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

4/94



ALIEN BREED 2
NEKONEČNÝ HORROR POKRAČUJE

TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT
NAJLEPŠÍ LETECKÝ SIMULÁTOR ROKU 1994?

DOOM ZNAMENÁ ZÁHUBA
MAJSTROVSKÉ DIELO Z DIELNE ID SOFTWARE

BENEATH A STEEL SKY
KOMIKSY OŽÍVAJÚ NA OBRAZOVKÁCH POČÍTAČOV



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

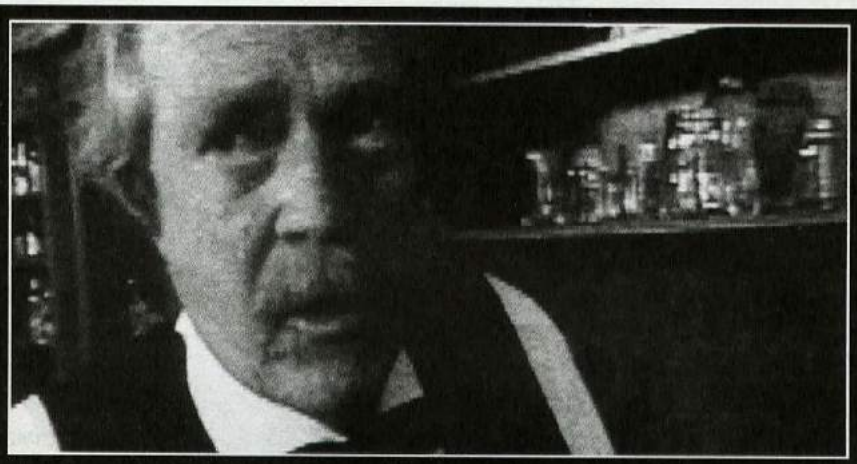
OBSAH ČÍSLA 4/94

PRAVIDELNÉ RUBRIKY

04 Listáreň
05 Zo softwarových kuchýň
06 Prvá pomoc
07 Návod ku hre ..... PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV
10 Návod ku hre ..... PREHISTORIK 2
11 Rebríčky najúspešnejších hier .. NA ŠESŤ NAJROZŠÍRENEJŠÍCH POČÍTAČOV
12 Návod ku hre ..... GOBLINS 3 (1. časť)
16 Návod ku hre ..... HERO QUEST
17 Tipy a triky ..... VSTUPNÉ KÓDY DO LEVELOV HIER PRE AMIGU
20 Poster ..... EUROPEAN CHAMPIONS
23 Oprášené programy ..... ATOMINO, BALLISTIX
24 Návod ku hre ..... JURASSIC PARK (1. časť)
28 Recenzia systémového programu ..... MS-DOS 6.0
29 Bleskové recenzie ..... FIRE & ICE, KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE, INT. ATHLETICS, PUTT-PUTT GOES ON THE MOON
30 Čo nás čaká (a neminie ?) ..... BENEATH A STEEL SKY
31 Súťaž ..... 1. CENA: AMIGA CDTV MULTIMEDIA
34 Programujeme v strojovom kóde ..... ASSEMBLER Z80 PRAKTICKÁ LEKCIA 8
35 Zázraky v Basicu ..... 3. PARAMETER PRÍKAZU DRAW, ZVÄČŠENÉ PÍSMO

RECENZIE

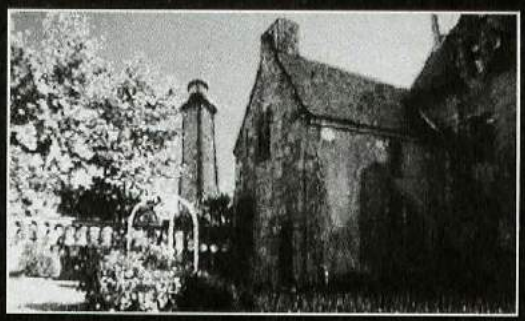
14 MADDOG McCREE
15 T.F.X.
18 STRIKER
26 DOOM
27 RYDER CUP



MADDOG MC CREE

MEGA RECENZIE

08 LOST IN TIME
32 ALIEN BREED 2



LOST IN TIME



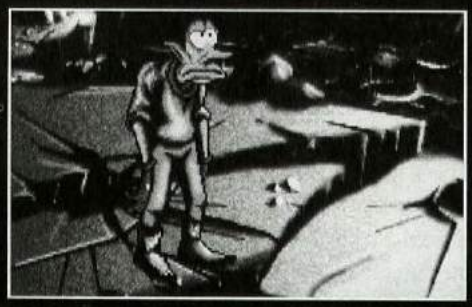
ALIEN BREED 2

MAPY HIER

19 JURASSIC PARK (1)
22 JURASSIC PARK (2)



RYDER CUP



GOBLINS 3

BIT

Časopis pre používateľov domácich počítačov so zameraním prevažne na herný a systémový software. Vychádza ako mesačník, dvanásťkrát do roka. 31. číslo (4/94) ● **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 V BITE DEMOPROGRAMY PRE AY?

AKO PRISPIEVAŤ DO REDAKCIE - RADY NOVÝM ČITATEĽOM

BUDÚ SA VYRÁBAŤ HRY PRE AMIGU 1200?

Čau chlapci!

Napísal si moje blbosti do čísla 9/93 do listárne. Bol to program s vymakaným GO-TO-m. Pretože vo mňa veríš, že som veľký talent, posielam Ti môj ďalší vymakaný program.

```
1 REM je to v BASICu
10 FOR I=1 TO 100
20 NEXT I
30 GOTO 1
40 PRINT "TU TO
   NIKDY NEPRIDE"
```

Skúsenejší programátori (ako ja) si ho môžu vylepšiť.

Vladimír BUČKO, BRATISLAVA

Čau chlapče!

Tvoj talent je skutočne zjavný. Čitateľov chcem upozorniť na geniálnu úvahu, nepriamo vyplývajúcu z kontextu. GOTO je vymakané, teda aj program, ktorý ho využíva je vymakaný. Však mám pravdu, chlapče?

Vážená redakcia BITu!

Som veľký priaznivec DEMO programov pre staré dobré Speccy, preto by som sa Vás chcel opýtať, či nebudete uverejňovať recenzie takýchto programov, keďže software pre Speccy je čím ďalej, tým menej. Mám na mysli demá pre skvelý (aspoň podľa mňa) AY-čip. Veľmi pozitívne by sme to prijali a tým by ste si zvýšili okruh čitateľov.

Martin DEMSKÝ, MICHALOVCE

Ak začne niektorý časopis publikovať tzv. PUBLIC HOUSE programy, ako sú hudobné demá, je to s ním spravidla zlé, pretože evidentne nemá o čom písať. V podobnom duchu písal aj YOUR SINCLAIR, kým pravda neskrachoval. Tieto recenzie som čítal a musím povedať, že to bolo žalostné. S tým zvýšením okruhu čitateľov je to viac než diskutabilné. Vieme, kto nás číta a spravidla to nie sú majitelia Spectra 128k.

Vážená redakce BITu!

Nedávno jsem si předplatil Váš časopis a moc se mi líbí. Chtěl bych se dozvědět, jak je to s přispíváním do vaší redakce v podobě plánů a manuálu k různým hrám. Jak už jsem uvedl, čitatelem BITu jsem teprve krátkou dobu, ale také bych chtěl přispívat do redakce. A zároveň bych se chtěl zeptat, když píši do rubriky PRVÁ POMOC, tak nevím, jakým kódem mám označit svůj článek a pod jakým kódem mám hledat odpověď a v jakém čísle.

Zdeněk TRDLIČKA, VŘESKOVICE

Prispievať môže každý. Stačí, ak príspevok pošleš do redakcie. My už sami posúdime, či je príspevok vhodný na uverejnenie. Ak ho zaradíme do tlače, zaplatíme honorár po vyjdení príslušného čísla. Pri výbere sa berie ohľad na kvalitu, kompletnosť a fakt, či už niečo podobné nebolo v BITe uverejnené. Do prvej pomoci píš otázky bez označenia kódom. Kód uveď iba pri odpovedi na otázku. Odpoveď na svoju otázku nájdeš pod kódom, pod ktorým sme ju uverejnili. Vyjde však až vtedy, až nám ju niekto pošle.

Vážená redakcia BITu!

Bol som majiteľom Atari 800XE a C-64, teraz plánujem kúpiť Amigu 1200. Chcel by som sa Vás na niečo opýtať. Aké výhody a aké nevýhody má Amiga 1200 oproti PC 386 DX-SX? Koľko softwaru, vrátane DEMO, má k dispozícii? Budú sa na ňu naďalej vyrábať hry, demo a úžitkové programy? Čo si mám myslieť o akcii ODMENA 1000 Sk? Nechce sa mi uveriť že aj vy máte 100 DM na hru.

Petr HVIZDOŠ, MOLDAVA NAD BODVOU

Porovnávať Amigu 1200 a PC 386 DX (SX) nie je jednoduché, ak nepovieme, v akej konfigurácii by to PC akože malo byť. So zvukovou kartou, alebo bez? S pamäťou 4MB RAM, alebo 16MB RAM? S harddiskom 40MB, alebo 540 MB? S koprocesorom, alebo bez? Každopádne PC v podobnej zostave, ako je Amiga 1200 musí nutne byť o niečo drahšie, pretože je to stavebnicový systém (má tzv. sloty pre prídavné karty), Amiga 1200 je jeden celok v jednej krabici, vrátane klávesnice. Toto riešenie je síce lacnejšie, ale za cenu komplikovanejšieho servisu. Amiga 1200 má sústavu čipov, ktoré sú niečo ako koprocesory. Sú to čipy pre sprajty, grafiku a zvuk. Urýchľujú beh tých programov, ktoré s nimi počítajú, ale môžu byť zdrojom istej nekompatibility s inými typmi Amigy.

Amiga 1200 je za tú cenu, za akú ju predávajú, veľmi solídny počítač, ale:

- veľa hier pre ňu nemá možnosť inštalácie na harddisk

- veľa hier zatiaľ nevyužíva grafické možnosti AGA čipu a HAM-módu naplno

- pri konverziách z PC nie je možné očakávať, že by hry využívali koprocesory Amigy 1200.

Inak Amiga má veľmi dobré grafické možnosti vďaka AGA-čipu, ktoré ho posúvajú na úroveň 24-bitových kariet (tzv. truecolor), ktoré sa dajú dokúpiť aj k PC. V grafike a v rýchlosti podstatnejších rozdielov niet. Väčší rozdiel je v množstve softwaru. Na PC je programov zatiaľ viac, ako na Amigu 1200. Na PC je jednoducho oveľa väčší trh. Nové hry samozrejme vznikajú na oba počítače, PC aj Amigu 1200. Vznikať budú dovtedy, kým ich bude niekto kupovať a kým sa neprejde na iné počítače, povedzme 64-bitové. O rozdieloch medzi Amigou 1200 a PC by sa dalo diskutovať ešte dlho. Väčšina z nich nie je tak dôležitých, ako fakt, aký software chceš používať. Choď za niekým, kto má Amigu 1200 a za niekým, kto má PC 386 a pozri sa aké programy sú k dispozícii. Podľa toho si najlepšie urobíš obraz o oboch 'strojoch', pretože bez software je aj ten najlepší počítač na svete iba kopa šrotu.

O akcii ODMENA 1000 Sk si myslím v podstate to, čo ty. Myslím si, že 100 DM za hru môže dať iba človek, ktorý na to má. Ak však niekto na hry nemá, neznamená to ešte, že ich musí kradnúť...

- yves -

JURASSIC PARK UŽ AJ NA CD-ROM
AMIGA CD 32 PRERÁŽA NA BRITSKÝ TRH
OVERDRIVE – PRETEKY FORMULE 1 OD TEAM 17



NOVINKY

■ JURASSIC PARK už existuje aj vo verzii pre CD-ROM, ale oproti disketovej verzii sa príliš nelíši. Auto sa na začiatku pohybuje cez bránu a potom nasleduje trojrozmerný efekt - pohyb kamery okolo dinosaura. Hudba ide cez výstup CD-AUDIO, čo je prakticky hudba z CD-čka. Je to tá istá hudba, ktorá hrá v disketovej verzii cez General Midi. Na CD-čku však nie je v dátovom tvare, ale v hudobnom. Okrem toho uviedli OCEAN na trh aj inovovanú disketovú verziu JURASSIC PARK s označením 1.31 (prvá verzia niesla označenie 1.23). Verzia 1.31 má dvojnásobnú dĺžku (6 inštalačných diskiet) a vylepšené niektoré veci. Pribudol animovaný úvod a záver hry (podobný je aj na CD-ROM) a hudba už nehrá tak potichu. Keď už sa venujeme tejto téme, rád by som sa vrátil k januárovej megarecenzii publikovanej v BITe. Ide o tie nešťastné vstupné kódy. Na ostatných počítačoch sú kódy vždy rovnaké, iba na PC sa generujú vždy pre každú inštaláciu inak. Preto sa stalo, že kódy, ktoré som opísal v závere článku, nefungovali. A ako k tomu došlo? Hru som skúšal na dvoch počítačoch s úplne odlišnou konfiguráciou a prišiel som na to, že sa líšia iba posledným trojčíslím tak, ako som to opísal. Program však negeneruje kód podľa konfigurácie, ale podľa dátumu a času inštalácie. Keďže obe inštalácie som urobil v ten istý deň, len v inú hodinu, výsledok bol taký aký bol. Na ďalšie experimenty som už nemal čas, pretože sa blížila uzávierka januárového čísla a my sme tam megarecenziu chceli mať. Chcel som pomôcť, no napriek dobrej vôli mi to nevyšlo. Preto mi prepáčte, najmä tí, ktorí to s nervami nevydržali a rozčúlene telefonovali do redakcie. Dám si nabudúce pozor, aby som vaše zdravie šetril.

■ CORE DESIGN dokončili ďalšiu hru pre Amigu, tentoraz s názvom WONDER DOG. Táto dvojrozmerná behačka obsahuje 7 levelov, v ktorých je 400 potvor, 60 bonusových miestností a 2 skryté levely.

■ Posledná hra firmy EMPIRE je adventúra DREAMWEB. Hlavnou postavou je RYAN, ktorý má oslobodiť svet od takmer istej katastrofy. DREAMWEB sa čiastočne podobá na sci-fi klasiku BLADE RUNNER. Počet miestností a predmetov je pomerne veľký. DREAMWEB obsahuje 30 lokácií, 200 miestností, 80 individuálnych postáv a stovky predmetov, ktoré sa dajú skúmať a používať.

■ Konzola CD^{32}, ktorá je podobná Amige 1200, sa teší aspoň vo Veľkej Británii slušnej popularite. Na trhu CD-hier obsadzuje momentálne druhé miesto s 22% z celkového trhu CD. Lepšie je už iba PC s CD-ROM s 28%. Aj pirátstvo je na CD^{32} oveľa problematickejšie, ako na bežných Amigách, pretože zapisovače CD sú veľmi drahé. Potešilo to najmä producentov a autorov hier. Tu sú hry, ktoré sa v poslednom čase objavili na trhu CD^{32}: Alien Breed: Special Edition, Lotus Turbo Trilogy, Microcosm, Project-X, Qwak, Sleepwalker, Winter Super Sports, Alfred Chicken, Chaos Engine, Uridium 2, Bubble&Squeak, Oscar, Sabre Team, TFX, Zool 2. U nás sa zatiaľ CD^{32} neetablovala, ale aj z nášho pohľadu treba oceniť, že táto konzola sa sľubne ujala. Podľa niektorých prognóz sa v blízkej budúcnosti bude väčšina amigistických softwarových firiem zameriavať práve na CD^{32}. Všetko závisí od vývoja trhu. Ak sa bude predávať veľa hier na Amigu 1200, určite ostane naďalej v rovnakom centre pozornosti, ako doteraz.

■ Tim Swann naprogramoval pre firmu CORE DESIGN strieľačku BLASTAR, ktorá je už v predaji. Lieta sa tu v kozmickej lodi nad povrchom kovovej planéty. Sčasti sa jedná o kópiu nápadov z Xenon 2. Podobná organická planéta, podobná možnosť nakupovať zbrane. Je ich však podstatne menší výber a so svojou mizernou grafikou, neinšpiratívnou hudbou a zlou hrateľnosťou BLASTAR nemá zďaleka ani na ten Xenon 2 z roku 1989. Ak chcete mať na Amige dobrú strieľačku, siahnite radšej po hre URIDIUM 2 od firmy GRAFTGOLD. Andrew Braybrook nie je iba zvučné meno, on si na svojom produkte dal viac záležať.

■ Som veľmi rád, že sa s takou výbornou hrou, akou nesporne je DOGFIGHT, môžete stretnúť aj na Amige. Microprose s určitým časovým odstupom od PC verzie urobili konverziu tejto hry pre Amigu. Pekné obrázky lietadiel v menu ostali zachované a to isté platí aj o hrateľnosti.

NOVINKY

■ Najnovšou hrou od TEAM 17 je OVERDRIVE pre Amigu. Sú to preteky štyroch typov formulí na rôznych okruhoch. Hru môže hrať jeden hráč, alebo dvaja cez nulmodemový kábel. Pohľad zhora pripomína slávny SUPERCARS od Gremlinu, avšak zdá sa, že tentoraz to hit nebude. Tým nechcem povedať, že OVERDRIVE je zlá hra. V tomto čase však nič nové nepriniáša, preto nečakám, že by sa stala tak slávnou, ako BODY BLOWS, PROJECT-X, alebo ALIEN BREED.

