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

3/94



GOBLINS 3

TRETIE DOBRODRUŽSTVO VESELÝCH ŠKRIATKOV

MERLIN

NETRADIČNÝ SIMULÁTOR PRISTÁVANIA VRTUĽNÍKA

EUROPEAN CHAMPIONS

DOTERAZ NAJLEPŠÍ SIMULÁTOR FUTBALU PRICHÁDZA OD OCEANU



IBM PC
ATARI ST
AMIGA

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

OBSAH ČÍSLA 3/94

PRAVIDELNÉ RUBRIKY

04 Listáreň
05 Zo softwarových kuchýň
06 Prvá pomoc
07 Nové počítače ..... NEWTON
10 Návod ku hre ..... KLIATBA NOCI
11 Rebríčky najúspešnejších hier .. NA ŠESŤ NAJROZŠÍRENEJŠÍCH POČÍTAČOV
12 Návod ku hre ..... SHADOW OF THE BEAST
16 Návod ku hre ..... ECO QUEST 2
17 Tipy a triky ..... TIPY A TRIKY PRE ATARI XE/XL (2. časť)
20 Poster ..... EUROPEAN CHAMPIONS
23 Oprášené programy ..... INDIANAPOLIS 500
24 Adventure znamená dobrodružstvo ..... THE LEGEND OF KYRANDIA
28 Návod ku hre ..... GUNSHIP 2000
29 Bleskové recenzie ..... GUNSTAR, MERLIN, BMX SIMULATOR, ELEVATOR ACTION
30 Čo nás čaká (a neminie ?) ..... COMANCHE: MISSION DISK 2
31 Súťaž ..... PRVÁ CENA: AMIGA CDTV MULTIMEDIA
34 Programujeme v strojovom kóde ..... ASSEMBLER Z80 PRAKTICKÁ LEKCIA 7
35 Zázraky v Basicu ..... HRA "LOGIC"

RECENZIE

14 EPIC
15 INDY CAR RACING
18 MERLIN
26 TRODDLERS
27 TERMINATOR 2: RAMPAGE



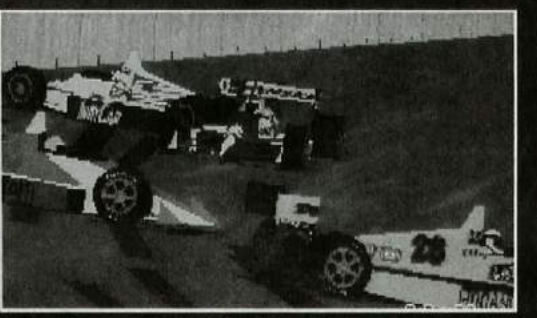
EPIC

MEGA RECENZIE

08 EUROPEAN CHAMPIONS
32 GOBLINS 3



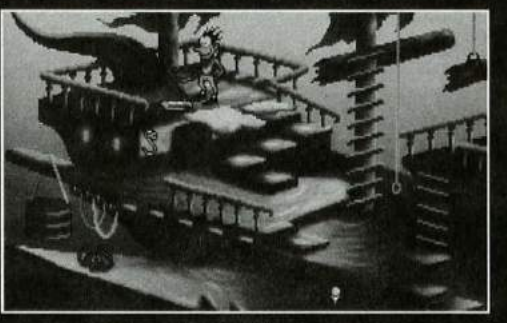
MERLIN



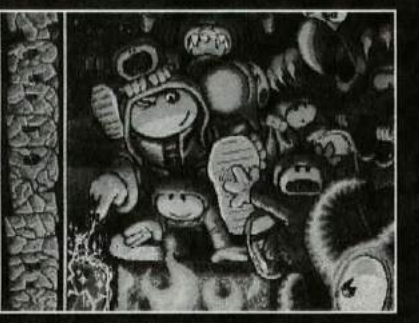
INDY CAR RACING

MAPY HIER

19 KLIATBA NOCI
22 SPELLBOUND DIZZY



GOBLINS 3



TRODDLERS

BIT

Časopis pre používateľov domácich počítačov so zameraním prevažne na herný a systémový software. Vychádza ako mesačník, dvanásťkrát do roka. 30. číslo (3/94) ● **Adresa redakcie:** BIT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● **Telefón:** 07/49 84 61 ● **Typo a lito:** Taurus Color DTP/DTR s.r.o., Bratislava ● **Tlač:** Slovenská Grafia a.s., Pekná cesta 10, 835 03 Bratislava ● **Distribúcia pre SR:** PNS, MEDIAPRINT – KAPA, ULTRASOFT a súkromní kolportéri ● **Distribúcia pre ČR:** Mediaprint & KAPA 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.

LISTÁREŇ

BUDÚ EŠTE HRY NA ATARI XE/XL?

DÁ SA ROZŠÍRIŤ DIDAKTIK M NA 128 KB?

AKTUÁLNOSŤ ČLÁNKOV V BITE

Vážená redakcia časopisu BIT, Váš časopis si kupujem pravidelne, ale pre Atari nevidím žiadne nové hry. Budú firmy MASTERTRONIC, COGNITO, AVALON, atď. vyrábať hry pre Atari 130/800 XE/XL? Budú sa vôbec na Atari vyrábať hry?

Ctibor KOŽA, ČADCA

Asi Ťa nepoteším, ale nebudú. A nielen na Atari XE/XL, ale ani na Atari ST. Éra 8-bitových a 16-bitových počítačov už prakticky skončila. Zo 16-bitových počítačov vznikajú hry iba na Amigu 500/600 a občas aj na PC 286 (ktoré síce svojím výkonom už nestačia, ale stále ich má veľmi veľa ľudí). Nie je to preto, že by niekto na tieto počítače zanevrel, ale preto, že ich počet natoľko klesol, že sa to už spomínaným firmám neoplatí. Ak chceš mať počítač, na ktorý vznikajú dobré nové hry, máš iba dve možnosti: PC 386 a vyšší, alebo Amiga 1200. Pravdupovediac, našich užívateľov 8-bitových počítačov mi je trochu ľúto, pretože väčšina z nich (na rozdiel od ich rovesníkov v Západnej Európe) na 32-bitový počítač nemá dostatok finančných prostriedkov a nové hry by sa ďalej radi zahrali.

Vážená redakcia BITu!

Mám počítač Didaktik M 48kB a chcel by som vedieť, či sa dá rozšíriť na 128kB. A keby sa náhodou dalo, napíšte mi ako.

Ivan KOSTRUB, PREŠOV

Teoreticky sa to dá, ale treba prerobiť polovicu počítača. To je však iba rozšírenie pamäte a nie plnohodnotný počítač Spectrum 128kB. Ten má okrem zvukového čipu AY aj 32kB ROM, iný ULA obvod a ďalšie zmeny. Nič podobné nikomu neodporúčam, nemá to absolútne žiaden význam.

Vážená redakcia,

zaujímalo by ma, odkiaľ máte hry pre ZX Spectrum, ktorých recenzie uverejňujete vo Vašom časopise. Ide napríklad o hry LEMMINGS, SMASH TV, DIZZY, BLOODWYCH, LORDS OF CHAOS, ale aj iné. Doteraz som ich totiž v ponuke žiadnej firmy nevidel. Ďalej som sa Vás chcel opýtať, čo je s FIFOm. V apríli 1993 som si ho objednal, ale prišlo mi iba č.24 v máji. Nejde mi ani tak o peniaze, ale o princíp. Už som im totižto dvakrát písal a doteraz sa mi neozvali. Na záver by som sa Vám chcel poďakovať za výborný časopis BIT, ktorý robíte. Jediná vec, ktorá mi v ňom prekáža, sú tie zapárané poznámky -yvesa- na adresu ZX Spectra a Didaktikov.

Igor CHOVAN, ĽUBOCHŇA

Začnem od konca. Škoda, že si neuviedol citát, ktorý by sa dal interpretovať ako 'zapárený'. Som presvedčený, že si ma zle pochopil. Sám som mal Spectrum 48+ v rokoch 1987-89 a ZX Spectrum 128+2 v rokoch 1990-91. Na ZX Spectre som si niečo 'odskákal' a v tom čase som bol s ním spokojný. Vtedy na tieto počítače vznikali nové a dobré hry a PC ešte bolo neúnosne drahé. Nemám naozaj nijaký dôvod do neho zapárať, i keď ho v súčasnosti nepovažujem za cenovo a výkonovo vhodný pre nikoho. No a čo sa týka Didaktiku, ten som nikdy nemal a nech sa na mňa nikto nehnevá, domnievam sa, že som o veľa neprišiel. Sú aj takí, čo sú s ním absolútne spokojní a tak je to podľa mňa v poriadku. Alebo nie? O časopise FIFO neviem nič. Naposledy, keď som o nich počul, tak chceli od nás milión korún za jeden článok ako odškodné. Vraj sa priečil novinárskej etike a poškodil ich dobré meno. Samozrejme, nedostali ani korunu a aj keď nám sľubovali súd, nijaký sa nekonal. Celú kauzu nemá zmysel komentovať. Inak samozrejme chápem, že Ti ide o princíp, ale naozaj neviem, čo by sa v tej veci dalo, či malo urobiť, keďže s týmto časopisom nemáme absolútne nič spoločné. S hrami na ZX Spectrum máme v súčasnosti dosť značné problémy, najmä so zahraničnými titulmi, ktoré už v súčasnosti nevznikajú. Aspoň že ešte občas príde solídny program od našich autorov.

Podľa reakcií čitateľov vidím, že sú v podstate dva tábory. Prví sú majitelia 16 a 32-bitových počítačov, ktorí sa v podstate právom dožadujú iba nových hier na ich počítače a žiadajú, aby sa všetky 8-bitové počítače z BITu vyradili. Na druhej strane je tu ešte stále silné zázemie Spectristov, ale aj Commodoristov a Ataristov, ktorí majú dojem, že na ich počítače je v BITe neúmerne málo príspevkov. My v BITe už dlhší čas riešime túto dilemu, v ktorej sa snažíme na jednej strane udržať aj túto časť čitateľskej obce, pričom na ich počítače je strašne málo nových hier. Nakoniec sa aj tak žiadnemu táboru nezavďačíme. Týmto by som chcel dať odpoveď aj O.Jankovičovi a jeho kamarátom, ktorí nám napísali petíciu, z ktorej vyplýva, že 'BIT je časopis o všetkom možnom, len nie o aktuálnych hrách'. Ďalej je tu napísané tvrdenie, že v EXCALIBURe je nových hier na PC a Amigu dosť (na rozdiel od BITu). Výrobná lehota BITu je dlhšia ako u Excaliburu, pretože nám to trvá 2 až 3 mesiace. Za ten čas mierne zostarne všetko, čo do BITu napíšem, i keď v čase písania to boli úplné novinky. Na otázku, či sme už držali v rukách tento časopis, odpoviem áno. Ale práve preto ho už do ruky nevezmem. Po prvé, nemám rád ich druh humoru a po druhé, ani ich časopis mi čo do aktuálnosti nemá čo dať. Za dobré časopisy považujem britské PC FORMAT a AMIGA FORMAT, nemecké POWERPLAY, PC JOKER, AMIGA JOKER a PC PLAYER, francúzsky JOYSTICK a americký PC GAMES. Veľmi dobrý je aj americký časopis na disketě, obsahujúci texty aj obrázky, ktorý sa volá GAME BYTE. To sú podľa môjho názoru aktuálne časopisy a kto prahne po najčerstvejších informáciách, mal by siahnuť práve po nich. BIT a EXCALIBUR majú zatiaľ k ich úrovni tak ďaleko, ako Slovensko do Ameriky. Má to samozrejme veľa príčin. Sú to všetko zavedené a veľké redakcie, majú veľký trh a veľkú čitateľskú základňu, väčší počet prispievateľov a väčšie zisky z reklamy. My zatiaľ máme technické a finančné problémy, distribútorov, ktorí neplatia zavčasu svoje finančné záväzky, problémy s rozdelením štátu, absurdne malý počet redaktorov, minimálne príjmy z reklamy, nedobudované informačné kanály a hory ďalších problémov, o ktorých väčšina čitateľov nemá ani potuchy, ide s ktorými sa my stretávame každý mesiac znovu a znovu. Inak je samozrejme dobré, že tu existuje viac časopisov, ktoré sa pokúšajú uplatniť na našom trhu. Čitatelia ich môžu porovnať a urobiť si vlastný názor, ktorý časopis je lepší a na druhej strane vývoj ide dopredu oveľa rýchlejšie, keď je zdravé konkurenčné prostredie.

- yves -

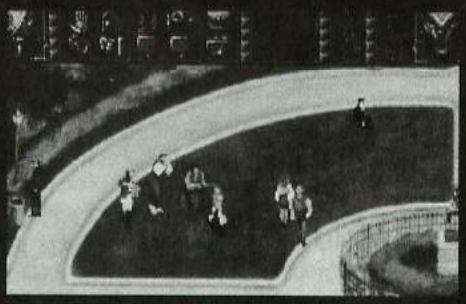
GABRIEL KNIGHT JE HRA OD SIERRY V NOVOM ŠTÝLE

PO TROCH ROKOCH JE NA SVETE ĎALŠÍ STARTREK

DYNAMIX VSTUPUJE DO OBLASTI SIMULÁTOROV PONORIEK

NEUVERITEĽNÝ ÔSMY DIEL ULTIMY A MNOHO ZLEPŠENÍ





GABRIEL KNIGHT

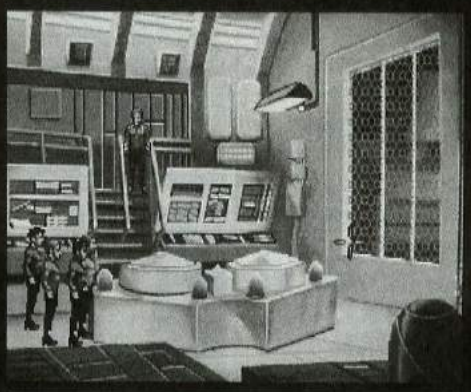
Medzi zaujímavé nové tituly od SIERRA-ON-LINE patrí aj GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHER. Je to príbeh mladého muža, ktorého prenasledujú hrozné sny a vidiny o vrahoch a rituálnych vraždách, ktoré sa skutočne udiali v Los Angeles. Úlohou hráča je vypátrať páchateľov vrážd a súčasne nájsť súvislosť medzi Gabrielovými vidinami a príbehom tragickej lásky, ktorý sa odohral pred viac ako 300 rokmi. Tento atypický príbeh bol do 'počítačovej' podoby spracovaný podľa novely Stevena Kinga. Ako vidieť, Sierra sa nebojí ani nových netradičných projektov. Pre GABRIEL KNIGHT autori prepracovali starý systém zobrazovania grafiky a funkcií či vzhľadu ikon, ktorý už začal byť stereotypný, takže hra dostala iný dizajn.

✶

Ak sa máme oboznámiť s poslednou hrou od firmy INTERPLAY, musíme sa vrátiť späť do roku 1991, keď vznikol veľký hit STARTREK: 25TH ANNIVERSARY. Televízny seriál, na motívy ktorého vznikla táto hra, je naďalej veľmi populárny, preto vznikol ďalší diel s názvom STARTREK: JUDGEMENT RITES. Oproti predchádzajúcej verzii má mierne vylepšenú grafiku, ktorá má síce podobný štýl, ale s väčším množstvom detailov. Väčšia zmena nastala v zvukovom prevedení. Podstatne lepšia hudba a oveľa väčší počet zvukových efektov, vrátane samplovaných, zaiste potešia, veď prvý diel v tomto smere príliš nevynikal. Hra obsahuje 8 nezávislých levelov, ktoré sú sčasti totožné a podobné konkrétnym televíznym epizódam. JUDGEMENT RITES je vesmírna sci-fi adventúra, obohatená o logické hádanky a trojrozmerný let vesmírnej lodi Enterprise. Posádka lodi ostala verne zachovaná, takže v hre vystupujú tieto známe postavy: Kirk, Spock, McCoy, Scottie, Uhura, Chekhov a Sulu.

✶

DYNAMIX sa doteraz nezaoberali programovaním simulátorov ponoriek. Teraz svoje rozhodnutie zmenili a rozhodli sa vstúpiť aj do tejto oblasti. Materiály o

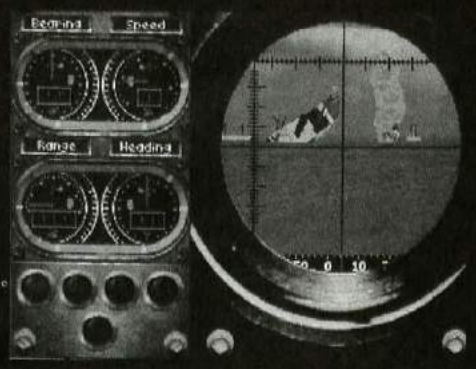


STARTREK

hre ACES OF THE DEEP, čo je názov ich pripravovaného simulátora, svedčí o tom, že to bude vstup veľmi razantný. Programátori vyvinuli výbornú novú technológiu, pričom využili skúsenosti z hier RED BARON a ACES OF PACIFIC. Trojrozmerný priestor má byť veľmi realistický s takými efektami, ako pohyb vĺn na mori, hmla, a pod. Dej sa odohráva v rokoch 1939-45 a hráč sa dostane do úlohy veliteľa nemeckej ponorky, ktorá plní rozkazy v Severnom Atlantiku. Kto chce, môže sa zúčastniť historických námorných bojov, ktoré sa skutočne odohrali a ktoré v hre verne zodpovedajú skutočnosti. Hra je spestrená špeciálnymi efektami, ako sú výbuchy, dramaticky vyzerajúce potápanie lodí a lodné požiare. Podobne ako RED BARON a ACES OF PACIFIC, aj v ACES OF THE DEEP sa dá nastaviť rôzna úroveň zobrazovaných detailov a sú k dispozícii tri typy misií: tréningové, historické a celá 2.svetová vojna. Autentické zvukové efekty obsahujú jedňak zvuky ponorky, ako aj samplovanú nemčinu, ktorá výborne dokresľuje historickú atmosféru. Presný termín dokončenia pred uzávierkou tohto čísla nebol známy, ale orientačne by to malo byť niekedy v druhom štvrťroku 1994.

✶

ULTIMA VIII: PAGAN je zatiaľ posledná hra od firmy ORIGIN. Od verzie č.7 sa líši v mnohých veciach. V prvom rade je na svete úplne nový systém ovládania a zobrazovania, čo sa však dalo očakávať, pretože pre každú z doterajších častí Ultimy bolo vyvíjané nové prostredie. Kolmý pohľad z Ultimy 7 bol nahradený šikmým pohľadom, ktorý viac zodpovedá požiadavkám na dobrú trojrozmernú grafiku. Zmena nastala aj v systéme bitiek, ktoré sa teraz odohrávajú v reálnom čase. Zámer autorov je jasný: urobiť jednoznačne najlepšiu Ultimu. Každá postava, či už je to človek, alebo príšera, je špeciálne a jemne rozanimovaná. Hru sprevádza kvalitná štvorkanálová hudba. Vo verzii 7 bolo prvýkrát použité tzv. 'Paper Doll' menu, ktoré je použité aj v osmičke, avšak z mnohými úpravami. Autori zdôrazňujú



ACES OF THE DEEP

najmä prívetivejšie a pohodlnejšie ovládanie myšou, ktoré dostali do konečnej podoby až po mnohých hodinách hrania testovacej verzie. Zlepšení sa poslednej časti nájde ešte viac, napríklad rozsiahlejšie dialógy, väčšia škála účinkujúcich postáv a ďalšie.

- yves -



AKO SA HRÁ PROJECT FIRESTART NA C64?

KOĽKO LEVELOV MÁ KRAKOUT?

NÁVOD NA ELVIRA 1 OD ACCOLADE

OTÁZKY

3245: Mám počítač Didaktik M a tieto otázky: Čo je účelom v hrách:

a) GLIDER RIDER
b) FEUD
c) ROLAND RAT
d) JOE BLADE
e) DAN DARE
f) TITANIC 1
g) TITANIC 2

Ďalej by ma zaujímalo, koľko levelov majú hry F.PATROL 2 a KRAKOUT.



Martin STRÁŽAY, TRNAVA

3246: Vlastním počítač DIDAKTIK M a mám dva problémy:

a) Mám hru CESTA BOJOVNÍKA. V lese neviem nájsť nijaké kľúčiky, ani skrinky. Proste sa neviem dostať do podzemnej ríše pavúkov a ďalej.

b) Neviem, čo mám dosiahnuť v hre LOADRUNNER.

Ľuboš KÚKEL, KOZÁROVCE

3247: Jsem majitelem C64 a mám problémy s hrou PROJECT FIRESTART. Nevím, co v ní mám dělat. Poradí mi někdo?

Jiří HERBLICH, BRNO

3248: Mám C64 a hru ELVIRA 2. Neviem, čo robiť, keď prejdem cez mrežové dvere.

Tomáš SOPÓCI, BRATISLAVA

3249: Mám DIDAKTIK M a tieto problémy:

a) neviem, čo je cieľom hry RESCUE

b) neviem, čo mám spraviť v piatom leveli hry LICENCE TO KILL, kde jazdím na tiráku.

c) neviem, ako sa v hre KRAKOUT 1,2 nahráva pozícia na magnetofón.

Peter KOŠIČÁR, ŠOPORŇA

3250: Mám počítač PC 386 a tri otázky:

a) kde sa mám dostať v hre ALONE IN THE DARK?

b) v čísle 10/93 bol uverejnený návod na INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, kde píšete, že lebky treba potlačiť v poradí 1,2x6,2,5 a potom sa mali otvoriť dvere. Mne sa však neotvorili. V akom poradí ich treba potlačiť?

c) ako sa dostať v ROBOCOPovi do 3.levelu na počítači C64?

Marián SCHUBERT, ZVOLEN

ODPOVEDE

9190: V hre TITUS THE FOX na IBM PC sa dostaneš k obrovi so sekerou. Musíš si zobrať jednu bedňu a vyskočiť na jeden z dvoch výťahov, ktoré chodia hore a dole. Keď obor príde pod výťah, ty naňho spusti bedňu. Keďže stojíš na okraji, bedňa zletí (ak si presný) obrovi na hlavu. Toto zopakuj pár krát a obra takýmto spôsobom zabiješ.

Tibor KOSZTANKO, BRATISLAVA

9208a: V miestnosti pred krokodílom je na stene fakľa. Nastav sa na fľašu a stlač kláves, ako keby si chcel niečo zobrať. Fľaška sa zapáli. Prejdi do miestnosti s krokodílom. Choď tesne k vode, za ktorou leží krokodíl. Hoď horiacu fľašu na krokodíla. Ostanú z neho len obhorené kostičky. Teraz preskoč vodu a cestu máš voľnú.

Juraj CHRAPPA, BRATISLAVA

9208b: Nejdřív musíš ve stromech najít potápěčské



brýle. S nimi ve vodě najít lopatu, tou uvolnit kámen (obr. vpravo) a po bublinách vyskákat nahoru. Tam v hrobu aktivuj meč (je také ve stromech) a otevře se cesta dolů. Skoč tam s brýlemi a hned nalevo ve vodě je dynamit. S ním se vrať spět do stromů pro infradetonátor. Umísti dynamit k závalu, schovej se za výstupek a polož detonátor. Zával zmizí. Vezmi pytel zlata a videokameru ze stromů. Tyto věci dej obchodníkovi za vodou. Věřím, že teď si už určitě poradíš. Šťastné dokončení hry přeje

Mirek JURA, PRAHA

9210: a) Úlohou hráča je pomocou magických kľúčov života ANKH zabrániť zatmeniu slnka, ktoré znamená koniec sveta.

b) Úlohou je utiecť z koncentračného tábora.

c) Treba oslobodiť pilota helikoptéry a amerických vojakov.

Richard BARÁNOK, KOŠICE

9212: b) Tu sa už nedá robiť nič. Tretí level je posledný, ale ak chceš hrať ďalej, zožeň si hru TARGET RENEGADE 2.

d) Musíš pozbierať 100 bodiek roztrúsených po zemi.

Richard BARÁNOK, KOŠICE

B214: Plán na hru ELVIRA 1: Stojíme pred hradom. Pôjdeš dnu a do vrátnice. Odtiaľ pôjdeš do hladomorne, kde bude Elvíra. Tú treba zachrániť a zničiť zlého Emelda. Elvíra ti dá niekoľko vecí a povie, že treba kúzelnú knihu. Pôjdeš na nádvorie a potom doľava, rovno, doľava, rovno, doľava. Si pred vchodom do hradu. Pôjdeš dnu a po schodišti hore, kde otvoríš prvé dvere vľavo. Kúzelná kniha (SPELL BOOK) je na polici vľavo hore. Z niektorých dverí vyjde strážny s mečom. Zničíš ho pomocou dýky. S mníchmi si poradíš, keď urobíš nasledovné veci. Vypi zázračný nápoj od Elvíry. Zjaví sa ti papier a použi ho. Potom mních zmizne. Keď chýba energia, zahryzni do dreveného srdca. Poobzeraj sa po prvom poschodí a keď objavíš schody, choď dole. Si v kuchyni. Klikni kurzorom na Elvíru a potom na nápis MIX. Objavia sa ti veci (kúzla), na ktoré keď klikneš, ukáže sa ti prázdna schránka. Potom choď von a hľadaj veci, napríklad bobule, strieborný krížik, nápoje, atď. Keď nájdeš dostatočné množstvo vecí, choď k Elvíre a daj jej ich.

