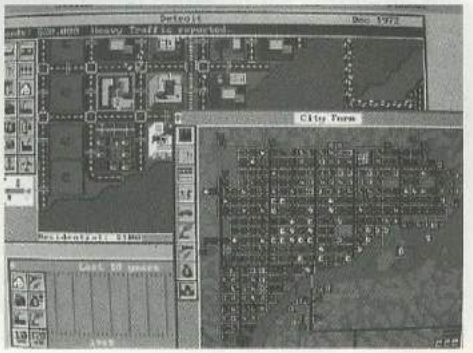
PC 286 – 586
AMIGA 500/600

VERDIKT: 82 %

SIM CITY CLASSIC

MAXIS

Klasická hra SIM CITY bola v rokoch 88-90 urobená na veľa typov počítačov (dokonca aj 8-bitových) a firma MAXIS sa vďaka novej myšlienke stala okamžite svetoznámou. Odvtedy produkuje hry v podobnom štýle (SIM EARTH, SIM ANT, SIM LIFE, A-TRAIN, SIM FARM...). Mnohé z nich boli v poslednom období prepracované pre Amigu (najnovšie SIM LIFE pre A1200). Od vydania SIM CITY pre PC sa v hardware týchto počítačov veľa zmenilo, preto sa MAXIS rozhodli vydať novú verziu. Má tieto vylepšenia: Podpora karty VGA (640x480), podpora zvukových kariet (AdLib, Soundblaster, Soundblaster Pro, Roland, General MIDI) a súčasťou je editor scenárov, ktorý v pôvodnej verzii nebol. Podobne vyšli MAXIS v ústrety užívateľom Windowsu. Spolu so SIM CITY CLASSIC uviedli na trh SIM CITY FOR WINDOWS 1.1, ktorá tiež obsahuje oproti pôvodnej verzii pod Windows niekoľko vylepšení. V najbližšej budúcnosti sa môžeme tešiť na úžasné 3D stavby v novej hre SIM CITY 2000.



-yves-

PC 286 – 586

VERDIKT: 78 %



SECOND SAMURAI

VIVID IMAGE



Animácia rovnaká ako v prvom dieli, ešte lepšia hudba, výber hry jedného alebo dvoch hráčov, možnosť manipulácie s niektorými špeciálnymi predmetmi, niekoľko nových originálnych nápadov a množstvo ešte väčších a strašidelnejších „koncových" príšer - tak by sa dal v stručnosti charakterizovať druhý diel úspešnej hry THE FIRST SAMURAI (prvý samuraj) z



vtipným názvom SECOND SAMURAI (druhý samuraj). Autorom hry je samozrejme opäť náš starý známy preborník zo ZX Spectra Raffaele Cecco, ktorý vyniká hlavne v grafike a animácii a ktorému sa, zdá sa, po založení jeho novej firmy VIVID IMAGE veľmi dobre darí aj na Amige. Je len jasné, že po obrovskom úspechu prvej časti sa Raffaele nechal vyprovokovať k novému pokračovaniu. Teda druhý samuraj je tu a my sa mu pozrieme trochu na zúbky.

Hru SECOND SAMURAI prvýkrát verejnosti predstavil časopis AMIGA FORMAT 10/93 (podobne ako prvú časť) vo forme hrateľného dema. Toto demo má však samozrejme okliešťené niektoré funkcie a to hlavne manipuláciu so špeciálnymi predmetmi. Túto predrecenziu teda treba brať do úvahy s ohľadom na túto skutočnosť.

Na začiatku hry sa najskôr zobrazí menu, v ktorom si môžeme navoliť niekoľko dôležitých vecí. Veľmi sympatické je, že si môžeme vybrať počet životov, s ktorými chceme hru začať, pričom ich maximálny počet je sedem. Túto skutočnosť ocenia hlavne tí hráči, ktorí ešte nie sú zvyknutí na rýchle akčné hry podobného druhu. Ďalej si možno zvoliť tri úrovne obtiažnosti (ľahká, normálna, ťažká) a rozhodnúť sa, či chceme počas hry počúvať hudbu alebo nie. Posledná voľba sa týka správania druhého hráča voči prvému. Keď si navolíme všetky potrebné parametre, môže sa začať samotná hra.