■ Ak by sme mali BOB'S BAD DAY od PSYGNOSIS hodnotiť podľa grafiky, hra by moc dobre nedopadla. Zvuky a hrateľnosť sa však vydarili, preto dúfam, že si táto osobitná 2D hra so skákajúcou loptičkou nájde svojich priaznivcov. Psygnosis majú vcelku dobré hry, preto neviem, čo má znamenať tá príliš obyčajná a prehnane svetlá grafika.

■ Medzi firmami Microprose a Empire došlo k dohode, podľa ktorej začali EMPIRE predávať kolekciu troch hier za cenu jednej s názvom COMBAT 2:CLASSIC. Obsahuje hity nedávnej minulosti F-19 STEALTH FIGHTER, PACIFIC ISLANDS a SILENT SERVICE 2. Ponúkajú sa verzie pre Amigu a PC.

■ Určite si spomínate na futbalový manažér od firmy GREMLIN, ktorý sa volal PREMIER MANAGER. Programátori Realms of Fantasy naprogramovali pre GREMLIN druhý diel s extrémne vysokou hrateľnosťou.

■ Z normálneho futbalu sa dostávame k brutálnemu v hre BRUTAL SPORTS FOOTBALL, ktorú naprogramovali Teque (poznáme ich z 8-bitových počítačov) pre MILLENIUM. Násilný, ale dostatočne zábavný futbal umožňuje hrať s mužstvami, u ktorých už názvy samotné naháňajú strach: Assassins, Huns, Mad Dogs, Punishers, Savages, Slayers, Thugs a Warlords.

- yves -



AKO SA HRÁ WELLS FARGO?

ČO JE CIEĽOM HRY JACK THE NIPPER 1?

AKO SA ZAMERIAVA VZDUŠNÝ CIEĽ V DOGFIGHT?

OTÁZKY

4251: Mám počítač Didaktik M a neviem, čo je cieľom týchto hier:
a) MIAMI VICE
b) HAWK STORM
c) DOWNTOWN
Za rady vopred ďakujem.
Peter PURDEŠ, BRATISLAVA

4252: Mám počítač C64 a neviem, čo mám robiť v týchto hrách:
a) SMASHED
b) ROBIN OF THE WOOD
c) WEREWOLF
d) ENIGMA FORCE
Za odpovede vopred ďakujem.
Michal PARIŠ, ŽILINA

4253: Mám počítač Didaktik M a potřebuji pomoc:

a) U hry POPEYE jsem už měl pozbírat jen 6 srdcí, ale žádné jsem nenašel.
b) Ve hře TURTLES jsem jezdil autem, ale nevím, co dál?
c) Mám hru WELLS FARGO. Vezu dostavník a nevím, co mám dál dělat.
d) Hra SPY HUNTER je velmi dobrá, ale nevím, o co v ní jde.
Za všechny odpovědi děkuji.
M. BOBER, ŠENOV

4254: Som majiteľom počítača DIDAKTIK M a mám problémy s hrou TIME MACHINE. Ako mám v hre postupovať?
Za pomoc vopred ďakujem.
Jozef DUDÁŠ, BREZNO

4255: Mám počítač DIDAKTIK M a niekoľko problémov:
a) Čo je úlohou v hre JACK THE NIPPER 1?
b) Čo mám robiť v hre JET SET WILLY?
c) Keď som v hre REX 1 vyšiel posledným výťahom, hra sa zastavila a objavil sa kód. Dá sa ísť ďalej, alebo je to koniec hry?
Za odpovede vopred ďakujem.
Marek BÁLINT, ZUBNÉ

4256: Mám počítač DIDAKTIK KOMPAKT a tieto otázky:
a) Čo je cieľom hry FLINSTONES?
b) Čo mám robiť v hre BOBBY BEARING, keď vyjdem zo štartu?
c) Ako sa berú predmety v hre VENDETTA?
d) Ako v SAVAGE 1 premôžem príšeru, čo lieta?
e) Ako sa ovláda hra DUKES OF HAZARD?
M. LÍM, MALACKY

4257: Mám PC 386 a neviem, ako postupovať v hre LURE OF TEMPTRESS. Vyšiel som z väznice do dediny a neviem, ako ďalej.
Juraj GAŠPAR, NOVÉ MESTO NAD VÁHOM

4258: Mám počítač PC a hru DOGFIGHT. Neviem zamerať vzdušný cieľ a preto ho ani neviem zneškodniť. Kto mi pomôže, ako to mám urobiť? Každá informácia je vítaná.
Peter ZIMÁNYI, RIMAVSKÁ SOBOTA

4259: Mám Didaktik M a problém v tretej dohrávke hry GHOSTBUSTERS 2. Ako poraziť čarodejníka, ktorý vyskočí z obrazu?
Mário MITTESKO, SPIŠSKÁ NOVÁ VES

ODPOVEDE

C222: Je viacero spôsobov, ako dohrať túto hru do konca. Uvádzam jednu z možností: V miestnosti, kde začínaš, vezmeš kus mäsa, prejdeš do miestnosti vpravo a hodíš ho rybe. Kým ryba pláva za mäsom, skočíš do vody a rýchlo plávaš ku liane. Vyšplhaj sa hore na balkón, pomocou lana preskoč na oblak, prepni páku, otvoria sa tajné dvere, cez ne vojdi do stajne. Vezmi fľašku a vráť sa späť. Skoč znova do vody a vezmi kameň. Vplávaj do otvoru v stene, prejdi na pravú stranu za chobotnicu, ktorá stráži meč. Do chobotnice vhoď kameň a cestu k meču máš voľnú. Vezmi ho a choď doprava, kde vyskoč na výstupok. Pomocou fľašky privoláš pltníka, ktorý ťa prevezie na druhú stranu. Choď doprava, vytas meč a premôž rytiera. Choď ďalej doprava, hoď kameň do ryby, vezmi pod vodou luk a po lane sa vyšplhaj hore. Vylez zo studne a po liane sa vyšplhaj na balkón, kde lukom zastrel lukostrelca. Rozbehni sa doprava a vyskoč na lano. Vyšplhaj sa po lane a choď doľava, v bazéne hoď do ryby kameň, preplávaj ho. Vojdi do ďalšej miestnosti. V miestnosti vľavo sa môžeš posilniť šunkou. Teraz vyskoč na záves, vylez hore, zastrel netopiera a s rozbehom vyskoč na lano, po ktorom sa vyšplhaj do knižnice. Vyskoč na prvú policu vedľa skrine, šípom prepni páku a choď ďalej vpravo. Tam opäť prepni páku, tentoraz kameňom. Vezmi stolček. Ak to nejde, polož meč. Vráť sa doľava, rozbehni sa a skoč do skrine. Prejdi ďalej doľava, vezmi fakľu a po liane vylez otvorom v strope. Vylez na balkón a choď doprava do miestnosti, kde dedko metá blesky. Rýchlo choď ďalej doprava. Je tam tma, bude sa Ti hodiť fakľa. Po lanách zlez dole a rozbehni sa doprava. Tam vyskoč na stôl a aby si dočiahol na lano, podlož si pod nohy stolček. Vylez hore po pravej strane a choď doprava. Šípom prepni páku a už sa budeš môcť vyšplhať po lane. Vylez na strechu a choď doľava. Prebehni popri katapulte a potom zastrel lukostrelca. Opatrne zlez do tmavej miestnosti, preskoč medzeru medzi posteľami a princezná je Tvoja. Na preskočenie kameňa potrebuješ lano, ktoré leží tam, kde je obyčajne mäso. Ak ho tam nájdeš, budeš musieť použiť iný postup. Pôjdeš do miestnosti vľavo a lano spustíš z previsu. Ak leží pri kameni nejaká vec, tak ju vezmeš. Potom skočíš s rozbehom na lano, opatrným striedaním doľava-doprava ho rozhojdáš a v krajnej polohe sa odrazíš.
Dušan SCHALEK, KEŽMAROK

C225: a) Heslo opíšte přesně tak, jak je napsáno, mezi slovy je vždy po jedné mezeře, po dopsání stiskněte ENTER: 'Press ENTER to continue'. **b)** K návratu na povrch Země jsou potřeba dřevěné trámy a lano. Použitím lana získáš vor a s jeho pomocí vyplaveš po řece, která je na sever od mrtvého skřeta.
Jan KUČERA, LULEČ

C225c: Jsi v malém tanku na planetě, v jejímž nitru se hromadí plyn a Tvým úkolem je zapustit 18 sond, které odčerpávají plyn.
Stanislav BEČÁK, FRÝDEK-MÍSTEK

1229: Dostat se do jeskyně je velice jednoduché. Všimni si, že na jeskyni je stejný znak, jako na jedné z destiček. Tuto destičku prostě přeskočíš a na všechny ostatní si musíš stoupnout, aby se potopili. Po chvíli se otvor do jeskyně otevře a cesta dál je volná.
Jan PACAL, VELKÉ MEZIŘÍČÍ

ULTRASOFT VÁS POZÝVA

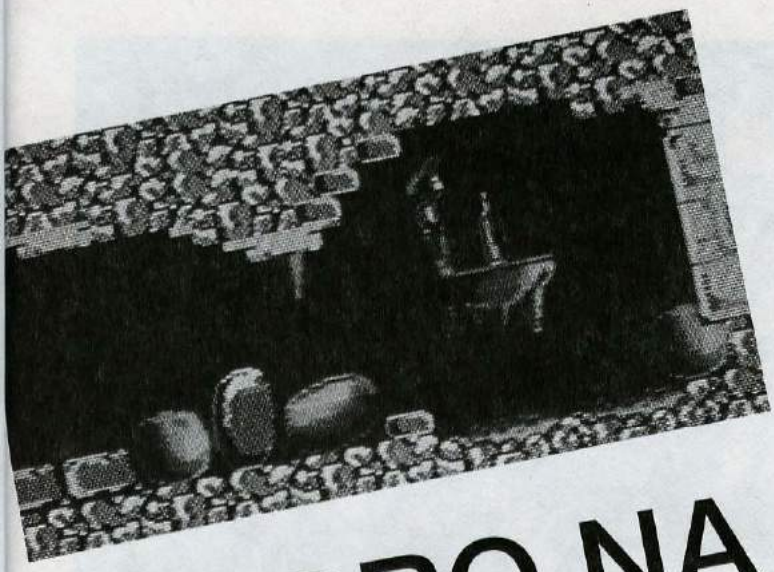
Do svojho stánku na 3. medzinárodnom stretnutí používateľov počítačov
SAM COUPÉ; ZX SPECTRUM a DIDAKTIK

SAMCON '94

ktoré sa koná v Základnej škole na Kodaňskej ul. 16, Praha 10

Pri tejto príležitosti chystáme špeciálne zníženie cien originálnych herných kolekcií od firmy DOMARK

22. – 24. 4. 1994







PEDRO NA OSTROVĚ PIRÁTŮ

Náš milý Pedro se při jedné ze svých výprav kolem světa dostal na ostrov, který chtěl prozkoumat. Naneštěstí byla na ostrově pirátská základna. Piráti Pedra chytili a odvlekli do své tajné jeskyně. Aby se však o jejich úkrytu nikdo nedozvěděl, rozhodli se Pedra uvěznit. Až teď, po sedmi letech se Pedrovi naskytla šance z vězení uprchnout. Jednomu opilému pirátu vypadl z kapsy klíč od jeho cely a zakutálel se mu až k nohám. Piráti ještě k tomu odjeli na loupežnou výpravu a v jeskyni zůstalo jen několik hlídek. Pedro již asi nebude mít lepší šanci na útěk. Teď je ve vaší moci a je proto jen na vás, jestli bude jeho pokus úspěšný.

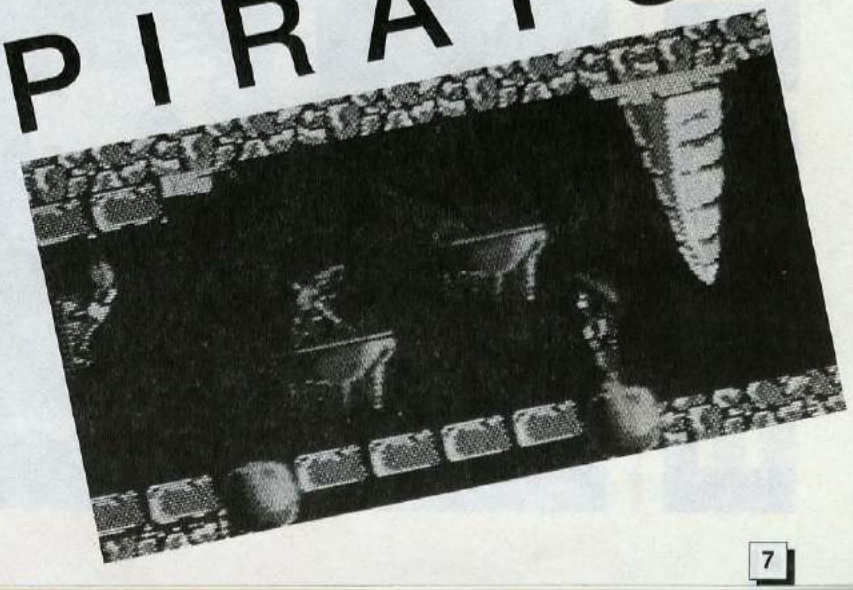
Nacházíte se uprostřed rozlehlé jeskyně a máte u sebe klíč. Hned ho aktivujte a jděte doprava. Po chvíli chůze a skoků se ocitnete v místnosti s výstupky. Vyskákejte po nich a dejte se doprava. Zde vezměte kámen a jděte dolů, odkud jste sem přišli. Teď už se dejte doprava. Cesty dolů si nevšímejte a jděte ještě o jednu místnost vpravo. Tady položte kámen, nejdřív pod visící štít, stoupněte si na něj a štít při skoku seberte. Teď položte kámen pod lebku a postup opakujte. Až to budete mít hotovo, jděte ještě vpravo a vemte sekeru. Jestli jste všímaví, tak jste už jistě zjistili, že vám zdejší krápníky nic neudělaly. Je to proto, že máte u sebe štít. Lebka je zase proti nepříjemným netopýrům. Vezměte kámen a vraťte se až do místnosti s výstupky nahoru. Vyskákejte po nich a jděte o místnost dál, než jste našli kámen. Je tu most s řetězem. Použijte sekeru, řetěz spadne a most se uvolní. Jděte až na konec chodby a vemte víno. V místnosti, zde jste vzali kámen, ho však hned položte a se zbylými věcmi se teď Pedro musí dostat až na samý levý konec patra. Cestu vám zpříjemňují vaše specielní předměty. Když už jste tu, položte kámen před výstupek s deštníkem (obrazovka těsně před koncem chodby). Vyskočte na kámen a z něj na výstupek. Vemte deštník. Přejděte o obraz doleva a vemte krumpáč. S těmito věcmi se klidně můžete vrátit do místnosti, kde jste nechali víno. Zde nové věci vyložte a vemte si kouzlo (zůstalo po kameni) a víno. Nezapomeňte také na štít a lebku. Takto vybaveni jděte vlevo, dolů, vpravo a ještě dolů. Na výstupcích si dejte pozor, jakmile spadnete, je zpravidla už hra prohraná. Přeskáčte tedy několik obrazovek nalevo, až narazíte na hlídkujícího piráta. Položte k němu víno a pirát vám nic neudělá.