Ján SLANINKA, MICHALOVCE

NEWTON

NOVÝ OSOBNÝ ASISTENT

APPLE

NOVÉ POČÍTAČE

Nesúhlasím s odvážnym výrokom riaditeľa firmy Apple Johna Sculleyho, ktorý tvrdí, že ich NEWTON zmení život asi tak, ako kedysi autá a telefóny. A naviac, má sa zopakovať podobný vývoj, ako v osemdesiatych rokoch s PC a MS-DOSom. I tak si tento výrobok plne zasluhuje pozornosť.

Vývoj systému NEWTON trval celé štyri roky. Názov bol zvolený podľa slávneho vedca zrejme preto, že by mal priniesť rovnakú revolúciu vo výpočtovej technike, ako Newtonove fyzikálne zákony. Každopádne rozmer tohto elektronického diára je 19x9 cm a hmotnosť 0.5 kg, vďaka čomu sa vojde do väčšieho vrecka. Obsluhovaný je pomocou pera. Svojimi vlastnosťami predstavuje doplnok počítača PC v tom, že na PC sa budú naďalej používať programy na spracovanie textu, tabuľkové procesory, atď. a NEWTON ako poznámkový blok zlikviduje systém popisovania odkazov na papieriky.

Elektronické diáre, telefónne záznamníky, elektronické kartotéky a podobne nie sú vo svete novinkou. Apple vo svojom NEWTONovi však zašli o krok ďalej. Pozorovaním sa im podarilo zistiť, že dnešná kancelárska technika typu zápisník či poznámkový blok, kalendár, nalepovacie lístočky, personálne počítače, telefóny, faxy a operátory sú buď málo výkonné, alebo príliš zložité. NEWTON obsahuje najmodernejšie prvky súčasnej výpočtovej techniky. Je osadený 32-bitovým procesorom RISC s taktovacou frekvenciou 20MHz. Pri plnom výkone zvládne za sekundu až 15 miliónov inštrukcií, avšak ak nie je plne vyťažený, frekvencia klesne, čím sa vlastne šetrí elektrický prúd. Samozrejmosťou je multitasking, ktorý umožňuje bezproblémovú prácu vo viacerých aplikáciách. Najväčšou bombou je automatické rozoznávanie ručne písaného písma. NEWTON má v sebe šablóny základného typu písaného písma, ktoré dokáže prevádzať už počas písania textu na bežné tlačené písmo. Popri tom dokáže detekovať preklepy a rozoznávať aj celé slová. Špeciálne algoritmy dokážu rozpoznať súvislosti, takže pre NEWTON nie je problém rozoznať napríklad písmeno 'O' od čísla 'nula', výpočty od textu, atď. Ak napíšeme znak '=', automaticky dostaneme výsledok matematického výrazu. Ak text prečiarkneme, vykoná sa vymazanie označeného textu (obdoba DELETE). Šikmá čiara znamená prechod na novú stránku. Vďaka tomu môžeme NEWTON používať ako mnohostránkový zápisník. Ak budeme kresliť napríklad skice, naše nepresné čiary sa budú meniť na presné geometrické útvary (úsečky, kružnice, obdĺžniky,...), ktoré sa naviac môžu ďalej spracovať, napríklad premiestňovať. Okrem základného písaného textu sa NEWTON dokáže 'naučiť' individuálny rukopis majiteľa, ktorý zaznamená odchylky od štandardného písaného písma. Po tejto operácii by mal identifikovať každý škrabopis.

Operačný systém leží v pamäti ROM a je napísaný v objektovo orientovanom jazyku DYLAN (DYnamic LANguage), ktorý kombinuje najlepšie vlastnosti jazykov LISP a SMALLTALK. Ak chceme vybaviť prístroj ďalšími schopnosťami, môžeme to urobiť pomocou malých pamäťových kartičiek, ktoré sa dajú pripojiť cez štandardné rozhranie PCMCIA 2.0. LCD display, ktorý má mimochodom rozmer 15x8 cm, zobrazuje v dolnej časti 'tlačítka', ktoré umožňujú po interpretácii dát ich ďalšie spracovanie. WHO otvorí kartotéku s adresami. WHAT vypíše zoznam úloh. WHEN ukáže termínový kalendár. FIND umožní vyhľadávanie špecifikovaných dát. FORMAT vykoná prevedenie textu do štandardného formátu, ako je list alebo fax. EXTRAS umožní prístup na ďalšie aplikácie, ktoré môžu ponúkať aj iné firmy. ASSIST vykoná rad činností, podľa pokynov, ako je automatické vyhľadávanie telefónnych čísiel podľa mien, spracovanie formátu faxu (vrátane hlavičky, oslovenia dotyčnej osoby a klasického zdvorilostného ukončenia). Hotový fax ponúkne na opravu a odošle ho na faxmodem, alebo do schránky "poslať" a odoslanie sa vykoná až vtedy, keď to bude možné.

Prenos dát medzi počítačmi NEWTON a ostatnými Macintoshmi prebieha cez zabudovanú sieť na bázi infračerveného žiarenia (podobá sa diaľkovému ovládaniu televízora). Z toho dôvodu Apple optimalizovali svoju sieť Appletalk. Tá umožní nielen prenos dát, ale aj použitie periférií, pripojených k sieti (tlačiarne a pod.). Možné je aj pripojenie k počítačom s MS-DOSom cez sériový port s podobnými možnosťami, ako má dnes LAPLINK. Cez modemy a rádiové modemy by sa mali dať využívať aj verejné dátové siete.

Apple budú vyrábať niekoľko typov elektronických diárov NEWTON, vrátane atlasu, skicáka pre architektov, pomôckou na učenie písania pre žiakov, zariadenia na vykonávanie inventúr, školské tabule, atď...



Po anglickej verzii NEWTONa, ktorá už je v predaji za menej ako 1000 dolárov, budú nasledovať verzie francúzske, nemecké a japonské. Ak sa produkt ujme, určite bude urobená aj lokalizácia pre češtinu a slovenčinu. Potom by NEWTON mohol byť zaujímavý aj pre nás.

- yves -

MEGA RECENZIA

EUROPEAN CHAMPIONS

OCEAN

SKÚS SA STAŤ PRVÝM FUTBALOVÝM MUŽSTVOM V EURÓPE!



Hráčske menu je skutočne veľmi prehľadné a z pekne nakreslených ikôn je väčšinou na prvý pohľad jasné, na čo ktorá slúži.

Kto fandí športovým hrám, ten vie, že skutočne dobrých futbalov na 16-bitových počítačoch nie je príliš veľa. Jedným z najznámejších bol SENSIBLE SOCCER od firmy Sensible Software a samozrejme KICK OFF a jeho vylepšené pokračovanie KICK OFF 2 od firmy ANCO. Zvlášť na ten posledne menovaný nedajú dopustiť hlavne majitelia počítačov Amiga. Od jeho vzniku sa v oblasti simulácie futbalu na počítačoch veľa prevratného nestalo (ak samozrejme nepočítame CHAMPIONSHIP MANAGER '93 od Domarku, ktorý však nie je akčným futbalom a ako taký patrí do trochu inej kategórie). Preto sme u nás v redakcii s napätím očakávali dlho dopredu avízovaný futbal od OCEANu. Počas tvorby programu sa niekoľkokrát zmenil jeho pracovný názov, aby sa z F.A.PREMIER LEAGUE FOOTBALL a INTERACTIVE FOOTBALL nakoniec definitívne ustálil na EUROPEAN CHAMPIONS. Pod týmto názvom sa mi napokon dostal program na stôl a ja som netrpezlivo otvoril jeho originálne balenie vo verzii pre Amigu 500/600. A čo som našiel vo vnútri ma uspokojilo natoľko, že som sa rozhodol venovať tejto hre nie recenziu, ako som zamýšľal pôvodne ale mega recenziu.



Osobne nepatrím medzi veľkých fanúšikov športových hier na počítači a preto som pôvodne chcel prenechať túto recenziu môjmu kolegovi z redakcie, ktorý robí články pre IBM PC a športovým hrám (hlavne hokeju a futbalu) práve naopak veľmi fandí. V dobe, keď som písal túto recenziu však ešte nebola PC verzia hotová a preto táto úloha (skôr vďačná ako nevďačná) pripadla mne. Musím sa totiž priznať, že napriek tomu, že ako som už povedal, športom na počítači príliš neholdujem, European Champions si ma získal hneď na prvýkrát a vstal som od neho až v neskorých nočných, či skôr skorých ranných hodinách.

Najsilnejšou stránkou European Champions je asi najrozsiahlejší systém rôznych výberových menu a podmenu, aký bol kedy v niektorej športovej hre urobený. Tento systém je pritom veľmi prehľadný. Jednotlivé možnosti sú naznačené pomocou ikon, z ktorých je väčšinou na prvý pohľad zrejmé, čo sa ktorou z nich nastavuje. A aby sa novopečený majiteľ hry pri nastavovaní parametrov nenudil, počas celej práce v menu znie pekná hudba, ktorá je miestami prerušovaná šumom a ruchom rozbúreného štadióna. V tomto menu je možné nastaviť takmer všetky veci, ktoré môžu mať väčší či menší vplyv na spôsob hry a jej priebeh. Aby ste si spravili aspoň približnú predstavu, čo sa dá v tomto menu nastaviť, skúsim vám ho v stručnosti priblížiť.





Editor taktiky sa ovláda jednoducho a pohodlne. Práve prebieha voľba novej taktiky pri útoku na súperovu bránu.

Hneď na začiatku je tu jedno milé prekvapenie, ktoré sa zatiaľ, aspoň pokiaľ si pamätám, v žiadnom futbale neobjavilo. Všetky dôležité akcie si totiž možno pozrieť v opakovanom zázname, pričom hráč môže tento záznam ovládať úplne rovnako, ako záznam na videu (tzn. normálny, spomalený, alebo zrýchlený pohyb vpred a vzad a zastavenie obrazu v ktoromkoľvek okamžiku). V tomto menu si hráč môže vybrať, či bude záznam zhotovovaný zo štandardného vrchného, alebo z bočného pohľadu. Ktorýkoľvek dôležitý opakovaný záznam si samozrejme možno uložiť na disketu a neskôr si ho znovu prehrať. Posledná voľba rozhodne, či bude po každej gólovej akcii spustený spomalený opakovaný záznam automaticky, alebo nie.

V ďalšom menu si hráč nastavuje parametre hry. Možno si tu navoliť, či budú mať všetci hráči rovnakú alebo rozdielnu obratnosť, či bude počas hry zobrazený počítačový pohľad na



Takto vyzerá uplatnenie nadefinovanej taktiky v praxi z horného pohľadu...

celú hraciu plochu alebo nie, či bude hrať počas zápasu hudba, či sa bude hrať regulérny zápas alebo len tréning, či bude navádzanie hráčov pri prihrávkach automatické alebo manuálne, či bude rozhodca „mäkký", stredne prísny alebo „ras", či sa bude ozývať akustický signál vyzývajúci na prihrávku, či sa bude nad hráčom zobrazovať šípka, ktorá ukazuje, ktorým smerom možno prihrať a napokon (uff), či sa budú počas zápasu používať aj hlavičky alebo nie. Slušné množstvo predvolieb, nie? Ak si však teraz niekto myslí, že to je všetko, pekelne sa mýli. Práve sme totiž iba začali.

Nasledujúce menu sa týka výberu mužstiev. Na slabý výber si rozhodne nemožno sťažovať. Voľbu možno previesť spomedzi najlepších tímov piatich európskych krajín (Anglicko, Španielsko, Taliansko, Nemecko, Francúzsko), pričom v každej krajine je k dispozícii 18 - 22 futbalových klubov. Ak sa hráč napriek tomu nevie rozhodnúť, ktoré dva tímy by rád videl spolu hrať, stačí zvoliť funkciu AUTO a počítač vyberie náhodne sám dve mužstvá. Ďalej sa možno rozhodnúť, či počiatočná taktika mužstva bude štandardná, útočná, vyrovnaná alebo obranná. Po tejto voľbe sa zobrazí základná zostava vybraného mužstva vrátane náhradníkov, pričom je možné ju ľubovolne zmeniť. Ba čo viac, nakoniec možno nastaviť pre každého hráča zvlášť štyri parametre, ktoré budú predurčovať jeho výkon. Sú to: zdravotný stav, rýchlosť, snaha a agilita. Posledná voľba v tomto menu rozhodne o tom, či managerom mužstva bude hráč, alebo počítač.



...a takto vyzerá tá istá gólová príležitosť z bočného pohľadu.

Ďalšie menu sa týka výberu taktiky. Tu si možno vybrať jednu z už spomínaných štyroch taktík alebo, ak to niekomu nestačí, dajú sa tu tiež nadefinovať dve úplne nové taktiky. Taktika sa pritom volí na prehľadnom 2D modely, osobitne pri rozohrávaní, situácii pri bráne, ľavom a pravom rohovom kope a to zvlášť pre útok a zvlášť pre obranu.

Ak má niekto chuť zahrať si priateľský zápas, umožňuje mu to nasledovné menu. Pre priateľský zápas si možno vybrať dva ľubovolné tímy a samozrejme treba rozhodnúť, ktoré mužstvo bude riadiť hráč a ktoré počítač.

Kto si chce však zahrať skutočný futbalový šampionát o pohár, ten si vyberie určite ďalšiu možnosť. Hrá sa klasickým spôsobom na dva víťazné zápasy. Hrať začína 12 dvojíc, s ktorých postupuje 8 najlepších do ďalšieho kola. Z tohto kola postupujú do užšieho výberu už len 4 dvojice a do posledného kola len dve. O konečnom víťazstve rozhodne posledný zápas medzi dvoma najlepšími celkami. Hráč sa pochopiteľne stará len o zápasy, v ktorých figuruje jeho mužstvo. Výsledky ostatných zápasov vygeneruje počítač. Keďže pohár môže trvať aj niekoľko dní (záleží to od dĺžky jednotlivých zápasov), veľmi dobre tu padne možnosť uloženia rozohraného šampionátu na disk.

Posledné menu ponúka možnosť zahrať si niektorú z domácich líg. V ponuke je Talianská A liga, Španielska divízia 1A, Nemecká prvá divízia a Francúzska prvá divízia. Ak by sa to niekomu snáď málilo, je tu ešte jedna špeciálna fiktívna „Nová liga Oceanu".

Po nadefinovaní tohto obrovského množstva údajov a možností som myšou potvrdil voľbu START MATCH (štart hry) v nádeji, že sa konečne začne samotná hra. Čakalo ma tu však ešte posledné menu, v ktorom sa volia parametre, ktoré majú priamy vplyv na priebeh hry. Je to obtiažnosť, ktorá má desať stupňov, voľba podkladu, na ktorom sa bude hrať (normálny, tvrdý, rozbahnený, mokrý, „astro"), druh hry (tímová alebo normálna), dĺžka zápasu (4,8,16,20,40,90) minút a sila vetra (žiadny, ľahký, sredne silný, silný).

Po opustení tohto menu sa už skutočne začne hrať (ufff,uff,uf) samotný futbal. Ale v skutočnosti si nesťažujem, pretože čas strávený predvolbami sa skutočne oplatil. Práve počas hry máte totiž možnosť oceniť, že všetko to, čo ste si navolili, má aj skutočne reálny vplyv na priebeh hry. K hre samotnej v podstate nie je čo dodať. Prevedenie je podobné a minimálne rovnako kvalitné ako v KICK OFF. Základný pohľad je zhora, pribudla však možnosť kedykoľvek si prepnúť na bočný pohľad. Hráč ovláda joystickom vždy toho futbalistu, ktorý je najbližšie k lopte. Tento je označený šípkou nad hlavou, ktorá zároveň ukazuje smer možnej prihrávky. Hráč, ktorý na prihrávku čaká, má zase nad hlavou svätožiaru (doslovne preložené z anglického manuálu). Neznamená to samozrejme, že je svätý, ale to, že ak mu prihráme, s najväčšou pravdepodobnosťou loptu chytí a ovládanie sa prepne na neho. Hra je inak prevedená veľmi verne. Sú do nej zakomponované aj také detaily ako povzbudzovanie fanúšikov, veľmi realistické fauly, udelovanie trestných kariet, možnosť vlastného gólu a bujaré veselie hráčov po góle do súperovej brány. Myslím si, že EUROPEAN CHAM- PIONS je momentálne najkvalitnejším simulátorom futbalu na domácich počítačoch.

-luis-

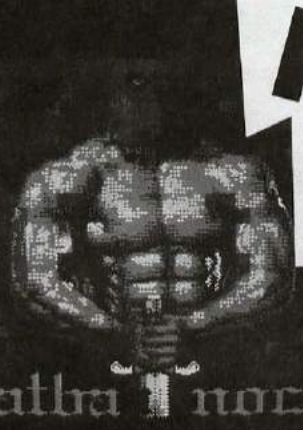


V spomalenom opakovanom zázname sa dá napríklad presne zistiť, ktorý hráč bol faulovaný a kým.



PC 286–586
AMIGA 500/600
ATARI STE

NÁVOD KU HRE



KLIATBA NOCI

Veľmi dávno, asi pred štyristo osemdesiatimi rokmi, ba možno aj trochu viac, stál uprostred údolia noci, niekdajší slávou a bohatstvom prekvitajúci hrad. Názov rokliny vymysleli samotní obyvatelia hradu, ktorí si všimli, že noc tam trvá oveľa kratšie ako v iných kráľovstvách, a to presne 1/90 dňa.

No v jedno chladné ráno „navštívili" kráľovstvo traja zločinci a od tej doby sa pokojný život obyvateľov začal pomaly, ale isto z údolia noci vytrácať. Keď sa už ich vyčínanie nedalo pribrzdiť, kráľ Michal, vtedajší pán hradu, vydal rozkaz zločincov chytiť a spoločne popraviť. No tesne pred popravou zločinci uvalili na kráľa a hrad hroznú kliatbu, ktorej slová nenechali na seba dlho čakať a asi po mesiaci sa začali na hrade diať divné veci. Poddaní a služobníci kráľa sa začali strácať a miesto nich sa začali na rôznych miestach hradu objavovať iba ich kostry. Kliatba postihla aj samotného kráľa a aj tí najodvážnejší, ktorí ešte neutiekli, sa na hrade dlho nezdržali. Dalo by sa povedať, že keby v hradnej veži neležala v stave polo života - polosmrti krásna princezná, dcéra bývalého kráľa, tak na hrade by nebolo ani živej duše.

Zachrániť ju môže iba ten, kto magickou zbraňou zabije všetky tri pozostalosti zločincov a v alchymistickej dielni vyrobí zázračný nápoj - elixír agónie lásky, pretože iba tento nápoj dokáže princeznú opäť prinavrátiť k životu. A práve táto úloha čaká na toho, kto sa odhodlá silu kliatby premôcť a uchádzať sa o trón aj o priazeň princeznej.

Ešte predtým, ako sa odvážne pustíme do boja proti zlu, pripomeňme si pár dôležitých faktov:

Každý predmet v hre na niečo slúži, no nie každý je k ukončeniu hry potrebný. Po pádoch z veľkej výšky nám veľkosť energie klesá. Taktiež nám energia klesá pri úderoch od nepriateľa. Na jej doplnenie môžeme použiť buď fľašu s nápojom, alebo misu s jedlom. Ďalej si dávajte pozor na čas, ktorý plynie dosť rýchlo, ale na dokončenie hry je dostačujúci. Ak máme bublinu, pády z veľkej výšky nám neublížia.

Táto hra by sa dala rozdeliť na dve úlohy, a to zničenie zločincov a na vyrobenie zázračného elixíru.

Takže pozor na čas, kliatba noci sa začína...

Časť I.: POMSTA

Takže hor'sa do hry. Objavíme sa na začiatku našej cesty, a to priamo pred hradom. Zoskočíme z koňa, ktorý nám odmietol poslušnosť a ďalej s nami ísť nechce, a preto sa vydáme rovno k hradu pešo. Pred padacím mostom rastie kvietok, ale keďže sme zástancami strany zelených, necháme ho tak a ďalej pokračujeme rovno cez bránu do hradu. Objavíme sa v miestnosti so studňou.

Pri vyskakovaní si musíme dať pozor, aby sme do nej nespadli. V ďalšej miestnosti je schodisko, po ktorom sa dostaneme na náhornú plošinu, na ktorej je fakľa. Tú zoberieme a kombináciou klávesov dole + akcia ju vezmeme do ruky. Zídeme dolu schodmi a v ďalšej miestnosti zbadáme bublinu, ktorú zoberieme. Teraz sa môžeme vydať naspäť až ku studni. Vyskočíme na ňu a spustíme sa do nej. Bez bubliny by nám tento pád odobral veľa energie. Vyšľapeme po schodoch a v druhej miestnosti - alchymistickej dielni vezmeme kľúč. Zídeme dolu schodmi, prejdeme alchymistickou dielňou aj chodbou lemovanou fakľami a ihneď v ďalšej miestnosti na zemi pred dierou do podlahy leží kľúč. Ten vymeníme za bublinu, ktorá teraz začne poskakovať. Keďže na paneloch v spodnej časti obrazovky máme zhodou okolností dva kľúče, musíme dávať pozor a nepomýliť si ich. (Neskôr sa k nim vrátim.) Skočíme do diery a cestou dolu po schodoch musíme dbať na to, aby sme nespadli do ďalšej diery, ktorá sa rozpriestiera na dlážke. Pomaly „zoskackáme" po schodoch dolu a smerom doprava sa ocitneme v miestosti, v ktorej na stene je prikovaný prvý záujemca o zázračný šíp. No aby si o sebe veľa nenamýšľal, že je taký populárny, nebudeme si ho všímať a kľúč, ktorý sme zobrali pri prvom otvore do zeme (ten, kde teraz poskakuje bublina), vymeníme za dvojitú sekeru. Tú však nesmieme vziať do ruky. Teraz sa môžeme otočiť a ísť naspäť. Náš starý známy nás z tejto miestnosti odprevadí žalostným pohľadom podobným mŕtvej vreteníci a vyberieme sa v ústrety diere v dlážke. Skočíme do nej (POZOR na ÁÁÁÁÁA...). Tu sa nám veľmi zíde fakľa, ktorú sme si zobrali na začiatku hry. Kto neverí, nech to skúsi bez nej. Dvojitú sekeru vymeníme za šíp (ak vymeníme) a teraz sa môžeme pustiť do ničenia kostlivcov. Vystúpime z podzemia a smerom doľava sa dostaneme až k dverám, ktoré sú zamknuté. Na tomto mieste použijeme kľúč, ktorý sme našli na schodoch v alchymistickej dielni a ak sme ničo nepoplietli, práve ten správny by sme mali mať pri sebe. Pri dverách ho použijeme (dole + akcia) a ocitneme sa zoči-voči ďalšej bielej maske. Keďže v nás vzbudzuje nehorázne sympatie, pošleme ju pomocou zázračného šípu na tretí svet. Dolné okienko nám vyplní listina, no jej význam si preberieme až keď pozabíjame zvyšných dvoch zločincov. Preto sa ihneď vyberieme k druhému zločincovi a aj toho bez mihnutia oka znesieme zo sveta. Pokračujeme vpravo a ešte skôr ako listinu vymeníme za kladivo, dozvieme sa z nej dôležitú vec, ktorá bude potom pre nás dosť dôležitá. Teraz sa vyberieme ku skákajúcej bubline, ktorú si zoberieme na úkor kladiva.

Priblížime sa k diere, z ktorej sme pred chvíľou vyskočili a ihneď spoznáme ďalšiu výhodu bubliny. Smerom doľava sa dostaneme až k miestnosti, kde sme našli fakľu, no my vyšľapeme až na najvyšší schod miestnosti a pri vyskočení sa dostaneme do ďalšej miestnosti so schodami. Vyjdeme po nich a ocitneme sa v komnate s tretím zločincom. Kto je priveľmi citlivý - môže si to odpustiť, ale ja by som vám aj tak odporúčal zbaviť sa aj tohoto posledného zločinca. Jednak zmiznú všetci naši nepriatelia (smola, čo?), ale najhlavnejšie je to, že sa môžeme úplne venovať výrobe elixíru.

Časť II.: ELIXÍR AGÓNIE LÁSKY

Obsah listiny nám oznámi, že elixír vyrobíme z vody a trusu (celkom zaujímavé zistenie) a preto sa ihneď pustíme do hľadania týchto dvoch zložiek.