Príbeh sa začína tentokrát na rozpálenom lávovom poli, ponad ktoré vedie úzky kamenný mostík. Náš hlavný hrdina, samuraj, je veľmi podobný svojmu predchodcovi, líši sa iba červenými nohavicami a zelenou košelou. V pozadí vidno bizardné tiene vysokých hradov, stromov a strašidelných sôch. Pozadie pri chôdzi samuraja samozrejme scrolluje v niekoľkých rovinách, čo vyvoláva predstavu priestoru. Na oblohe navyše vidieť akúsi planétku so svojim satelitom, ktorý okolo nej neustále obieha (na takýchto somarinkách sa Raffaele vedel vyhrať vždy). Tesne nad úrovňou samurajovej hlavy môžeme tiež spozorovať akési zlaté nádoby (alebo čo to dopekla je), ktoré sú rozmiestnené nepravidelne v celej hre. Možno ich z výskoku rozkopnúť a tým získame drahocenné body. Keď začneme samuraja viesť smerom doprava, za chvíľu narazíme na prvého nepriateľa v podobe jedovatej kobry. Jej zlikvidovanie nám nedá veľkú námahu. Horšie sú skáčúce hnedé príšery, ktoré stretneme ďalej. Sú veľmi dotieravé a najradšej nás kopú z výskoku priamo do hlavy. Keď sa nám podarí odraziť ich nápor, dostaneme sa na koniec chodníka k vysokej skalnej stene. Tu môžme zobrať prvý špeciálny predmet - knihu, ktorú však v tomto deme nemožno použiť. Keďže cesta ďalej je zablokovaná, musíme sa vrátiť nazad. Kto hral prvého samuraja, tomu nebude robiť veľké problémy objaviť priechod do ďalších priestorov. Stačí rozkopať kamennú dosku položenú cez otvor do zeme a cesta do podzemia je otvorená. Pod zemou nás okrem kobier privítajú nepríjemní opancierovaní chrobáci a o kúsok ďalej nám už cestu zahradí prvá väčšia príšera. Je to akýsi ozrutný slepý červ, ktorý celý horí a navyše vyfukuje z papule horúcu paru. Červa treba striedavo kopať do hlavy a uhýbať sa chflenej pare, až kým nevybuchne a nerozletí sa na desiatky kúskov. Ďalšie napredovanie závisí hlavne od hráčovej šikovnosti. Treba totiž preskakovať po plošinách zavesených na reťaziach nad hlbokou priepasťou. Pri tom si treba dávať jednak pozor na to, aby sme nespadli dole, jednak sa treba vyhýbať ohnivým plameňom, ktoré šlahajú všade okolo nás. Na konci vpravo nás čaká netradičný výťah v podobe obrovskej bubliny, ktorý nášho hrdinu vynesie do horných poschodí jaskyne. Tu sa treba už osvedčeným spôsobom vyrovnať s ďalším nebezpečným nepriateľom, ktorého tentokrát reprezentuje obrovský zelený drak, pľuvajúci ohnivé gule. Potom už stačí iba stlačiť paľbu na joysticku a pomocou kryštálového obelisku sa teleportovať do ďalšieho levelu.

No, to by pre začiatok azda aj stačilo. Finálna verzia hry má byť dokončená do Vianoc a my sa potom ku nej istotne vrátime a budeme si môcť povedať čosi viac. Zatiaľ je isté iba to, že SECOND SAMURAI je horúcim



adeptom na jednu z najlepších akčných hier budúceho roku.

-luis-

AMIGA 500/600
ATARI ST

VIANOČNÁ SÚŤAŽ ČASOPISU BIT

V tomto mesiaci prebieha šieste a záverečné kolo Vianočnej súťaže. Všetci, ktorí sa chcete zúčastniť zlosovania o 20 zaujímavých cien, zakrúžkujte na zlosovacom lístku tie odpovede, o ktorých si myslíte, že sú správne. Nezabudnite nalepiť všetky kupóny, inak by sme Váš lístok nemohli zaradiť do zlosovania. Zlosovací lístok nájdete na strane 34 v tomto čísle.

V každom čísle uverejňujeme tri fotografie, pričom dve sú z jednej a tej istej známej hry, zatiaľ čo tretia z hry úplne inej, ktorá je však tématicky a graficky veľmi podobná. Vašou úlohou je rovnako ako v minulej súťaži určiť, ktorá fotografia do uvedenej hry nepatrí.

A tu je zoznam cien, ktoré čakajú na víťazov:

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

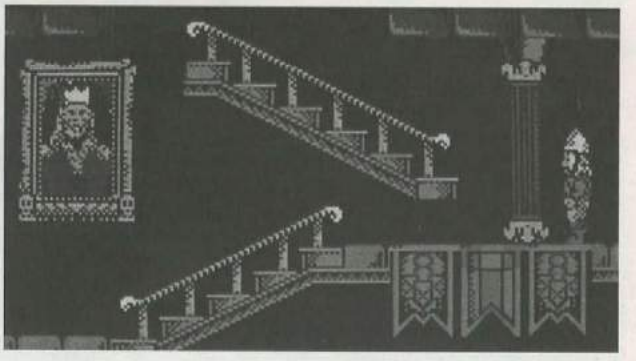
Týmto preveríme Váš postreh a zároveň zistíme, či čítate náš časopis pravidelne a pozorne. Všetky obrázky sú vybrané z recenzií hier, ktoré boli uverejnené v predchádzajúcich číslach časopisu BIT.

Do zlosovania zaradíme iba tých čitateľov, ktorí nám včas pošlú zlosovací lístok, na ktorom budú nalepené všetky súťažné kupóny a samozrejme vyznačené správne odpovede.