O obrazovku dál je podle mne, nejtěžší místo hry. Zdola z vody stoupají nahoru bubliny, které vždy v různé výšce prasknou. Samozřejmě je musíte přeskákat. Na druhé straně, ob jednu místnost, je jakési točící se kolo, které vás nechce pustit dál. Pedro si však ví rady. Použijte kouzlo a z nevraživé koule je rázem neškodné kolečko. Vezměte měšec a vraťte se k ostatním věcem. Ponechejte si měšec, krumpáč a deštník. Vyberte si ještě mezi štítem a lebkou, protože oba budou užitečné (já bych si vzal lebku, krápníkům se dá vyhnout). Jestli jste si už vybrali, vraťte se zpět o dvě patra níž, ale tentokrát se dejte vpravo. Po pár skocích objevíte převozníka. Dejte mu měšec a on vás převeze na druhou stranu. V druhé obrazovce vpravo krumpáčem vykopněte bílý kámen. Stane-li se vám, že krumpáč zmizí a nic se nestane, přeskočte opatrně onen kámen a on se odsune. Dolů však ještě nechoďte. Vyskákejte o patro výš a dejte se doprava. Hned v první obrazovce potkáte draka. Je asi trochu rozčílen, protože plive kolem sebe oheň a nemíní vás pustit dál (kdo by se mu divil, když je pořád zavřený v jeskyni). Pedro je však neobyčejně vynalézavý. Když drak udělá malou přestávku v plivaní ohně, Pedro udělá malý krůček, položí deštník a hned zase zpátky. Jakmile drak zjistí, že plive oheň zbytečně, nechá toho. Projděte dál, ale drak tam stále stojí. Popojděte ještě kousek a šlápněte na spínací cihlu. Náhle drak začne blikat a zmizí, protože byl jenom vyčarovaný. Projděte do vedlejšího obrazu a vemte zde holinku. Vraťte se opět k výstupům a vyskákejte ještě o patro výš a vydejte se zase vpravo, až dojdete k druhému hlídkujícímu pirátovi. Nepokoušejte se přes něj dostat, je to zbytečné. Vezměte zkumavku a vraťte se vykopnutému kamenu, ale pořád nechoďte dolů, nýbrž jako obvykle, vpravo. Po dvou obrazech se dostanete do kuchyně. Vezměte kuře a konečně se dejte dolů. Jako všude dole, je tu voda, která vám však nic neudělá, protože máte holinky. Pro změnu se dejte doleva, až dojdete k hladovému žralokovi. Hoďte mu do vody kuře a z žraloka je jen neškodná ploutev. Projděte až nakonec chodby a vezměte zde klíč. Vraťte se až na ostrůvek se dvěma výstupky, na které se však nedá vyskočit. Stoupněte si na sud vyčnívající na půl ze země a pusťte zkumavku. Najednou začnou ze sudu vylézat stejné bubliny, jaké jste už předtím poznali. Vyčkejte až bude bublina dost vysoko a přeskočte z ní na výstupek, a něj na druhý a nahoru. Tady už to znáte a tak pro vás nebude problém vrátit se do místnosti, kde jste začali. Jenže nyní se vydejte do levé poloviny chodby. Otevřete dveře a hned v další místnosti najdete za kamenem zase kouzlo. Vezměte ho. Do vedlejší místnosti ani chodit nemusíte, je tam pouze k ničemu nesloužící pasta a nad stolem tam visí lebka. Jděte až dolů ke žralokovi, pak napravo, až se dostanete k podobné kouli, jaká byla na začátku u měšce. Jako tam použijete kouzlo. Jděte nalevo, nahoru, zase nahoru a ještě nahoru. Nalevo najdete další klíč. Sejděte o patro níž a nalevo otevřte dveře. Za nimi se nachází perla. Vezměte ji a vraťte se do vody za odčarovanou kouli. Stojí tu strážce. Dejte mu perlu a on vás pustí dál. Následuje krásný závěr a je konec.

Někdy zase nashledanou u Pedra II. Mnoho štěstí ve hře.

J. Jura





MEGA RECENZIA

LOST IN TIME

COKTEL VISION



Interiér lode patrí k najlepšie naprogramovaným častiam hry. Do stĺpa v popredí treba vyrezať zárez, aby sme sa dostali o poschodie vyššie.

Francúzska firma Coktel Vision sa neustále zlepšuje. V poslednom čase nás potešila tromi vynikajúcimi titulmi: Goblins 3, Inca 2: Wirakocha a Lost in Time. Spolu s Delphine Software, ktorí majú 'na svedomí' Another World a Flashback, patria k absolútnej francúzskej špičke. Presadili sa aj mimo územia Francúzska a Európy. Ich nové hry predáva v USA slávna Sierra.

Lost in Time (Stratená v čase) umožňuje hráčovi prežívať príbeh krásneho dievčaťa menom Doralice, ktorá sa jedného dňa roku pána 1840 zobudí na lodi bez posádky. S hrôzou zistí, že jediná živá duša na palube (okrem nej samej) je prikovaný černoch Yoruba. Čo sa stalo, prečo si nič nepamätá? Ako je možné, že má na sebe šaty, ktoré sa nosia v 20.storočí?

Grafika v Lost in Time je úžasne dobrá. Jedná sa o kombináciu kreslených obrázkov, animácií, a samplovaného videa. Podobne ako v Lands of Lore od firmy Westwood sa pri zmene pohľadu premietajú všetky predmety tak, ako keď naozaj otočíme hlavou. V Lands of Lore sa však prostredie zobrazuje v pomerne malom okne, zatiaľ čo Lost in Time využíva takmer celú obrazovku - jedine spodný pás je využitý pre texty. To ale nie je všetko. Ak sa v tejto hre pozrieme na nejaký relevantný predmet, tento sa nám detailne zväčší spôsobom, akoby sa k nemu približovala kamera. Autori to vyriešili formou samplovaného videa, ktoré je však veľmi náročné na pamäť. Z tohto dôvodu nám hra na harddisku zaberie omnoho viac, ako ostatné hry - inštaluje sa z 12 diskiet... Naproti tomu však získame verziu na disketách s vlastnosťami, ktoré mali dodnes iba hry na CD-ROM.

A tu je stručný návod, ako hru prejsť:

Pozrieme sa na stoličku. Naspodu je klinec, ktorý vytrhneme kliešťami. Za sudmi je lampa. Zasvietime lampou do padacích dverí a vojdeme dolu. V sude je fľaška palmového oleja, ktorým namažeme pumpu. Vypumpujeme vodu. Pri reťazi zoberieme vývrtku. Ideme naspäť. Posvietime si na sudy a nájdeme špongiu, ktorú namočíme do vedra. Mokrou špongiou zničíme plagát a objaví sa korkový štupeľ. Vytiahneme ho vývrtkou a pozrieme sa do diery. Yoruba nám dá nôž, ktorým vyrežeme do stĺpa dieru. Vďaka tomu sa dostaneme do hornej časti. Tu sa nachádza regál, z ktorého pomocou klieští vyberieme jednu časť. Z kade vyberieme handru, s ktorou potiahneme kruh. Otvorí sa skrýša, z ktorej vyberieme mydlo. Rozdrvíme ho na delovej hlavni, ktorá leží na zemi. Zoberieme veslo, je vedľa delových gulí. Dolnú časť dverí natrieme mydlom a otvoríme.



Kôň nám bráni podísť bližšie k bráne. V traktore je niekoľko veľmi dôležitých predmetov

Z traktora vyberieme batériu a z košíka jablko. V krabici na náradie je krabička od cigariet a pipeta. Jablko dáme koňovi a zoberieme šípku so správou na bráne. Do pipety natiahneme kyselinu z batérie, ktorá dokáže rozožrať zámok. Pri dverách do statku zoberieme portrét, poleno a kľúčku. Pri majáku zoberieme fľašu a sud, ktorý najskôr otvoríme pomocou šípky. Fľašu vylejeme do batérie. Pri vchodových dverách vyrobíme elektromagnet (drôt z portrétu + kľúčka + batéria). Do kľúčovej dierky strčíme šípku a kľúč zvnútra spadne na zem. Pritiahneme ho elektromagnetom. V izbe zoberieme veslo a ražeň. Na jeho miesto postavíme oceľovú tyč. Ešte zoberieme hasiaci prístroj a zo skrinky drôt a živicu. Poistku opravíme pomocou hliníkovej fólie z cigariet. Ideme k majáku a ražňom rozbijeme okno. Vyberieme hadicu a pripevníme ju na kľúčku majáka. V budove pred majákom je na schodoch otvor, do ktorého pasuje portrét. Ak ho stlačíme, objaví sa náhrobný kameň. Nastavíme na ňom vek zomretého. Stlačením kríža privoláme výťah. Koniec hadice pripevníme na kľúčku výťahu a pošleme ho dolu. Na schodoch v majáku je drevená topánka. Na 1. poschodí dvakrát prezrieme zásuvku. Veslom vypáčime skriňu a nájdeme britvu. Ďalekohľadom prezrieme vrak na ktorom je kód, ktorý si treba zapísať. Hore pri lampe rozrežeme záves britvou a prehľadáme. Nájdeme fľašku s petrolejom. Kľúčikom z topánky otvoríme pivnicu. Vrátime sa po úlomky skla, ležiace na okennej rímse. Pri mreži otvoríme pomocou kolesa kanalizáciu, použijeme kyselinu na kríky vpravo a zoškrabeme ich pomocou skla. Do otvoru strčíme ražeň. Ideme k výťahu a privoláme ho. Zvezieme sa do krypty. Na truhle nastavíme kombináciu z vraku (pištoľ = kanón, meč = dýka, delová guľa = náboj). Nájdeme sklenú vatu. Položíme sud na zem, zoberieme jablko-

vé víno a vystrelíme na fľaštičku vpravo nad fľašami. Pri studni pred domom napojíme hadicu na kohútik a opravíme ho sklenou vatou a živicou. Koniec hadice vložíme do studne a otočíme kohútik. Zoberieme korok, ktorý vypláva na povrch studne. Z hadice odrežeme britvou malý kúsok. A ideme nazad k moru ku mreži. Odstraňovač hrdze umožní otvoriť dvere. Drevenou topánkou vylejeme vodu z člna. Dieru utesníme korkom a vreckovkou. Veslo použijeme na loď a odplávame. V rybárovej chatke zoberieme fľašu a rozbijeme ju obuškom z hadice. Je tam aj rybí tuk. V košíku je vreckovka, klinec a kus chleba, pod kreslom zasa poznámkový blok. Potlačíme kreslo a odmontujeme lampu klincom, ktorý odstráni úchytku. Tak získame sviečku a hák. Chlieb napustíme rybím tukom a hodíme ho na strechu. Čajka zhodí bóju. Britvou odrežeme šnúru a pripevníme ju na hák. Vylezieme na útes. Pri vstupe na loď odložíme veci. Ideme pre sud. V dome položíme poleno na ohnisko, podložíme ho vreckovkou a polejeme petrolejom. Zápalkou zapálime oheň škrknutím o cig. krabičku. Tyč to roztiahne a na zemi sa ukáže štvorec, kde položíme sud. Otvor utesníme sviečkou a veko rozbijeme obuškom. Topánkou presypeme piesok z krabice do suda. Dierou v stene vedie podzemná chodba k vraku.

Pipetu naplníme vodou z kaluže. V diere v stĺpe sú kliešte. Pred krabicu položíme korkové plaváky a medeným drôtom prepojíme kábel elektrického vedenia, ktorý vzápätí rozstrihneme. Vodu z pipety nalejeme do zámky a zmrazíme hasiacim prístrojom. Kliešťami zámku otvoríme. Na lodi ideme do skladu a otvoríme hákom truhlicu, kde sú šaty a stužka. Vo výklenku v medzipalubí stiahneme lano dolu (veslo + stužka + priečka + kliešťami ohnutý klinec). Pri konci lana je ryha, do ktorej zavŕtame vývrtku. Pripevníme na ňu kus lana. Tým sa vedľa otvorí okno. V ňom je šnúra. Potiahneme ju a vyberieme z vedra píliku. Oslobodíme ňou Melkiora za dverami. Z balkóna zoberieme zástavu. Pod kobercom v kúpeľni je kľúč. Pasuje do písacieho stola, v ktorom je dýka a pijak. Pod kreslom je strieborný kľúč. V spálni je skrinka a v nej fľaška soli so šálkou. Na stole sú zvyšky banána. Dýkou rozrežeme koberec a zostúpime dolu. V sklade pomocou dýky otvoríme tajnú skrýšu v truhlici. Je tam púder a vreckovka. V medzipalubí ideme do výklenku s delom, siahneme po vývrtke a vstúpime do zásobovacej miestnosti. Trám sa dá pomocou vývrtky otvoriť. Nájdeme pakľúč. V druhej zásobovacej miestnosti je na regáli leštidlo. V kancelárii v písacom stole je prsteň a za závesom klietka. V zásobovacej miestnosti nasypeme na stĺp púder a vylezieme hore. V kúpeľni vylejeme leštidlo na vreckovku a vyčistíme zrkadlo. Podržíme pred ním piják a zapíšeme si kombináciu. Tajné dvere do hudobnej miestnosti otvoríme prsteňom, ktorý pasuje do reliéfu skrinky.

V bare je gramofón a na stole platňa. V kajute vložíme zvyšky banánu do klietky a položíme ju na stolík vedľa písacieho stola. Na lavičku vpravo od skrine položíme šálku, vsypeme do nej kyselinu a soľ. Touto zmesou omámime papagája, ktorý vletí do klietky. Klietku prikryjeme pirátskou zástavou a vtáka upokojíme - položíme platňu na gramofón a ten na stolík vedľa skrine, otočíme kľukou a stlačíme tlačítko. Skriňa sa dá otvoriť strieborným kľúčom. Zoberieme kľúč. Za obrazom pri klietke je ukrytý sejf (kombinácia je poznačená). Otvoríme ho a vyberieme kazetu. Klietku zoberieme so sebou. Krabička sa otvára takto: otočíme ju doprava a posunieme do boku hornú dosku, za ňou sa zjaví malý otvor. Teraz stlačíme hornú a potom strednú časť krabičky a otvoríme ju práve nájdeným kľúčikom. Zoberieme revolver a vrátime sa do medzipalubia. Znovu otvoríme tajnú skrýšu (handra a kruh), vložíme papagája do skrýše, zavrieme ju, znovu ju otvoríme a vyberieme papagája von. Po otočení o 180° sa otočíme k okienku v podlahe a otvoríme ho železným kľúčom. V ryhe v podlahe je magnet, ktorý sa dá vývrtkou vytiahnuť. Pomôže aktivovať magickú pištoľ a rozstrieľať železné okovy Yorubovi. Za krabicami nájdeme balík vlny, ktorý položíme pred stožiar. Aby sme udržali dvere v stožiari otvorené, zasekneme do nich kliešte a pomocou lodného háku strhneme fľašu rumu z horného regálu. Mokrou špongiou odstránime etiketu a dáme ju Melkiorovi. Sú tam napísané geografické súradnice San Cristobalu.

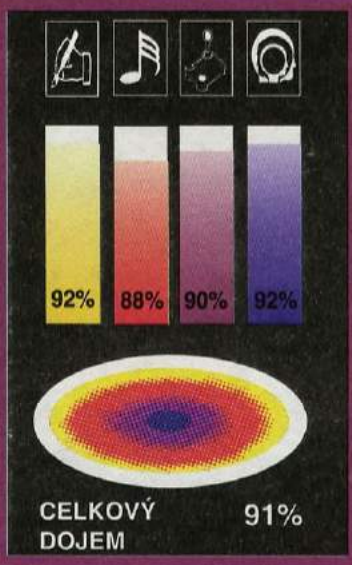
Pri vodopáde sa porozprávame s dieťaťom. Chorú opicu zabalíme do zástavy a posilníme ju kokosovým mliekom - otvoríme vývrtkou kokosový orech, do pipety natiahneme mlieko a nakŕmime opicu. Papagáj otvorí priechod. Klietku otvoríme tenkým kľúčom a hodíme kúsky zlata cez dieru v dverách do chatky čarodejníka. Pri búde Delie si hru uschovávame (SAVE), predtým ako vstúpime dnu. Treba jej ukradnúť kúzelnú knihu a potom čakať, kým opustí miestnosť. Pavúkovi ukážeme zrkadlo a zoberieme si blúzu. Opäť u čarodejníka otvoríme okno a položíme na stôl Hollocom. Hneď ho zapneme. Objaví sa Melkior a vystraší čarodejníka. To umožní naliať do pohára čarovný nápoj. Potom, ako sa napije, treba pohár hneď zobrať. Medzitým zajali Melkiora na pláži a musíme ísť znovu ku Delii, od ktorej dostaneme Invertor (menič). Od čarodejníka potom dostaneme aj umlčovač, ktorý zmiešame s invertorom. S týmto nápojom vrátime hlas Serapionovi. Okolo psa neprejdeme a preto navštívime ešte raz Serapiona. Dostaneme soľ, ktorú pomocou invertora premeníme na cukor. Cukor ponúkneme psovi, ktorý nás pustí do kuchyne. Tu zoberieme zo stola vrece, vyberieme z neho kvety a vanilkové struky a vrecom pozbierame trochu uhlíkov. Vrece potom položíme na stoličku vedľa kolísky - chytíme hada. Vrece s hadom vhodíme do ohňa. Utečieme pred Jallatom, ktorý nás však na moste dobehne. Podržíme mu kvet pred nosom a jeho alergia ho uvrhne do hlbín...



Na ostrove sú drevené chatrče. Táto patrí Serapionovi, ktorému treba vrátiť hlas.

Ako vidno z návodu, Lost in Time je trochu iná hra, ako ostatné adventúry. Coktel Vision sa priam vyžívajú v tom, že väčšinu predmetov treba použiť viackrát. Podobne je to aj so zásuvkami a skriňami. Býva v nich viac predmetov. Záverom vám chcem zaželať príjemný herný zážitok.

—yves—



PC 286–586



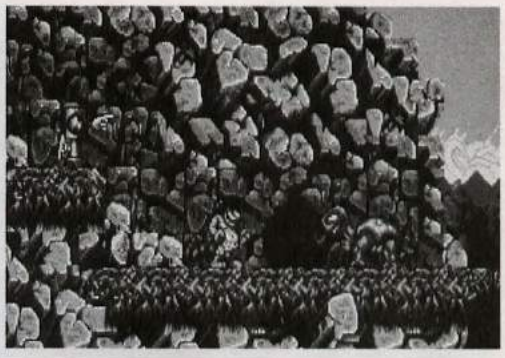
Pred majákom sa nachádza podivná budova, v ktorej je výťah.

LOST IN TIME



TITUS

PREHISTORIK 2



Skôr než začneme s Prehistorikom 2, pospomínajme si trošku na jednotku. Malá postavička, vysoká hrateľnosť, strašne málo životov a strašne málo energie. Po dvoch rokoch hrania príde jednoduchý koniec a iba jeden obrázok (tuším to bol pračlovek po návrate z lovu).