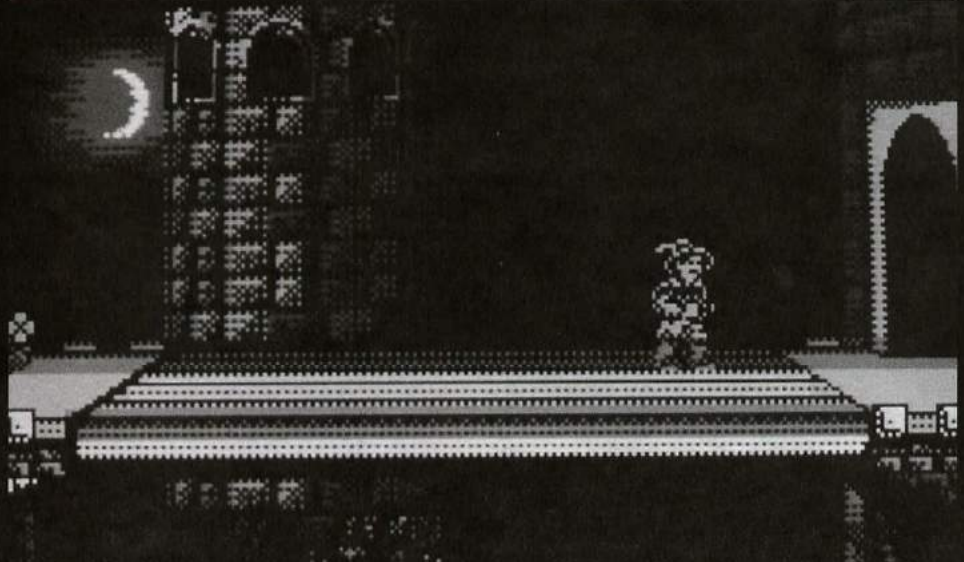
Ak máme kladivo, vyberte sa smerom na alchymistickú dielňu, no pokračujte stále doľava, až kým neprídete na koniec chodby, kde kladivo použijeme. Keďže voda už bude voľná, môžete zobrať vedro, naplniť ho a odniesť do alchymistickej dielne. Tam sa ho zbavíte a keďže na výrobu elixíra potrebujeme ešte jednu "surovinu" a živý objekt, ktorý by ju pre nás vyprodukoval (nepočítajme s princeznou, tú by seno nelákalo), nie je nikde iba pred hradom, zoberieme seno a odnesieme mu ho. Ten nám na oplátku pošle sladký pozdrav. Istotne vám zobratie trusu bude spôsobovať menšie problémy, ako aj spočiatku mne, a keďže viem ako dlho som sa s tým trápil (3 dni), nedá mi vyzradiť spôsob, ako to dosiahnete a jediné čo vám prezradím je to, že v hrade existuje vec, ktorá jediná reguje na výmenu. (96 48 38 58 57 38 58 87 37 48 38 37 67). Po zobratí trusu sa rýchlo ponáhľajte do alchymistickej dielne, aby sme stihli elixír vyrobiť. Po dodaní druhej zložky tak veľmi potrebnej pre princeznú, sme čarovný nápoj vyrobili, ale ten musíme do niečoho nabrať a tým niečím je kalich. Schválne som túto časť zámku neobjasňoval, ale vy ju istotne nájdete. S kalichom už len choďte po elixír a potom s ním rovno ku princeznej. Ale je tu malý háčik. Ak si ešte pamätáte, použili sme iba jeden kľúčik. S tým druhým sa nám podarí odomknúť dvere vedúce k princeznej. V miestnosti, v ktorej sme prvý raz našli fakľu, vyjdeme hore schodami. Ihneď sa pustíme doprava, až kým neprídeme k diere v zemi. Tú preskočíme a na zdanlivom konci sú dvere, ktor

ených voľby prehrala) a kalich s elixírom. Vstúpime do dverí a čo nás bude čakať potom, uvidíte sami.

Na záver hry už môžete iba ľutovať, že hrdinom hry ste neboli vy, ale iba obyčajná postavička riadená joystickom.

Úvod je vymyslený, no prídrža sa idey hry. Ako som už spomenul, niektoré veci ako napríklad krvavý kľúč, nie je potrebný k ukončeniu hry, no kto by veľmi chcel, môže ho použiť na odomknutie dverí za kuchyňou. Taktiež som neopísal miesta, kde je fľaša s nápojom a miska s jedlom, no pri poznávaní hradu ich určite nájdete. Kto je šikovný, dokáže rozšifrovať číselný nápis a tým aj dostane názov predmetu, ktorý má použiť.

R. Kopinec



SPECTRUM

1. MYTH (System 3)	
2. LEMMINGS (Psygnosis)	⬆
3. SIM CITY (Infogrames)	⬇
4. R-TYPE (Electric Dreams)	⬆
5. EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER (Audiogenic)	⬆
6. GOLDEN AXE (Virgin)	✸
7. PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV (Ultrasoft)	⬆
8. DIZZY 4 (Code Masters)	⬇
9. F19 STEALTH FIGHTER (Microprose)	✸
10. MIDNIGHT RESISTANCE (Ocean)	✸

COMMODORE 64

1. ELVIRA 1 (Accolade)	⬆
2. GREAT GIANNA SISTERS (Time Warp)	✸
3. TOTAL RECAL (Ocean)	✸
4. ELITE (Firebird)	✸
5. GOLDEN AXE (Virgin)	✸
6. ELVIRA 2 (Accolade)	✸
7. CRAZY CARS 3 (Titus)	✸
8. THE TRAIN (Accolade)	✸
9. MICROPROSE SOCCER (Microprose)	✸
10. SIMPSONS (Ocean)	✸

ATARI XE, XL

1. DRACONUS (Cognito)	⬆
2. MISJA (Avalon)	✸
3. JOE BLADE (Players)	✸
4. DRUID (Mastertronic)	✸
5. SCREAMING WINGS (Red Rat)	✸
6. PREDATOR (K-Soft)	✸
7. BASEBALL (Accolade)	✸
8. SILENT SERVICE (Microprose)	⬇
9. LASERMANIA (Avalon)	⬇
10. MICROX (K-Soft)	⬇

AMIGA

1. SENSIBLE SOCCER (Sensible Software)	✸
2. PROJECT-X (Team 17)	✸
3. GUNSHIP 2000 (Microprose)	✸
4. OVERDRIVE (Team 17)	✸
5. F1 GRAND PRIX (Microprose)	✸
6. DUNE (Virgin)	✸
7. BODY BLOWS (Team 17)	✸
8. SLEEPWALKER (Ocean)	✸
9. STREET FIGHTER 2 (U.S.Gold)	✸
10. CHAOS ENGINE (Renegade)	✸

ATARI ST

1. ZAK MCKRACKEN (Lucasfilm)	
2. INDIANA JONES 3 (Lucasfilm)	
3. NIGHT HUNTER (UBI Soft)	
4. PRINCE OF PERSIA (Broderbund)	
5. NORTH & SOUTH (Infogrames)	
6. F1 GRAND PRIX (Microprose)	
7. ELVIRA 2 (Accolade)	
8. LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 3 (Gremlin)	
9. GOBLINS 2 (Coctel Vision)	
10. LURE OF TEMPTRESS (Virgin)	

PC 286–586

1. DUNE 2 (Westwood)	
2. CIVILIZATION (Microprose)	
3. FLASHBACK (Delphine Software)	✸
4. X-WING (LucasArts)	✸
5. STRIKE COMMANDER (Origin)	✸
6. TITUS THE FOX (Titus)	⬇
7. ANOTHER WORLD (Delphine Software)	⬆
8. PRINCE OF PERSIA 2 (C&E)	
9. SUPER FIGHTER (SSI)	✸
10. SYNDICATE (Electronic Arts)	✸

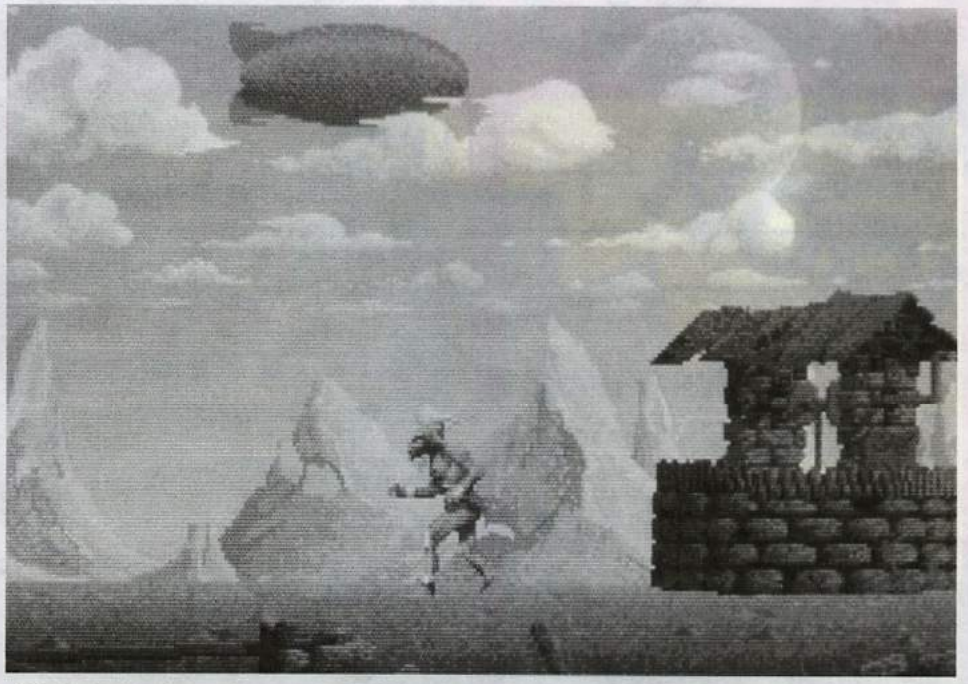
Popularitu jednotlivých hier v Čechách a na Slovensku na rôznych typoch počítačov ukazujú naše rebríčky. Poradie hier môžete ovplyvniť aj Vy. Stačí, keď nám pošlete na korešpondenčnom lístku tri Vaše momentálne najobľúbenejšie hry v poradí, ako si ich ceníte. Hra uvedená na prvom mieste dostane tri body, 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 Iva Štěpánková z Jihlavy.

NÁVOD KU HRE



SHADOW OF THE BEAST 1 vás zaujme hlavně jemně propracovanou grafikou a dobrou hratelností. Jelikož jsem hru testoval na počítači ZX Spectrum 48, nemohu posoudit hudební vlastnosti této hry. Přejdeme ale od teorie k praxi.

LEVEL 1: Na začátku hry se ocitáme na jakési neznámé planetě. Obrazovku lemují dva hadi. Uprostřed horní části vidíme nápis BEAST a vlevo velice důležitý údaj. Je to stav našich životů. Na samém začátku hry je jich dvanáct a dají se doplnit magickými flaštičkami. Dole, pod akční obrazovkou je jakýsi indikátor, vedle kterého se zobrazují nalezené předměty. A teď již ke hře.

S naší bestii se vydáme doleva. Po pár krocích nás začnou obtěžovat první potvory. Jakési slunce a malý dráček. O pár kroků dále dojdeme ke stromu, který nás vybízí vstupem dovnitř (nápis IN a šipky). Vstoupíme tedy dovnitř a nahrajeme další díl.

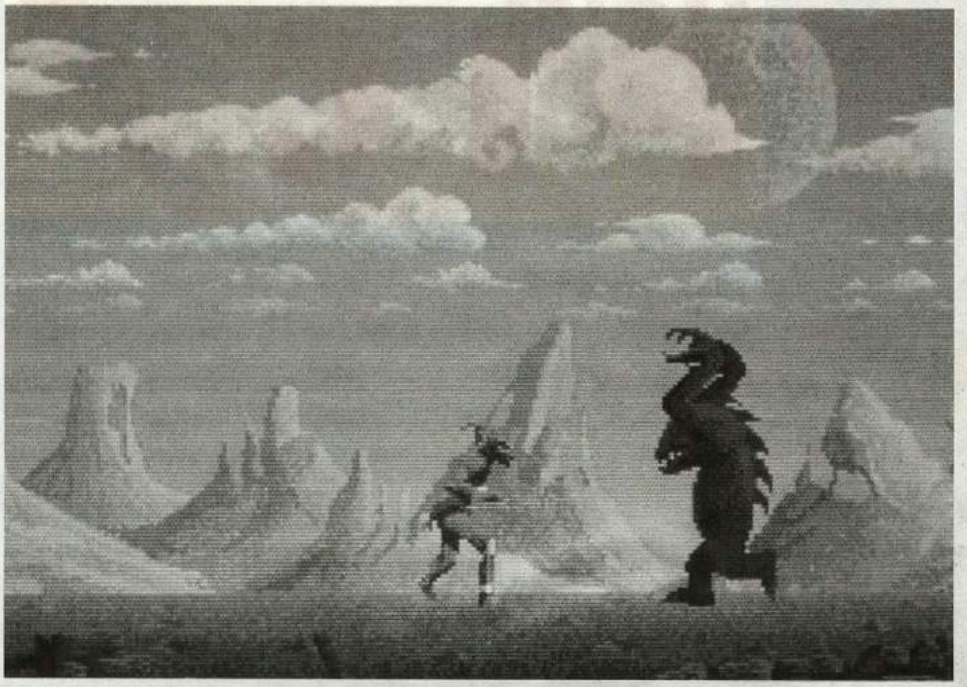
LEVEL 2: Odehráva se v podzemních koplexech. Jdeme doprava a ihned jakmile na nás vyletí zleva střela, vyskočíme nahoru. Popojdeme doprava až nás zastaví konce chodby. Asi si říkáte co teď, ale pozorní si jistě všimnou dvou tyčí, které trčí nahoru. Jistě jste přišli na to, že je to žebřík (mimochodem žebříků je v celé hře opravdu mnoho, takže se s naší bestií nalozíme ještě dost). Po žebříku tedy slezeme dolů. Zničíme dotěrnou mouchu a popojdeme doleva. Opět žebřík a cesta dolů. Vydáme se vpravo a narazíme na červy, na něž platí metoda jít do podřepu spolu s pěstí. Červy musíme zabíjet systematicky, tzn. zničíme červa, popojdeme kousek dále, opět zabijeme červa atd, až se dostaneme opět k žebříku a slezeme dolů. Nyní doleva a opět po žebříku dolů. Pár kroků doleva a ocitneme se na mostě, na jejž dopadají jakési krápníky. Obrana v případě nebezpečí - skrčit se. Pokud šťastně zdoláme most, po žebříku dolů a doprava. Zde narazíme na lovce se sekyrami, kteří snad problémy dělat nebudou. Po jejich zdolání opět po žebříku dolů. Nyní se nacházíme na plošině, ze které vedou dva žebříky. My se vydáme nejdříve vpravo. Takže žebřík dolů, pak ještě jednou. Opět stojíme na plošině, ovšem zde již musíme doleva. Zde po žebříku dolů a pozor na tři hady, kteří nebezpečně vyskakují. Až je zdoláme, popojdeme ještě kousek vlevo, až přijdeme k magické flaštičce. Přejdeme přes ní a hle. Životy se obnovily na plné číslo, tedy dvanáct. Vrátíme se zpět (opět pozor na hady) a po žebříku nahoru, ale vystoupíme na první cestě. Jdeme doleva (zde trochu prší, takže pozor), zdoláme nám již známé lovce se sekyrami a přeskočíme ošklivě vypadající propast. Sebereme náš první předmět - klíč. Klíč se objeví vedle indikátoru. Vrátíme se na plošinu se dvěma žebříky. Nyní doleva, po žebříku dolů a doleva. Opět zničíme pár lovců a dojdeme k příšeře, která si pohazuje jakousi koulí. Navíc na nás vypouští oheň v pravidelných intervalech. Kouli musíme za každou cenu příšeře vzít. Ale jak na to? Počkáme si až bude příšera kouli držet v ruce a praštíme do ní pěstí. Obrazovka zasvítí a my to budeme muset ještě párkrát zopakovat. Jakmile kouli budeme mít u sebe (poznáte to, protože zmizí) můžeme se vydat doprava. Ne ovšem po žebříku nahoru, ale do jakéhosi teleportu, vpravo od žebříku. Po teleportování se ocitneme na úplně jiném místě. Nyní po žebříku nahoru a stále doprava. Čeká nás první souboj s giganticku příšerou.

LEVEL 3: Jak jsem již napsal, bude to souboj s příšerou. K jejímu zničení pomůže schopnost magické koule, neboť můžeme vrhat oheň. Budete muset vrhat oheň opavdu naplno, neboť dvakrát se k vám jen přiblíží, ale potřetí jde již jasně naplno, a protože máte nalevo od sebe kámen, moc velké vyhlídky by vás nečekaly. Věřím, že si s ní ale poradíte a budete moci postoupit do další etapy.

LEVEL 4: Druhá část podzemních komplexů. Jdeme tedy doprava, ale po pár krocích na nás zaútočí bojovníci s kordy. Přicházejí z obou stran, takže se budeme muset často otáčet. Jdeme stále vpravo až narazíme na žebřík. Vylezeme nahoru a jdeme stále vlevo. Opět jde proti nám hrstka bojovníků. Na konci chodby je zvláštní páčka. Jdeme těsně před ní, pak do podřepu spolu s pěstí. Páčka se přepne a to je, co jsme chtěli. Vracíme se zpátky. Po žebříku nahoru a doleva. Narazíme zde na pulsující oči. Stačí je vhodně podejít. Až podejdete poslední, dejte si pozor na dráčka, který se přiřítí zleva. Pak už stále doleva a přitom pozor na dva dráčky, kteří nalétávají zezadu. Musíte se bleskurychle otočit a dát jim pěstí. Na konci chodby je náš druhý úlovek - další klíč. Vracíme se zpět (pozor opět na dráčky a oči) a jdeme stále vpravo až přijdeme k truhlici. Podřepnete-li před ní a bouchnete pěstí, vršek odletí a vám přibude pár životů (což není špatné). Nyní doleva, po žebříku dolů, vpravo a opět po žebříku dolů. Potom doprava a žebříkem nahoru. Skopneme mouchu a po žebříku dolů. Vpravo je vidět zdivo studny. Nyní se dáme vlevo a přijde místo, které vás bude nějaký ten život stát. Vysouvají se zde totiž hadí hlavy (zespodu i zeshora). Pokud to projdete, tak pozor na mouchu, která podniká nálet zprava (stačí se skrčit). Jdeme dále a opět narazíme na bojovníky s kordy. Navíc zezadu přiletí jakýsi okřídlený živočich. Pozor také na střelu vyslanou zleva. Zvládnete-li to, můžeme po žebříku dolů. Zničíme mouchu a po dalším žebříku opět dolů. Dáme pěstí drakovi a pokračujeme doprava. Opět hadí hlavy, tentokrát jenom zespodu. Potom pozor na čtyři okřídlence a ocitneme se u žebříku. My však jedeme ještě kousek doprava a sebereme flaštičku. S plným počtem životů teď slezeme po žebříku dolů. Přeskočíme pulsující oko a po dalším žebříku opět dolů. Jdeme vlevo, opět přeskočíme pulsující oko a vlevo nás čekají hadí hlavy, které jsou doprovázeny bojovníky s kordy. Teď po žebříku dolů, zničíme dráčka, po dalším žebříku opět dolů a doleva. Pozor na okřídlence a dojdeme k žebříku a nahoru po něm. Zničíme dráčka a po dalším žebříku dolů. Bestie seskočí a jdeme doleva. Nyní po žebříku až úplně nahoru a doprava. Pozor na střelu proti nám. Dojdeme k magické flaštičce, která nám sice životy nepřidá, ale zato obohatí naše bojové schopnosti. Získáme totiž magický kroužek, který je nutný do LEVELu 5. Nyní zpátky, po žebříku až úplně dolů.Teď vpravo a pozor na jakési reaktory, ze kterých každou chvíli vyšlehne oheň. Bestie je musí vhodně podchádzet. Nyní už stále doprava a společnost na cestě do dalšího le-



SHADOW OF



velu nám budou dělat okřídlenci a hadí hlavy.

LEVEL 5: Náš, v pořadí druhý souboj s gigantickou příšerou. K jejímu zničení nám pomůže magický kroužek. Příšera vyšlehává oheň v pravidelných intervalech, takže by problémy dělat neměla. Až ji zničíte, můžete dveřmi od studny postoupit do další části hry (všimněte si, že nám ubyl jeden klíč).

LEVEL 6: Dlouhá cesta ke hradu. S naší bestií musíme nejdříve vylézt ze studně. Na povrchu zjistíme, že se ocitáme opět na planetě, známé LEVEL 1. Nyní naše cesta povede stále vpravo. Dáme si pozor na přibíhajícího mravenečníka. O pár kroků dále narazíme na červy, známé z LEVELu 2. O kus dále jsou jakési na sobě poskládané kameny. Bouchnete-li do nich, vršek odletí a vám přibude nějaký ten život navíc. Jdeme dále a vyřítí se na nás dvě mouchy (stačí skrčit se). O kus dále pozor na mouchu, červy a dráčka. Potom podejdeme pulsující oči a dáme si pozor na mravenečníka, který nás chce atakovat zezadu. Podejdeme pulsující oči a opět si dáme pozor na červy. O kus dále pozor na dráčka. Podejdeme pod očima a dáme si pozor na červy. (Že jich tady ale je, co?) Přitom ještě pozor na dráčka, který letí zleva. Ještě naposledy podejdeme oči a o pár kroků vpravo můžeme v pozadí spatřit sochu draka. Jěště zničit dva, zezadu přilétající dráčky a už ho uvidíme. Koho? No přeci hrad. Zatím ještě dovnitř nevstoupíme, ale dojdeme si pro pochodeň, která je úplně u druhé věže (jak hezky plápolá). Teprve s pochodní (musíme pro ni vyskočit) neodmítneme nabídku hradních dveří a vstoupíme dovnitř.

LEVEL 7: Uvnitř hradu. Ocitáme se uvnitř hradu a vydáváme se vlevo. Po žebříku nahoru a vpravo. Přitom pozor na kapky. Zničíme tři rotující vážky (dvě letí proti nám, jedna zezadu) a po žebříku dolů. Dráčkovi dáme pěstí a po druhém žebříku nahoru. Potom vlevo, seskočit a opět vlevo. Pozor na kapky a truhlu, kterou potkáme, můžeme opět s radostí použít. Dále pozor na mravenečníka po žebříku nahoru. Vydáme se najprve doprava (opět pozor na kapky) a pomocí tří truhel si můžeme doplnit životy. Pozor na okřídlence a sebereme montážní klíč. Nyní již stále vlevo, až dojdeme k mravenečníkovi, který běhá po stole. Zničíme ho elegantním kopem. Pak o kus dále již po žebříku dolů a doprava. Narazíme na dva mravenečníky, kteří běhají po stropě (že by zde neplatila gravitace?), ale ti nám nic neudělají. Jdeme dál a po žebříku opět dolů a doprava. Zde již mravenečníka zničíme a skočíme dolů. Nyní se vydáme doleva, zničíme dva okřídlence a dojdeme ke třem broukům, kteří neustále lezou nahoru a dolů. Podejít je bude dost těžké. Po žebříku dolů a doprava. Pozor na tři mouchy, dvě vážky a dva dráčky, kteří letí opravdu nebezpečně. Po žebříku dolů a doleva. Spatříme mravenečníka, který je opět hlavou vzhůru a hlavně kapky, které zde padají opravdu intenzivně. Zničíme ještě jednoho mravenečníka a dojdeme k truhle, která nám životy sice nepřidá, ale obohatí nás o něco jiného - laserovou zbraň. Nyní se již půjde veseleji. Nyní již stále vpravo. Sestřelte mravenečníka a mouchu a po žebříku nahoru. Jděte vlevo, seskočte a vážce, která se na vás vyřítí nedejte nejmenší šanci. Po žebříku nahoru a nyní vpravo. Zničte dráčka a mouchu a po žebříku dolů a doleva. Mouchu hravě zvládnete a po posledním žebříku dolů a doprava. Ještě pár kroků a další díl je tu.

LEVEL 8: Souboj s další gigantickou příšerou, tentokrát s tříhlavým drakem. K jeho zničení nám pomůže laserová zbraň. Draka zničíte takto: Jděte až těsně k němu. První hlava vystřelí kapku svisle dolů, ale ta nám neublíží. V momentě, kdy prostřední hlava vystřelí kapku šikmo na nás, vyskočte. Spodní hlava vystřelí kapku přímo vodorovně, ale ta nás podjede, neboť budeme ještě ve výskoku. Samozřejmě že střílet budeme stále. Až bude zničen, stačí pár kroků doprava a vstoupit do dveří. Další díl hry je tu.

LEVEL 9: Let podzemním prostorem. Naše bestie obdržela (darem?) létající jet pac, takže celý tento úsek hry vlastně poletíme. A to stále doprava. Navíc máme stále laserovou zbraň, takže se nám dobře poletí. Pozor na dva okřídlence, jakési ryby a ještě na dráčka. Doletíme k elektrickému výboji a ve vhodnou chvíli proletíme. Ještě jednou si to zopakujeme a zničíme mouchu. O kus dále si všimněte jakéhosi rosolu, který je na podlaze. Když do něj střelíte, získáte pár životů navíc (rosolů je v této etapě ještě dost, takže si na své jistě přijdete). Další část našeho letu nám budou znepříjemňovat krápníky, které se vysunují zespodu i zeshora. Pokud to proletíte, zničte mouchu a doplňte si životy rosolem. O kousek dále pozor na dráčka a na ryby. Následuje jeden výboj, ale s tím si hravě poradíme. Zničíme mravenečníka a opět si doplníme životy pomocí rosolu. Bude se to hodit, neboť následuje série krápníků zezdola i zezhora. Ještě jeden rosol a krápníky pokračují. Nakonec ještě zničíme pulsující oko, které na nás letí zezadu a poletíme do další části hry.

LEVEL 10: Opět souboj s gigantickou příšerou. Je podobná tygří hlavě. Pozor na její ocas. Vystřeluje na nás pulsující hvězdičky ze dvou míst. Snažte se nejprve zničit to horní. Když na vás vystřelí dolní, jednoduše uhnete nahoru. Po zničení této, již předposlední příšery popoletíme ještě kousek vpravo a jdeme do předposledního dílu hry (opět nám ubyl klíč).