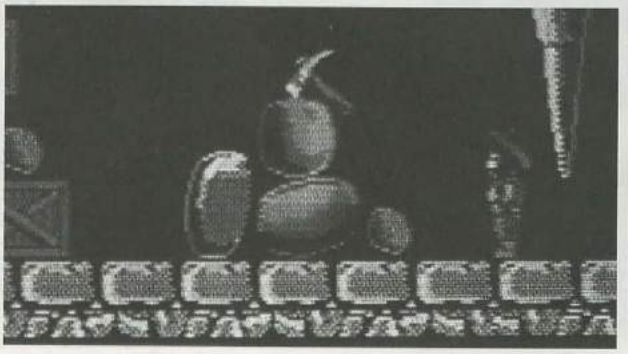
• • •

Súťažná úloha číslo 6 je:
Uhádnite, ktorý obrázok nepatrí do hry PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU.

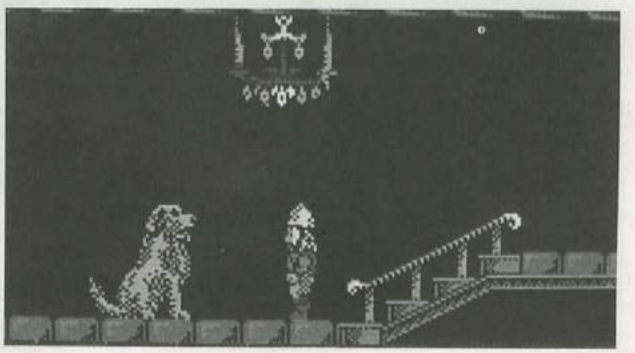
B



A



C



MEGA RECENZIA

PRIVATEER

ORIGIN



Grafika v úvode je o niečo lepšia, ako vo Wing Commander 2. Animáciu sprevádza mimoriadne kvalitná samplovaná reč.

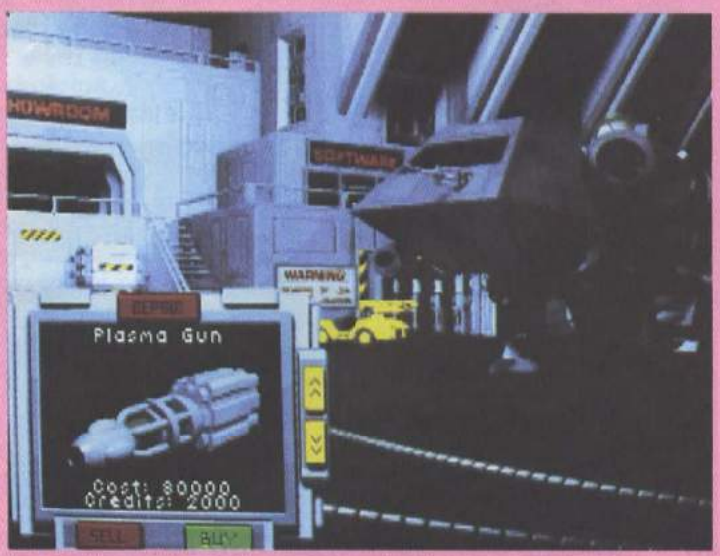
Od októbra '93 je v predaji dlho očakávaná hra Privateer. Kým sa hra dostala na pulty predajní, uplynulo veľa času a autori vynaložili veľa námahy. Pozrime sa teda bližšie, či ich snaha bola korunovaná úspechom. PRIVATEER sa mal pôvodne volať TRADE COMMANDER v štýle slávnych predchodcov WING COMMANDER a STRIKE COMMANDER. ORIGIN zrejme usúdili, že už je tých 'commanderov' veľa a vymysleli výstižný jednoslovný názov PRIVATEER. Nebol to však len názov, ktorý sa počas vývoja hry zmenil. Pôvodne mala táto hra mať Super VGA grafiku, čo by samozrejme vyžadovalo procesor 486 s frekvenciou aspoň 50MHz. Autori mali hotové demo v Super VGA grafike, z ktorého už bolo publikovaných veľa obrázkov v mnohých zahraničných časopisoch. Demo vyzeralo naozaj úchvatne, ale nie každý má dostatočne rýchly procesor a rýchlu grafickú kartu, čo bol zrejme hlavný dôvod, prečo sa od tejto koncepcie nakoniec upustilo. PRIVATEER má teda rovnaký grafický mód, ako Wing Commander, teda 320 x 200 x 256. Vďaka tomu je dostatočne rýchly aj na procesoroch 386/33Mhz.