A čo nové vlastne prináša dvojka? Dva razy väčšiu postavičku (mimochodom, robí perfektné ksichty, po dlhšom behu fučí ako lokomotíva, a keď neúnavne stláčaš klávesy, vytŕča na teba svoje brucho, ktoré vyzerá ako v druhom stave), horšiu hrateľnosť, zapisovanie kódov (podobným štýlom ako v staršej hre Titus, kód sa ukáže niekde počas hry), omnoho viac súperov. Nemusíte sa už strachovať o čas a potravu, tieto starosti odpadajú (cieľom je iba prejsť level), takže môžete vychutnať hru úplne až do konca, alebo do nášho uvarenia (aj THE END sa vykresľuje originálne, varíte sa v kotli a okolo poskakujú rôzne príšerky, ktorých tu je neúrekom). Po týchto dobrých správach môžeme s pokojným svedomím spustiť hru. Po známom znaku firmy Titus sa objaví pekná zmodernizovaná jaskyňka z doby kamennej (alebo ľadovej? To je smola, akurát vtedy som chýbal v škole!), presne ako Flintstonova rodinka. Vzápätí sa objaví obrázok džungle a možnosť voľby, buď číslo 1 alebo 2. Keďže 1 znamená štart, stlačíme ju (2 je Password). Ako správni hrdí praľudia navolíme obtiažnosť EXPERT! Nepíš tam BEGINNER, ja ťa vidím! Tí, tí (menšie načítavanie) a hra je tu. Postavička je perfektná, súperov milióny, hrateľnosť krkolomná, všetko sedí! Prvý súper, viete čo, ja vám ich napíšem všetkých:



MEDVEĎ TAZ - medveď veľmi pripomínajúci Taza z ČTV - ľahko zničiteľný

PAVÚKY - delia sa na chodiace (voľne sa pohybujú po zemi), spúšťajúce sa (spúšťajú sa po vláknach) - obidva druhy ľahko zničiteľné a hompáľajúce sa (hompáľajú sa na vláknach) - stredne ťažko zničiteľné

VTÁKY - (tie lietajúce) lietajú sprava do ľava a neútočia, sú prakticky neškodné

NETOPIERE - krúžia po miestnosti a útočia, stredne ťažko zničiteľné

TUČNIAKY - delia sa na pomalé (kníšu sa z kroka na krok) - ľahko zničiteľné a rýchle (behajú ako šialené a dokážu znepríjemniť život) - stredne ťažko zničiteľné

PIJAVICE - neviem isto, či sú to pijavice, lebo skáču a pijavicu skákať som jakživ nevidel (vyzerá ako odpľutá žuvačka s očami) - stredne ťažko zničiteľné

DRÁČIKOVIA - tieto podivné potvory sa však nesnažia stať požiarnikmi, ale vrahmi, čakajú, kým sa priblížime a začnú do nás skákať - ľahko zničiteľné

OSY - lietajú do omrzenia, ale dajú pokoj - ľahko zničiteľné

TIGRE - počkajú si a skočia - stredne ťažko zničiteľné

PRAĽUDIA - delia sa na pomalých (kráčajú štýlom lemmings, od steny alebo od konca pevnej pôdy sa odrazia) - ľahko zničiteľní, rýchli (kráčajú pekelne rýchlo) - stredne ťažko zničiteľní

OPICA KING - obrovská opica, ktorá sa vie brániť - ťažko zničiteľná

MUŽ ZAMUROVANÝ V SKALE - tento chlapík je v poslednom leveli, ruky má našťastie zamurované, preto pľuje z úst ľadové kocky, po jeho zničení prichádza THE END!!!

DRUHY ZBRANÍ:

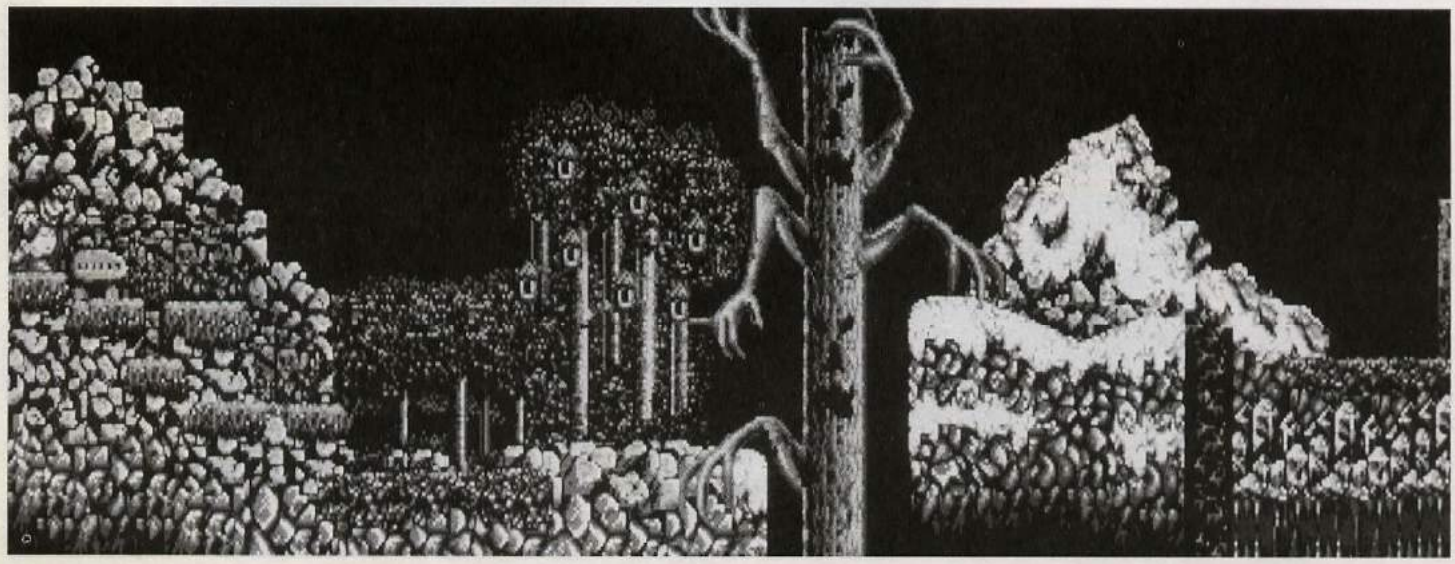
Na začiatok máme menší kyjak, ktorý si však s každým hravo poradí, ďalej môžeme nájsť kladivo (to si s každým poradí lepšie), malý nôž (toto je asi najslabšia zbraň, má jedinú výhodu, že sa dá hádzať) a veľký nôž (tento je však naporúdzi iba v poslednom leveli proti zamurovanému mužovi).

Nemyslite si však, že toto je všetko. Čaká tu na vás množstvo pichliačov, priepastí a podobných nástrah. Na niektoré vyššie položené miesta nevedú schody ani iné stupienky, treba preto vyskočiť na nejakú príšerku (máme ich tu hojne) a od nej sa odraziť (zvlášť dobré sú netopiere). Ak sa na tejto potvorke odrazíme viackrát a potom ju dorazíme, budeme mať toľkokrát bodov, koľkokrát sme si na jej hlave zadropčili. Po zabití finálnej obludy (tá vám dá zabrať!) prejdete na malý stupienok, ktorý vás odvezie dolu (vzadu sa zatiaľ premietnu mená autorov a podobné zbytočnosti). Tam potom skočíte do otvoru s nápisom ENTER. Hneď nato sa objaví obrázok z pravekej hostiny (takže záver zase nič moc!). Po tomto pôsobivom závere môžeme začať hrať hru od začiatku (kto na to má nervy)!

Ešte aby som nezabudol, kód do last action level je : 4099.

Zlomte väz a joystick!!!

P. Majtán



SPECTRUM

1. MYTH (System 3)	
2. PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV (Ultrasoft)	⬆
3. SIM CITY (Infogrames)	
4. SHERWOOD (Ultrasoft)	✱
5. R-TYPE (Electric Dreams)	⬇
6. DIZZY 4 (Code Masters)	⬆
7. DIZZY 5 (Code Masters)	✱
8. LEMMINGS (Psygnosis)	⬇
9. DIZZY 3 (Code Masters)	✱
10. GOLDEN AXE (Virgin)	⬇

COMMODORE 64

1. ELVIRA 1 (Accolade)	
2. LAST NINJA 2 (System 3)	✱
3. LAST NINJA 3 (System 3)	✱
4. MICROPROSE SOCCER (Microprose)	⬆
5. R-TYPE (Electric Dreams)	✱
6. FIRST SAMURAI (Vivin Image)	✱
7. BIONIC COMMANDO (Capcom)	✱
8. FIGHTER BOMBER (Activision)	✱
9. CREATURES 2 (Thalamus)	✱
10. NORTH & SOUTH (Infogrames)	✱

ATARI XE, XL

1. FRED (Avalon)	✱
2. MICROX (K-Soft)	⬆
3. FATUM (ASF)	✱
4. AIR LINE (Atari Soft)	✱
5. MAJOR LEAGUE HOCKEY (Thorn Emi)	✱
6. SPELLBOUND (Code Masters)	✱
7. NINJA COMMANDO (Zeppelin)	✱
8. FLYING AGE (Avalon)	✱
9. TOMAHAWK (Digital Integration)	✱
10. JOE BLADE (Players)	⬇

AMIGA

1. SUPERFROG (Team 17)	✱
2. GOAL (Virgin)	✱
3. DUNE 2 (Westwood)	✱
4. SYNDICATE (Electronic Arts)	✱
5. CAESAR (Impressions)	✱
6. HIRED GUNS (Psygnosis)	✱
7. THE LOST VIKINGS (Interplay)	✱
8. SENSIBLE SOCCER (Sensible Software)	⬇
9. CYTRON (Psygnosis)	✱
10. F1 GRAND PRIX (Microprose)	⬇

ATARI ST

1. STREET FIGHTER 2 (U.S.Gold)	✱
2. ELVIRA 2 (Accolade)	⬆
3. CHAOS ENGINE (Bitmap Brothers)	✱
4. F1 GRAND PRIX (Microprose)	⬆
5. PANG (Ocean)	✱
6. ZAK MC KRACKEN (Lucasfilm)	⬇
7. INDIANA JONES 3 (Lucasfilm)	⬇
8. NIGHT HUNTER (UBI Soft)	⬇
9. PRINCE OF PERSIA (Broderbund)	⬇
10. NORTH & SOUTH (Infogrames)	⬇

PC 286–586

1. DUNE 2 (Westwood)	
2. CIVILIZATION (Microprose)	
3. X-WING (Lucas Arts)	⬆
4. PRINCE OF PERSIA 2 (Broderbund)	⬆
5. JURASSIC PARK (Ocean)	✱
6. STREET FIGHTER 2 (U.S.Gold)	✱
7. ULTRABOTS (Novalogic)	✱
8. WOLFENSTEIN 3D (ID Software)	✱
9. PREHISTORIK 2 (Titus)	✱
10. ANOTHER WORLD (Delphine Software)	⬇

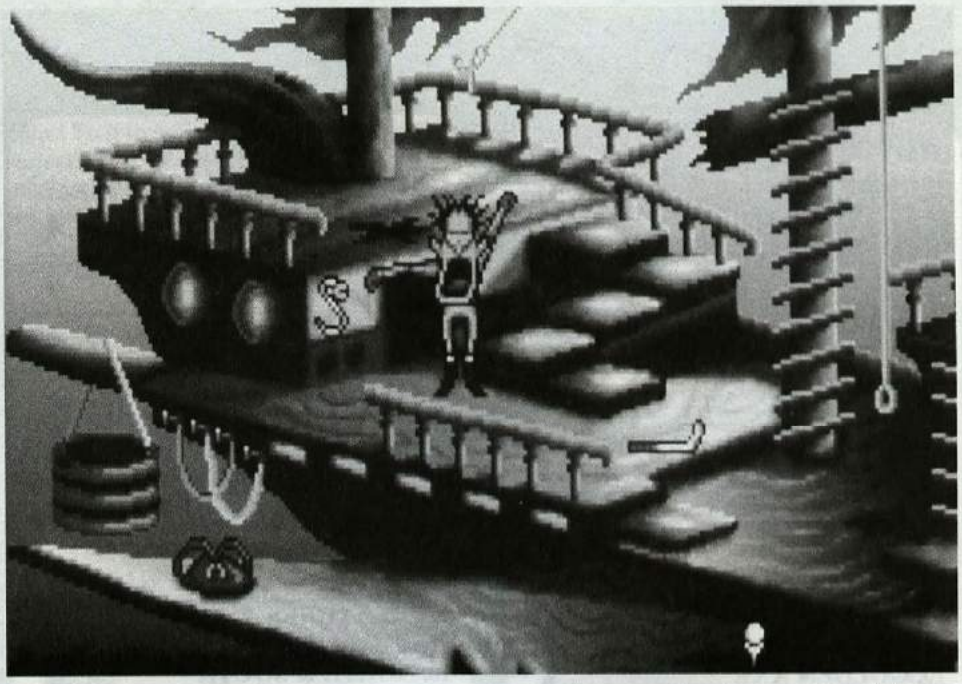
Popularitu jednotlivých hier v Čechách a na Slovensku na rôznych typoch počítačov ukazujú naše rebríčky. Poradie hier môžete ovplyvniť aj Vy. Stačí, keď nám pošlete na korešpondenčnom lístku tri Vaše momentálne najobľúbenejšie hry v poradí, ako si ich ceníte. Hra uvedená na prvom mieste dostane tri body,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

NÁVOD KU HRE



GOBLINS 3

1. časť

1. Level

Najprv pomocou mince, ktorú máme, uvoľníme priskrutkovaný hák pri dverách lode **screw**. Zoberieme ho a zoberieme aj golfovú palicu **golf club**. Prejdeme do prava a dvakrát sa pozrieme do krabice **box**, z ktorej si zoberieme dve veci. Papriku **pepper** a toalet. zvon **plunger**. Prejdeme doľava na palubu a uvoľníme uzol **knot**. Spustí sa tým dole papagáj vo vreci **parrot**, ktoreho zhodíme s golfovou palicou. Z diery ho vysajeme toal. zvonom. Prejdeme do stredu lode, kde na lano **loop** dáme hák. Papagájom **Chump** si sadneme na závažie **weight** a goblinom **Blount** potom rýchlo zoberieme vytiahnutý dáždnik **umbrella**. Prejdeme doprava a postavíme sa na dolnú ruku **hand**. S Blountom prejdeme na panel **flagstone**. Nás to vyhodí hore. Tu zobiereme zub **tooth**. Zoskočíme dole prejdeme doľava, naskočíme do suda a dáme dáždnik do diery na sude **hole**. Potom prerežeme lano **rope**...

2. Level

Ako prvý si zobiereme dáždnik, ktorý použijeme na horúci vzduch **hot air** vychádzajúci z diery úplne vľavo. Vyletíme hore a pozrieme sa do otvoru v zuboch **crevice**, cez ktorý uvidíme uväznené dievča, za ktoré budeme bojovať. Prejdeme úplne doprava a prvých dvoch nepriateľov odstránime golfovou palicou. Zobereme si hrianku **toasted bread**. Tretiemu dáme mincu a rýchlo ho odpálime. Zoberieme mincu. Do prilby, ktorá po ňom ostala, dáme hrianku a rozdrvíme golfovou palicou. Zobereme omrvinky **crumbs**. Prejdeme na druhú stranu rokliny a stúpime na skalu **flagstone**, ktorá nás prehodí na druhú stranu. Tu zobiereme ruku **hand**, postavíme sa na skalu **rock**. Štvrtému nepriateľovi nasypeme za krk omrvinky a tiež ho odpálime. Zoberieme štít **schield**. Piatemu vľavo podáme ruku a odpálime ho. Ruku zoberieme späť. Šiesteho odstránime tak, že na haluz **branch** položíme štít, prejdeme na skalu a použijeme naňho trochu papriky. Zoberieme drevo. Postavíme sa k siedmemu nepriateľovi. Kamarátom papagájom mu prídeme vyplaziť jazyk a vtedy mu jeho jazyk **tongue** chytíme. Drevo, ktoré sme našli, dáme na rebrík **ladder** a výjdeme po ňom hore. S papagájom vyplazíme jazyk aj poslednému. Hneď potom zhodíme naňho skalu.

3. Level

Objavíme sa v tme. Kúsok vľavo od nás musíme nájsť zápalky **matches**. Potom v tme musíme nájsť nejakú drsnú, nerovnú plochu **rough area**. Sú štyri, kde pri poslednej si zasvietime svetlo. Tu hneď zobiereme naberačku **ladle**. Z kosy, ktorú drží kostra, ulomíme špic **scythe**. S týmto špicom otvoríme tri okná **den**, z ktorých vyletia tri plamienky. Potom s ním odrežeme pumpu na vodu **spectatles** a masku na šašovi vľavo. Prejdeme hore k pirátovi, ktorému zapálime jeho nohu **wooden leg** a keď tam priletí žltý plamienok, uhasíme ho pumpičkou s vodou **water**. Zoberieme ho a hodíme do nádoby, ktorú drží kostra **bowl**. Týmto sa nám urobil gombík na krvavom nápise **Amoniak was here**, ktorý stlačíme. Zoberieme do naberačky krv **blood** z nápisu a vľavo zoberieme padnuté zrkadlo **mirror**. Naberačku s krvou vylejeme pirátovi do fľašky **bottle**, ktorú si zoberieme. Prejdeme doľava k lebke **skull**, otvoríme ju, nasadíme jej masku zo šaša, zavrieme ju a máme modrý ohník, ktorý hodíme do nádoby. Vrátime sa po masku. Pri červenom ohníku sa nám vysunula zelená ruka **green hand**, s ktorej zobereme korok **cork**. Na túto ruku nasadíme zrkadlo. Vedľa ruky dáme na panel **pedestall** flašku a keď do nej vletí ohník, zaštupľujeme ju. Takto získaný ohník dáme do nádoby. Vyletí strela, ale ešte musíme pomocou naberačky vytiahnuť najprv žltý ohník. Vysunie sa lebka, na ktorú dáme masku. Vytiahneme ešte aj modrý. Objaví sa vamp, ktorému doložíme zub **scythe**. Potom už stačí doložiť ostatné ohníky.