LEVEL 11: Cesta ke hlavní příšeře. Naše bestie se ocitá za hradní věží a bude postupovat stále doprava. Po pár krocích zničíme dva dráčky (nyní bojujeme již holýma rukama, ale to tak má být, ne?). Dojdeme k jakýmsi hrobům na kterých jsou kříže. Pakliže nějaký skopneme, může nám životy nejen přidat, ale také ubrat. Proto pozor na to. Jdeme dále, zničíme mravenečníka a hrstku zbylých bojovníků s kordy. Narazíme opět na hroby, a dále na skalní masiv, kde zničíme mouchu. O pár kroků dále následují opět nám již známé krápníky. Ke všemu nás obtěžuje ještě moucha a okřídlenec. Přežijeme-li i toto, zničíme ještě jednoho okřídlence, který letí zezadu a jednoho, který letí přímo proti nám. Následují ještě dvě série ryb a mravenečník, dvě, opravdu již poslední pulsující oči a pak již vidíme závěrečnou příšeru, strůjce všeho zla. Finále je tu.

LEVEL 12: Finální souboj naší bestie. Poslední příšera se vůbec nebrání, zato na nás neustále padá jakýsi pytel a dá velkou námahu vyhýbat se mu a ještě dávat rány příšeře. Kdo se ale dostal až sem, ten určitě zvítězí. Po zničení této závěrečné příšery následuje gratulace k úspěšnému projití hry.

ZÁVĚREČNÉ HODNOCENÍ: Shadow of the beast 1 je hra, kterou stojí za to dohrát do konce. Velké množství příšer a jiných překážek nás sice staví do nelehké úlohy, ale není nic lepšího, než si vychutnat pocit vítězství, gratulace, ale hlavně to, že jste právě dohráli hru, která i přesto, že byla vydána již dřívě, se stále udržuje v žebříčcích her na domáci i osobní počítače.

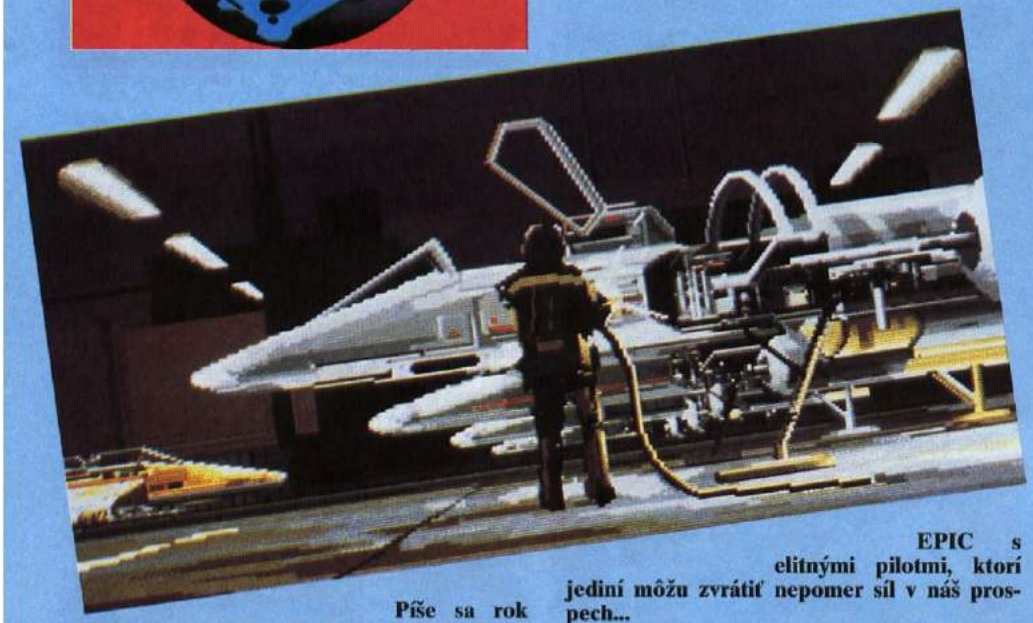
L. Vondráček





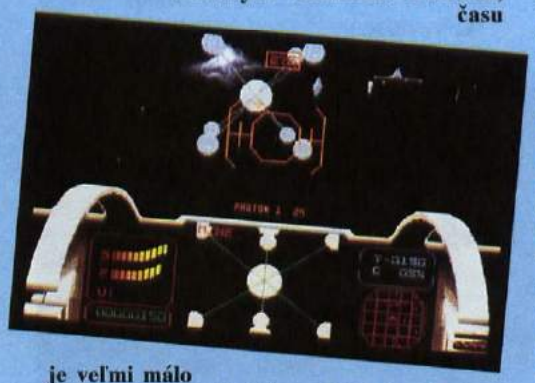
EPIC

OCEAN



EPIC s elitnými pilotmi, ktorí jediní môžu zvrátiť nepomer síl v náš prospech...

Píše sa rok 6398. Maginellic, naše slnko, ukončilo svoju existenciu pokojnej hviezdy a o krátku dobu vybuchne ako supernova. V okamžiku výbuchu sa v celom vypočítanom polomere jeho dosahu, ktorý zahŕňa aj našu domovskú planétu, zvýši niekoľko tisícnásobne teplota. Je jasné, že by to znamenalo zánik celej našej civilizácie. Vedci našťastie okamžik výbuchu veľmi presne vypočítali a preto bol dostatok času pripraviť sa. Čas vypršal a práve začína masová evakuácia, ktorá nemá v dejinách našej civilizácie obdobu. Jediná obyvateľná planéta, ktorá prichádza pre našu ďalšiu existenciu do úvahy je ULYSEES 7 v slnečnej sústave ležiacej na druhej strane impéria REXXON. Obrovská flotila ôsmich tisícov transportných lodí sprevádzaná eskortou silných bojových rakiet sa vydáva na dlhú púť chladným vesmírom. Bohužial, času

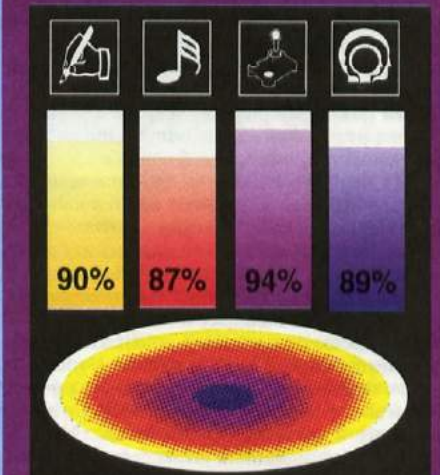


je veľmi málo a preto musí evekuácia prebiehať práve cez srdce mocného impéria REXXON. Narušenie tejto neutrálnej zóny je chápané zo strany impéria ako vojnový akt a má za následok vypovedanie mieru. Imperiálna bojová flotila je zmobilizovaná a mieri k evakuačným kozmickým lodiam. Neostáva nič iné, ako sa brániť. Boj však bude veľmi tvrdý, pretože bojové sily REXXONu sú k našim v pomere 4:1. Všetky naše nádeje sa preto upínajú na pýchu vojnovej flotily federácie, bojové krížniky NIČITEĽ, ČERVENÁ BÚRKA a BOJOVÁ SEKERA. Tieto materské lode majú na palubách najmodernejšie bojové stíhače

EPIC je po hre ROBOCOP 3 druhý spoločný projekt firmy OCEAN a skupiny programátorov pracujúcich pod označením D.I.D. (Digital Image Design). Spoločným znakom pre obidve hry je precízna trojrozmerná vektorová grafika, na ktorú sú D.I.D. odborníci. U hry EPIC však navyše pribudla do detailov prepracovaná pointa deja a výborná hrateľnosť. V úvode hry sa zoznámime s legendou, ktorá je samozrejme sprevádzaná animovanými sekvenciami, ktoré zobrazujú evakuáciu planéty a vnik flotily federácie na územie impéria REXXON. Celý dej je navyše doprevádzaný pôsobivou scénickou hudbou. Úlohou hráča je v roli elitného stíhača bojovej flotily chrániť evakuačné lode pri ich prechode cez nepriateľské územie pred útokmi REXXONov. K dispozícii má pre tento účel najmodernejší kozmický stíhač EPIC. Stíhač je veľmi malý, jeho posádku tvorí len jeden pilot, ale zato má veľmi dobré manévrovacie schopnosti a je vybavený dostatočne účinnými zbraňami. Základné zbrane sú LASEROVÉ DELO a SAMONAVÁDZACIE RAKETY. Prvá zbraň je určená na boj z blízka a druhá na ničenie vzdialenejších objektov. Na každej samonavádzacej rakete je navyše umiestnená kamera, ktorá prenáša na palubu stíhača postupne sa zväčšujúci obraz cieľa až do okamžiku nárazu. Pri presnom zamierení navádzanou raketou, je zásah takmer istý a ničivá sila je tak veľká, že väčšinu cieľov zneškodní na prvý zásah. Po úspešnom splnení každej misie sa navyše účinnosť týchto zbraní zvyšuje a palubný arzenál sa rozrastá o ďalšie. Úlohou pilota v roli hráča je splniť každú misiu na 100% a v stanovenom časovom limite sa pomocou kompasu dostaviť na určené súradnice, kde ho čaká materská loď. Po doplnení paliva a munície potom stíhač pokračuje ďalšou misiou. Misií je celkom 7 a tu je stručný prehľad ich cieľov, spolu s kódovým označením: 1. PRIERAZ - A) Vyčistiť cestu cez mínové pole obranného systému nepriateľa, aby evakuačná flotila mohla vniknúť na územie impéria. B) Vyhľadať planétu AMRAGAN 9 a zničiť vyzvednú družicu na jej obežnej dráhe. 2. ROZDRVENIE - A) zničiť centrálnu riadiacu jednotku nepriateľa a štyri medzigalaktické vesmírne prístavy v priemyselnom centre planéty Tarrun. B) zničiť banský komplex na mesiaci planéty STATILLICA, zberný prístav a doky kozmických lodí v centrálnej zóne planéty. 3. SLÁVA - REXXONská útočná légia sa pokúsi zaútočiť na federálnu flotilu, s cieľom poškodiť niektoré lode a spomaliť tak ich postup. Hlavnou úlohou je chrániť: A) Poľnohospodárske lode a lode vyrábajúce potravu. B) Palivové tankery. C) MARS - Loď prvej priority. 4. NÁRAZ VETRA - Neutralizovať magmové delo na planéte POTEAD, siedmej planéte systému LIZAR. 5. GALAKTICKÁ BÚRKA - Neutralizovať kozmické sily regionálnej bojovej flotily LIZARu. 6. POMSTITEĽ - Definitívne zničiť hlavné imperiálne veliteľské centrum REXXONu a vládny komplex veľkého LIZARU. 7. MATKA VOJEN - Zachrániť ľudstvo od totálneho zničinia v najväčšej vesmírnej bitke všetkých čias, do ktorej impérium REXXON vrhne všetky svoje zostávajúce sily.

-luis-





PC 286–586
AMIGA 500/600
ATARI ST

INDY CAR RACING

PAPYRUS PUBLISHING



Keď Microprose uviedli na trh svoj simulátor Formule 1, všetci sa zhodli na tom, že je to doteraz najlepšie spracovanie automobilových pretekov na počítačoch PC a Amiga. Konkurencia však nespí a vznikajú ďalšie veľmi dobré automobilové programy. Autorom INDY CAR RACING je David Kaemmer so svojimi spolupracovníkmi. Poznáme ho už ako autora INDIANAPOLIS 500 z roku 1989. IN-



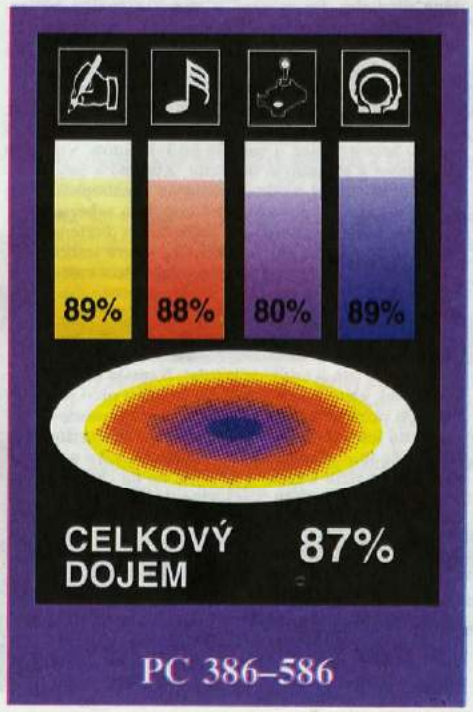
DY CAR RACING nie je priamym konkurentom F1 Grand Prix, pretože simuluje preteky inej kategórie. Napriek tomu má s touto geniálnou hrou veľmi veľa spoločných vlastností a funkcií. V niektorých je dokonca na lepšej úrovni, najmä z hľadiska celkovej rýchlosti. Zatiaľ čo Geoff Crammond naprogramoval F1 Grand Prix aj pre 16-bitové počítače s procesorom 80286, David Kaemmer u Indy Car Racing vsadil (rovnako ako väčšina programátorov súčasných hier) na procesory 386 a vyššie. Keďže Indy Car Racing beží v 'protected' móde, podarilo sa dosiahnuť neuveriteľne vysokú rýchlosť pri pomerne vysokej detailnosti. Pre túto hru nie je problém zobrazovať stopy po pneumatikách, množstvo vozov v rôznej polohe voči nášmu monopostu, reklamy, tribúny s divákmi, budovy, pozadie, atď. Samozrejme, aj F1 Grand Prix dokáže zobrazovať tie isté veci na podobnej grafickej úrovni, avšak zďaleka nie v takej rýchlosti. Indy Car Racing zatiaľ drží prvenstvo aj v spracovaní predbiehania a zrážok. Na obrazovke krásne vidíme, do akých polôh sa havarované vozy dostanú, ako z nich odletujú úlomky a ako sa z nich dymí.

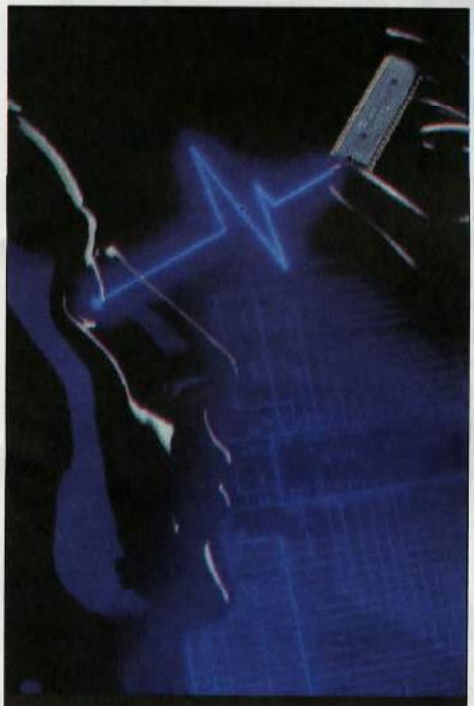
Hrateľnosť Indy Car Racing však nie je až taká dobrá, ako F1 Grand Prix. Šmyky pri vysokej rýchlosti sú síce zaujímavé, ale vozidlo nesedí dobre na ceste. Z tohto hľadiska sa Indy Car Racing podobá viac na Grand Prix Unlimited od Accolade, kde sa automobily na ceste šmýkali takmer ako na ľade. Keďže Indy Car Racing je naviac veľmi rýchly, vysoké rýchlosti je skutočne ťažké bezpečne zvládnuť. Týmto sa dostávame k hrateľnosti a k obtiažnosti hry. Na môj vkus je príliš vysoká (i keď sa dá znížiť rýchlosť protivníkov). Autori sami uznávajú, že INDY CAR RACING je veľmi ťažká hra, ale zdôrazňujú počet funkcií, ktorých je tu viac, ako v F1 Grand Prix. Menu ponúka množstvo funkcií, ktoré sa u podobných hier stali štandardom. Je to možnosť tréningovej a testovacej jazdy, kvalifikácie a pretekov. Preteky si môžeme zvoliť buď jedny na vybranej trati, alebo na všetkých tratiach. V druhom prípade jazdíme celú sezónu a vytvára sa tabuľka s rovnakým bodovaním, ako v skutočnej Indy Car. V pretekoch sa samozrejme stretneme z jazdcami, ktorí sa momentálne touto súťaže zúčastňujú: Al Unser, Emerson Fittipaldi, Mario Andretti, Paul Tracy, Scott Goodyear, atď. Novinkou je možnosť prispôsobenia väčšiny parametrov vozidla podľa našich požiadaviek a ukladanie tohto nastavenia na disk. Nepatrí sem iba výber pneumatík, ale aj nastavenie uhla spoilerov, prevodového pomeru prevodovky, tuhosti pružín, uhla natočenia predných kolies, atď. Zaujímavosťou je, že program každú z uvedených súčiastok zobrazí 'kamerou', ktorá podľa potreby rotuje okolo vozidla v garáži a automaticky sa vhodne nastaví. Ak je to potrebné, neviditeľné súčiastky sa zobrazia v reze. Pritom sa nezabudlo ani na interiér garáže, ako sú stoly, dvere, či plagáty na stene.

Pri komlexnom hodnotení sa INDY CAR RACING nevyrovná F1 Grand Prix, avšak hra rozhodne stojí za to, aby sme jej venovali pozornosť.

- yves -







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



ECO QUEST 2

PŘÍSTAV
Po přistání hydroplánu dejte celníkovi otevřený pas a imunitní kartu. Promluvte s Indiánem a jděte doprava. Skryjte se za bedny a vyslechně rozhovor dvou chlápků. Zkuste pohovořit s Gonzalesem. Teď se tu objeví chlap, tomu dejte peníze za papouška. Promluvte s Gonzalesem a zkuste sebrat síť. Pokus se nezdaří, vraťte se a pomožte otcovi otevřít krabici. Ten vám dá Ecoder a zasvětí vás do jeho tajů. Běžte na molo a pohovořte si s rybářem a s turistou. Vraťte se k otci a uvidíte krádež. Otec musí jít na ambasádu pro nové dokumenty a nechá vás samotného. Po chvíli usnete v loďce a dvě vydry vás odvezou do džungle.

DŽUNGLE
Dvakrát si popovídejte s hnědou vydrou a seberte jí z krku amulet. Vystupte a seberte šťávou pokapaný list. Les zbavte všech odpadků a jděte doprava. Zkuste vyšplhat na strom a po napadnutí hmyzem se pokapejte šťávou a zvovu to zkuste. V koruně stromu si popovídejte se všemi jeho obyvateli. Po dolní mohutné větvi jděte vlevo. Popovídejte si s ptákem a vemte fialové květy co se válí blízko vašich nohou. Vraťte se a jděte nahoru. Páchnoucího ptáka obejděte s pomocí fialových květin a vylijte vodu z květu vpravo. Po sestupu dolů jste zjistili, že vodou z rostlin jste uhasili cigaretu v tukaním hnízdě. Jako vždy promluvte se všemi přítomnými a jděte až na krajní větve a vemte starý buben. Smůla! Slabé větve Adama neudrželi a spadli jste do rochniště.

INDIÁNSKÁ VESNICE
Seberte liánu a žluté ovoce, na ovoce přilákejte prase. Jakmile se zakousne do ovoce, omotejte mu liánu kolem krku. Vepř vás vytáhne z bahna. Jděte doprava a položte buben na bambusovou konstrukci vedle dalšího bubnu. Uchopte paličku a zahrajte melodii podle zobrazené předlohy. Po zahrání si vezměte zpátky buben. Jděte doleva a nahoru. Vrazte do prvního vchodu. Pomocí bubnu zahrajte melodii z vesnice, vemte buben a vstupte dovnitř stromu. Uvnitř lesního srdce si sedněte na spleť kořenů a seberte větev. Pohovořte se srdcem a jděte ven. Nyní jděte do stromu střední cestou. Vezměte plod a ven vyjděte levou cestou a objevíte se u jezera. Seberte šálek a naplňte ho tekutinou. Vraťte se do vesnice a promluvte se všemi. Klukovi u šamanovy chýše dejte buben a pomocí liány se přehoupněte přes potok, z keře utrhněte červené bobule a seberte náhrdelník. Tento náhrdelník dejte ženě s dítětem vlevo, ta ho nechce, tak ho dejte její sestře sedící mezi koberci. Za to dostanete model města vyřezaný v jakémsi šperku. Jděte doleva a vemte mačetu, tu dejte dívce, která sbírá byliny. Za mačetu dostanete kořeny ze zelené rostliny. Ty dejte kořenářce pro svůj lektvar. Když dostane kořeny, vyzve vás, aby jste si vzali její lektvar. Nemáte ale do čeho a tak jděte k šamanovi. Na stoličku před jeho chýší položte tekutinu z jezírka, za to dostanete zelený lektvar. Seberte ho a doneste ženě s dítětem. Za to dostanete hliněný šálek, do toho naberte kořenářčin lektvar a použijte ho na chycení motýla. Položte misku s lektvarem mezi ostatní mísy u rochniště. Motýl začne sát a tak ho chytnete i s miskou. Odneste ho mladíkovi stojícím u chýše šamana. On ustoupí a vy vstupte do chýše.

ŠAMAN A POŽÁR
V chýši promluvte se šamanem a zkuste vyrobit masku pomocí misky s červenou barvou. Jakmile se posadíte, strhne se prudký liják a děravou střechou začnou padat kapky na místo, kde polehává šamanův pavouk. Střechu opravte tak, že užijete zelené listy pokapané šťávou. Vyšplnejte po tyči ke stropu a pak listím zalepte díru ve střeše. Dolů slezte až se pavouk odplazí na své místo a sedněte si k pomůckám (šamanovým, ne vaším). Dejte do misky červené bobule. Na to si vyberte vzor, který vás bude zdobit a všichni obyvatelé vesnice se přemístí dovnitř magického stromu. Uvnitř stromu dejte šamanovi větev a seberte žlutý květ. Náhle je vesnice zasažena požárem. Poté co se Adam vymotá z kouře, uvidíte před sebou netopýra. Promluvte s ním a ukažte mu amulet lesního srdce. Po snaze ho vyprostit ze sítě budete chyceni Gonzalesem.

LÁGR
Jste přivázaný u židle a s vámi je tu i netopýr v kleci na západku z mrkve. Mrkev snězte a netopýr vám (už jako svobodný) překouše lana. Jděte do vedlejší místnosti a z kufru vyndejte raketu (tenisovou), z postele seberte 2 prostěradla a malý diář. Ze stolu vemte zprávu z faxu, tu si přečtěte a odstrčte tygří kůži. Škvíru v podlaze trochu rozšiřte a zatahejte tygra za ocas - vypadne papír se vstupním heslem pro diář. Papír seberte a přečtěte ho. Zapněte diář a najeďte na soukromé a tajné poznámky (pod ikonou klíče). Po nápisu „Enter password" napište slovo z papíru. Číslo, které se objeví je kód pro trezor. Z trezoru seberte všechny věci. Svažte oboje prostěradla a přivažte je za nohu postele. A ven. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihou, přeběhněte za sud nejbližší radaru. Jakmile si Gonzales natrhá zeleninu a půjde pryč z místnosti, vylezte nahoru, na radar. Radar deaktivujte a seberte vysavač. Jenže problém, zlomily se příčky u žebříku. No nic. Prozkoumejte koš s prádlen a vemte kšandy. Připevněte je na radar a zhoupněte se dolů. Přikrčte se za zelený sud. Vysavačem posbírejte žluté zrní vysypané z velkého pytle. V inventáři potom zrní z vysavače vyndejte. Počkejte až přijde Gonzales. Ten přijde a nazází rozčtvrcenou zeleninu do kotlíku, po jeho odchodu přeběhněte za zadní sudy a horní cestou jděte napravo. Zde uvidíte Gonzalese sekajícího dříví. On sesbírá polínka a půjde přiložit, toho využijte a hoďte ptákům v kleci zrní. Malým stříbrným klíčem otevřete klec a vypusťte ptáky. Tím se zbavíte Gonzalese. Seberte sekeru a z kmenu vysekejte kajak. Ten strčte na vodu a pádlujte raketou. Jeden padouch se za vámi vydá na motorovém člunu a proto pádlujte jak můžete. Po chvíli se před vámi objeví vír. Kamikaze plavte přímo do víru a budete stáhnuti do jedné ze zdejších podzemních jeskyní.





JESKYNĚ
Nyní se ocitáte v jeskyni plné netopýrů. Promluvte si se všemi netopýry a zkuste sebrat listy poblíž netopýra bránicí vstup do další jeskyně. Netopýr vám dovolí listí sebrat jen po ukázání amuletu lesního srdce. Znovu si popovídejte se všemi netopýry. Zapněte Ecoder a vyhledejte v něm latinské názvy jednotlivých netopýrů. Tyto názvy odpovídají názvům listů ve vašem inventáři. Každému netopýrovi pak dejte list mající stejný název jako netopýr. Poté co všichni netopýři opustí jeskyni, jděte do další místnosti. Ve vedlejší jeskyni se pověste za nohy na trám vyčnívající ze zdi nad spícím netopýrem. S netopýrem promluvte a ukažte mu amulet lesního srdce. Sestupte dolů a vemte modrý kámen. Kámen položte před kamennou sochu jaguára. Jauguár obživne a bude vás prosit o pomoc. Musíte odpovídat na jeho deset hádanek. Potom seberte zlaté pírko. Najednou se vaše přítelkyně (netopýr) bude cítit velmi špatně. Promluvte s ní a dojděte pro staršího netopýra (místnost s jaguárem). Ten vám dá píšťalku ve tvaru ptáka. Bleskově na ni zapískejte. Zapískáním vyplašíte hejno netopýrů visících ve východu z jeskyně. Nyní stačí nasednou do loďky a odjet z jeskyní.