Ak máme pochopiť zmysel PRIVATEERa, treba poznať, o čo ide v hrách WING COMMANDER 1,2 a ELITE. PRIVATEER je totiž kombináciou uvedených hier. Ak si odmyslíme 'story' WING COMMANDERa, išlo o vesmírnu strieľačku. Hra sa odohrávala v čase, keď ľudská civilizácia bojovala vo vojne proti KILRATHIom, ktorí mali postavu ľudí a hlavu tigra. Vesmírny 3D-systém, ktorý vypracoval dnes 25-ročný programátor CHRIS ROBERTS, bol na svoju dobu nevídaný. V priestore lietalo veľa rakiet, meteoritov, boli tu mínové polia, krásne planéty, atď. Rakety boli nesmierne detailné a vyzerali ako ozajstné. Mali dokonca určitú vlastnú inteligenciu, preto boj s nimi bol veľmi zaujímavý a rozhodnie nie nudný. Celý tento systém sa preniesol do PRIVATEERa s tým, že v ňom boli urobené niektoré drobné zmeny. ELITE síce tiež mala vesmírny systém, v ktorom sa lietalo na rakete, avšak iba vo vektorovej grafike. Ťažisko hry nebolo iba v súbojoch s inými raketami, ale aj v obchodovaní a úlohe bohatnúť. ELITE prinieslo do počítačových hier významnú novú myšlienku. Hráč je na začiatku obyčajný chudák s malou raketou a malou sumou peňazí. Ak je dostatočne šikovný, stáva sa postupne silnejším a bohatším, až sa stane vesmírnou 'elitou'.

V hre PRIVATEER sme tiež na začiatku na tom zle. Máme raketu so slabým motorom a malou manévrovacou schopnosťou, malým nákladným priestorom pre tovar, a čo je najhoršie, s mizernou výzbrojou.



Tu prebieha nákup a predaj tovaru. Okno vľavo hore ukazuje všetky potrebné údaje o každom tovare.



V tejto miestnosti nakupujeme zbrane a doplnky pre našu raketu.



Hru začíname na vesmírnej stanici. Môžeme si ju pozrieť aj zväčšenú na obrazovke palubného počítača.



Ak sa rozhliadneme po rakete, presvedčíme sa, že na všetky problémy sme zostali celkom sami...

Ak sa nám podarí zarobiť nejaké peniaze, môžeme si za ne kúpiť lepšiu raketu. Do nej si môžeme zaobstarať lepšiu výzbroj a kvalitnejšie vybavenie. Nebudem teraz menovať, koľko zbraní, štítov a náhradných doplnkov má PRIVATEER k dispozícii. Okrem tých, ktoré patrili do výbavy rakiet vo Wing Commanderoch 1 a 2, pribudlo mnoho ďalších. K tomu treba pripočítať niekoľko typov štítov, ECM, atď. Systém nákupu a predaja je veľmi dobre premyslený. Každý predmet, každú súčiastku je možné na planétach a satelitných staniciach kupovať a predávať pomocou okna, kde sa zobrazí predmet a názov, jeho cena a aktuálna výška nášho účtu. Pod ním svietia dva nápisy: BUY a SELL (kúpiť a predať). Klikneme myšou na žiadanú činnosť (tým nastavíme mód nákupu alebo predaja) a vzápätí klikneme na predmet. Ak je viac možností, kam môže byť vybraná zbraň umiestnená, ukážeme na miesto na rakete, kam si ju prajeme namontovať. Podobne je riešený nákup a predaj tovarov. Vojdeme do skladovej miestnosti, a prepínaním šípok 'hore' a 'dolu' pozrieme, čo je k dispozícii a za akú cenu. Podľa vlastného uváženia potom nakúpime, alebo predáme.

Podobne, ako ELITE, aj PRIVATEER rozoznáva niekoľko druhov posádok rakiet, najmä pirátov a obchodníkov. Piráti sú dobre vyzbrojení a keď zbadajú posádku s tovarom, začnú do nej okamžite strieľať. Obchodníci sú mierumilovní. Ide im len o to, aby svoj tovar dopravili do bezpečia. Nestoja o nijaké konflikty a prestrelky.

Systém boja vo vesmíre je veľmi podobný Wing Commanderovi. Aj v tejto hre majú rakety tzv. štíty, ktoré sa neustále dopĺňajú. Ak má byť raketa zničená, potom musí byť paľba na ňu intenzívnejšia tak, aby jej deštrukcia bola rýchlejšia, ako dopĺňanie štítov. To je najväčší problém najmä na začiatku, kedy nemáme peniaze na dostatočne dobré zbrane. Jediná šanca je mať neustále protivníka v zameriavacom kríži a sústavne presne páliť. Za zmienku stojí nová funkcia, ktorá vo Wing Commanderovi nebola. Je to voľba zväčšený detail rakety, graficky perfektne spracovaná.

Na zarábanie peňazí neslúži iba obchodovanie. Vo všetkých staniciach majú počítač, ktorý zhromažďuje údaje o misiách, v ktorých treba niekomu pomôcť. To samozrejme nerobíme za odmenu, ale po úspešnom dokončení dostaneme určitú sumu, ktorá je spravidla úmerná obtiažnosti.