4. Level

Vedla nás ležia dva kamene, ktoré zobiereme **dolmen** a **stone**. Postavíme sa na pascu a papagájom vyskúšame zobrať z nej mäso. To nás vyhodí hore. Tu sa porozprávame s kráľom a princeznou. Zídeme nižšie ku kríkom **thorns**, ktoré zavalíme kameňom **dolmen** a porozprávame sa s jazdcom **knight**. Získame tak **memorum**. Ideme doľava. Pri horiacom dome zobiereme ďalší kameň **millstone**, ktorý namočíme do jazierka vyššie **basin**. Vznikne nám špongia, ktorou uhasíme požiar. Zobiereme vidličku **fork** a ňou mäso na pasci **meat**. Teraz úplne vpravo vojdeme do hradu **INN**. Tu treba zobrať lyžičku **spoon**. Lyžičku položíme na kameň a porozprávame sa s Kapitánom a Korinou. Korine dáme kameň **stone**. Ak by sme sa pozreli do meča vedľa Koriny **Knob**, môžeme hrať s dievčaťom, ktoré sme oslobodili v 2. leveli. Ale teraz prejdeme k diere pod mišou **fissure**, prejdeme ňou a zobereme cukor **sugar**. Naspäť prejdeme hrnčekom **mug**. Prejdeme doprava k červenému bývolovi **customer**, papagajom mu stúpime na ruku a dáme mu cukor. Zoberieme špagát. Zasa sa postavíme k diere a použijeme toal. zvon na podstavu pod klietkou **pedestal**. Na to pripevníme špagát a vylezieme hore. Zasa si zoberieme cukor a prejdíme doľava. Tu papagája postavíme na jednu stranu lyžičky, na druhú hodíme cukor. Prejdeme ku kapitánovej ruke a prichystáme si mäso. Papagáj ovonia papriku a keď bude kýchať, strčíme tam mäso. Výjdeme von z hradu a do nosa

lebky **nostril** strčíme vidličku. Na ňu dáme mäso. Keď sa drak napije, dáme do ucha lebky **ear** mincu a do jazierka **basin** nakvapkáme s memorom. Mäso dáme zasa na vidličku. Získame tak dráčika. Zoberieme si mincu a ideme späť do hradu. Myši dáme mincu, za ktorú nám dá kľúčik, ktorým si otvoríme dvierka dole. Donútra pošleme dráčika **dragon**, ktorý nám donesie listinu **bill**. Zoberieme kľúčik a vymeníme ho za mincu. Listinu odnesieme kapitánovi, ktorú nám zabalí do obálky. Potom sa ideme pozrieť do Karininho meča vedľa diery. Tam budeme hrať s dievčaťom. Tu otrháme pichliače z červenej potvory hore **little beast** a vľavo hore zoberieme pušný prach zo sudu **powder keg**. Prejdeme dole k **monkovi**, kde má pri nohách palicu **wand**. Tú si zoberieme a ňou si aj zoberieme kresadlo **flint**, ktoré je nad ním. Získame tak kamaráta kúzelníka **Ooya**. Palicu použijeme na helmu **helmet** a berieme ju. Vedľa zasa použijeme na peň stromu **bark** kresadlo a kaučuk **birdlime** dáme do helmy. Kresadlom rozbijeme aj flautu flautisovi **flute** a začneme vyrábať dynamit. Najprv si zoberieme trubičku z flauty **small tubes**, do nej dáme pušný prach, potom zapcháme pichliačom a zalepíme kaučukom z helmy. Vtedy rýchlo šuchneme kresadlom o kameň pri dynamite **stone head** a na kameň dole hodíme dynamit. Urobíme ďalší dynamit a ten hodíme do **door, brick, wall** na veži. Zasa zoberieme trubičku ale teraz ju okrešeme kresadlom. Tú dáme flautistovi. Keď priletí kondor, sadneme si naňho s kúzelníkom. Získame tak čarovné vrecúško, s ktorým zakúzlime na bambus **bamboo**. Tak vznikne veľká trubička, z ktorej urobíme dynamit **big dynamit**, ktorý hodíme na **gate**. Potom zakúzlime na hlavu, ktorej sme vtedy zobrali helmu. Narastú jej vlasy, ktoré zoberieme. Urobíme zasa veľký dynamit, ktorý hodíme na **beam** a **little window**. Potom sa porozprávame s **Fourbalusom**, ktorý nás premení na motýľa. S goblinom **Blountom** vojdeme do mesta a sme v piatom leveli.



5. Level

Hneď na začiatku potiahneme páku **lever**. Porozprávame sa s babkou **mommy**. Ideme doľava a dvakrát zazvoníme na zvonček **doorbell**. Potom budeme môcť ísť dnu. Ale najprv prejdeme úplne doprava, kde vojdeme do dverí, kde nám zobrali kamaráta **grocery store**. V pravo dáme mincu a list **Grocerovi**. Papier odhodí na myš a my môžeme zobrať vajco s kľúčikom. Kľúčikom otvoríme lampu s mesačným kameňom **moon lamp** a premeníme sa na vlka. Pôjdeme za Grocerom a trochu ho poškrtíme. Zoberieme špagetu **spagethhi**. Prejdeme hore doprava k skrinke **cupboard** a hodíme ju dole. Vydeme hore doľava na **cornice**. Skočíme na skrinku a z otvoru **openning** vyberieme kladivo **hammer**. Prejdeme ku gauču **sofa** a trochu si poskáčeme. Objaví sa struna **spring**, na ktorú skočíme a potom buchneme koniu hlavu **trophy** kladivom. Spadne z neho roh **horn**, ktorý zoberieme. Teraz buchneme Grocera kladivom po hlave a zobereme mincu. Prejdeme k pasci a do skrinky vedľa nej **travelling box** buchneme kladivom a zoberieme píšťalku **decoy** na vábenie vtáčikov. Vydeme von a babke dáme na strechu do diery **hole** dážnik. Porozprávame sa s ňou a dá nám **hot water bottle** gumenú flašku s horúcou vodou, ktorú použijeme na vajco **egg** hore na streche. Vyliahne sa vtáčik. Teraz môžeme vojsť do dverí laboratória vpravo. Budeme potrebovať tieto **Elixíry:**

GROWELIXIR
- Rozdrtená škrupina
- Uvarené špagety
- Popol z konského rohu

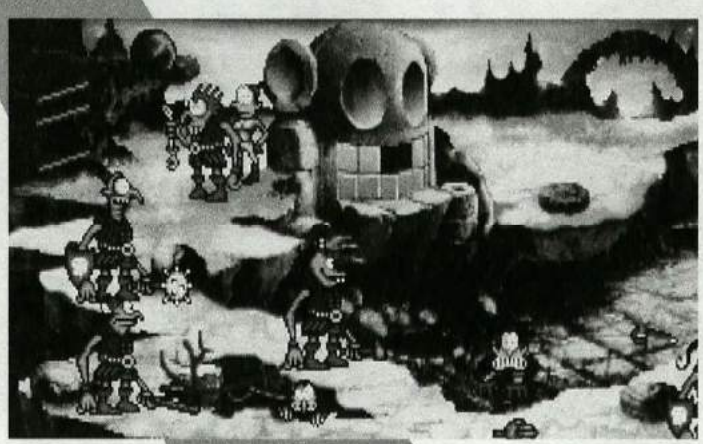
SPEEDELIXIR
- Uvarená podošva
- Rozdrtená kosť
- Floriánsky extrakt

FLYELIXÍR
- Mydlové bubliny
- Destilované memorandum
- Popol z pierka

Zatiaľ môžeme vyrobiť len prvý a tak sa do toho hneď pustíme. Máme k dispozícii dve ruky-pravú (p.r.) a ľavú (l.r.), s ktorými budeme elixíry vyrábať.Najprv nájdeme s p.r. vajíčko **boa-boa egg** a položíme ho na **hot water bottle**. Takto sa nám narodí malý had. Povedľa smetníka padla škrupina **egg shell**. Tú dáme do drtiča **mortar**. P.r. zoberieme tĺčik **pestle** a rozdrtíme vajcovú škrupinku. Prášok z toho **crused egg shell** nasypeme do mixéra **tridose mixer**. L.r. zapneme vodovodný kohútik **faucet**, počkáme kým voda nakvapká, vypneme vodu a p.r. zoberieme vodu a nalejeme do ohrievača **empty hotwater kettle**. Potom zoberieme špagety a hodíme ich do ohrievača. Pod ním zakúrime pomocou zapalovača **lighter** na **heater** (na spodku ohrievača). Keď sa voda uvarí, zoberieme uvarenú špagetu **cooked spagethi** a kúsok z nej hodíme zase do mixéra. Potom zoberieme konský roh **horn of gidouille** a položíme ho na spalovač **asthray**. Roh zapálime pomocou zapalovača a kúsok z neho **burned horn** hodíme do mixéra. Potom stačí zapnúť mixér gombíkom **starter** a počkáme, kým nám z toho vznikne elixír. Mal by nám z toho vzniknúť grow elixír. Dáme z neho napiť hadovy, ktorý sa zväčší a bude náš kamarát-**Fulbert**. Vonku growixírom polejeme dve kvetiny-**young plant** a **bud**. Dáme z neho napiť aj vtákovi **baby boucassier**. S Fulbertom vyleziem na strom s florianom **stem of floriane** a zoberieme list. Dáme mu vyliezť ešte raz a rýchlo zoberieme kvetinku florianu **floriane**. Teraz prejdeme doprava, vylezieme a spustenú guľu **cannonball** zatiahneme. Potom s hadom vylezieme hore po rastline **young plant** hore. S hadom dáme preliezť na druhú strechu, poslúži ako most a vtedy prebehneme na druhú stranu strechy a zobereme podošvu **shoe sole**. Hada natiahneme cez strechu, skočíme do komína **chimney** a prejdeme do **grocery store**. S vlkom nadvihneme nočný stolík **night stand** a hadom vyšuchneme mydlo. S hadom pôjdeme stlačiť aj gombík **switch**. Zoberieme mydlo **soap**. Potvora zoberie mäso, ale my za ňou skočíme s kladivom do jej pasce **trap**. Zoberieme kosť **bone**. Teraz odídeme naspäť do laboratória. Začneme s výrobou ďalšieho elixíru - **SPEEDELIXIR**. Najprv uvaríme podošvu (ako špagety) **shoe sole** a trochu z nej hodíme do mixéra. Zoberieme kosť **bone** a rozdrtíme ju ako vajcovú škrupinu. Prášok z nej **bone powder** nasypeme do mixéra. Potom si urobíme extrakt s floriánu a to tak, že florián hodíme do destilátora **still**, podkúrime pod ním zapalovačom na **burner**. Vodičku vylejeme do mixéra a zapneme ho. Teraz už máme aj druhý elixír. Naplníme ním ďalšiu flašku. Vyjdeme von do mesta. Vylezieme hore na strechu, nad babku natiahneme hada a prejdeme k zvonu. Chvíľu počkáme a napijeme sa **speedelixiru**. Natiahneme hada a použijeme píšťalku na vtáčiky so zvonom **bell**. Rozbehneme sa k vtákovi **boucassier** v hniezde a chytíme ho. Potom rýchlo bežme dole ku kanálu, aby sme získali pierko **feather**. Ak sa nám to podarilo, je to super. Teraz prejdeme k zrkadlu **mirror** vedľa kvetiny s floriánmi a použijeme naň list **letter** od dievčiny. Zistíme, že to je vlastne obrátený recept na posledný elixír. Pozreme si ho ešte raz. Ideme zasa do laboratória kvôli poslednému elixíru-**FLYELIXIR**. Najprv spálime pierko **feather** ako roh z koňa, potom si vydestilujeme memorum **memorum** ako u floriánov a potom si vyrobíme bublinu a to tak, že do väčšej prázdnej misky **empty basin** nalejeme vodu a pridáme mydlo. S mincou nakrútime ventilátor **fun**, rýchlo zoberieme kľúčik **key**, namočíme ho do mydlovej vody a rýchlo dáme na ventilátor. Vznikne bublina, ktorá odletí sama do mixéra, ktorý potom zapneme a vznikne nám flyelixír. Stačí, ak ho nalejeme do flašiek **bottles** a sme v šiestom leveli.

(pokračovanie v budúcom čísle)

M.Lazor



RECENZIA





MADDOG MC CREE

AMERICAN LASER GAMES

V čase, keď ešte kôň mal veľkú cenu ako dopravný prostriedok, v čase keď nebolo treba samopaly, ale stačili dlhé kolty, v čase, keď sa na divokom Západe podľa kopa lotrov schopná všetkého, v čase, keď sa pri každej hádke strhla streľba, v čase, keď poriadok v dedine na Západe udržiaval šerif, žil vyhlásený zločinec menom McCree. Mal tak agresívnu povahu, že ho nikto nevolal inak ako 'Besný pes' (Mad Dog). So svojou bandou terorizoval poctivých ľudí v dedine, vykrádal banky a podobne. Nečudo, že všade, kam Maddogovi ľudia prišli, sa ľudia skrývali od strachu. My sa s Maddogovou bandou stretávame viacmenej náhodou. Ako cudzinec prichádzame do dediny, ktorú má Maddog plne vo svojej moci. Šerifa zavrel v jeho vlastnom úrade do cely a jeho ľudia práve prepadli banku. Nikto sa v dedine nezmohol na vážnejší odpor a keďže my vyzeráme ako veľmi schopný, odvážny kovboj s presnou muškou, požiadajú nás, aby sme Maddogových ľudí zlikvidovali. Ide o úplne klasický western, ktorý poznáme z kina a z televízie. Na moje prekvapenie však aj hra vyzerá rovnako - všetky postavy a prostredie sú filmované. Okrem titulkov a menu v hre nie je nič kresleného, retušovaného, či upravovaného. To samozrejme vyžaduje množstvo pamäte, preto sa hra predáva iba vo verzii pre CD-ROM. Na 'cédéčku' zaberá hra 115MB. Väčšina obrazovky je použitá na zobrazenie prostredia z hráčovho pohľadu. Po obrazovke pohybujeme s rukou, ktorá drží revolver, pomocou myši. Ľavým tlačítkom myši vystrelíme. Keď chceme nabiť, zájdeme s rukou do dolnej časti obrazovky a stlačíme pravé tlačítko myši. Všetky náboje sa nám doplnia a my môžeme pokračovať v streľbe ďalej. Strieľať nesmieme na nevinných ľudí, inak nás podľa vtedajších zákonov zlynčujú. Zločincov rozoznáme podľa správania, chuti hrať aj vtedy, keď sme ju už niekoľkokrát vyhrali. Priaznivcov kovbojských westernov tohto typu určite poteší fakt, že toto je iba prvý diel, za ktorým budú nasledovať ďalšie. Naše služby budú na divokom Západe ešte potrebovať. O tom však niekedy inokedy.

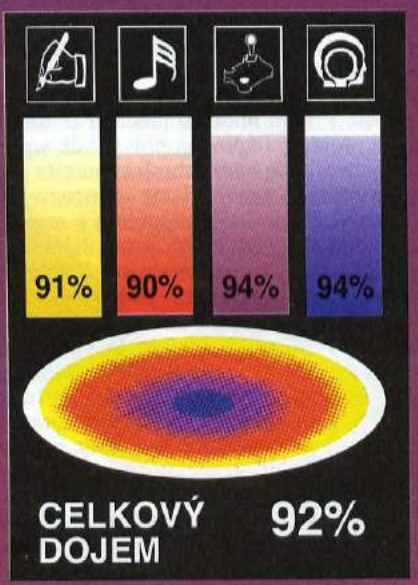
- yves -





HBIT

Strieľame iba v sebaobrane vtedy, keď na nás začnú vytahovať revolver. My musíme byť rýchlejší a vypáliť o zlomok sekundy skôr. V opačnom prípade to schytáme, čo má za následok stratu života. Ak už ďalšie životy nemáme, sme svedkami toho, ako nad nami zakrývajú truhlu. Dej sa odohráva podľa variantov a podľa toho, ako si v hre počíname. Ak niekoho zastrelíme, zvalí sa na zem. Tu si musíme dať pozor, či sme dotyčného dobre trafili. Sú to zločinci a ak je v nich čo i len kúsok života, pokúsia sa vystreliť znova. Hra sa končí férovým súbojom s Maddogom, ktorý sa vyznačuje tým, že tasí kolt oveľa rýchlejšie, ako ostatní. Naviac máme sťaženú situáciu, pretože Maddoga musíme trafiť presne buď do hlavy, alebo do srdca. Platí to aj pre najnižšiu obtiažnosť. Hra má tri stupne obtiažnosti. Čím je vyššia, tým presnejšie treba strieľať. Aj keď hra nie je vôbec dlhá, má vďaka doslova filmovému spracovaniu vynikajúcu atmosféru. Je to jedna z mála cenných hier, ktorú máme



PC CD-ROM



OCEAN

HIT BIT

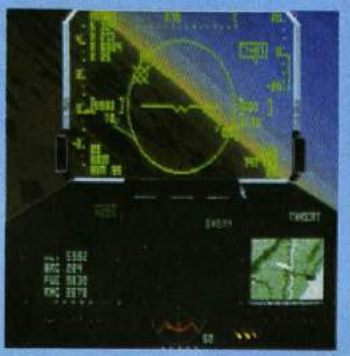
Anglická firma OCEAN sídli v meste Manchester a patrí medzi najprosperujúcejšie softwarové firmy nielen vo svojej krajine, ale aj v Európe. Akurát v USA sa ešte potrebuje výraznejšie presadiť, k čomu jej majú pomôcť schopnosti programátorov z D.I.D. (Digital Image Design). D.I.D. sa zmluvne zaviazali dodať počas najbližších dvoch rokov šesť hier pre Ocean. Prvou z nich je letecký simulátor T.F.X. (Tactical Fighter eXperiment), druhou pripravovaná hra INFERNO.