TROPICKÉ JEZERO
Při plavbě na vaši pramici spadne kokos. Plavte dolů a vyšplhejte po liáně do koruny stromu. Utrhněte červené ovoce a v inventáři prozkoumejte zlatou masku a peněženku. Najděte vyfocenou vaši rodinu a zlaté kolo. Plujte nazpátek a doprava. Narazíte na nervózní opici. Té hoďte plod čeveného ovoce. Vylezte na malinký ostrůvek a seberte piraní čelisti. Doplavte do místnosti, kde byly červené plody a pomocí čelistí přeřežte kořeny leknínového listu. Na list si lehněte a plavte k opici. S tou promluvte a vyjděte na ostrůvek. Ta opice radostně naskočí na list a plave pryč. Najednou vás do svých drápů chytne velký orel. Promluvte si s ním a dejte mu zlaté pírko. Orel vás za to odnese ke branám zlatého města.

ZLATÉ MĚSTO
Orel vás odnese na pahorek. Z toho odstraňte všechny nečistoty. Vemte lupu a zlatou masku položte na chybějící místo, vedle dalších zlatých emblémů. Ze skýše, která se otevře popadněte zlaté peníze. Ty položte na pravý konec velkého balvanu, nato ještě položte zlaté kolo. Balvan se přetíží a na opačné straně uvolní vstup do města. Předtím než vejdete do bludiště se přes lupu podívejte na šperk od Indiánky. Zjeví se vám kompletní mapa zlatého města. Projděte bludištěm až ke vstupu do haly. V hale složte nástěnnou malbu Indiána hrajícího na píšťaly. Z této malby otočením každého kusu dostanete malbu Indiána tančícího. Tentokráte se zmocníte zlaté helmy a poháru se zlatým práškem. Ve stěně jsou malé díry. Pomocí nich vylezte k obrazu hada a toho tahejte za ocas. Slezte dolů a jděte tajnými dveřmi, které se otevřely zataháním za hadův ocas. Po několika kamenech přeskákejte na ostrůvek (Pozor! Můžete šlápnout i na želví krunýř). Na ostrovku si nasaďte helmu a klikněte na vodu. Z té se vynoří vodní had. Tomu zahrajte na píšťaly. Po hadově usnutí přeplavte na velý ostrov uprostřed jezera.

OSTROV
Nejdříve zkuste natočit kamennou hlavu fontány do správné polohy. Chytne vás však liána. Ukažte jí amulet lesního srdce. Po odhození pootočte kamennou hlavou. Kamennému totemu seberte misku a položte ji do proudu vody tak, aby voda tekla i na nevyklíčená semena. Do misky rozdrolte žlutý prášek z nitra lesního srdce, poté seberte vyklíčené semeno. Najednou na písečnou pláž přiletí helikoptéra řízená grázlem Slaughterem. Jakmile začne kopat vedle fontány díru, použijte pohár s prachem. Darebák skrze něj nebude vidět a zaplete se do zelené liány. Zapískejte na píšťalu ve tvaru ptáka a vaši netopýří přítelkyni pokropte vodou z fontány. Do sladkém polibku vás orel odnese do vesnice. Do díry zasaďte semeno. No a stačí jen zapískat na netopýří píšťalku a promluvit s přítelkyní. A happy end.

J. Zoula

PRE ATARI XE/XL 2

TIPY A TRIKY

BOUNTY BOB STRIKES BACK

Program je obtížný. K bezbolestnému projití nekolika etap je nutno:
první obraz - stát se majitelem květináče s květinou a zmáčknout 1 a START
druhý obraz - pobít zlé duchy, zvednout váleček na malování a zmáčknout 1 a START
pátý obraz a nekolik dalších - vzít kovový štítek a zmáčknout 8 a START
desátý obraz - sebrat vidle a zmáčknout 5 a START
šestnáctý obraz - protlačit se přes sací potrubí /ne první z leva/ sníst cibuli a zmáčknout 9 a START
Zbývající obrazy se snažte vyřešit již sami.

NINJA

Chceš se stát titulním hrdinou? Stačí pouze prežít a dorazit do NEBESKÉHO POKOJE. Jen to? Nejprve musíš bojovat venku, až do okamžiku, kdy zničíš všechny bojovníky. Když toho dosáhneš, přejdi nahoru do svatine a jdi vpravo. Pobij všechny neprátele v každém patře. Když dorazíš do pokoje GREY WALL, vyhledej vchod do dalšího pokoje. Zabij nepřítele a obdržíš další život. Potom opusť pokoj levým průchodem a znovu se do nej vrať. Nahoře v pokoji se objeví další vchod. Vejdi přes nej do NEBESKÉHO POKOJE, který je chráněn pěti samuraji. Když je pobiješ, běž dolů a ven. Venku znovu potkáš své nepřátele. Běž a bojuj s nimi až k místu STARTU /TORII IN THE SEE/. Když se ti to povede jsi velký NINJA.

OLIES FOLIES

Hra začíná od prvního obrazu. Je však možno začít od pátého napsáním hesla FANDA, od desátého napsáním hesla FRANK, od patnáctého napsáním hesla NORBI a od dvacátého napsáním hesla ZOOM.

NUCLEAR NICK

Pokud se nemůžeš dostat do další scény, stačí zmáčknout FIRE a START a po chvíli SELECT a začínáš hru další scénou.

GAUNTLET

Při této hře se můžeš převtelit do následujících postav:
MERLINA WIZARD i THORA WARRIOR, THYRA VALKIRIE nebo QUESTORA ELF. Následující krok znamená vyjít vstříc hroznému vyzvání /rukavice GAUNTLET/ a putování v neznámu.
Překonání 512 obrazů v první části hry a následujících 512 obrazů ve druhé části hry je nad síly i zkušeného hráče. Je však způsob, jak to ulehčit. Můžeš prodloužit život hlavního hrdiny. Proto /v případe 1 hráče/ zapoj k počítači druhý JS a uprav hru pro dva hráče. V okamžiku, kdy ukazatel síly se blíží "0", zmáčkni FIRE druhého JS. Objeví se druhý hrdina. Jakmile bude i jemu hrozit smrt, zmáčkni FIRE prvního JS. Tímto způsobem /můžeš stále opakovat/ si prodloužíš část hry.

BRUCE LEE

Prvním krokem v této hře je nalezení místnosti, kde je malé kulaté slunce, na kterém je nakreslena tvář. Toto slunce si vezmi sebou a tímto získáš jeden život navíc. Opuštění místnosti a návrat zpět tak umožňuje zvýšení počtu životů. Tento trik můžeš opakovat pouze do dosažení maxima životů.

FIGHT NIGHT

Hra je vlastne boxerský turnaj. Začíná se od předkola a pri dostatku štěstí a umu můžeš dojít až do finále, kde bojuješ o titul mistra světa. Program má vynikající grafiku. Před zahájením hry však musíš vědet, že každý z tvých protivníků má ve svém repertoáru úder proti pravidlům FAIR PLAY a také ho každý z nich použije v případe nouze. Před použitím tohoto úderu je jeho pohyb v ringu pomalejší. Tento fakt můžeš v utkání použít. V takovém případe musíš ustoupit a velmi rychle zaútočit a to tak, abys neustoupil z místa boje.
Pokud ti nevyhovuje tempo boje, zmáčkni klávesu ESC a podrž ji. Pohyb soupeře se zpomalí. PAMATUJ, že zvítězíš jen tehdy, když neustále útočíš. Při obraně prohraješ!

WHISTERS BROTHERS

Když jsi již hrál tuto hru, budeš jiste znát motto hry: Když nenarazíš na překážku nebo nepřátelské tváře - TO SE A VI . Zde je ještě nekolik rad:
- Cesty obou bratří musí být blízko sebe. V opačném případě není možno prenést se do jiné hry.
- K přivolání bratra, který se příliš vzdálil, je nutno pískat /FIRE/.
- Víření, shodně s úvodním motivem, srovnává dráhu pod stopami a umožňuje míjení nebezpečí. Abys mohl toto dělat, musíš mít nejprve nejméně dve ztracená nářadí, nalézající se na obrazovce této části hry.
- Vířit můžeš výhradně tehdy, když se hráč pohybuje po rovině.

MERCENARY

Ve hře se najednou ocitneš v beznádějné situaci. Zde je nekolik rad:
V době pouti po planetě můžeš používat vozidla FALYAR COLONY CRAFT! Nalezneš ho v sektoru 64997/Altitude 08-08/. Když jsi na ZEMI, vyhledej klíč. Nelézáš-li se na palube lodi a cheš vykládat zmáčkni "L" a stisknutím "D" položíš veškeré předměty, které neseš. Stlačení "B" ti umožní vstup na palubu lodi, a "L" její opuštení. Zvedání jednotlivých predmetů za sebou, zmáčkni "T". Po každém zmáčknutí "O" vzroste rychlost až po dovolenou rychlost /9900/.

THE PRICE MAGIC

V této hre hrají zvláštní úlohu čáry, kouzla a zaklení. V případe jejich spojení s odpovídajícími je úspěch zaručen. Takto vypadá návod:

a$	krišťálová koule /CRYSTAL BALL/	kletba ESP
b$	čarodejná kniha /GRINOIRE/	-"- MAD
c$	kyvadlo /PENDULUM/	-"- DOW
d$	prisma /PRISM/	-"- XAM
e$	metla /BROOM/	-"- FLY
f$	trubka /TRUMPET/	-"- BOM
g$	sklenená kočka /FELD SPARLENS/	-"- SEE
h$	popely /ASHES/	-"- ZAP
i$	žezlo /STAFF/	-"- MYP
j$	kříž /CROSS/	-"- DET
k$	svíčka /CANDLE/	-"- SPY
l$	sekera /AXE/	-"- KIL
m$	kolo /WHEL/	-"- DED
n$	skříňka /BOX/	-"- IBM
o$	spár /CLAW/	-"- SAN
p$	kozlík /VALERIAN/	-"- FIX
r$	ohniště /FOCUS/	-"- SPEEL
s$	zrcadlo /MIRROR/	-"- LITIZEN

ZORRO

V této hře je nejlepší vstoupit do podzemí, z místnosti, kde se objeví východ s blikajícím kalichem. Vstoupíte a tím shodíte kamení a cesta je volná. V podzemí nesbírejte peníze, nepoznáte pri opětovném vstupu do podzemí cestu ke dverím.

QUASIMODO

Pro zkrácený přechod do další etapy je nutné v první místnosti srazit nejméne 3 střelce vzpínající se po žebrících, ale tak, aby nebyl videt žádný další následující. K tomu použiješ koulí uložených na štítu zdi.

GHOSTBUSTERS

Použiješ k d :HERBIE 05250624. Pokud chceš ješte vyšší konto, existuje 31222646 a na tom je 9 999 000 dolarů.



MERLIN

Britskú firmu DIGITAL INTEGRATION zaiste netreba nikomu bližšie predstavovať. Ved'tituly ako F16 COMBAT PILOT a TORNADO hovoria za všetko. Ich posledná hra, ktorá sa volá MERLIN, prišla na trh tesne pred vianocami '93. Je to simulátor rovnomenného vrtuľníka britskej armády, avšak vo veľmi osobitnom prevedení. Ak by sa usporiadala súťaž o najoriginálnejšiu či najnetradičnejšiu hru, určite by sa na prvých miestach ušlo miesto aj pre MERLIN. Nie je to totiž bojový simulátor, ani mierumilovný letecký simulátor. Je to simulátor pristávania vrtuľníka na lietadlovú lod'. Nič iné v hre nenájdeme, ale ak sa to niekomu vidí málo, pripomeniem niektoré fakty:

- Po nainštalovaní má hra dĺžku 670kB, čím sa radí medzi najkratšie hry na PC, ktoré sú momentálne na trhu. - MERLIN má veľmi peknú vektorovú grafiku okolitého prostredia.

- V hre sú zabudované realistické zvuky motora.

- Tri stupne obtiažnosti umožňujú výber takej misie, ktorá zodpovedá našim schopnostiam.

- Program má zabudovaný 'Action Replay', ktorý spomalene zopakuje pristávanie z kamery, umiestnenej na inom vrtuľníku.

- Okrem nášho vrtuľníka a lietadlovej lode, kam máme pristáť, program zvládne zobrazovanie d'alších vrtuľníkov, ktoré z lode štartujú, alebo na ňu pristávajú, či voľne lietajú po okolí.

- Do lode, ako aj do ostatných vrtuľníkov sa dá pri nevhodnom manévrovaní naraziť, čiže nie sú púhou dekoráciou.

- Pri vyššej obtiažnosti sa lod'pohybuje a my musíme zvládnuť nielen pristátie na pohyblivé letisko, ale aj vplyvy počasia, ako sú nárazy vetra.

- Hra presne vyhodnocuje výšku a smer letu počas celého pristávacieho manévra, ktoré rozvinie do dvoch grafov.

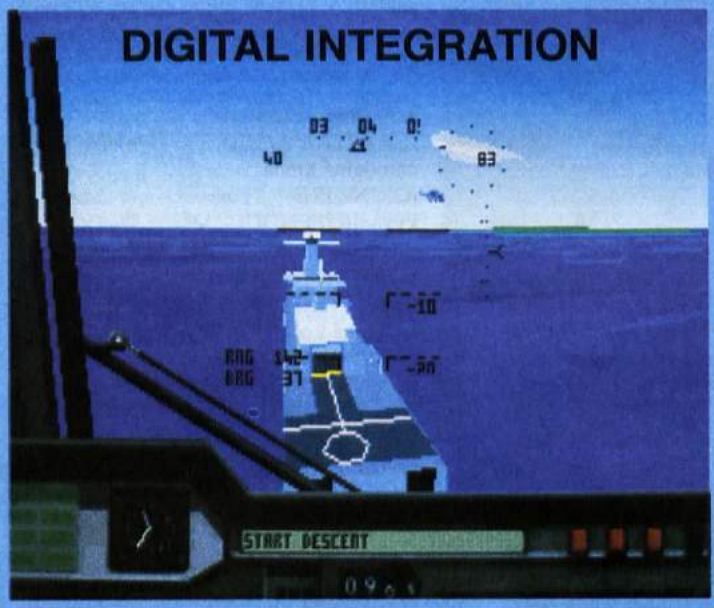
- Súčasťou vyhodnotenia je aj slovný komentár, ktorým sa hodnotí presnosť príletu a presnosť miesta pristátia. Celý pristávací manéver je okrem slovného komentára ocenený aj percentom úspešnosti.

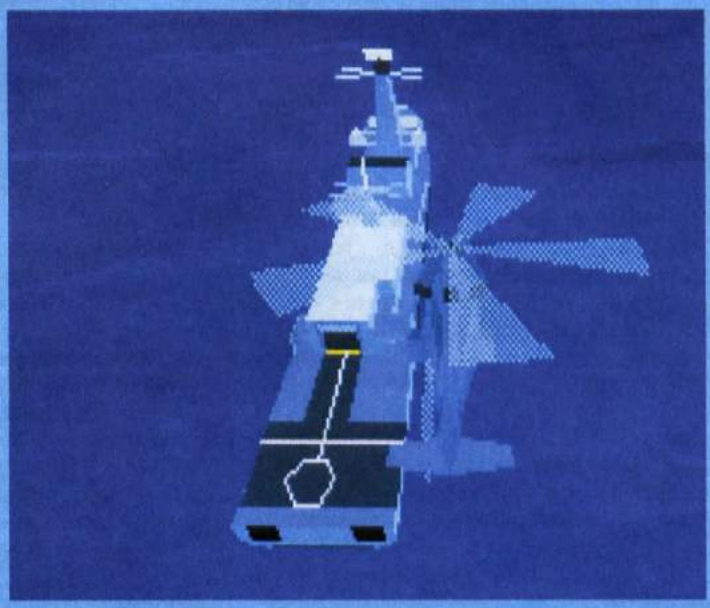
- Počas hry si môžeme prepínať tri pohľady: z kabíny vrtuľníka, šikmo zhora zozadu na vrtuľník a kolmo zhora na vrtuľník.

Svojimi vlastnosťami môžeme MERLIN zaradiť medzi netradičné simulátory, v ktorom nejde o skóre a v ktorom absolvovanie misie trvá veľmi krátko (okolo 1 min). Zatiaľ čo iné hry sú ťažké a riadne sa v nich zapotíme, kým nájdeme kompletné riešenie, MERLIN je skôr relaxačnou hrou pre tých, ktorí nemajú veľa času na zložité hry a predsa by sa občas radi niečo jednoduché zahrali (samozrejme, pri najťažšej obtiažnosti je veľký problém dobre pristáť, ale bojové misie v iných simulátoroch sú podstatne ťažšie a časovo náročnejšie).

MERLIN považujem za veľmi dobrý projekt, i keď neobsahuje bojové misie, samplovanú reč, digitalizované obrázky, či iné animačné efekty. Svojich priaznivcov si tento simulátor pristávania vrtuľníka celkom iste medzi vami nájde.

- yves -



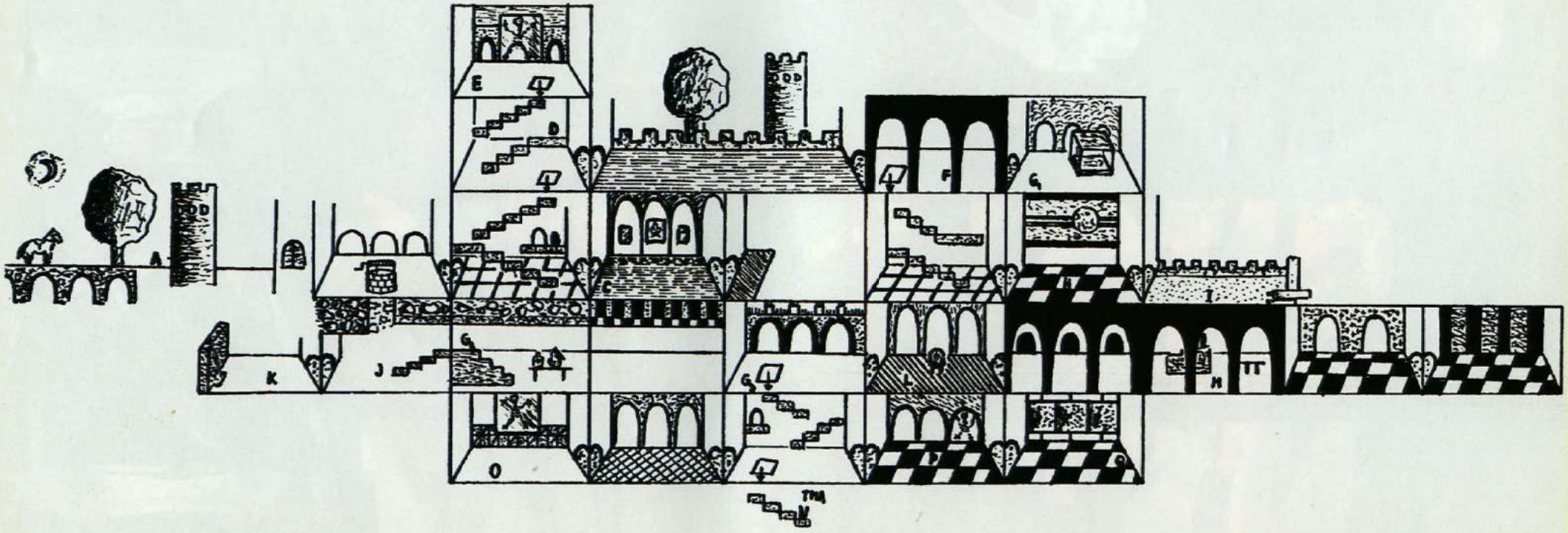


MERLIN





KLIATBA NOCI

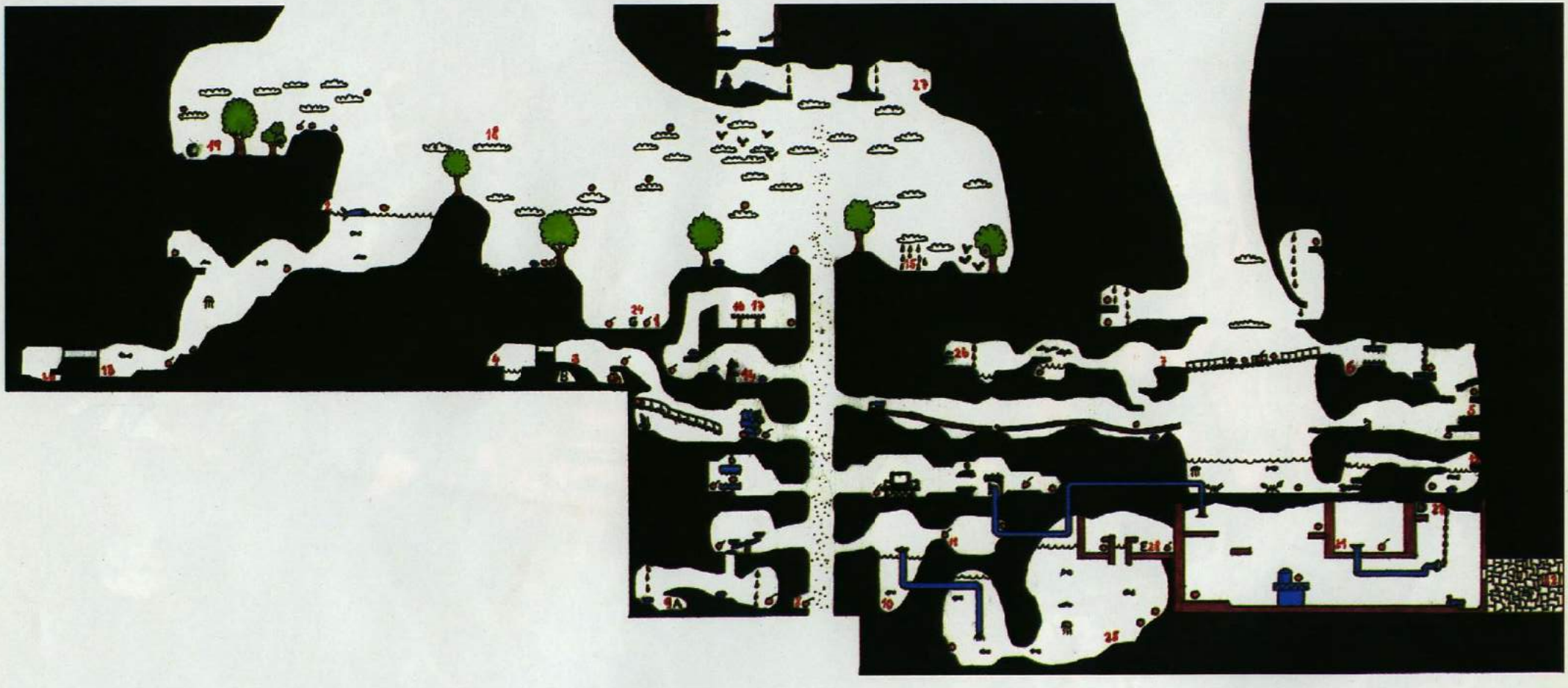


A – KVIETOK
B – FAKĽA
C – BUBLINA
D – SEKERA
E – ŠTÍT
F – PALCÁT
G – KĽÚČE 1-3
H – KRÍŽ
I – FĽAŠA
J – VEDRO
K – SENO
L – POHÁR
M – POLIEVKA
N – ŠÍP
O – LISTINA
P – DVOJITÁ SEKERA
Q – KLADIVO


EUROPEAN
CHAMPIONS
SKÚS SA STAŤ
NAJLEPŠÍM MUŽSTVOM V EURÓPE


BIT POSTER
ocean

SPELLBOUND DIZZY



1 – TRAMPOLÍNA
2 – BRZDA
3 – KLADIVO
4 – TENKÉ PALIČKY
5 – VAK
6 – MEGAFÓN
7 – POZLÁTENÝ TROJLÍSTOK
8 – KERAMICKÝ UZÁVER
9 – ODPOČÚVADLO
10 – DÁŽDNIK
11 – TALIZMAN
12 – POTÁPAČSKÝ VÝSTROJ

13 – PALICA
14 – PRÁZDNA NÁDOBA
15 – OSTRÁ DÝKA
16 – KOSTI
17 – NÁDOBA S PAPRIKOU
18 – POTÁPAČSKÉ PLUTVY
19 – POČÍTAČ ZX-81
20 – LEPIACA PÁSKA
21 – SIEŤ NA RYBY
22 – PEKNÁ LÁTKA
23 – VANKÚŠ
24 – OBOJOK

25 – VODNÁ RASTLINA
26 – SKLENENÁ ČRIEVIČKA
27 – VRTÁK
28 – DIAMATOVÝ PRSTEŇ
– OHEŇ
– SVÄTOJÁNSKE MUŠKY
– KAMENE
A – DEDKO DIZZY
B – DYLAN
C – DENZIL
D – DOZY
E – DAISY

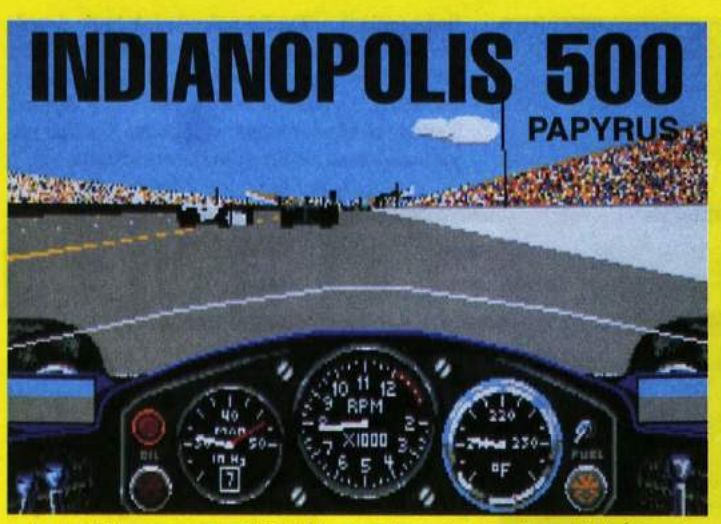
F – DORA
G – MYŠIAK POGGIE

ENERGIU MÔŽU ZNÍŽIŤ:

– VODNÉ ŽIVOČÍCHY
– VODNÁ PRÍŠERA
– KVAPKY
– MEDVEĎ
– PÁD Z VELKEJ VÝŠKY
– DLHŠÍ POBYT VO VODE BEZ VÝSTROJA

– NETOPIER
– DIVÉ PSY
– MAGICKÉ HVIEZDY SPOLU ICH JE 40
– OVOCIE, KTORÉ DODÁVA ENERGIU
– TRAMPOLÍNA
– ČARODEJNÍK THEO
– SVÄTOJÁNSKE MUŠKY

INDIANOPOLIS 500



Automobilové preteky INDIANAPOLIS 500 boli prvou hrou od firmy PAPYRUS. Keby som túto recenziu písal o niečo skôr, povedal by som, že aj poslednou. Našťastie sa autori rozhodli vrátiť k počítačovým hrám a k automobilizmu. Návrat sa im podaril v podobe výbornej hry INDY CAR RACING, o ktorej sa dočítate viac na strane 15. Dave Kaemmer, šéf a hlavný programátor firmy PAPYRUS, vyštudoval obory matematika a elektronické počítače na univerzite v Oberlin. Zatiaľ čo jeho rovesníci chodili po zábavách a za dievčatami, Dave radšej sedel nad knižkami, skriptami a katalógmi pre inžinierov, z ktorých dychtivo čerpal vedomosti o počítačoch a automobilizme. Programátorskú firmu PAPYRUS založil v roku 1987 spolu so svojím priateľom Omarom Khudarim. Spočiatku robili koncepty hier pre gigantický Electronic Arts, ale mnohé boli zamietnuté. Po čase im EA navrhli urobiť simulátor automobilových pretekov a čoskoro sa zrodil INDIANAPOLIS 500. Aj keď Dave Kaemmer nikdy nebol profesionálnym pretekárom, jeho vedomosti o technickom prevedení vozov a jazdných vlastnostiach sú úžasné. O kvalite hry svedčí fakt, že aj známi pretekári Jeff a Mario Andretti sa s INDIANAPOLIS 500 zoznámili na počítačovej výstave ENTERTAINMENT TONIGHT a výborne sa zahrali. Hra teda bola pozitívne prijatá nielen v motoristickej tlači, ale aj medzi uznávanými profíkmi.