Grafika hry sa mi veľmi páči. Pozoruhodná je detailnosť rakiet a vesmírnych staníc. Opäť nechýba množstvo výhľadov z rakety a množstvo ďalších obrázkov na planétach, kam pristaneme. Hra je plná takých detailov, ako otáčajúci sa radar, nad pristávajúcou plochou vidíme často preletieť ďalšie rakety, v hangároch zasa pracujúcich ľudí. V niektorých detailoch bol však zasa lepší Wing Commander, kde sme videli animovaný štart a pristávanie rakety, pohreb po zastrelení, atď. Tu však budeme mať príležitosť k podstatne väčšiemu množstvu štartov a pristátí, takže autori tieto sekvencie zrejme vynechali práve z tohto dôvodu. Hudby a zvukové efekty sú na rovnakej úrovni, ako majú predchádzajúce hry ORIGINu. Aj v tejto oblasti sú to majstri. Samplované hlasy sú v podstatne lepšej kvalite, ako vo Wing Commander 2 a nepočuť v nich takmer nijaký šum. Ak má niekto záujem o samplované efekty do celej hry, môže si spolu s PRIVATEERom kúpiť SPEECH PACK, čo sú tri diskety samplovaných hlasov.

Strategický moment je nesporne veľmi zaujímavý. Veľké množstvo tovarov, kolísavé ceny, možnosť nákupu širokej škály zbraní a doplnkov do rakety dávajú obrovské množstvo riešení a postupov, akými sa hráč môže uberať. Obtiažnosť hry je však vysoká, omnoho vyššia, ako vo Wing Commanderoch. PRIVATEER je skrátka hrou, u ktorej treba stráviť podstatne viac času a viac rozmýšľať. Každému, kto si na spomínané úlohy trúfa, hru odporúčam do pozornosti. Takisto chcem čitateľov upozorniť, že do predaja prišla výborná hra ELITE 2 - FRONTIER, ktorá má podobný námet, ako PRIVATEER.

-yves-



Takto vyzerá pristávacia plocha na jednej z mnohých planét.

PC 386-586



PROGRAMUJEME V ASSEMBLERI

ASSEMBLER Z 80

Praktická lekcia 4

Predpokladám, že domácu úlohu z minulej lekcie sa vám bez problémov podarilo vyriešiť. Úloha znela: Prečo je „ZLO“ menšie ako „zlo“ ?

Riešenie je ešte jednoduchšie ako samotná úloha. Všimnite si, že ASCII kódy malých písmen majú vyššie hodnoty ako ASCII kódy veľkých písmen. Náš porovnávací program porovnával slová tak, že porovnával ASCII kódy jednotlivých písmen. Prvé písmeno „z“ slova „zlo“ má kód #7A a prvé písmeno slova „ZLO“ má kód #5A. Náš program porovnal najprv prvé bajty reťazcov - čiže #7A a #5A. Zistil nezhodu a preto sa hneď vrátil s tým, že reťazec začínajúci na #7A je „väčší“. Tým nám vlastne nepriamo ukázal, že „zlo“ je väčšie ako „ZLO“.

Keď sa dobre pozrieme na inštrukčný súbor Z80 uvidíme, že obsahuje plno rôznych inštrukcií na sčítanie a odčítanie. Lenže v matematike existuje ešte celý rad ďalších operácií: násobenie, delenie, umocňovanie, goniometrické funkcie, derivácie, integrály a mnohé iné... S integrálmi sa (zatiaľ) zaoberať nebudeme, lebo to by bolo (zatiaľ) nad naše sily.

Ale skúsme si naprogramovať také násobenie. To je operácia, ktorú pravdepodobne budeme po sčítaní a odčítaní najčastejšie potrebovať.

Všimnime si najprv matematickú definícu násobenia. Vynásobiť číslo M číslom N znamená to isté, ako keby sme k nule N-krát pripočítali číslo M. Toľko definícia. Teraz si položme otázku: Môžme túto definíciu nejako využiť ?. N-krát niečo vykonať vieme (použijeme slučku) a pripočítavať tiež vieme, to znamená, že túto definíciu môžme priamo realizovať! Takže poďme na to.

Zvoľme si, že budeme násobiť dve osembitové čísla v rozsahu 0 až 255. Tým sme si zároveň zvolili aj rozsah výsledku: najmenší výsledok bude nula (0*0), najväčší bude 65025 (255*255). Čiže výsledok bude 16-bitové číslo. Na to musíme pamätať pri vytváraní rutinky.

Slučka, ktorá zabezpečí opakovanie sčítavania, musí vedieť prebehnúť aj nula-krát (ak N=0). Preto treba hneď na začiatku testovať, či je N nulové. Uložme si toto naše N do registra A (lebo ten sa najľahšie testuje na nulu). Po teste vykonáme to pričítanie a slučku opakujeme N-1 krát. Opakovanie slučky N-1 krát sa nám najlepšie spraví tak, že skočíme znovu na začiatok slučky s číslo N zmenšeným o jednotku. Naša slučka bude vyzerať takto:

```
        ld   a,N
slucka and  a
        ret  z      (pričítanie)
        dec  a
        jr   slučka
```

Všimnime si spôsob testovania akumulátora, či je v ňom nula. Deje sa to tak, že sa vykoná bitový AND akumulátora so samým sebou. Výsledok bude teda ten istý ako pôvodný operand (nezmení nám to akumulátor), ale pre nás je dôležité, že keď boli všetky bity akumulátora nulové (to znamená N=0), tak sa nastaví zero a inštrukcia RET Z vtedy ukončí našu rutinku. Mohli by sme to testovať aj inštrukciou CP #00, ale spôsob pomocou AND A je rýchlejší a zaberá o jeden bajt pamäte menej.