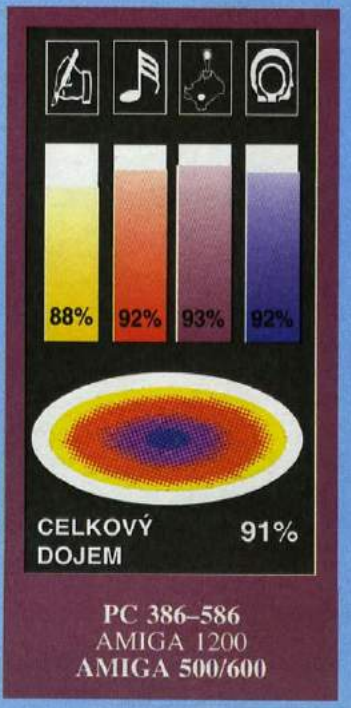
D.I.D. zatiaľ veľa hier neurobili, ale každá sa stala hitom.

V roku 1989 debutovali so simulátorom F29 Retaliator. Dnes už bude u väčšiny z nás vzbudzovať úsmev, ale mnohí majitelia pomalších počítačov ho hrávajú dodnes, najmä vďaka možnosti hry dvoch hráčov cez modem. V roku 1991 prichádzajú s objednanou hrou ROBOCOP 3. Ešte väčší úspech zaznamenali v roku 1992 s vesmírnym dobrodružstvom EPIC. Všetky uvedené hry existovali vo verzii pre Amigu, IBM PC 286 a vyššie a Atari ST. Z ďalšej produkcie D.I.D. bude vynechaná 286-ka a Atari ST, ale pribudnú špeciálne verzie pre Amigu 1200.

T.F.X. je nasledovníkom simulátora F-29 Retaliator. V T.F.X. môžeme lietať na troch lietadlách: Eurofighter 2000, YF-22 Superstar a F-117A, ktorý ani nemá oficiálnu prezývku. Volajú ho Nighthawk, Stealth Fighter, alebo Black Star. Každé lietadlo má trochu iné vlastnosti a v hre sú samozrejme zohľadnené. Autori použili (podobne ako iné firmy zamerané na simulátory, napr. Microprose) vektorovú grafiku pre zobrazenie prostredia a exteriéru lietadla. Ak niekto očakával, že začnú vznikať stíhačky s grafikou 'virtual reality', bude zrejme sklamaný. Vrtuľníky sa na súčasných počítačoch dajú takto riešiť (napr. COMANCHE), ale stíhačky zatiaľ nie. I tak sa do T.F.X. dostali také prvky a efekty, ktoré v iných simulátoroch buď nenájdeme vôbec, alebo sa vyskytujú len veľmi zriedka. Napríklad virtuálny kokpit a možnosť otáčania hlavou v kokpite mal doteraz iba Strike Commander od Origin. T.F.X. zvládne aj ďalšie efekty, ktorými sa doteraz mohol pýšiť iba Strike Commander. Ak máme povedzme zapnutý pohľad na lietadlo zvonku a chceme sa vrátiť do kokpitu, kokpit sa nezapne hneď. Náš pohľad sa k nemu plynule približuje. V takomto duchu by som mohol pokračovať ďalej a opisovať širokú škálu možností, ako v hre postupovať, aké zobrazenie je v akom momente najvhodnejšie, atď. O tom pojednáva 103-stránkový manuál, ktorý nás podrobne uvedie do leteckej problematiky nielen z hľadiska vojensko-taktického, ale aj historického a fyzikálneho. Manuál obsahuje všetky parametre simulovaných lietadiel aj s obrázkami, popis zbraní a dôležité kapitoly z histórie modernej leteckej techniky. Samozrejmou súčasťou manuálu je podrobný popis zbraní, ktorými sa dajú lietadlá vyzbrojiť. Delia sa na vzdušné a pozemné. Ak ste už hrali iné simulátory (napríklad F15 a F19), väčšinu zbraní už budete poznať. T.F.X. je simulátor, ktorý ma skutočne mimoriadne zaujal nielen kvalitným prevedením kokpitu a hrateľnosťou, ale aj takými 'maličkosťami', ako je tankovanie vo vzduchu počas letu, pohľad navádzacej hlavice letiacej rakety, možnosť tvorby vlastných misií a mnoho ďalších funkcií, ktoré v iných simulátoroch buď nie sú vôbec, alebo nie sú tak kvalitne naprogramované, ako v T.F.X. Zabudnúť by som nemal ani na schopného hudobníka Barryho Leitcha, ktorý pre T.F.X. vyrobil množstvo veľmi dobrých hudieb.

- yves -





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



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

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

Ale pozor, do súťaže o tieto zaujímavé ceny sa môžu zapojiť jedine 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.

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



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



HERO QUEST



Hra HERO QUEST bola vyrobená firmou GREMLIN v roku 1991. Je to výborná strategická hra, ktorá zaujme hlavne dobrou grafikou a hrateľnosťou. Cieľom hry je dobyť jednotlivé levely. Je ich celkom 14. K dispozícii máme štyroch bojovníkov. Ich vlastnosti si teraz popíšeme.

BARBARIAN - najlepší bojovník vašej skupiny. Má 9 životov. Jeho inteligencia je 2.

DWARF - je to ďalší dobrý bojovník. Má 7 životov a jeho inteligencia je 3.

ELF - je najdôležitejší člen vašej skupiny, pretože dokáže bojovať aj čarovať. Má 6 životov a jeho inteligencia je 4.

WIZARD - ďalší dobrý čarodejník. Má 4 životy. Jeho inteligencia je až 6.

Po nahratí hry do počítača s objaví menu, v ktorom si môžeme vybrať z viacerých položiek.

PLAY GAME - štart hry. Ale predtým si však robíme kúzla. Rozdelíme ich medzi ELFA (3 kúzla) a WIZARDA (9 kúziel). Na výber máme tieto:

GENIE - toto kúzlo nepriateľa zabije

TEPEST - nepriateľa vyčerpá búrka. Nebude môcť útočiť jeden ťah

SWIST WIND - zdvojnásobuje počet krokov

COURAGE - dodá bojovníkovi od-vahu

FIRE OF WRATH - oheň hnevu nepriateľa zabije

BALL OF FLAME - každého nepriateľa zabije

ROCK SKIN - nepriateľ nebude jeden ťah útočiť

HEAL BODY - toto kúzlo pridáva 4 životy

PASS TRU ROCK - 1 ťah protivník nebude útočiť

SLEEP - protivník nebude na 1 ťah útočiť

VEIL OF MIST - znemožní na 1 ťah útočiť

WATER OF HEALING - toto kúzlo pridáva 3 životy

BUI EQIPMENT - tu kupujeme bojovníkom výzbroj za mince získané v určitom leveli

Na výber sú:

STAFF (tyč) stojí 100 mincí.

SHORT SWORD (krátky meč) stojí 150 mincí. S touto zbraňou môžete prehrať dosť súbojov.

BRAAD SWORD (široký meč) stojí 250 mincí. Je to najlepší meč tejto výzbroje.

BATTLE AXE (bojová sekera) stojí 400 mincí. Je to jedna z najlepších zbraní.

CROSSBOW (luk) stojí 350 mincí. S lukom môžete strieľať i väčšie vzdialenosti.

HAND AXE (ručná sekera) stojí 150 mincí. Môže sa ňou útočiť i na väčšie vzdialenosti. Je iba na jedno použitie.

SPEAR (kopia) stojí 150 mincí. Tiež je



na jedno použitie.

SHILD (štít) stojí 150 mincí. Štít a meč tvoria dostatočnú výzbroj bojovníka.

HELMET (prilba) stojí 120 mincí. Prilbu by ste si mali kúpiť k drátenej košeli.

CHAIN MAIL (drátená košeľa) stojí 450 mincí. K ochrane bojovníka patrí aj drátená košeľa.

TOOLKIT (náradie) stojí 250 mincí. Náradie je pre vašu skupinu veľmi dôležité. K dispozícii ho má DWARF.

ARMOUR (brnenie) stojí 850 mincí. S touto ochranou preberáte veľmi málo súbojov.

CREATE CHARACTER - tu si navolíte či sa bojovník zúčastní výpravy. Hru môžeme hrať aj s jedným bojovníkom. Môžeme si zmeniť meno bojovníka.

SET CONTROLS - v tomto menu si navolíme ovládanie medzi klávesnicou (z-vľavo, x-vpravo, k-dolu, o-hore, space-fire) alebo joystickom kemston.

LOAD OTHER - pomocou tohto menu môžeme nahrať nových 10 levelov. Ich názov je RETURN OF WITCHROD.

A teraz si už konečne môžeme nahrať jednotlivé levely. Aby hra bola ťažšia, každý bojovník môže ísť dopredu len o určitý počet krokov. Určujeme to tak, že každý ťah sa nám v ľavom hornom rohu striedajú čísla. Stlačením fire, sa čísla zastavia. Aké číslo sa tam nachádza, o toľko krokov môžeme postúpiť.

V dolnej časti obrazovky sú ikony, ktorých funkciu si teraz popíšeme:

KĽÚČ - slúži na to, keď stojíme pred dvermi a chceme ich otvoriť.

HLAVA - keď už sme spravili s bojovníkom čo sme chceli, dajme šancu druhému bojovníkovi.

OKO - ak použijeme túto ikonu, dostaneme otázku, čo chceme hľadať. Môžu to byť tajné dvere (TRAP DOORS) alebo poklad (TREASURE). Tiež to môže i neviditeľný bojovník.

ŠIPKY - určujú smer, kam bojovník postúpi o krok. Pohybovať sa dá aj tak, že s kurzorom ukážete na štvorcovú podlahu a stlačíte fire.

MAPA - tu sa môžeme pozrieť na celé bludisko, ktoré sme prešli.

MEČ - ak chceme bojovať so zbraňou v ruke, zvolíme túto ikonu. Pred tým si však zvolíme zbrane a na mape cieľ nášho útoku.

Nakoniec si ešte opíšeme dej prvých piatich levelov:

1. THE MAZE - v tomto leveli musíme nájsť východ z labyrintu. Ktorý bojovník nájde cestu prvý, bude odmenený sumou 100 mincí.

2. THE RESCUE OF SIR RAGNAR - pán Ragnar bol unesený a je na tebe, aby si ho zachránil. Princ Magnus vyplatí odmenu 200 mincí tomu, kto ho zachráni.

3. LAIR OF ORC WARLORD - princ Magnus rozkázal zabiť vodcu istej skupiny. Táto skupina uniesla pána Ragnara. Každý, kto to urobí, dostane 100 mincí.



4. PRINCE MAGNUS GOLD - boli ukradnuté truhly zlata. Kto nájde a prinesie truhly, dostane odmenu 200 mincí.

5. MELAR'S MAZE - tvojím cieľom je získať záhadný talizman, ktorý tu zanechal čarodejník. V tomto leveli je veľmi veľa rozličných pascí.

J. Kopáni

VSTUPNÉ KÓDY DO LEVELOV HIER PRE AMIGU



ONE STEP BEYOND

QUAVER ZONE 0

LEVEL	CODE
1	48474
2	39943
3	22881
4	62824
5	20169
6	17457
7	37626
8	55083
9	27173
10	16720

QUAVER ZONE 1

LEVEL	CODE
11	43893
12	60613
13	38970
14	34047
15	07481
16	41528
17	49009
18	25001
19	08474
20	33475

QUAVER ZONE 2

LEVEL	CODE
21	41949
22	09888
23	51837
24	61725
25	48026
26	44215
27	26703
28	05384
29	32089
30	37473

QUAVER ZONE 3

LEVEL	CODE
31	04026
32	41499
33	45525
34	21488
35	01477
36	22965
37	24442
38	47407
39	06313
40	53720

QUAVER ZONE 4

LEVEL	CODE
41	60033
42	48217
43	42714
44	25395
45	02573
46	27968
47	30541
48	58509
49	23514
50	16487

QUAVER ZONE 5

LEVEL	CODE
51	40001
52	56488
53	30953
54	21905
55	52858
56	09227
57	62085
58	05776
59	02325
60	08101

QUAVER ZONE 6

LEVEL	CODE
61	10426
62	18527
63	28953
64	47480
65	10897
66	58377
67	03738
68	62115
69	00317
70	62432

QUAVER ZONE 7

LEVEL	CODE
71	62749
72	59645
73	56858
74	50967
75	42289
76	27720
77	04473
78	32193
79	36666
80	03323

QUAVER ZONE 8

LEVEL	CODE
81	39989
82	43312
83	17765
84	61077
85	13306
86	08847
87	22153
88	31000
89	53153
90	18617

QUAVER ZONE 9

LEVEL	CODE
91	06234
92	24851
93	31085
94	55936
95	21485
96	11885
97	33370
98	45255
99	13089

QUAVER ZONE 10

LEVEL	CODE
100	58344

GOBLIINS

/AMIGA 1200/

LEVEL	CODE
1	VQVQEDD
2	ICIGCAA
3	ECPPNCZ
4	FTWJDEK
5	HQVDRFR
6	DULBEBO
7	JAHAHHE
8	HATEAGK
9	KONASJM
10	GLUTEKS
11	EROITLV
12	CANJOMY
13	DUBENNC
14	JCNGTOV
15	TCVQQPL
16	IQDNJQN
17	KKKOSRB
18	NGOFISM
19	NNEURTI
20	LGUDEUM
21	TQELDVW

FIRE FORCE

WEAPON	CODE
M16 MAGS	001594
AK47 MAGS	001596
M26 GRENADES	001598
M203 ROCKETS	00159A
C4 EXPLOSIVES	00159C
MP5 MAGS	001595
M60 BELDS	001597
M72 LAWS	001599
FIRST AID	00159B

BOB'S BAD DAY

LEVEL	CODE
1	ZAABCZOD
2	ZBFBCYPD
3	ZBFBCYOD
4	ZCKBCXND
5	YBFBCYOD
6	YCKCCXPD
7	YCKCDXOE
8	YDPCDWNE
9	XBFCDYQE
10	XCKCDXPE
11	XCKDDXOE
12	XDPDDWNE
13	WCXKEXQF
14	WDPDEWPF
15	WDPDEWOF
16	WEAEEVNF
17	VBFEEYQF
18	VCXEEXPF
19	VCKEFXOG
20	VDPEFWNG
21	UCKFFXOG
22	UDPFFWPG
23	UDPFFWOG
24	UEAFFVNG
25	TCKFGXOH
26	TDPGGWPH
27	TDPGGWOH
28	TEAGGVNH
29	SDPGGWQH
30	SEAGGVPH
31	SEAHHVOI
32	SFHHUNI
33	RBFHHYQI
34	RCKHHPXI
35	RCKHHXOI
36	RDPIHWNI
37	OCKIIXQJ
38	QDPIIWPJ
39	QDPIIWOJ
40	QEAIIVNJ
41	PCKJIXQJ
42	PDPJIWPJ
43	PDPJJWOK
44	PEAJJVNK
45	ODPJJWQK
46	OEAKJVPK
47	OEAKJVOK
48	OFFKJUNK
49	NCKKKXOI
50	NDPKKWPL

Ste majiteľom DIDAKTIK-u?

Ponúkame Vám najnovšie produkty našich programátorov:

GROND: **168.- Sk**
Program na editáciu a úpravu programov priamo na diskete. Tento program Vám okrem iného umožňuje i tlač programu vo viacerých formátoch a jeho disassembláciu. Vhodné pre každého, kto sa zaoberá prácou v strojovom jazyku.

SPECMAN #1: **159.- Sk**
Komentovaný výpis ROM-ky disketovej jednotky D80/D40. Program Vám umožňuje veľmi pohodlné vyhľadávanie potrebných údajov.

SPECMAN #2: **159.- Sk**
Popis práce radiča D80/D40. Nevyhnutná pomôcka pre všetkých programátorov.