Príčin úspechu INDIANAPOLIS 500 je niekoľko. V prvom rade však treba vyzdvihnúť možnosť prispôsobiť si voz podľa vlastnej chuti a vysokoreálne naprogramované jazdné vlastnosti. Práve tu sa uplatnili teoretické vedomosti Davida Kaemmera. Keď už spomínam známych pretekárov, nemal by som zabudnúť na Bobbyho Labonteho. Patril k vášnivým hráčom INDIANAPOLIS 500 a mal všetko dokonale nacvičené. Keď išiel na tréning testovať skutočnú trať v Indianapolis, zistil, že jedna ťažká zákruta sa dá prejsť najvyššou rýchlosťou práve vtedy, keď išiel presne tak, ako bol zvyknutý v hre INDIANAPOLIS 500...

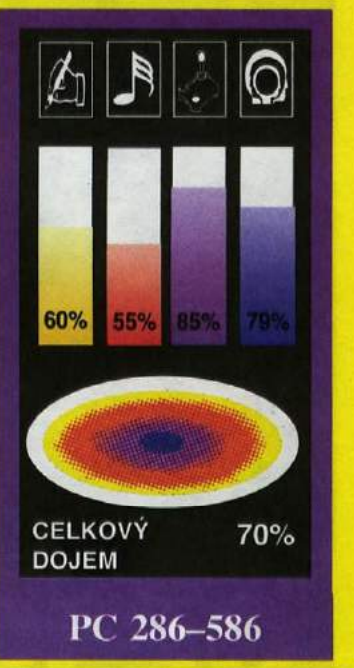
Aj keď na dnešnú dobu grafika pôsobí primitívnym dojmom, je to preto, lebo sa skladá z jednoduchých vektorových polygónov. Trať je však klopená pod rovnakým uhlom, ako skutočná a aj ostatné rozmery sú identické. Keď k tomu pripočítame verne interpretované jazdné vlastnosti áut, niet divu, že Bobby Labonte nenašiel rozdiel medzi jazdou v skutočnom aute a touto hrou. Jednoduchá grafika však umožňovala veľmi rýchly chod programu aj na mimoriadne pomalých počítačoch, ako sú AT 286, 8 alebo 12MHz.

Na svoju dobu mala hra INDIANAPOLIS 500 veľmi veľa funkcií, ktoré iné hry nemali. Je to najmä veľký počet kamier, z ktorých môžeme sledovať opakovaný záznam (kamera pri trati, kamera za vozom, kamera na vrtuľníku, atď.).

Posledná hra od PAPYRUSu INDY CAR RACING je nástupcom hry INDIANAPOLIS 500 a je oveľa vhodnejšia pre dnešné počítače. Ak ste ešte stále majiteľmi počítača AT 286, INDY CAR RACING vám nebude fungovať. Práve vám je potom určený INDIANAPOLIS 500.

- yves -

OPRÁŠENÉ PROGRAMY



PREDPLAŤ SI BIT A VYHRAJ

Milí skalní čitatelia BITu!

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



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

PREDPLAŤ SI BIT A VYHRAJ 10 000 Sk!

A čo musíte spraviť pre to, aby ste sa zapojili do súťaže o túto okrúhlu sumu? Nič iné ako zaplatiť ROČNÉ PREDPLATNÉ časopisu BIT najneskôr do 30. 6. 1994! Potom už nemusíte vynaložiť ani korunu naviac. 1. 7. 1994 zo všetkých nových predplatiteľov vylosujeme niekoľko šťastlivcov, ktorí získajú tieto ceny:

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



AJ V PRÍPADE, ŽE NEVYHRÁTE PRÁVE VY, svojou trochou sa pričiníte o to, že VŠETCI VYHRÁTE LEPŠÍ ČASOPIS BIT!



THE LEGEND OF KYRANDIA



Odporúčam prečítať návod zakaždým po najbližší odstavec a až potom sa pustiť do hrania. Po každom odstavci je dobré pre istotu si pozíciu uložiť na harddisk.

Nachádzaš sa v Brandonovom dome v korune stromu, ktorý sa ti prihovorí. Od neho sa dozvieš, čo sa tu vlastne stalo. Keď dohovorí, zober spod stola pílku, z fialovej nádoby jablko a zo stola listinu. Vyjdi von (dole, dole) a choď až do jaskyne s rozlámaným mostom (doprava, doprava, doprava, dole, dole, doľava). (List, ktorý sa po dotyku so zemou premení na drahý kameň si nevšímaj.) V jaskyni daj Hermanovi pílu, pomocou ktorej opraví most. Kým bude Herman píliť strom na opravu mostu, choď k jazierku so slanou vodou, do ktorého neustále padajú kvapky (doprava, hore, hore, doľava). Jednu chyť a choď s ňou k chorému stromu (doľava, doľava, doľava). Vlož mu kvapku do rany (diery) v kôre. Strom ožije a ukáže sa chlapec, ktorý ti dá čudný predmet, čo našiel v lese. Dá ti ho však iba vtedy, ak sa s ním zahráš na naháňačku. Nečakaj a bež za ním. Keď sa ti stratí, vyjdi (hore) a prekvap ho odzadu. Vtedy pustí chýbajúcu ozdobu z lesného oltára. Zober ju a choď ju vrátiť (doprava). Oltárik zažiari a ty si odtrhni ružu. Teraz choď do kaplnky (doľava, dole, doľava, doľava, doľava, doľava, doľava, hore). Tu daj Brynn listinu a ružu. Brynn listinu zviditeľní a ružu premení na striebornú. So striebornou ružou sa vráť k oktáriku a polož ju naň. Oltárik zažiari a zjaví sa ti prázdny amulet. Nezabudni si odtrhnúť ďalšiu ružu.

Choď k už opravenému mostu a prejdi na druhú stranu. Cestou stretneš Hermana, ktorý zabudol, že pílku budeš ešte potrebovať... Choď ku diere v zemi (doľava, doľava, dole, doprava, dole, dole, dole) a hoď do nej žaluď, šišku a orech (tie si však musíš nájsť sám, lebo sú vždy na inom mieste). Po ich zasadení sa zem zatrasie a vyklíči rastlina, ktorá ti daruje prvý žltý amulet, ktorý ozdravuje. Teraz choď k vtákovi so zlomeným krídlom (išiel si tadiaľ cestou k diere v zemi) a pomocou amuletu mu vylieč krídlo. Keď ho vyliečiš, vták zamáva krídlami a vypadne mu pierko. Zober ho a daj ho Darmovi (doľava, hore, doľava) a on ti venuje mraziacu listinu, ktorá po prečítaní zmrazí tvoje najbližšie okolie. Od Darma sa dozvieš, že máš nájsť nejaké kamene a poukladať ich v určitom poradí do misky na mramorovej doske. Začni ich hľadať. Prvý - Sunstone - nájdeš dole v zurčiacom pramienku (dole, doprava, dole, doprava), kde zober aj jeden tulipán. Druhý - Rubín - nájdeš na rubínovom strome (doľava, doľava, doľava, doľava, hore, hore), odkiaľ si odtrhni hneď dva rubíny. Pri prvom pokuse ťa uštipne had, a tak sa urýchlene vylieč amuletom. Druhý pokus však bude úspešný a tak si pokojne odtrhni dva rubíny. Teraz už by si mal mať už dva zo štyroch dôležitých kameňov. Zvyšné dva sú Amethyst a Sapphire. Tie musíš nájsť sám, sú vždy inde. Keď ich nájdeš, pober sa s nimi k mramorovému oltáru a tu ich vhoď do misy v nasledujúcom poradí (v mojej verzii hry sú kamene v poradí, ktoré popisujem, ale v inej verzii sú pravdepodobne v poradí celkom odlišnom, a tak potom neostáva nič iné, ako ich poradie tipovať): Prvý Sunstone, druhý Amethyst, tretí Sapphire a posledný rubín. Ak si ich hádzal do misy v správnom poradí, misa po každom drahokame zažiarila a po štvrtom sa premenila na flautu. S tou choď pred jakyňu (doprava, dole, doprava, doprava, dole, dole, doprava). Pokús sa vojsť dnu, avšak cestu ti skríži šašo Malcolm, a tak sa dnu ešte neponáhľaj. Po krátkej debate do teba Malcolm vrhne nôž. Ty však nešťastie uhneš a nôž ťa netrafí. Neváhaj teda, vytrhni nôž zo stromu, do ktorého sa zapichol, a hoď ho do Malcolma. On sa naľaká a zmizne v jaskyni, no vchod zatarasí ľadom. Našťastie máš pri sebe flautu. Zahraj na nej a ľad sa rozpadne. Cesta do jaskyne je konečne voľná.

Cesta ďalej je dosť obtiažna, nuž si radšej ulož pozíciu na disk. Inventár nechaj na zemi, aby si mal sedem voľných miest. Choď (doprava, doprava). Nachádzaš sa v miestnosti s ohnivými bobuľami. Jedny si odtrhni a pokračuj (doprava), kde za tebou zapadnú mreže. Nevšímaj si to a choď (doprava), znovu si vezmi ohnivé bobule a choď ďalej (hore, doprava, dole, dole). Zas si odtrhni ohnivé bobule a choď (hore, doprava), zober kameň, pokračuj (hore, doprava), vezmi si ohnivé bobule a choď (hore, doprava, doprava, doprava). Zober ďalšie ohnivé bobule a choď (dole), vezmi kameň a pokračuj (dole, doľava, dole), kde si obnovíš ohnivé bobule. Choď (dole, dole, doprava). Tu vezmi mincu a kameň. Choď (doprava), obnov si ohnivé bobule a pokračuj (doprava, hore, doľava, hore). Odtrhni si ohnivé bobule a pokračuj (hore), kde vezmeš kameň. Choď (doprava, dorava, dole). Tu si obnov ohnivé bobule a choď (dorava, hore, hore, doprava). Vezmi ďalšie ohnivé bobule a pokračuj (doprava, hore), zober kameň a vráť sa (dole, doľava) po ohnivé bobule. Teraz by si mal mať päť kameňov a mincu a môžeš sa začať vracať (doľava, doľava, dole, dole), zober ohnivé bobule a choď (hore, doľava, doľava, dole), s ďalšími bobuľami choď (dole, doprava, dole, doľava), znovu vezmi oh-



nivé bobule a pokračuj (doľava, doľava, hore, hore). Pokračuj (hore, doprava, hore, hore), zober ohnivé bobule a choď (doľava, doľava, doľava, dole), zober ohnivé bobule a choď (doľava, dole, dole, doľava), odtrhni ohnivé bobule a choď (hore, hore, doľava, dole), naposledy si vezmi ohnivé bobule a choď (doľava), kde, ak si postupoval správne, nájdeš mreže, ktoré za tebou zapadli. Zober kamene a postupne ich všetky „nahádž" do hornej misky váh. Miska sa naplní a preváži mreže, ktoré sa konečne otvoria.

Vyjdi z jaskyne a choď k studni. Hoď do nej mincu, studňa sa naplní a vyplaví kameň Moonstone. Zober ho, vráť sa do jaskyne a pri najbližších ohnivých bobulách sa zastav a jedny si zober (mal by si niesť tieto predmety: rubín, tulipán, ružu a mraziacu listinu. Ak ti nejaká vec chýba, nedodržal si návod). Pokračuj (doprava, doprava), kde si obnov ohnivé bobule a pokračuj (hore, doprava, dole, dole), znova si obnov ohnivé bobule a pokračuj (doprava, hore, hore, doprava), zase si vezmi ohnivé bobule a choď (doprava, hore, doprava). Nachádzaš sa v miestnosti s magickými „guľami", v chráme mesačného svitu. Vlož Moonstone do otvoru v strednom okrúhlom stole v svätyni. Magické „gule" ti zaďakujú a darujú ti ďalší amulet, pomocou ktorého sa môžeš zmeniť na podobnú „guľu". Použi teda tento amulet a v svojej „guľovej" podobe choď (doľava, doľava, doľava, doľava, dole, doľava,, hore, hore, doprava) a si von z jaskyne.

Choď (doprava, doprava), kde ťa udrie haluz a prebudíš sa až v Zanthinej alchymistickej dielni. Zanthia ťa okrem iného vyzve, aby si jej priniesol fľašku magickej vody. Teda neváhaj, zober prázdnu fľašu od Zanthie a vydaj sa hľadať magickú fontánu (doľava, doľava, doľava), z ktorej rohu však Malcolm pred tvojimi očami odlomí jednu kryštáľovú guľu. Vysvetlí ti, že ak chceš fontánu vyliečiť, musíš napred nájsť chýbajúcu guľu z fontány. Vydaj sa k plameňu v skale (dole, doľava, dole, doľava, doľava, hore, hore). Tu použi zmrazovaciu listinu, oheň zhasne a na jeho mieste sa objaví chýbajúca časť fontány. Zober ju, vráť sa k fontáne a ozdobu polož na miesto, odkiaľ ju zobral zlý Malcolm. Fontána nadobudne pôvodnú podobu a ty si vodou z nej naplň fľašu a hneď ju aj vypi. Získaš štvrtý modrý amulet, ktorý použiješ o niekoľko minút. Znova naplň fľašu a vezmi ju Zanhii. Keď jej ju prinesieš, vyzve ťa, aby si jej priniesol akési modré bobule. Vydaj sa po ne (doľava, doľava, doľava, dole, doľava, dole, doľava, doľava, hore, doľava, doľava, doľava, hore). Tu si jedny odtrhni a vráť sa k Zanthii. Keď sa však vrátiš, Zahthie niet. Nuž a čo, skús to sám. Na každý elixír, ktorý chceš v kotli namiešať, potrebuješ dve zložky. Na modrý drahokam Sapphire a modré bobule, na červený ochideu a drahokam Rubín, na žltú Topaz a tulipán. Tulipán a Rubín by si mal mať so sebou (ak nie, urýchlene ich zober zo známych miest), Topaz leží vždy inde a preto si ho nájdi sám. Teraz sa vydaj za orchideami. Nadvihni zvlnený koberček v Zanthinej dielni a otvorom, ktorý sa ukrýva pod ním prelez do druhej časti lesa. Tu choď (hore, hore, doprava, doprava, doprava, hore) a si pri orchideách. Jednu odtrhni a vráť sa do Zanthinej dielne. Konečne môžeš začať miešať elixíry.



Vhoď do kotla modré bobule a Sapphire - vznikne modrý elixír. Naplň si ním jednu fľašku (nájdeš ju na rovnakom mieste v alchymistickej dielni Zanthie ako tú prvú). Potom vhoď do kotla orchideu a rubín - vznikne červený elixír. Ak sa ti tu neobjaví nová (prázdna) fľaša, vyjdi von z miestnosti a keď sa vrátiš nazad, fľaša sa tu objaví. To môžeš robiť prakticky „donekonečna". Červeným elixírom naplň dve fľaše a začni miešať posledný, žltý elixír - do kotla hoď tulipán a topaz. Naplň si ním jednu fľašu (ak sa ti nezjavila, použi predchádzajúci trik). Teraz by si mal mať jablko, dva červené, jeden modrý a jeden žltý elixír. Choď ku vznášajúcemu sa kalichu (doľava, doľava, doľava, dole, doľava). Použi modrý amulet, ale čo sa nestane - akýsi škriatok ti ho vyfúkne rovno spred nosa. Zatiaľ sa naňho „vykašli" a prejdi cez drevené dvere v dlážke v Zanthinej dielni. Tu choď (dole, dole, doprava, dole, dole, doľava, hore), až nájdeš veľký zelený kryštáľ. Vlož doň štyri fľašky s elixírmi, ktoré si si namiešal: najprv žltú a červenú, potom červenú a modrú. Vznikne ti fialový a oranžový elixír.

Vezmi ich a vráť sa do Zanhinej alchymistickej dielne, odkiaľ pokračuj (doľava, doľava, doľava, dole). Tu pri malých dvierkach použí fialový elixír. Zmenšený vojdi do škriatkovho domčeka a daruj mu jablko. Vyjdi von a za stromom nájdeš vytúžený kalich. Zober ho, choď k vchodu do jaskyne, premeň sa na „guľu" a postupuj takto: (doľava, dole, dole, doprava, dole, dole, dole, doprava, doprava, doprava, doprava, doprava, dole, doprava, doprava, doprava, doprava, hore, doprava, dole, doprava). Prídeš až k sopečnej rieke, pri ktorej použi zmrazovaciu listinu. Keď rieka zamrzne, vyjdi (hore) a vezmi si kľúč. Vráť sa (nezabudni sa premeniť na guľu) až ku miestu, kde si trhal orchideu. Máš so sebou kľúč, kalich, ružu a oranžový elixír. Ak ti z toho niečo chýba, nájdi to a až potom sa sem vráť a medzi dvoma koňmi vypi oranžový elixír. Premeníš sa na Pegasa, vzlietneš a doletíš až ku zakliatemu zámku.

Choď (doprava) a na hrob svojej matky polož ružu. Zjaví sa ti a dá ti posledný, štvrtý amulet, pomocou ktorého sa staneš neviditeľným. Pokračuj (doprava) a k hradu (doprava). Pri bráne s dvoma jaštermi sa zneviditeľni, použi kľúč a prešmykni sa cez bránu. Choď (doprava), kde ti pri schodoch skríži cestu šašo Malcolm. Choď (doľava, hore, hore) a v knižnici povytiahni knihy so začiatočnými písmenami „O", „P", „E", „N". Vyber z pysku kamennej hlavy kráľovskú korunu a choď (hore). Tu sa premeň na magickú „guľu" a pokračuj (doľava, doľava, hore, hore, doprava), použi na blikajúce hviezdy modrý amulet, hviezdy zmiznú a ty môžeš pokračovať ďalej (hore, doľava). Spod kamennej dlaždice vyber kľúč a vráť sa do knižnice. Choď (doprava) a do kuchyne (doprava, doprava). Tu vezmi palcát. Vráť sa k schodom, vyjdi (hore) a zaboč do prvých dverí vľavo. Tu choď do prvých dverí vľavo. Choď ešte raz (doľava). Ocitol si sa pri akomsi zelenom upírovi s pílou - Hermanovi, ktorý ti kedysi nevrátil pílu. Použi žltý amulet a Herman zaraz zaspí. Už sa ho nemusíš báť. Choď (doľava) a zahraj na zvonoch v tomto poradí: najprv na zelenom, potom na bielom, na žltom a nakoniec na modrom. Obraz na stene sa nadvihne a za ním sa objaví druhý, posledný kľúč. Zober ho a choď ku schodom, zídi (dole) až k veľkým dvojkrídlovým dverám na konci siene a použi obidva kľúče.

Dvere sa otvoria a ty vstúpiš dnu. Na červené vankúše polož tieto predmety: na ľavý palcát, na stredný korunu a na pravý kalich. Dvere vpravo sa otvoria a zjaví sa Malcolm. Po krátkej debate mu „vrazíš" a pôjdeš doľava. Rýchlo použi červený amulet a postav sa pred zrkadlo...

No a to je už naozaj koniec vynikajúcej adventúry od Westwoodu The LEGEND OF KYRANDIA.

-Rudi-



RECENZIA

TRODDLERS



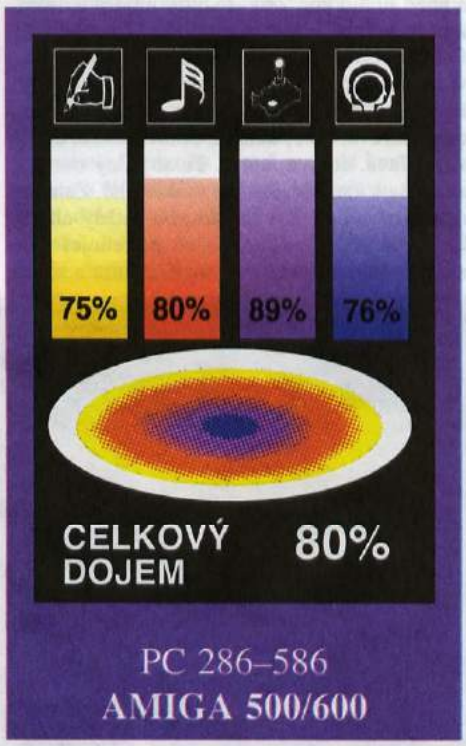
Aj keď firma STORM existuje iba necelé štyri roky, má už za sebou niekoľko veľmi úspešných titulov, ako sú SWIV, ST DRAGON, RODLAND a DOUBLE DRAGON 3. Pre STORM je charakteristické, že majú výborné hry s cudzími nápadmi. Výnimkou nie je ani ich posledná hra TRODDLERS, ktorá sa nápadne ponáša na LEMMINGS od firmy Psygnosis.