Poďme teraz vyriešiť to pričítanie. Ako sme už zistili, výsledok by mal byť 16-bitový. A hneď sa nám ponúka inštrukcia ADD HL,DE. Skúsme ju dáko využiť. Keďže výsledok tejto inštrukcie je v registri HL, zvoľme si, že aj výsledok nášho programu bude v HL. No a neostáva nám už nič iné, len do registra DE vložiť číslo M. Najjednoduchšie by to šlo spraviť inštrukciou LD DE,M - ale má to háčik. Totiž operand tejto inštrukcie je 16-bitový, ale naša hodnota M je iba osembitová.

Tento háčik nás zatiaľ nemusí trápiť, pretože asembler nám to preloží tak, že nižší bajt, ktorý sa zapíše do E bude to naše M a vyšší bajt ktorý pôjde do D bude nula.

Tým sme si vyriešili aj to pričítanie a môžme prikročiť k samotnej rutinke.

HOP! Na niečo sme ale zabudli. Všimnime si ešte raz definíciu: „...ako keby sme K NULE n-krát...“ Na začiatku musíme register HL vynulovať, aby tam nezostali dáke „zbytky“ z predchádzajúcej činnosti. Nulovanie by sme mohli urobiť inštrukciou LD HL,0 ale mám pre vás riešenie, ktoré je rýchlejšie a zaberá menej pamäti. Čo keby sme využili tú nulu, ktorá je v registri D a skúsili ju vložiť do HL? Keďže nemáme inštrukciu LD HL,D, musíme použiť dve inštrukcie: LD H,D a LD L,D.

Kompletný program na násobenie bude vyzerať takto:

```
        ld   de,M  Číslo M (osembitové)
        ld   a,N   Číslo N (osembitové)
        ld   h,d   Vynulovanie HL
        ld   l,d
slucka  and  a     Test A=0 ?
        ret  z     Ak áno tak koniec
        add  hl,de Ak nie tak pripočítaj
        inc  a     N-krát
        jr   slucka vykonávaj slučku.
```

Výsledok násobenia bude uložený v registri HL.

Ako už býva našim dobrým zvykom, nasleduje domáca úloha. Skúste podobným spôsobom realizovať rutinku, ktorá bude deliť dve čísla (16-bitové 8-bitovým). Pomôcka: Robte to postupným odčítaním a použite inštrukciu SBC HL,DE.

Úloha to nie je ľahká (ale ani ťažká) a asi budete musieť trošku popremýšľať, ale ja verím, že na to napokon prídete.

- busy -

Zlosovací lístok vianočnej súťaže

Správne odpovede

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

Meno a priezvisko:

.....

Adresa:

.....

.....

kupón č. 1

kupón č. 2

kupón č. 3

kupón č. 4

kupón č. 5

BIT DECEMBER 1993

Vánoce s počítačem

OTES Computer Systems

DataStar CLASSIC
286 - 20
Desktop Case
1 MB RAM
Floppy 5,25", 1,2 MB
Harddisk 40 MB
VGA Card 256 kB
SVGA Mono Monitor
1024 x 768

Sestava vhodná pro :
- pořizování dat a textů
- vedení účetnictví
- hry a výuku
- drobné aplikace pod MS DOS

15 590 Kč

DataStar BESTSELLER
386/SX - 40
Minitower Case
2 MB RAM
Floppy 3,5", 1,44 MB
Harddisk 40 MB
TVGA Card 512 kB
SVGA Color Monitor
1024 x 768

Sestava vhodná pro :
- pořizování rozsáhlých dat a textů
- vedení kompletní administrativy
- náročné aplikace pod MS DOS
- drobné aplikace pod WINDOWS

22 760 Kč

DataStar PROFESSIONAL
386/DX - 40
Minitower Case
4 MB RAM
Cache 128 kB
Floppy 3,5", 1,44 MB
Harddisk 80 MB
TVGA Card 512 kB
SVGA Color Monitor
1024 x 768

Sestava vhodná pro :
- práce s DTP systémy
- jednodušší CAD systémy
- vývoj progr. aplikací
- náročné apl. pod WINDOWS

29 990 Kč

DataStar SUPERIOR
486/DX VL BUS - 33
Minitower Case
4 MB RAM
Cache 256 kB
Floppy 3,5", 1,44 MB
5,25", 1,2 MB
Harddisk 170 MB
TVGA Card 512 kB
SVGA Color Monitor
1024 x 768

Sestava vhodná pro :
- náročné CAD systémy
- prof. práce s DTP
- vývoj progr. aplikací
- server LAN sítě

42 990 Kč

Uvedené ceny jsou bez DPH (x 1.23 u HW a x 1.05 u SW)
Široká nabídka PC, jednotlivých doplňků, programového vybavení a literatury. Vyžádejte si naši úplnou nabídku.