Naša ponuka ďalej obsahuje (žiadajte aktuálny bezplatný cenník):
RS Commander - nadstavba operačného systému M-DOS pre prácu s disketami.
RS TOOLS 2 - súbor programov pre prácu s disketou (formátovanie, zamykanie diskiet a pod.).
RS Disk Doctor - program na liečbu diskiet. Nevyhnutnosť pre každého, kto pracuje s disketami.
SNAPCON Sys. - program na prevod SNAP-ov na kazetu.

PENT Computer
SVERMOVA 43, 974 01 Banská Bystrica
tel./fax: 088-335 08



STRIKER

RAGE SOFTWARE



O firme RAGE SOFTWARE sme toho donedávna príliš veľa nevedeli. Keď však pred necelým polrokom prišli na trh so STRIKERom, naznačili, že s nimi treba v konkurencii futbalových programov prinajmenšom počítať. STRIKER je počítačová hra, ktorej ústrednou témou je medzinárodný futbal. Môžeme tu hrať priateľské stretnutia, medzinárodné poháre systémom kvalifikácie v skupinách s následným play off o víťaza a hrou o 3. miesto, prípadne klasické K.O. vyraďovanie. Hráči majú možnosť výberu reprezentácie z až 64 štátov sveta. Pritom je kuriózne, že medzi nimi niet ani Česko, ani Slovensko, ba ani spoločný výber. Zato sa našlo dosť miesta pre Alžírsko, Katar, Egypt, Salvador, Cyprus, Faerské ostrovy, Trinidad a Tobago, Izrael a mnoho ďalších futbalových outsiderov. Škoda že nemám adresu do Rage Software: Lekcia zo zemepisu a výpis futbalových výsledkov, hoci z majstrovstiev sveta v roku 1990, by im snáď otvorila oči... STRIKER je hra mierne podobná slávnemu SENSIBLE SOCCER. Podobná v tom, že tiež ide o medzinárodný futbal (i keď Sensible Soccer bol ku nám milostivejší - CZECHOSLOVAKIA sa tam nachádzala) a v podobnosti pohľadu na ihrisko. Aj v SENSIBLE SOCCERi bol pohľad na ihrisko robený z vtáčej perspektívy, avšak na rozdiel od STRIKERa kamera vždy snímala akcie pod rovnakým uhlom. STRIKER je snímaný z kamery, umiestnenej za jednou bránou. Ak sníma akcie pri tejto bráne, zobrazujú sa pod tupším uhlom, teda viac zhora. Ak sníma akcie pri vzdialenejšej bráne, zobrazujú sa pod ostrejším uhlom. Akcie na jednu alebo druhú bránu sa významne nelíšia, i keď na tú vzdialenejšiu sa lepšie mieri, pretože ju máme rovno pred sebou. Čo do veľkosti hráčov má STRIKER o niečo väčšie postavy, ako SENSIBLE SOCCER. S tým je bohužiaľ spojená jedna nevýhoda. O čo väčšie postavy program zobrazuje, o to menší výsek ihriska môže zobraziť na obrazovke. Tento pomer platí vtedy, ak je veľkosť hráčov v rámci možností v reálnom pomere voči skutočnému ihrisku, čo platí pre obidva spomínané futbalové programy. STRIKER síce zobrazuje aj rozloženie hráčov na ihrisku, ale pri tej rýchlosti, s akou sa treba obracať, nie je dosť dobre možné sledovať, ktorý hráč mimo obrazovky je voľný. Podobnosť so SENSIBLE SOCCERom je aj v iných bežných funkciách, ako sú striedanie hráčov, replay gólov, určovanie stratégie, dĺžky zápasu a ďalšie. Replay má snáď STRIKER lepší v tom, že zobrazuju akciu za sebou dovtedy, kým nestlačíme tlačítko. Samostatnou kapitolou sú jedenástky, čiže penalty. Pri nich sa zobrazí brána (a hráči) väčšia a detailnejšia, ako pri bežnej hre. Kopanie penálť na mňa zapôsobilo dobrým dojmom. Zaujímavosťou je možnosť STRIKERa hrať zápas tak, že sa iba kopú jedenástky, teda akýsi tréningový penaltový rozstrel.

STRIKER rozhodne nie je zlý program. Má solídnu hrateľnosť a bavil ma dlhú dobu. Nemôžem sa však ubrániť dojmu, že je predsa len o voľačo horší, ako SENSIBLE SOCCER. Animácia nie je taká plynulá a ťažšie sa tu kombinuje.

- yves -

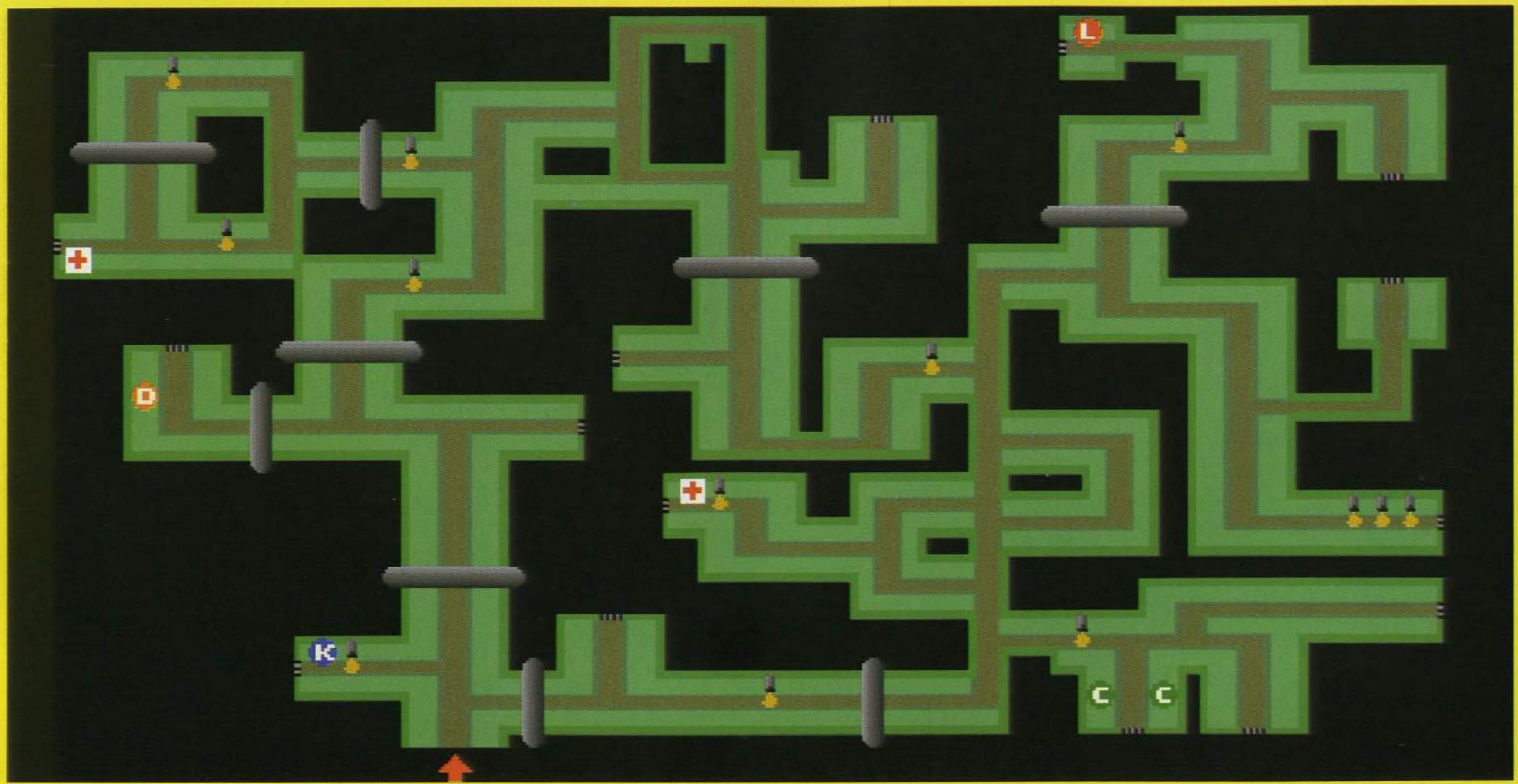






JURASSIC PARK™

K – VSTUPNÁ KARTA
+ – LEKÁRNIČKA
D – DEBŇA
C – COMPSOGNATHUSY
L – LEX



TFX

THE CUTTING EDGE OF AERIAL COMBAT



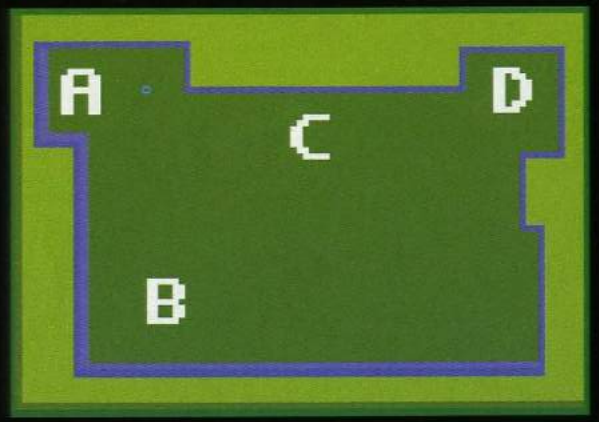


DIGITAL IMAGE DESIGN

ocean®

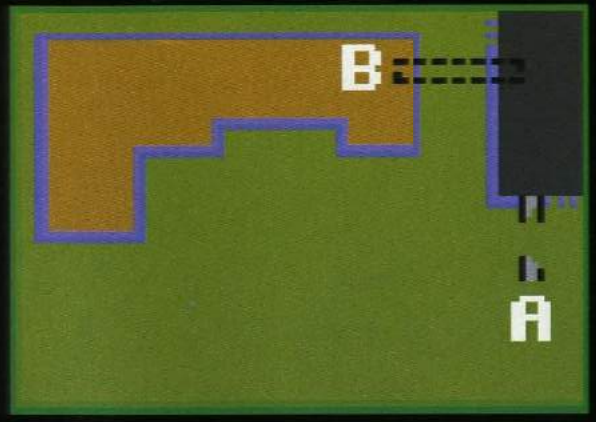
BiT POSTER

VÝBEH TYRANNOSAUROV



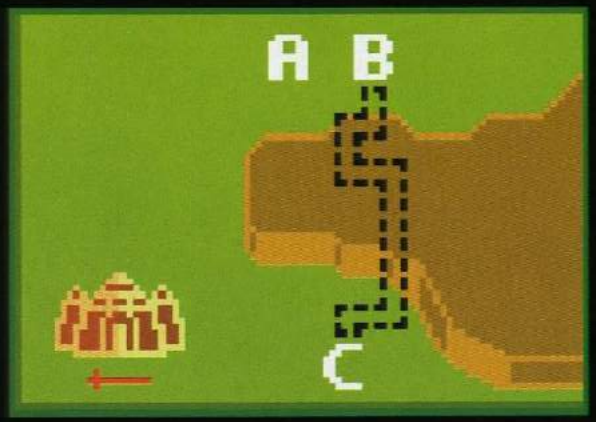
A – SENZOR POHYBU
B – BUNKER
C – KANÁL
D – DVERE V PLOTE

VÝBEH TRICERATOPSOV

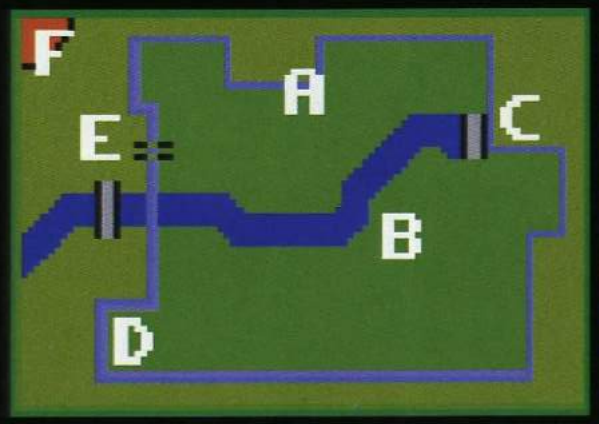


A – SENZOR POHYBU
B – BUNKER

VÝBEH GALLIMIMUSOV

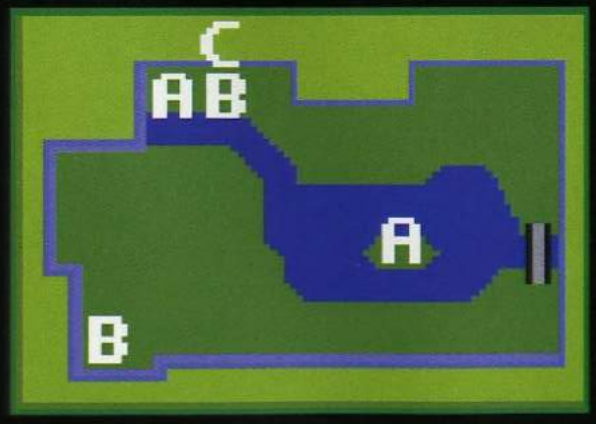


A – SENZOR POHYBU
B – BUNKER
C – VCHOD DO TUNELU



VÝBEH DILOPHOSAUROV

A – SENZOR POHYBU
B – BUNKER
C – VCHOD DO VYBEHU PTERODOMOV
D – DVERE V PLOTE
E – PODHRABANÁ DIERA POD PLOTOM
F – HLAVNÁ BRÁNA



VÝBEH BRACHIOSAUROV

A – SENZOR POHYBU
B – DVERE V PLOTE
C – VCHOD DO VYBEHU PTERODOMOV

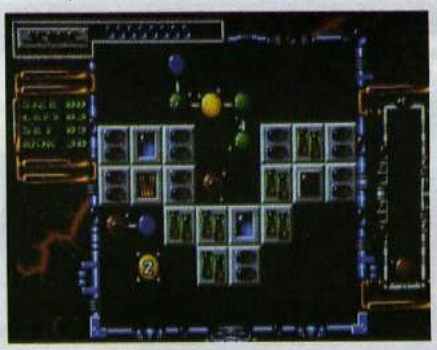
JP™



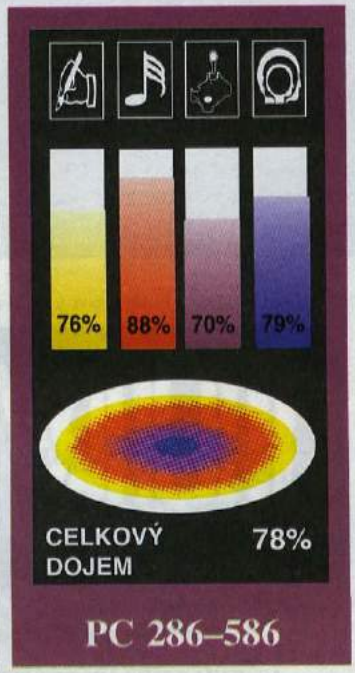
Logickú hru ATOMINO naprogramovala v roku 1991 nemecká programátorská skupina PLAY BYTE pre firmu PSYGNOSIS. Je to veľmi vydarená hra, preto je škoda, že sme od týchto ľudí už viac hier nevideli. ATOMINO môžeme hrať v dvoch režimoch: A a B. V režime A je obrazovka rozdelená na dve polovice. Našou úlohou je umiestniť dané atómy do molekúl pomocou prichádzajúcich atómov. Urobíme to tak, že sa snažíme vhodne umiestňovať atómy v čo najkratšom čase. Ak dosiahneme stav, pri ktorom nebudú nijaké voľné elektróny, vzniká molekula, ktorá vzápätí zmizne. Takýmto spôsobom musíme 'vyčistiť' celú obrazovku. Jedinou podmienkou je, že prichádzajúce atómy nesmú vyliezť zo stĺpca v pravej časti obrazovky. Ak sa tak stane, znamená to, že sme ich neumiestňovali dostatočne rýchlo a hra predčasne skončí. Inak je režim A rozdelený do levelov, do ktorých je možné 'vkročiť' pomocou passwordov (hesiel).

Režim B je na prvý pohľad jednoduchší. Na rozdiel od režimu A vždy začíname s čistou obrazovkou a vždy ju máme celú k dispozícii. Ak urobíme dostatočne veľkú molekulu, môžeme hrať tzv. EXTRA LEVEL, v ktorom sa na obrazovke vykreslí neúplná molekula. Obrazovka je zaplnená celá, molekula však úplná nie je, pretože sú v nej voľné elektróny. Našou úlohou je bleskurýchle molekulu rozdeliť tak, aby sme mohli umiestňovať prichádzajúce atómy a postupne doplniť molekulu, aby v nej voľné elektróny neboli.

ATOMINO dodnes považujem za jednu z najvydarenejších logických hier na PC. Možno aj vďaka tomu, že na svoju dobu mala výbornú hudbu pre Adlib.