Lemmings už boli veľakrát kadekým napodobňovaní, no nikto nevymyslel nič lepšie, ako originál. STORM si priveľmi nelámali hlavu funkciami pre Troddlerov. Tieto drobné postavičky vedia iba chodiť smerom vpred. Na rozdiel od normálnych ľudí vedia bezpečne chodiť aj po kolmých stenách, či dokonca po plafóne (podobne ako hlavná postava seriálu 'Spadla z oblakov'). Pre svoju chôdzu však potrebujú pevnú pôdu pod nohami, ktorú im musíme zabezpečiť my tak, aby sa Troddleri dostali (v dostatočnom počte a v časovom limite) tam, kam treba, čiže k východu. K tejto úlohe nám pribúdajú ďalšie, napríklad pozbierať potrebný počet drahokamov. Troddlerov sme si už predstavili, zostávajú teda naši hrdinovia, ktorých ovládame a ktorí plnia naše príkazy. Sú to HOKUS a POKUS. Ak hrá iba jeden hráč, do hry zasahuje iba HOKUS. Ak hrajú dvaja hráči, jeden ovláda HOKUSa a druhý nezávisle na ňom POKUSa. Hra však ponúka celkovo až tri módy. Prvý mód sa volá SOLO a je vhodný pre jedného hráča. Pre dvoch hráčov sú určené zostávajúce WAR MODE a TEAM MODE. Pri WAR MODE majú hráči rovnakú úlohu a podmienky. Ide o to, kto ju zvládne skôr. Pri TEAM MODE hráči nesúperia, ale spolupracujú. HOKUS a POKUS sú však hodnotení osobitne a každý z nich má vlastné skóre. Hra TRODDLERS obsahuje 160 levelov, pričom každý mód hry má iné scenáre. Na takúto hru je to úctyhodný počet. Vráťme sa ešte k Hokusovi a Pokusovi. Tieto postavičky dokážu na rozdiel od Troddlerov kráčať iba v takých dimenziách, ako normálni ľudia. Okrem toho dokážu aj skákať, ale iba do výšky jednej kocky. Každý scenár, aj keď to na prvý pohľad nie je viditeľné, sa skladá z kociek. K dôležitým vlastnostiam Hokusa a Pokusa patrí schopnosť tieto kocky na voľnom priestranstve vytvárať a naopak, hotové kocky rušiť. Vedľa informačného panelu je zásobník, v ktorom názorne vidíme, koľko kociek ešte môžeme vytvoriť. Ak kocku vytvoríme, zo zásobníka ubudne. Ak kocku zrušíme, do zásobníka pribudne. Na každý scenár je k dispozícii iný počet kociek. Vo vyšších leveloch ich býva spravidla nedostatok, takže musíme rozmýšľať nielen nad tým, kocky umiestniť, ale aj nad tým, kde ich máme predtým zobrať. Aby hra nebola príliš jednoduchá, v niektorých leveloch nájdeme ľadové kocky, po ktorých ani Troddleri nevylezú, alebo zlých Zombiov. Zombiovia sú stvorenia podobné Troddlerom, ktoré sa pohybujú rovnakým spôsobom. Ak Zombi stretne Troddlera, zabije ho. Zombiov treba čo najrýchlejšie eliminovať. TRODDLERS je mimoriadne zaujímavá hra. Firma STORM teda opäť nezlyhala. Vyčítať im možno snáď iba to, že aj verzia pre PC má 32 farieb - rovnako ako na Amige. Pekné hudby a vysoká hrateľnosť však svedčia o tom, že hra rozhodne odfláknutá nie je.

- yves -







PC 286–586
AMIGA 500/600

TERMINATOR 2

RAMPAGE

BETHESDA SOFTWORKS





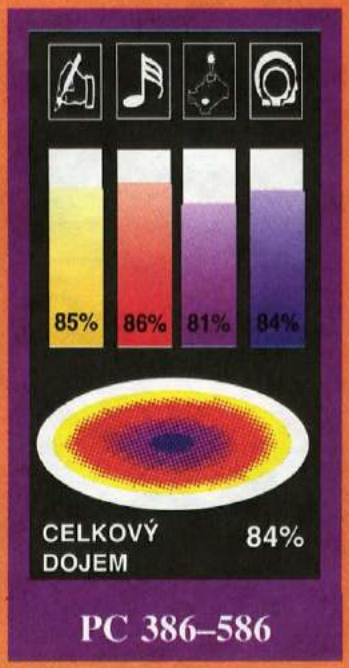


Na veľký úspech hier WOLFENSTEIN a SPEAR OF DESTINY od ID SOFTWARE nadväzujú dve hry. Prvá z nich pochádza priamo od ID SOFTWARE a volá sa DOOM. Druhú naprogramovali BETHESDA SOFTWORKS a má názov TERMINATOR 2: RAMPAGE. V čom spočívajú úspechy týchto hier? V prvom rade je to solídne trojrozmerné prostredie, ktoré sa blíži k virtuálnej realite. (Jeho kvalita závisí od rýchlosti počítača a nastavenia detailov. Na zobrazenie podrobných detailov treba mať procesor 80486.) Potom sú to ruky, ktoré držia strelnú zbraň (zbraní býva spravidla väčší výber) a pohľad vlastných očí na okolie. V poslednom rade sú to kvalitné stereozvuky a veľa krvi, po ktorej baží množstvo militantne orientovaných hráčov. Je to viacmenej mierumilovná skupina ľudí, ktorá sa pravidelnou streľbou vynikajúco odreaguje.

Nikoho neprekvapilo, že BETHESDA opäť siahli po téme Terminator. Firmu poznáme ako autorov hier TERMINATOR a TERMINATOR 2029. Okrem toho sa venujú aj športovým hrám, ako sú WAYNE GRETZKY 1,2 a 3. Táto stratégia sa im zrejme vypláca napriek tomu, že licenčné poplatky sú vysoké. Dej hry sa začína v momente, kedy sme teleportovaní do roku 1984 do budovy Cyberdyne System Laboratories. V nej máme eliminovať nadmieru zdatného nepriateľa, META-NODE. Jeho prvoradým cieľom je získať údaje z centrálneho počítača. META-NODE môžeme zničiť jedinou zbraňou, ktorá má skratku V-TEC PPC (Variable Tectronics Phased Plasma Cannon). Jej výhodou je o.i. aj premenlivý výkon v rozsahu od 50 do 200 wattov. V-TEC PPC nemáme na začiatku k dispozícii. Jej časti (je ich 14) sú rozmiestnené po celej budove. Našou jedinou šancou je nájsť všetky časti tejto výkonnej zbrane tak, že budovu laboratórií budeme systematicky skúmať, pričom útoky budeme odrážať konvenčnými zbraňami, ktoré máme pri sebe. Na začiatku je to iba 9mm pištoľ BERETTA. V budove však môžeme ešte nájsť 9mm samopal UZI, americkú bojovú pušku M-16, ruskú AK-47, guľomet SPAS 12, minikanón HK-95, granátomet M30 a ak máme všetky komponenty, použijeme aj V-TEC PPC. Zbrane sú v poradí od najslabšej po najsilnejšiu (klávesy F1 až F8). Okrem klasických nábojov môžeme nájsť aj tri typy granátov S-granáty, C-granáty a HE-granáty. Posledný typ sú tzv. High Explosives (vysoko výbušné) s prenikavými šrapnelovými črepinami.

Našimi protivníkmi v budove budú: Skinners (vznášadlá na patrolu a ohlásenie prítomnosti votrelcov), Seekers (veľké pohyblivé gule, ktoré automaticky vyhľadávajú živé organizmy - vybuchujú pri dotyku), Terminator T-800 (celokovový bojový stroj, ťažko sa ničí), Terminator CMS101 (tzv. infiltrátor, ktorý má mimiku ľudí, je prefíkaný a nebezpečný), Meta-Borgs (ťažko vyzbrojený, avšak všaka zastaralému nervovému interface pomalý robot s brnením typu 20. storočie), Meta-Guard (surovejší a rýchlejší, ako Meta-Borg), Meta-Node (najnebezpečnejší protivník s dvoma pulznými kanónmi a aktívnym infračerveným zameriavačom, dá sa zničiť iba s V-TEC PPC). Prednosti RAMPAGE tvorí veľa druhov zbraní a nábojov, množstvo rôznych protivníkov, kvalitná grafika a zvuky, možnosť uchovania stavu hry. Je tu však priveľká obtiažnosť, pretože hra má 24 rozsiahlych levelov.

- yves -







Gunship 2000 je jedným z najlepších a najprepracovanejších vrtuľníkových simulátorov dostupných na domácich počítačoch. Má kvalitnú a rýchlu grafiku, vynikajúce zvuky a hudbu od Davida Whitakera a vynikajúcu hrateľnosť, ku ktorej prispieva aj možnosť byť veliteľom päťčlennej letky. Hráč začína ako poddôstojník a ak prežije, prepracuje sa až na hodnosť brigádneho generála, kedy hra končí.

Prehľad ovládania (nemecká klávesnica):

js (šípky, myš) - ovládanie helikoptéry

F1 - pohľad z kokpitu vpred

F2 - pohľad z kamery umiestnenej na hlave hlavného rotoru (len Apache C, Comanche a Kiowa), pomocou js je možno meniť smer pohľadu

F3 - pohľad z kokpitu doľava

F4 - pohľad z kokpitu doprava

F5 - pohľad zozadu na helikoptéru

F6 - pohľad v smere vektora helikoptéry - zameraný objekt

F7 - pohľad na helikoptéru z diaľkovej kamery

Shift F7 - diaľková kamera hore

ALT F7 - diaľková kamera dolu

F8 - pohľad na helikoptéru z pozície zameraného objektu

F9 - pohľad na letiacu raketu

F10 - mapa a menu s možnosťou zmeny waypointov a vydávania rozkazov podriadeným pilotom

5 - autopilot on/off

6 - nasledujúci waypoint

7 - predchádzajúci waypoint

9 - hlavný rotor on/off

0 - autohover on/off (visenie)

ostré s, apostrof (klávesy vpravo od nuly) - plyn

backspace - zameranie cieľa

space - zmena aktívnej zbrane

fire (enter) - streľba

y - (z na US klávesnici) - rôzne módy displeja

m - chaff

, - ECM

. - IRJ

- - flare

klávesy vpravo od p - rýchlosť času

schift - c - odhodenie nákladu

Alt q - opustenie programu

Alt e - opustenie misie

Alt p - pauza (ak je zameraný cieľ, tak aj informácie o ňom)

C po alt p - konfiguračné menu (detaily, zvuk, ovládanie)

Menu F10

n - ďalšia helikoptéra

f - nastavenie waypointov

b - let na základňu alebo FARP

l - pristátie

r - regroup (príkaz podriadenému, aby sa pripojil k veliteľovi)

w - povolenie/zakázanie streľby

s - rýchlosť letu

a - výška letu

h - visenie

d - odpútavanie sa od cieľa

c - vypustenie nákladu

space - detailnejší pohľad na mapu

1, 2, 3, - upravenie polohy waypointov

Let: Do určitej miery platí zásada čím nižšie tým lepšie - nepriateľské jednotky neskôr zistia vašu polohu a pravdepodobnosť zásahu ich raketami je menšia. Na druhej strane, po zásahu motora sa váš stroj kvôli náhlemu poklesu výkonu prepadne a vo výške menšej ako 100 stôp (približne) ho už nestihnete vyrovnať. Ideálna výška je 130 - 150 stôp, rýchlosť vždy maximálna (nie je to pevné číslo, mení sa v závislosti od sily a smeru vetra, teploty, vlhkosti, hmotnosti neseného nákladu a stupňa poškodenia helikoptéry, väčšinou sa pohybuje v intervale 130 - 140 uzlov). Používanie autopilota je dosť problematické, pretože udrží maximálnu rýchlosť pri polovičnom výkone motorov (pravdepodobne programátorská chyba) a po jeho vypnutí sa helikoptéra prepadne ešte viac, než po zásahu motora, takže je použiteľný len vo veľkých výškach, napr. pri návrate na základňu, kedy vám už nič nehrozí.

Pristávanie: nad letiskom zapnite autohover mód, čo vás zrejme vynesie do veľkej výšky, klesnite na 100 stôp, pomocou pohľadu F7 sa presuňte do stredu pristávacej plochy, vypnite autohover a dosadnite. Na hranici 100 stôp zaznie varovný signál, ak bude znieť aj ďalej, hrozí vám havária, preto zastavte klesanie a skorigujte svoju polohu.

Boj: Najlepšie vrtuľníky sú Apache A (kým nedosiahnete hodnosť kapitána) a Longbow Apache. Ideálna výzbroj je 32 rakiet Hellfire a 4 Stingery pre Apača, na Longbow je vhodnejšie miesto Stingerov zavesiť dva Sidewindery (vďaka lepšej avionike dokáže využiť ich väčší dosah). Neriadené rakety sa v malej výške veľmi ťažko zameriavajú, preto sa ich neoplatí brať. Hellstreaky sú použiteľné proti pozemným aj vzdušným cieľom, majú ale menší dolet a účinnosť ako Hellfire MMW, no pri veľkej aktivite nepriateľského letectva dobre poslúžia.

Postavenie pechoty ničte kanónom (nestačí im jedna, niekedy ani dve strely Hellfire), na ostatné pozemné ciele, okrem tankov (výlučne Hellfire) používajte Hellfire, Hellstreak alebo kanón. Na vrtuľníky Mi 8 a Gazelle stačí jeden Stinger, na ostatné ako aj na lietadlá dva, prípadne jeden Sidewinder. Vrtuľníky môžete v prípade potreby ničiť aj kanónom, v boji s lietadlom sa vám to asi nepodarí a ak nemáte ani AA rakety, skúste protivníka z malej vzdialenosti zasypať protizemnými, občas to vychádza. V módoch Flight a Campaign je výhodné poslať jedného člena vašej formácie asi dva kilometre dopredu a trochu bokom - vychytá všetku nepriateľskú streľbu a vy si môžete v pokoji vyberať a ničiť ciele.

Ak je cieľom misie doprava nákladu alebo transport, či záchrana vojakov, pošlite s Blackhawkom dva Apače ako sprievod a trasu ich letu nastavte tak, aby vyčistili celú cieľovú oblasť, s prípadným ďalším Blaskhawkom leťte sám. Ak máte svoj cieľ nájsť, prehľadajte aj susedné sektory, v prípade, že máte informácie o smere pohybu cieľa, preskúmajte cesty v cieľovej oblasti a v prípade neúspechu aj celé okolie.

- e -

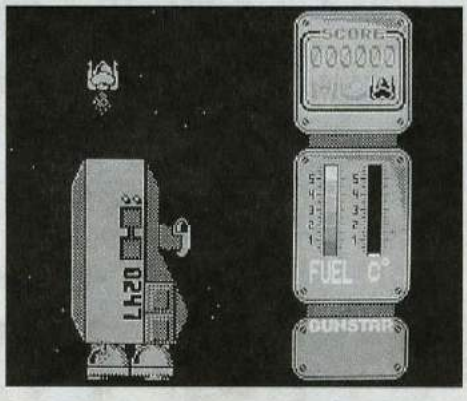




GUNSTAR

FIREBIRD

Gunstar je klasická strielačka tzv. španielskeho typu. Hráč ovláda malú raketku, ktorou môže pohybovať vo všetkých štyroch smeroch. Pozadie sa skroluje smerom zhora nadol, čím vzniká dojem dopredného pohybu. Hra nevyniká ničím z bežného priemeru podobných programov, má však niekoľko vylepšení, ktoré stoja za zmienku. Na začiatku každej misie sa zobrazí portrét pilota (žiaľ v skafandri) s jeho menom, záľubami, názvom rakety a domovským prístavom. Po tomto úvode nasleduje animovaná sekvencia zobrazujúca štart rakety z materskej lode (viď obrázok). Poslednou zaujímavosťou je, že na paneli je okrem obligátneho počtu životov a skóre zobrazený aj palivomer a teplomer, ktoré, div sa svete, aj naozaj fungujú. Raketka pomocou dvoch laserových diel musí najskôr zdolať útok votrelcov. Nasleduje prechod rojom meteoritov, ozrutná veliteľská loď mimozemšťanov a A.L.L.O.Y. robot. Cez posledne menovaného sa mi nepodarilo nikdy prejsť.



SPECTRUM
DIDAKTIK

VERDIKT: 69%

MERLIN

MIKE WESTLAKE



„Vstúp do Kamelotovho magického kráľovstva!“ - vyzýva úvodný slogan tejto hry z roku 1988. Nechal som sa teda nahovoriť a neľutoval som. Hra má nesporne jedno prvenstvo na počítači ZX Spectrum. Hlavná postavička je totiž veľká (presnejšie vysoká) cez polovicu obrazovky. Je ňou čarodejník Merlin, ktorý, držiac v rukách zapálenú sviečku, prechádza tajomnými komnatami gotického zámku. Sám čarodejník je rozanimovaný pomerne pekne, môže chodiť, skákať, šplhať po rebríku a čupnúť si. Na veľkosť hlavnej postavy (a pamäť, ktorú v počítači zaberá) doplatili však ostatní obyvatelia hradu (netopiere, duchovia), ktorí sú v porovnaní s Merlinom veľmi malí a nevýrazní. Jedinú výnimku tvorí metla pobehujúca v jednej miestnosti, ktorej veľkosť je v správnom pomere k čarodejníkovi. Najdôležitejšou činnosťou, ktorou sa Merlin zaoberá, je zbieranie zázračných hviezd, ktoré sú roztrúsené po zámku a ktoré zvyšujú skóre.

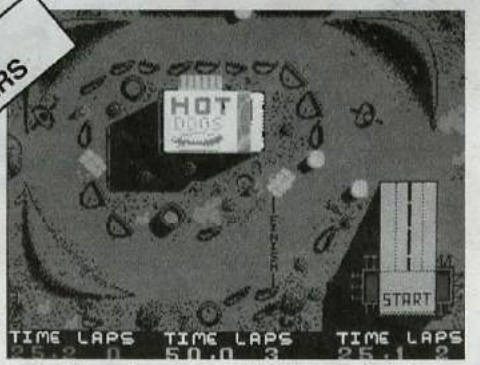
SPECTRUM
DIDAKTIK

VERDIKT: 74%

BMX SIMULATOR

CODE MASTERS

Ako dôvtipnejší vydedukovali už z názvu, pôjde tu o simulátor (ehm...) terénneho bicykla. K simulátorom podobného druhu mám osobne veľmi veľké výhrady, pretože majú od simulátora asi tak ďaleko, ako červotoč od anakondy. Ale čo by už niektoré firmy nespravili, aby sa ich produkty predávali... Ale k veci. Ide o preteky dvoch terénnych bicyklov, pričom môžu hrať proti sebe dvaja hráči, alebo hráč a počítač. (Druhú možnosť neodporúčam, počítač na to, že nemá nohy, príliš dobre krúti pedálami). Celá pretekárska dráha má rozmery iba jednej obrazovky, čo sa nutne premietlo do kvality grafiky. Bicykle sú tak nevýrazné, že človek s niekoľkými dioptriami len sotva rozozná, kde má bicykel predok. Po víťaznom absolvovaní preddefinovaného počtu okruhov, závody pokračujú na druhej dráhe. Zaujímavosťou je, že BMX obsahuje nielen demonštračnú sekvenciu v úvode, ale aj možnosť pozrieť si závod zo spätného záznamu.

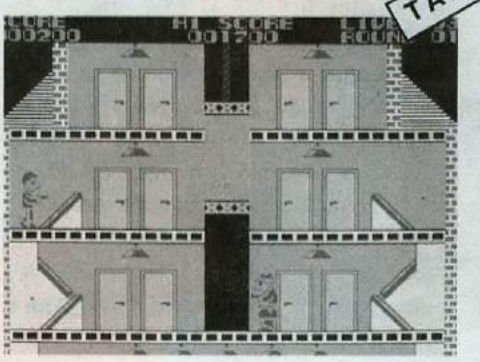


SPECTRUM
DIDAKTIK

VERDIKT: 59%

ELEVATOR ACTION

TAITO



Japonská firma TAITO pôsobí najmä v oblasti hracích automatov. Niektoré jej tituly sa však dočkali aj počítačovej konverzie. O konverziu hry Elevator Action na ZX Spectrum sa pričinila pobočka z USA - TAITO AMERICA a licenciu pre Európu získala QUICKSILVA. Pointa hry je veľmi jednoduchá, na prvý pohľad možno dokonca primitívna. Hlavný hrdina, akýsi dobrodruh, je vysadený z vrtulníka na strechu strašne vysokého mrakodrapu. Jeho úlohou je dostať sa živý a zdravý až dole do prízemia. Znalí angličtiny už vedia, že pre tento účel bude používať prevažne výťahy. Vyzerá to skutočne jednoducho, avšak vtip je v tom, že výťahy neustále pendlujú hore a dole a nedajú sa zastaviť. Navyše je na všetkých poschodiach množstvo dverí, z ktorých náhodne vychádzajú zákerní mafiáni s pištoľami a do nášho hrdinu strieľajú. Grafikou hra nikoho neohúri (azda len majiteľa PMD), ale zato má veľmi peknú hudbu pre čip AY a mimoriadne dobrú hrateľnosť.

-luis-

SPECTRUM
DIDAKTIK

VERDIKT: 71%



COMANCHE: MISSION DISK 2

Doteraz graficky najzaujímavejší simulátor vrtuľníka na PC naprogramovala firma NOVALOGIC. Ich produkty predáva ELECTRONIC ARTS takmer po celom svete. Hra sa volá COMANCHE: MAXIMUM OVERKILL a je zrejme chybou, že sme ju doteraz v časopise nepredstavili. COMANCHE však prišiel na svet pred viac než rokom (v novembri '92) a kládol pomerne vysoké nároky na hardware. Požadoval 32-bitový procesor 386 a vyšší a minimálne 4MB RAM. Na najvyššiu detailnú úroveň bol potrebný koprocesor. Dnes už má takúto konfiguráciu takmer každý majiteľ PC, pretože väčšina programov tiež požaduje 32-bitový procesor. V roku 1992 však u nás ešte bolo veľmi veľa majit eľov 16-bitových 286-iek, ktorým by hra nefungovala, takže sme v BITe dali prednosť radšej tým hrám, ktoré fungujú aj na týchto počítačoch...

Dnes je už situácia iná. Procesory 386 sú samozrejmosťou a je medzi nami aj veľa majiteľov 486-iek, ktoré vo verzii DX majú aj koprocesor a 4MB sú samozrejmosťou. Takáto konfigurácia je pre COMANCHE ako stvorená.

COMANCHE je vôbec prvým simulátorom na PC, ktorý má grafiku typu 'virtual reality', teda takmer ako skutočnú. Neskôr sa iste dočkáme podobnej grafiky aj u stíhačiek, ale tam sa vyžaduje oveľa väčšia rýchlosť zobrazovania a tú dnešné počítače zatiaľ nestíhajú. Preto u stíhačiek zatiaľ prevláda klasická vektorová grafika. Existujú aj lepšie simulátory s lepšou grafikou, ako má COMANCHE. Sú to výcvikové trenažéry, ktoré sa používajú na výcvik pilotov v americkej armáde. Pri rýchlosti vývoja výpočtovej techniky som pevne presvedčený, že nie je ďaleko doba, kedy aj domáce počítače zvládnu simuláciu podobnej úrovne.

Prvá verzia COMANCHE obsahovala iba tréningové misie a 10 bojových misií. Simulátoristi, ktorí už majú odlietané svoje hodiny, zvládnu tieto misie za jedno poobedie. Touto verziou sa však nič nekončí. Autori sľúbili ďalšie scenáre, ktoré dostali názov COMANCHE: MISSION DISK 1. Sú to tri inštalačné diskety s 30-imi bojovými misiami, ktoré naviac obsahujú 'update' EXE-súboru, nové medzilevelové obrázky a nové hudby. Prvý dodatok ku COMANCHE prišiel na trh v apríli 1993. Názov na moju veľkú radosť prezrádzal, že nie je posledný a že príde ďalšie pokračovanie.

COMANCHE: MISSION DISK 2 neprináša iba lepšiu grafiku. Umožňuje let nad Arizonou, Sibírom a Kilaueou. Vďaka novým scenárom môžeme lietať nad piesočnou púšťou, či nad zasneženou krajinou. Sneženie je teda ďalšou novinkou, ktorou dokázali NOVALOGIC vylepšiť svoj produkt. Ďalej je tu väčší počet cieľov, ktoré sú určené na zničenie. Všetky ciele sú 'inteligentnejšie' a pohybujú sa väčšou rýchlosťou. Keď k tomu pripočítame nedostatok munície v našom vrtuľníku, vyjde nám podstatne vyššia obtiažnosť, ako v prvých desiatich leveloch. Zbrane majú rovnakú účinnosť, ako v základnej časti. Zmena nastala iba v kanóne, ktorým sa ťažšie triafa cieľ. MISSION DISK 2 pre simulátor COMANCHE považujem za veľmi cenný a hodnotný dodatok, ktorý iste poteší majiteľov tejto krásnej hry. Je o to cennejší, že COMANCHE zatiaľ nikto v grafike neprekonal a hrateľnosťou sa mu môže rovnať snáď len GUNSHIP 2000. Minimálna konfigurácia je naďalej počítač s procesorom 386/33MHz a 4MB ram, ale odporúča sa procesor 486/33MHz a 8MB RAM.





- yves -

VEĽKÁ CELOROČNÁ SÚŤAŽ ČASOPISU BIT



Vo Veľkej celoročnej súťaži sú pre vás pripravené veľmi hodnotné ceny, o ktoré sa skutočne oplatí súťažiť. Ak sa chcete zúčastniť súťaže, musíte 12-krát uhádnuť, z akej hry je detail na obrázku. Sme si vedomí, že keby sme trochu nepomohli, stala by sa súťaž pre mnohých takmer neriešiteľnou. Z toho dôvodu uvádzame vždy štyri možnosti, z ktorých je jedna správna. Rovnako ako v minulej súťaži výber hier sa zužuje iba na tie, o ktorých sme už v BITe písali. Rozdiel je iba v tom, že občas zaradíme aj detaily z takých obrázkov, ktoré v recenzii neboli. Dúfame, že sa vám bude Veľká celoročná súťaž časopisu BIT páčiť a že sa pri nej zabavíte rovnako, ako my pri vyberaní záberov a možných odpovedí.

A tu je zoznam cien, ktoré do súťaže venovala firma ULTRASOFT:

1. cena: **COMMODORE AMIGA CDTV MULTIMEDIA PACK**
+ profesionálna klávesnica
+ diaľkové infračervené ovládanie
+ externá disketová jednotka 3.5"
+ špeciálna čierna myš
+ dva úvodné kompaktné disky

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

3. cena: **Počítač DIDAKTIK KOMPAKT**

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

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

11.- 20. cena: Celoročné predplatné časopisu BIT

Súťažný kupón opäť nájdete na strane 38 dolu. Súťaž prebieha po celý rok. V decembrovom čísle zverejníme zlosovací lístok, určený pre vyznačenie odpovedí a nalepenie kupónov. Do zlosovania zaradíme iba tých súťažiacich, ktorí včas pošlú zlosovací lístok so všetkými súťažnými kupónmi a samozrejme aj so správnymi odpoveďami. Skôr, ako zverejníme zlosovací lístok, nám žiadne kupóny neposielajte. Aj keď na to neustále upozorňujeme, stále nám niektorí čitatelia nerozumejú a posielajú kupóny každý mesiac.