Didaktik M
48 kB RAM
16 kB ROM
Sinclair Basic
Rozhraní - magnetofon
- KEMPSTON JOYSTICK
- SINCLAIR JOYSTICK

Počítač vhodný pro :
- hry
- pořizování textů
- pořizování dat

2 680 Kč

Didaktik Kompakt
48 kB RAM
16 kB ROM
Floppy 3,5 ", 720 kB
OS - M DOS
Rozhraní - magnetofon
- KEMPSTON JOYSTICK
- SINCLAIR JOYSTICK

Počítač vhodný pro :
- pořizování textů
- vedení administrativy
- hry a výuku
- hudební aplikace

5 690 Kč

EPSON LX 100
devítijehličková tiskárna
formát papíru - A4
druh papíru - volné listy
- perforovaný
zabudovaný podavač na 50 listů
rychlost tisku 240 zn/sec

Moderní devítijehličková tiskárna se zabudovaným podavačem papíru a velice výhodnou cenou.

5 390 Kč

JURSKÝ PARK
- překrásná grafika
- zdigitalizované zvuky převzaté přímo z filmu
- obrovský arzenál zbraní
- manipulace se vzorky DNK
- objevování tajných kódů

Hra podle námětu nejlepšího filmu Stevena Spielberga. Dinosauři se vymknou lidské kontrole a nastává panika

1 230 Kč

OBJEDNÁVKOVÝ KUPÓN

Firma (osoba) : ..... Adresa odběratele : .....
Tel. : ..... Fax: : ..... V ..... dne ..... podpis .....

Věc objednávky	Počet	Cena bez DPH	Věc objednávky	Počet	Cena bez DPH

OTES Computer Systems
Maloobchodní prodej: Václavská 12, 603 00 BRNO, tel./ fax: 05-32 57 33
Zásilková služba: Dukelská 100, 614 00 BRNO, tel: 05 001 0535, 05 002 0535

VŠE V JEDNOM ZA FANTASTICKOU CENU

již od 1390,-

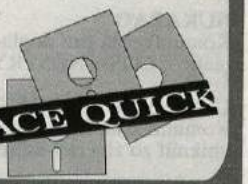
Dataputer

Objednávky pro SR:
ULTRASOFT
P.O.BOX 74
810 05 Bratislava 15

FDC - řadič pro připojení až 4 didketových jednotek 3,5" nebo 5,25" vybaveny třemi operačními systémy
- DPDOS 4 - kompatibilita se staršími modely ZX DISKFACE
- MDOS - kompatibilní s disketovou jednotkou D40, D80
- CP/M 2.2

CENTRONICS - paralelní rozhraní pro připojení tiskárny nebo prpojení počítačů
KEMPSTON - vstup pro připojení KEMPSTON ovladače
MELODIK - zvukový sterofonní výstup kompatibilní se ZX SPECTRUM 128K
RS 232 - sériové rozhraní RS 232

Objednávky pro ČR:
DATAPUTER
Dukelská 100
614 00 BRNO
Tel.: 05 001 0535
05 002 0535



VĚC OBJEDNÁVKY	OBJEDNÁVKOVÝ KUPÓN	Cena s DPH	Počet
ZX DISKFACE QUICK	zákl. verze, rozhr. - FDC, KEMPSTON, CENTRONICS, OS - DPDOS4, MDOS, CP/M	2390	....
ZX DISKFACE QUICK 128k..	rozšířená verze, rozhraní - FDC, CENTRONICS, KEMPSTON, MELODIK, RS 232, OS - DPDOS4, MDOS, CP/M	3690	....
ZX DISKFACE QUICK PLUS.	úsporná verze, rozhraní - FDC, CENTRONICS, OS - DPDOS4, MDOS, CP/M	1890	....
ZX DISKFACE QUICK C	redukovaná verze, rozhraní - FDC, CENTRONICS, OS - DPDOS2, CP/M	1690	....
ZX DISKFACE QUICK A	minimalizovaná verze, rozhraní - FDC, OS - DPDOS2, CP/M	1390	....
ZX DRIVE 5 - 360K	disketová jednotka 5.25" 360 kB pro připojení k řadiči ZX DISKFACE QUICK	1490	....
ZX DRIVE 3 - 720K	disketová jednotka 3.5" 720 kB pro připojení k řadiči ZX DISKFACE QUICK	1990	....
ZX POWER 5	napájecí zdroj pro disketovou jednotku ZX DRIVE 5 - 360 k	490	....
ZX POWER 3	napájecí zdroj pro disketovou jednotku ZX DRIVE 3 - 720 k	490	....
KABEL FDD DIDAKTIK	propoj. kabel pro připojení disket. jednotek D40, D80, řadič ZX DISKFACE QUICK	290	....

Široká nabídka dalších doplňků a programového vybavení. Vyžádejte si naši úplnou nabídku.