Súťažná úloha číslo 3 je: Uhádnite, z ktorej hry je tento detail.

a) Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge
b) Indiana Jones & the Temple of Doom
c) Indiana Jones & Last Crusade
d) Indiana Jones & Fate of Atlantis



GOBLINS 3

COKTEL VISION



Prvý level sa odohráva na lodi, ktorá pláva vzduchom.

O kvalitách francúzskej firmy COKTEL VISION už v súčasnosti nemá zmysel hovoriť. Presvedčila nás už veľakrát (Goblins 1 a 2, Fascination, Inca, Ween: The Prophecy, Lost in Time). Presvedčila aj americkú firmu SIERRA, ktorá sa stala distribútorom ich hier na obrovskom americkom trhu. Ak sa vám hry od COKTEL VISION páčia, potom sa môžete tešiť na ďalšiu novinku s názvom INCA 2: WIRAKOCHA. Prvý diel GOBLINS vznikol už v roku 1991. Odvtedy pravidelne s ročným odstupom dodávajú COKTEL VISION ďalšie diely. V Goblins 1 účinkovali až traja Goblini, preto sa niekedy označoval aj ako GOBLIIINS. V druhom dieli boli iba dvaja, takže názov znel GOBLIINS 2. Tento diel bol tiež veľmi úspešný, avšak na rozdiel od prvého dielu príliš ťažký. Pravdepodobne si to uvedomili aj COKTEL VISION, pretože tretí diel je pomerne dobre hrateľný. A keby niekto predsa mal problémy, v hre je ikona s Jokerom. Ak na nu klikneme myšou, objaví sa návod na celý level. Nevýhodou je, že Joker sa dá použiť len 5-krát. Číslo päť je absolútne pre jednu inštaláciu, to znamená, že nepomôže ukladanie pozície. Ak sa znova potrebujeme pozrieť do návodu a všetkých päť možností sme už vyčerpali, treba hru znova nainštalovať. Séria Goblins má osobitný a originálny štýl, ktorý je ťažké zaradiť do klasických herných kategórií. Prvý Goblins niesol v sebe najmä logické prvky. Jedna miestnosť tvorila jeden scenár a nedalo sa z nej odísť skôr, kým neboli všetky logické úlohy vyriešené. K logike patril aj fakt, že nestačilo vedieť, čo treba urobiť, ale aj kým to treba urobiť, pretože každý Goblin mal iné vlastnosti. Druhý diel mal síce iba dvoch Goblinov, a predsa bol ťažší. Mal už v sebe prvky adventúry, pretože sa dalo chodiť z miestnosti do miestnosti v rámci jedného levelu. Tretí diel je opäť rozdelený do miestností (scenárov), ale niekedy hra umožňuje prechádzanie medzi nimi.



Práve sa podaril jeden presný úder golfovou palicou.

Domnievam sa, že Goblins 3 je z celej série najlepší. Po grafickej stránke znesie veľmi prísne kritériá a COKTEL VISION sa v poslednom čase výrazne zlepšili aj zvukovo. Zvuky v Goblins 3 sú napríklad oproti prvému dielu neporovnateľne lepšie. Majitelia kariet Soundblaster a kompatibilných si akiste spomínajú na trápne samplingy, najmä v animovanom úvode. Nedalo sa to ani chvíľu počúvať. V Goblins 3 je aj veľa pekných hudieb avšak jednu vec autori nedomysleli. Ak je zapnutá zvuková karta, ktorá zvládne aj hudbu, aj samplované efekty, všetky zvuky idú cez ňu, až na niektoré Goblinove kroky, ktoré počuť cez PC Speaker (ktorý už veľa nervóznejších majiteľov dobrých zvukových kariet stihlo vytrhnúť z počítača a zahodiť).

Herný systém je veľmi podobný predchádzajúcim častiam. Keď pohybujeme kurzorom po obrazovke, občas zbadáme pomenovanie predmetu. Takýto predmet sa spravidla dá na niečo použiť. To je samozrejme v poriadku, akurát sa mi nepáči, že názov predmetu sa zjaví aj vtedy, keď je kurzor od neho trochu priďaleko.

Rád by som na tomto mieste uviedol aj kompletný návod, ale bohužiaľ sa sem nevojde, preto sa zoznámime aspoň s prvými dvoma levelmi. (Aspoň neoberiem vybraného aktívneho prispievateľa o honorár).

Ako Goblin BLOUNT vezmeme golfovú palicu. Vylezieme po schodoch nad zad-



Dáždnik sa dá použiť ako padák.



Fourbalus schmatol náhrdelník a začal utekať. Wynnona sa hneď pustila za ním.

nú kabínu lode a odviažeme uzol na lane (KNOT). Golfovou palicou trafíme papagája v krčahu (PARROT). Ideme na provu a preskúmame truhlicu (BOX). Je v nej sáčok čierneho korenia (PEPPER) a gumenný zvon (PLUNGER), ktorý je dôverne známy z adventúry Indiana Jones 4. Gumenným zvonom preberieme papagája (CHUMP) k životu. Mincou (COIN) odskrutkujeme (SCREW) hák zo zadnej kabíny. Hák (HOOK) zavesíme na slučku (LOOP) na visiacom lane. BLOUNT ostane pri háku a ako CHUMP doskáčeme k závažiu (WEIGHT) na druhom konci lana. CHUMP vyskočí na závažie a ako BLOUNT bleskurýchle zoberieme vytiahnutý dáždnik (UMBRELLA). BLOUNT sa postaví na ruku v prednej časti lode. CHUMP skočí na štvorec, ktorý plní funkciu spínača (FLAGSTONE). BLOUNT bude vymrštený k zubu (TOOTH), ktorý zoberie a zoskočí dolu. BLOUNT vlezie do visiaceho suda (BARREL) a zastrčí dáždnik do diery (HOLE). Potom môže prerezať lano (ROPE) pomocou zuba a šťastlivo sa prepadne do druhého levelu. Dáždnik je pri páde použitý ako padák.

BLOUNT zoberie dáždnik a použije ho na otvor, z ktorého vychádza horúci vzduch (HOT AIR). Ten ho vyniese až k štrbine (CREVICE). BLOUNT do nej strčí hlavu a zbadá zajaté dievča, ktoré sa volá WYNONNA. Na prvý pohľad sa do nej zamiluje a rozhodne sa, že ju hneď oslobodí. V ceste mu stojí niekoľko strážcov. HERCULESa a GROMELONa odpáli do neba golfovou palicou. Zoberie hrianku (TOASTED BREAD) a umelú ruku (HAND). MACovi podá mincu a kým si ju dotyčný prezerá, pošle ho palicou za kamarátmi. Zostane po ňom minca a prilba (HELMET). BLOUNT vloží hrianku do prilby a rozdrví ju golfovou palicou na omrvinky (CRUMBS). BANZAIa obíde a zozadu mu nasype omrvinky za košeľu. Chudák BANZAI sa začne ošívať a to je vhodný moment na presný úder golfovou palicou. Po BANZAIovi zostane štít (SHIELD), ktorý je treba zobrať. Potom BLOUNT



Blount zostal sám, ale skôr, než sa stačil spamätať...

podá KENDOvi umelú ruku. Kým to zistí, treba ho golfovou palicou poslať do večných lovíšť. BLOUNT zavesí štít na vetvičku (BRANCH) a prejde dozadu za ZEMBLA. Keď spoza neho rozprášime čierne korenie, ZEMBLA sa zabije o štít. Zostane po ňom cenná tyč do rebríka (BILLY CLUB). Ako CHUMP prídeme k DJANGOvi a strčíme doňho. DJANGO vyplazí jazyk a BLOUNT ho musí za neho potiahnuť. To je DJANGOv koniec a pred nami už stojí iba PUNKY. BLOUNT vloží chýbajúcu tyč do rebríka (LADDER) a vylezie po ňom ku kamennej guli (STONE). CHUMP strčí do PUNKYho a len čo sa ten pohne, prevalcuje ho kamenná guľa, ktorú zhodil BLOUNT.



...chytila ho za krk príšera menom Bodd.

Z PUNKYho spadne náhrdelník, ktorého sa zmocní FOURBALUS, ktorý doteraz trčal schovaný v jame a začne s ním utekať preč. Práve oslobodená WYNNONA sa okamžite pustí za ním. BLOUNT ostane sám a kým vymyslí, čo ďalej, zdrapí ho za hrdlo obrovská príšera...

Tu sa končí druhý level, ale nie GOBLINS 3. Na BLOUNTa čaká ešte 17 ďalších levelov.

- yves -



PC 286–586
AMIGA 500/600

PROGRAMUJEME V ASSEMBLERI

ASSEMBLER Z 80

Praktická lekcia 7

V tejto lekcii sa budeme zaoberať podobnou rutinkou ako v predchádzajúcej, avšak tentoraz číslo uložené ako postupnosť cifier v bufferi nebude desiatkové, ale šestnástkové. Najprv sa pozrime na domácu úlohu z predchádzajúcej lekcie.

Jednotlivé cifry nášho čísla sme mali v pamäti uložené ako obyčajné znaky v kóde ASCII. Keď si pozorne všimneme hodnoty týchto kódov, uvidíme, že kód každej cifry je presne o 48 väčší ako hodnota, ktorú predstavuje táto cifra. Teda stačí od kódu znaku odpočítať číslo 48 (ASCII kód znaku **0**) a dostaneme hodnotu cifry.

Jedným z podproblémov nášho programu bolo vynásobiť aktuálnu hodnotu čísla desiatimi. Najpohodlnejšie riešenie by bolo využiť už hotovú rutinku na vynásobenie dvoch čísel z 4. lekcie. Lenže táto rutinka násobí iba osembitové čísla. Dalo by sa to obísť tak, že by sme si začiatok rutinky upravili tak, aby jeden operand bol v celom registri DE, do registra A vložili číslo 10 a do registra HL poctivo vložili nulu (lebo D už nemusí byť nulové). Ja som vám však ponúkol principiálne iné a v danej situácii efektívnejšie riešenie. Pokiaľ násobíme hodnotu v registri dákym malým vopred známym číslom, potom existuje efektívnejší spôsob, ako to spraviť. Čo keby sme skúsili spraviť toto: Register HL vynásobme dvomi (ADD HL,HL), potom si tento dvojnásobok niekam odložme (napr. do BC), po odložení tento dvojnásobok ešte dvakrát vynásobme dvomi - tým dostaneme štvornásobok a osemnásobok. No a na záver k tomuto osemnásobku pričítajme ten odložený dvojnásobok a dostávame... Ten kto hádal 10-násobok mal úplnú pravdu.

Prevod hexadecimálne zapísaného čísla na jeho hodnotu je v niečom zložitejší, ale v niečom zase jednoduchší. Kedže hexadecimálna sústava používa viac cifier ako desiatková a navyše ich ASCII kódy nenasledujú tesne za sebou (ako by sme si to želali), bude určovanie hodnoty jednotlivých cifier o niečo zložitešie. Na druhej strane treba aktuálnu hodnotu čísla násobiť šestnástimi. Ako už vieme, 16 je pekné okrúhle číslo (viď 0. lekciu) ktoré sa dá vyjadriť ako štvrtá mocnina dvojky. Preto ak chceme nejaké číslo vynásobiť šestnástimi, stačí ho len štyri krát vynásobiť dvomi. A práve v tomto je to jednoduchšie.

Ešte pred tvorbou samotnej rutinky si treba ujasniť, ako máme zapísané číslice nášho čísla v bufferi (v našom príklade máme číslo **f4b3**). Učene povedané - musíme si presne definovať vstupné údaje. Nech je naše číslo napísané ako postupnosť hexadecimálnych číslic v obvyklom poradí (vyššie rády na nižšej adrese) a zakončené ľubovoľným znakom, ktorý nezodpovedá žiadnej hexadecimálej číslici (v našom príklade je tam medzera). Hexadecimálne číslice budeme kódovať tak, ako je to zaužívané - t.j. znakmi **0** až **9** a **a** až **f** (budeme používať malé písmená).

Teraz nám už nič nebráni aby sme mohli navrhnúť náš program, ktorý bude používať taký istý postup ako program z minulej 6. lekcie - t.j. bude postupne načítavať cifry, určovať ich hodnoty a postupne počítať aktuálnu hodnotu čísla.

Pri prepočte ASCII kódu znaku na hodnotu cifry sa na chvíľku zastavme. Kódy všetkých hexadecimálnych cifier neležia hneď za sebou, ako je to pri desiatkových cifrách - preto to už nemôžme mechanicky prepočítavať tak ako predtým. Pokiaľ sa jedná o cifry **0** až **9**, je všetko v poriadku. Ale čo s písmenami **a** až **f**? Všimnime si, že ASCII kódy týchto písmen tiež ležia bezprostredne za sebou, takže stačí od kódu písmena odčítať určitú konštatnú hodnotu a problém je vyriešený. No nie celkom. Totiž na našu smolu táto konštanta je iná ako pre číslice **0** až **9**! V tejto situácii nám neostáva nič iné ako otestovať, že o akú cifru sa jedná (číslo alebo písmeno?) a podľa toho zvoliť príslušnú konštantu, ktorú potom odčítame.

```
buffer  db   f4b3          Príklad nejakého
                           čísla
hxbn    ld   de,buffer     DE bude ukazovateľ
                           do buffera
        ld   hl,#00        HL bude obsahovať
                           okamžitú hodnotu
                           čísla
hexa    ld   a,(de)        prevzatie cifry
                           z buffera
        ld   c,0           Ak je jej ASCII kód
                           menši ako 0
        cp   c             tak sa už nejedná
                           o žiadnu platnú cifru
        ret  c             a to znamená koniec
                           čísla a návrat
        cp   9+1           Ak sa jedná
                           o znaky 0..9
        jr   c,cifra       tak skok na
                           odčítanie prísl.
                           konštanty
        ld   c,a-10        Toto je konštanta
                           pre znaky a..f
        cp   a             Ak je kód znaku
                           menší ako a
        ret  c             tak sa nejedná
                           o cifru a návrat
        cp   f+1           Ak je kód väčší ako f
        ret  nc            tak to tiež nebude
                           žiadna cifra
cifra   sub  c             odčítanie príslušnej
                           konštanty
        inc  de            ukazovateľ buffera
                           na ďalší znak
        add  hl,hl
        add  hl,hl         Vynásobenie aktuálnej
        add  hl,hl         hodnoty šestnástimi
        add  hl,hl
        ld   c,a           pričítanie hodnoty
        ld   b,#00         cifry k samotnej
        add  hl,bc         hodnote čísla
        jr   hexa          a znovu pre ďalšiu
                           cifru
```

DOMÁCA ÚLOHA

Dnes bude domáca úloha možno trochu ťažšia ako obyčajne. Skúste sa zamyslieť nad problémom presne opačným - to znamená, že máte v registri nejaké číslo a chcete ho vypísať - čiže previesť na postupnosť číslic a túto postupnosť číslic umiestniť do nejakého buffera.

- busy -

LOGIC



Predstavujem vám program, ktorý simuluje hru „Logic". Pre tých, ktorí túto hru nepoznajú, zhrniem v stručnosti pravidlá. Jeden z hráčov zoradí 4 farebné kamene a schová ich za kryt. K dispozícii má 5 druhov a všeobecne platí, že sa farba môže i opakovať. Teda nič sa nestane, ak za sebou zoradí všetky 4 kamene jednej farby.

Druhý hráč sa túto kombináciou snaží uhádnuť, a pri každom pokuse je informovaný o svojom úspechu počtom čiernych a bielych bodov.

Čierny bod znamená - v kombinácii sa nachádza 1 farba na správnom mieste.

Biely bod znamená - v kombinácii sa nachádza farba, ktorá je i v hľadanej kombinácii, ale na inom mieste.

Hráč má 10 pokusov.

V počítačovej verzii nahradil 1 hráča počítač, čierne body sú označené *, biele body malým o, a farby sú nahradené číslicami od 1 do 5.

```
 1  REM LOGIC
10  DIM X (4,2): LET ST=20: LET P=1:GO TO SUB 270
20  FOR I=1 TO 4
30  LET A=INT (RNDx6): IF (A<1) OR (A>5) THEN GO TO 30
40  LET X(1,2)=A:NEXT I
50  INPUT "Vlož čísla z 12345:"; LINE B$
60  LET B$=B$+""
70  IF LEN B$<>5 THEN GO TO 50
80  FOR I=1 TO 4
90  LET X (I,1) =VAL B$(I):NEXT I
100 LET C=0:LET A=0:PRINT AT ST,1; PAPER6;B$(TO 4)
110 FOR I=1 TO 4
120 IF X(I,1)=X(I,2) THEN LET C=C+1
130 NEXT I
140 FOR I=1 TO 4: FOR J=1 TO 4
150 IF (X(I,1)<>X(I,2)AND(X(I,1)=X(J,1)<>X(J,2))THEN LET A=A+1:GO TO 170
160 NEXT J
170 NEXT I
180 PRINT AT8,6; "POKUS";P;AT ST,6;PAPER 4;C;PAPER5;A
190 LET ST=ST-1:LET P=P+1
200 IF C=4 THEN GO TO 230
210 IF ST=10 THEN GO TOP 240
220 GO TO 50
230 PRINT AT 4,0; "Úžasné!! Skús to ešte raz." : PAUSE 0: RUN
240 PRINT AT 4,0; "Vidím, že nie si vo forme. Skúšaj to, pokiaľ to nezvládneš!"
250 FOR I=1 TO 4: PRINT AT 1,I; PAPER 1; INK 7; X(1,2): NEXT I
260 PAUSE 0:RUN
270 PAPER 7:INK 0:BORDER 7:CLS
280 FOR I=11 TO 20: PRINT AT I,1; PAPER 6;"    "; AT I,6; PAPER 4;" ";PAPER 5;" "
290 NEXT I: PRINT AT 10,6;"*o"; AT 9,1; PAPER 3;"    "
300 RETURN
```

V. Mlej

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: znečkodniť 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.

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

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

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

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

⊡ program nie je k dispozícii na kazete ⊡⊡ program nie je k dispozícii na diskete

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

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

ULTRASOFT výhradný distribútor firiem

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

uvádza na český a slovenský trh:

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 (verzia pre PC vyžaduje minimálne PC 386)	-	-	-	969	1069	1299
Lethal Weapon	399	599	969	969	-	1119
Mr.Nutz	-	-	-	969	1049	-
One Step Beyond	-	-	799	799	-	799
Parasol Stars	-	-	1119	969	-	-
Robocop 3	-	-	969	969	-	1119
Ryder Cup (verzia pre PC vyžaduje minimálne PC 386)	-	-	-	969	969	1119
Sim Ant	-	-	-	1299	-	1299
Sim Earth	-	-	-	1299	-	1529
Simpsons	399	599	969	969	-	1119
Sleepwalker	399	599	969	969	969	1119
Super League Manager (verzia pre Atari je len pre Atari STE)	-	-	969	969	-	1119
Terminator 2	399	599	-	-	-	1119
T.F.X. - Tactical Fighter Experiment (verzia pre PC vyžaduje minimálne PC 386)	-	-	-	-	1299	1679
Universal Monsters	-	-	969	969	-	-
WWF European Rampage	399	599	969	969	-	1119
WWF Wrestlemania	489	599	969	969	-	1119
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 (verzia pre PC vyžaduje minimálne PC 386)	-	-	1329	1329	-	1329
Championship Manager '93	-	-	859	859	-	999
Deluxe Trivial Pursuit	-	-	-	-	-	999
European Football Championship	-	-	859	859	-	-
Flight Sim Toolkit (verzia pre PC vyžaduje minimálne PC 386)	-	-	-	-	-	1659
Formula 1	-	-	859	859	-	999
Head to Head	-	-	-	1159	-	1329
International Rugby Challenge	-	-	859	859	-	929
Pitfighter	399	499	829	829	-	999
Prince of Persia	-	-	829	829	-	829
Rampart	369	499	859	859	-	-
Shadowlands	-	-	999	999	-	999
Super Space Invaders	399	499	829	829	-	999
Super VGA Harrier (verzia pre PC vyžaduje minimálne PC 386)	-	-	-	-	-	1399
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 DOUBLE DASH	á 89 Sk
_ ks MANTRIK NEMECKY	á 119 Sk	_ ks JET-STORY	á 89 Sk
_ ks MANTRIK EDITOR-PROFESOR	á 119 Sk	_ ks HEXAGONIA	á 89 Sk
_ ks ZX-7	á 149 Sk	_ ks CESTA BOJOVNÍKA	á 119 Sk
_ ks DATALOG 2 TURBO	á 199 Sk	_ ks SKLADAČKA	á 89 Sk
_ ks M.R.S.	á 199 Sk	_ ks NOTORIK	á 119 Sk
_ ks TEXT MACHINE	á 289 Sk	_ ks JAMES BOND OCTOPUSSY	á 119 Sk
_ ks SCREEN MACHINE	á 289 Sk	_ ks CRUX 92	á 119 Sk
_ ks DTP MACHINE UTILITY	á 259 Sk	_ ks PRVÁ AKCIA	á 149 Sk
_ ks DTP MACHINE PROFESIONAL PACK	á 739 Sk	_ ks PHANTOM F4	á 149 Sk
_ ks BABY MANTRIK ANGLICKY	á 119 Sk	_ ks PHANTOM F4 II.	á 149 Sk
_ ks SOUNDTRACKER	á 279 Sk	_ ks MEGAMIX 1 AXONS, G. GUNNERS	á 119 Sk
_ ks TUITION	á 249 Sk	_ ks SHERWOOD	á 199 Sk
_ ks F.I.R.E.	á 89 Sk	_ ks PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV	á 179 Sk
_ ks BUKAPAO	á 89 Sk	_ ks PICK OUT 2	á 149 Sk
_ ks CHROBÁK TRUHLÍK	á 89 Sk	_ ks ŠACH - MAT	á 149 Sk
_ ks TETRIS 2	á 119 Sk	_ ks KLIATBA NOCI	á 199 Sk
_ ks LOGIC	á 89 Sk	_ ks KOMANDO 2	á 199 Sk
_ ks RYCHLÉ ŠÍPY 1	á 89 Sk	_ ks PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU	á 179 Sk
_ ks RYCHLÉ ŠÍPY 2	á 89 Sk	_ ks TOWDIE	á 199 Sk
_ ks STAR DRAGON	á 89 Sk	_ ks PEDRO V KRAJINE PYRAMÍD	á 179 Sk
_ ks ATOMIX	á 89 Sk	_ ks QUADRAX	á 149 Sk

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

....
Priezvisko Meno Ulica PSČ Miesto bydliska

□□□□□/□□□□ ..... 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 ZX Spectrum - bádateľ	á 55 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)***
❑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 ❑12/93 ❑1/94 ❑2/94

....
Priezvisko Meno Ulica PSČ Miesto bydliska

□□□□□/□□□□ ..... 1993 .....
Rodné číslo Dátum Vlastnoručný podpis

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

BIT
MAREC
1994

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

Údaje v objednávkach vyplňujte čitateľne, alebo paličkovým písmom. Správnym a 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

GÓL!

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

EUROPEAN CHAMPIONS

SKÚS SA STAŤ PRVÝM MUŽSTVOM V EURÓPE













*DVOJITÝ POHĽAD - Vyber si RÝCHLY AKČNÝ HORNÝ POHĽAD, alebo REALISTICKÝ BOČNÝ POHĽAD. Stačí stlačiť kláves, a pohľad sa prepne - hra sa pritom nezastaví ani na moment!

*TAKTIKA - Vyber si jednu z mnohých ľahko nastaviteľných ZABUDOVANÝCH TAKTÍK alebo si vytvor svoju vlastnú!

*HRA NA JEDEN DOTYK - Vytvor si pohyby rýchle a plynulé. Každý môže vyzerať dobre. Ak ich vyrobíš správne, môžeš HRAŤ AKO GÉNIUS.

*VEĽKOLEPÍ - Veľkí, FANTASTICKY ANIMOVANÍ hráči vyzerajú ako keby chceli každú chvíľu vybehnúť von z tvojej obrazovky!

*REALIZMUS - Možnosti zmeny rýchlosti, smeru vetra a povrchu hracej plochy, majú REÁLNY VPLYV NA PRIEBEH HRY.

*OPAKOVANÝ ZÁZNAM - Vyber si opakovaný záznam pri HORNOM alebo BOČNOM pohľade. Počas opakovaného záznamu môžeš používať KOMPLETNÉ VIDEO OVLÁDANIE (spätné pretáčanie, rýchly pohyb vpred, zastavenie obrazu, pomalý pohyb). Počas opakovaného záznamu môžeš kedykoľvek zmeniť pohľad kamery, takže zistíš, čo sa stalo kdekoľvek na hracej ploche!

AMIGA, ATARI STE, IBM PC

ocean

ULTRASOFT

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



NAJVZRUŠUJÚCEJŠIE DOBRODRUŽSTVO NA ZEMI

DO NAŠICH KÍN UVÁDZA

LUCERNAFILM

NA OBRAZOVKY POČÍTAČOV UVÁDZA

ocean

VÝHRADNÝ DISTRIBÚTOR FIRMY OCEAN
PRE ČECHY A SLOVENSKO

ULTRASOFT