Typ počítače: ZX Spectrum Delta Didaktik Gama Didaktik M ZX Spectrum 128k Formát diskety: 5,25"360k 3,5"720k
Jméno odběratele: ..... **Adresa:** .....
..... **Tel.:** ..... **Fax:** .....
V ..... **dne :** ..... **Podpis:** .....

PONUKA PROGRAMOV Z PRODUKCIE FIRMY

ULTRASOFT

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

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

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

MANTRIK EDITOR – PROFESOR 119 Sk
Tvorba vlastných výukových súborov Mantrik, v ľubovoľnom jazyku 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 Dk
Kompletný systém DESK TOP PUBLISHING, ktorý sa skladá z predošlých troch programov. Pri kúpe DTPM PP ušetríte takmer 100 Sk!

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

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

TUITION 249 Sk
Prepracovaný systém na výuku programovacieho jazyka BASIC. Obsahuje množstvo výukových 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 STÍNIDLA SE BOUŘÍ. Návrat do tajuplnej štvrte nazvanej Stínidla, získanie záhadného hlavolamu Ježek v kleci.

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

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

DOUBLE DASH 89 Sk
Hra čerpá z námetu známej hry BOULDER DASH. Dvaja 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 KARATE a orientácia v značne rozsiahlom bludisku.

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

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

JAMES BOND OCTOPUSSY 119 Sk
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 F 4 149 Sk
Akčná plnografická hra s peknou grafikou. Špeciálne vycvičený člen protiteroristického komanda bojuje proti presile nepriateľov.

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

MEGAMIX 1 AXONS, GALACTIC GUNNERS 119 Sk
Prvý komplet dvoch hier s rovnakým námetom. Dve klasické SCI-FI vesmírne 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
Netradične spracované počítačové PEXESO s tromi sadami kariet. Hru môžu hrať dvaja hráči proti sebe, alebo jeden hráč proti počítaču.

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

KLIATBA NOCI 199 Sk
Akčná hra s prvkami romantiky a horroru. Že o zábavu budete mať postarané, zaručuje názov firmy, ktorá ju vytvorila: 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 ▫▫ program nie je k dispozícii na diskete

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

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

ULTRASOFT výhradný distribútor firiem

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

uvádza na český a slovenský trh:

PONUKU NAJLEPŠÍCH PROGRAMOV NAJZNÁMEJŠÍCH SOFTWAROVÝCH FIRIEM Z VEĽKEJ BRITÁNIE

TITUL	C64 KAZETA	C64 DISK	ATARI ST/STE	AMIGA 500/600	AMIGA 1200	IBM PC 286-586
OCEAN SOFTWARE LIMITED						
A-Train	-	-	-	969	-	1489
A-Train Construction Set (Tvorba nových krajín)	-	-	-	559	-	559
Addams Family	399	599	969	969	-	-
Battle Command	-	599	-	-	-	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	-	-	-	969	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	1679
Universal Monsters	-	-	969	969	-	-
WWF European Rampage	399	599	969	969	-	1119
WWF Wrestlemania	489	599	969	969	-	1119
2 Hot 2 Handle *(Kolekcia 4 hier za super cenu!)* 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 ľubovolného 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* *(vybranú 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 (vybranú možnosť zapíšte do kolonky „formát"):
C64/KAZETA, C64/DISK, AMIGA 500/600, AMIGA 1200, ATARI ST, IBM PC/3.5, IBM PC/5.25

....
Priezvisko Meno Ulica PSČ Miesto bydliska

[ ][ ][ ][ ][ ]/[ ][ ][ ][ ] ..... 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 ❑10/93 ❑11/93

....
Priezvisko Meno Ulica PSČ Miesto bydliska

[ ][ ][ ][ ][ ]/[ ][ ][ ][ ] ..... 1993 .....
Rodné číslo Dátum Vlastnoručný podpis

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

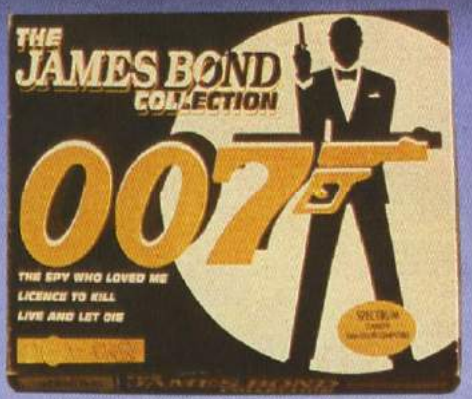
**** Staršie čísla časopisu BIT posielame na dobierku a k cene účtujeme poštovné.***
Objednávky vybavujeme len do vypredania zásob, preto nám neposielajte peniaze za staršie čísla dopredu.

Údaje v objednávkach vypĺňajte čitateľne, alebo paličkovým písmom. Správnym a čítateľným 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

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 BRN

Explózia

NOVÝCH HIER OD FIRMY ULTRASOFT PRE ZX SPECTRUM A DIDAKTIK



Objednávky pre SR:
ULTRASOFT
P.O.Box 74
810 05 BRATISLAVA 15

ULTRASOFT®

Objednávky pre ČR:
OTES
Dukelská 100
614 00 BRNO