BALLISTIX

PSYGNOSIS

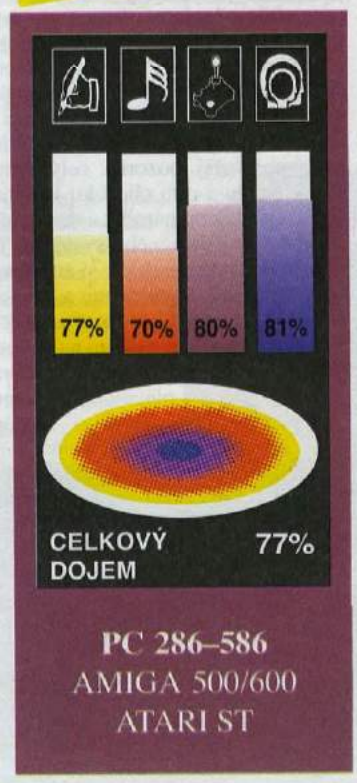
V čase, keď ešte na PC bolo málo hier a tie, čo boli, mali iba 16-farebnú EGA grafiku, uviedli na trh PSYGNOSIS jednu veľmi zaujímavú hru. Bola pomenovaná veľmi výstižne - BALLISTIX. Konverziu pre PC urobili vtedy ešte málo známi DMA DESIGN, neskorší autori takých hitov, ako LEMMINGS 1,2, WALKER a HIRED GUNS.

BALLISTIX je akási obdoba futbalu, aj keď s týmto športom má pramálo spoločného. Hrá sa na dve bránky. Fór je v tom, že na hracej ploche niet súpera! Proti nám hrá gravitácia, pretože ihrisko je zvislé ako hrací automat a rôzne prekážky, ktoré menia smer guličiek. My ovládame šípku, z ktorej pomocou FIRE vystreľujeme guličky do hracej gule, ktorá plní funkciu 'futbalovej lopty'. Určite si viete predstaviť, ako vyzerajú zrážky dvoch guličiek a akú presnosť môžeme dosiahnuť. Vďaka rôznym odrazom a prekážkam je veľký problém dať gól, aj keď proti nám fakticky nijaký súper nehrá.



BALLISTIX má dobrú hrateľnosť a obsahuje originálnu, netradičnú myšlienku. Odvtedy, teda od roku 1989, som žiadnu podobnú hru nevidel...

- yves -





Keďže sme v poslednej dobe dostávali veľké množstvo listov a telefonických dotazov ako urobiť to, či ono v hre JURASSIC PARK od OCEANu, uverejňujeme kompletné riešenie tejto výbornej hry spolu s mapami najobtiažnejších častí a vstupnými kódmi do jednotlivých levelov, ktoré však platia iba pre počítač AMIGA 1200. Kódy do levelov na IBM PC sa generujú pre každý počítač náhodne, takže ich nie je možné zverejniť. Ak sa niekomu z vás podarí vyhrať hru na AMIGE 500 a pošle nám vstupné kódy aj pre tento počítač, budeme mu veľmi vďační a kódy samozrejme uverejníme v rubrike Tipy a triky.

OCEAN

JURASSIC PARK™

1. ČASŤ

1. LEVEL - VÝBEH TYRANNOSAURUV (BEZ KÓDU)

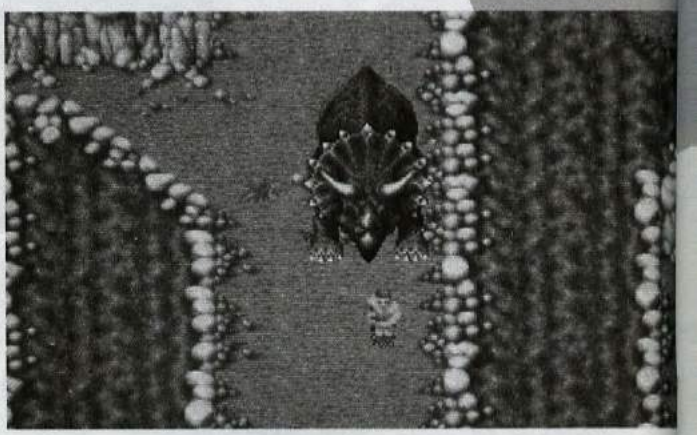
Nachádzaš sa vo výbehu Tyrannosaurov. Obaja dinosaury, dospelý i mladý našťastie už výbeh opustili cez roztrhaný plot. Niekde vo výbehu sú stratené deti Johna Hammonda, Tim a Lex. Tvojou úlohou je nájsť ich a dopraviť späť do centra pre návštevníkov. Tvojim prvým cieľom bude nájsť senzor pohybu (A) napojiť sa na terminál (ENTER) a pomocou neho otvoriť elektronický zámok na dverách bunkra (Bunker Door Lock). Teraz obíď prales po ľavej strane (z pohľadu Alana), nájdi bunker (B) a vyber z neho debničku s náradím. Keď ju máš, prehľadaj pozorne celý výbeh a nájdi Tima. Spolu s ním choď ku kanálu (C), ktorý otvoríš pomocou náradia a dostaneš sa do podzemného kanalizačného systému. Tu sa orientuj podľa mapy a najskôr si zober vstupnú kartu. Ak ju máš, nájdi debnu a po vodnej hladine ju dotlač až k Lex, ktorá sa štíti smradlavej vody v kanále. Lex nastúpi na debnu a ty ju dotlač späť k východu. Cestou si dávaj pozor na vodných jašterov plávajúcich v kanále a úsek s Compsognathusmi. Trilobiti lezúci po zemi nie sú príliš nebezpeční, o to nebezpečnejší sú však poletujúci pterodaktilovia. Pri vchode nezabudni zobrať Tima, ktorý tu na teba čakal a choďte spolu k bráne v plote na severovýchode (D). Tým sa prvá úloha končí. V tomto výbehu na teba budú útočiť hlavne Compsognathusy, ktorí medzi dinosaurami plnia úlohu zdochlinárov. Nie sú veľmi nebezpeční, je ich však veľmi veľa a ak ich necháš do seba dobiedzať, pomaly ťa uštvú. Keďže sú veľmi pohyblivý, nedá sa na nich presne zmieriť puškou a preto bude najlepšie, ak si ich budeš držať od tela elektrickým bičom. Oveľa nebezpečnejší sú Dilophosaury, ktorí pľujú na svoju obeť paralizujúcu kyselinu. Snaž sa ich likvidovať skôr, ako ťa opľujú, najlepšie puškou. Pri bunkri je i zopár mladých Triceratopsov, ktorí sa sem dostali z vedľajšieho výbehu. Sú mierumilovní avšak veľmi krátkozrakí, preto sa vyhýbaj zrážkam s ich ozrutným telom. Posledným živým nepriateľom sú obrovské vážky, na ktoré platí najlepšie elektrický bič, rovnako ako aj na jedovaté rastliny, ktoré na niektorých miestach výbehu rastú. V prípade, že ti ubúda energia (znázornená špirálou DNA), použi lekárničku. Na niektorých miestach môžeš nájsť aj náboje do pušky.

2. LEVEL - VÝBEH TRICERATOPSOV (B5A48352)

Si neďaleko vyhliadkovej cesty elektromobilov. Vo vzniknutej panike po útoku mladého Tyrannosaura sa Tim a Lex opäť stratili a utiekli pravdepodobne do výbehu Stegosaurov. Most do tohto výbehu je však zrútený. Musíš preto ísť náhradnou cestou, ktorá vedie cez výbeh Triceratopsov na severe. Začínaš pri senzore pohybu (A). Najskôr sa snaž nazbierať čo najväčšie množstvo lesných plodov (maliny). Keď natrafíš na vyhliadkovú cestu pre elektromobily, nechaj sa ňou viesť smerom doľava, až kým nezbadáš rozbité záchodky, ktoré zdevastoval Tyrannosaurus. Kúsok vľavo hore od nich je pretrhnutý plot. Prejdi tadiaľto a ocitneš sa vo výbehu Triceratopsov. Neďaleko nájdeš mŕtve telo prvého dospelého Triceratopsa. Vpravo hore od neho je úžľabina, v ktorej je druhý dospelý Triceratops. Jeho pancier je príliš pevný, neskúšaj na neho teda žiadnu z tvojich zbraní, bolo by to zbytočné. Radšej vbehni do úžľabiny a rýchlo bež tesne pozdĺž pravej steny (z pohľadu Alana). Triceratops sa za tebou rozbehne, no ty mu v príhodnej chvíli hoď na zem lesné plody, čo ho na chvíľu zdrží. Vtedy rýchlo prebehni na ľavú stranu (z pohľadu Alana) a vybehni úzkou chodbou von. Pokračuj smerom doprava a nahor, až kým nezbadáš vyvýšenú plošinu s dvoma dilophosaurami. Vylez na plošinu, zneškodni ich a z druhej strany zoskoč do úžľabiny, v ktorej je tretí dospelý Triceratops. Tentoraz je úloha oveľa ťažšia. Úžľabina je totiž dole prehradená prirodzeným kamenným múrom. Triceratops na teba ihneď zaútočí a ty sa mu musíš vyhýbať dovtedy, kým toto živé baranidlo postupne celý múr nezbúra. Vľavo od východu z úžľabiny nájdeš za plotom vstupnú kartu, ktorou otvoríš bunker (B) vpravo. V tomto výbehu sú hlavne mladí Triceratopsy, zopár Dilophosaurov hlavne na východe a samozrejme množstvo Compsognathusov.

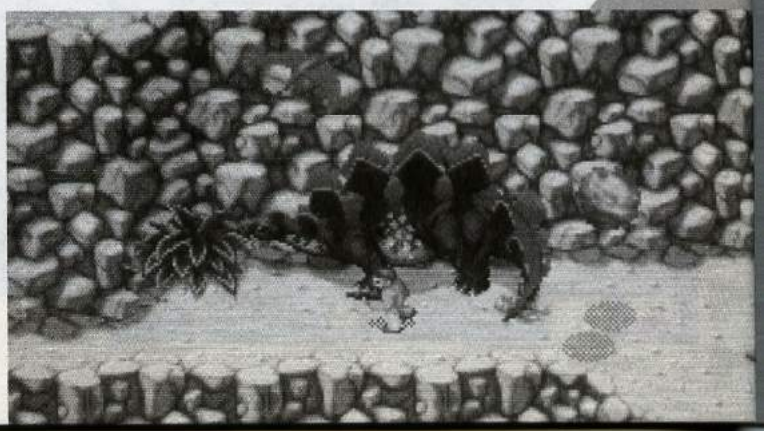
3. LEVEL - PODZEMNÝ SYSTÉM (E54C67AA)

V bunkri je vchod do podzemného systému cez ktorý vedie náhradná cesta do výbehu Stegosaurov popod priepasť so zrúteným mostom. Prejdi podzemným systémom a nájdi východ do tohto výbehu.



4. LEVEL - VÝBEH STEGOSAUROV (D5F4AB62)

Tento výbeh celý pozostáva z množstva vzájomne prepojených skalných plošín a vyvýšenín. Treba po nich vystupovať smerom hore. Miesta, kadiaľ sa dá vystupovať sú pomerne dobre viditeľné, pretože sú na nich akési stupienky vytesané v skale. Niekedy spodný stupienok chýba a vtedy si treba dopomôcť prisunutím skalného bloku, ktorý určite leží niekde neďaleko. Na niektorých miestach je potrebné prisunúť si ho aj z väčšej diaľky, prípadne ho dokonca zhodiť zo susednej skalnej plošiny. Takto sa postupne dostaneš až na plošinu, v ktorej ľavom hornom rohu je úzky prírodný kamenný mostík. Prejdi cez neho na susednú plošinu a pokračuj vpravo cez druhý, tentoraz už umelý most. Za ním postupuj už známym spôsobom opäť stále hore, až kým sa nedostaneš na najvyššiu plošinu, z ktorej sa očividne už nedá ísť vyššie (má uprostred malú okrúhlu plošinku, na ktorú sa ale nedá výjsť). Zíď z tejto plošiny dole a obíď ju tak, aby si sa dostal



na jej ľavú stanu. Tu treba postup obrátiť. Skalný blok treba najskôr zhodiť o plošinu nižšie a potom na neho zoskočiť, inak sa Alan pádom z veľkej výšky zabije. Tento postup treba zopakovať ešte raz, avšak pozor, treba zoskočiť na tú plošinu, ktorá je severnejšie (vyššie), inak by sa Alan vrátil k prvému umelému mostu. Po poslednom, treťom zoskoku sa dostaneš k druhému umelému mostu, uprostred ktorého čakajú Tim a Lex. Preveď ich na druhú stranu a nájdi bunker (B). Deti do neho vbehnú, avšak stane sa nepríjemná vec: elektronický zámok sa zasekne a dvere sa už nedajú otvoriť. Je ti jasné, že musíš nájsť iný spôsob, ako ich dostať von. V tejto ohrade je zopár Stegosaurov, ktorí sú mierumilovní a nič okrem chutnej paše ich nezaujíma. Treba sa však starostlivo vyhýbať ich ostnatým chvostom, ktorými kývu sem a tam. Veľmi nebezpeční sú Pterodaktily, ktorí krúžia vysoko nad Alanovou hlavou a niekedy sa znenazdajky spustia prudko dole a zaútočia svojimi ostrými zobákmi.

5. LEVEL
- VÝBEH GALLIMIMUSOV
(BEZ KÓDU)

Deti sú zamknuté v bunkri. Spomenieš si, že bunker je spojený podzemným tunelom s núdzovým východom na juhu. Prejdi výbehom smerom k juhu a hľadaj vchod do podzemného tunela (C) (pozor, nevyzerá ako kanál, ktorých je tu veľa, ale ako normálne dvere). Ak vchod nájdeš, otvor ho vstupnou kartou, ktorá leží neďaleko. Deti sú vonku a ty ich teraz musíš odviesť smerom ku centru pre návštevníkov na západe, pričom ti budú pomáhať početné ukazovatele smeru. Vo výbehu sú už obligátni Compsognathusy a veľké množstvo mladých i dospelých Gallimimusov. Sú síce bylinožraví, behajú však obrovskou rýchlosťou vo veľkých stádach, preto nie je rozumné stavať sa im do cesty. Čo je však horšie, niekde na okolí sa pohybuje ukrutne hladný dospelý Tyrannosaurus. Na jeho blízkosť ťa upozorní nástojčivá dynamická hudba. Vtedy nechaj všetko tak a utekaj, čo ti sily stačia, pretože ak ťa dobehne, je s tebou celkom určite amen.

6. LEVEL
- VÝBEH DILOPHOSAUROV
(95B48B42)

Posledná prekážka, ktorá ťa delí od centra pre návštevníkov, je hlavná brána (F), ktorá je neďaleko tvojej začiatočnej pozície smerom doľava dole. Keď k nej prídeš, zistíš, že je uzavretá. Po napojení na terminál pri bráne zistíš, že sabotáž Dennisa Nedryho zablokovala elektronický zámok brány. Otvoriť ho môže iba jeho osobná vstupná karta. Pomôckou je správa, že Nedry bol naposledy videný práve vo výbehu Dilophosaurov, neďaleko ktorého sa nachádzaš. Neostáva ti nič iné, ako ho ísť pohľadať. Deti zatiaľ ostanú v bezpečí pri bráne. Najskôr nájdi podhrabanú dieru pod plotom (E) a vojdi cez ňu do výbehu. Potom pohľadaj jeden zo senzorov (A) a odomkni elektronický zámok dverí bunkra (Bunker Door Lock). Nájdi bunker (B), ktorý je veľmi zarastený, takže ho ledva vidieť a vyber z neho vstupnú kartu. Teraz sa riekou nechaj viesť až k miestu, kde na východe mizne pod skalnou stenou. Na skale nájdeš pancierové dvere (C), cez ktoré sa pomocou vstupnej karty dostaneš do výbehu lietajúcich jašterov. Vo výbehu Dilophosaurov sú prevažne (div sa svete) Dilophosaury. Sú tu samozrejme tiež všade prítomní Compsognathusy a tiež zopár jedovatých rastlín. Kúpanie v rieke nedoporučujem, pretože je plná pažravých Ichthyosaurov.

7. LEVEL
- VÝBEH PTERODOMOV
(BEZ KÓDU)

Prehľadávaj postupne všetky hniezda lietajúcich jašterov tým, že rozstrielaš vajcia, ktoré v nich ležia. V jednom hniezde takto objavíš vstupnú kartu. Teraz obíď celý výbeh dokola a kartou si otvor druhé pancierové dvere. V tomto výbehu, ktorý je vlastne obrovskou voliérou, je veľké množstvo Pterodomov - lietajúcich jašterov. Malí a stredne veľkí nepríjemne dorážajú, preto sa im vyhýbaj a nič ich jednou zo svojich zbraní. Veľkí zasa zhadzujú obrovské skaly, ktorým sa snaž obratne vyhnúť. Aj tu sú v rieke Ichthyosaury, preto cez ňu neplávaj.

8. LEVEL
- VÝBEH BRACHIOSAUROV
(85A4834A)

Snaž sa ísť pozdĺž rieky, až kým nenarazíš na most. Prejdi cez neho a obíď rieku tentokrát z druhej strany. Tu nájdeš senzor pohybu (A). Napoj sa na terminál a prečítaj si správu. Zistíš, že Dennis Nedry ukradol z inkubátora niekoľko dinosaurích embryí, ktoré sa po jeho osudnom stretnutí s dilophosaurom roztratili po zemi. Musíš ich všetky nájsť, aby sa nedostali do rúk konkurencie. Automatické dvere v plote sa neotvoria skôr, kým nebudú VŠETKY nájdené. Otvor teda z terminálu vchod do výbehu Pterodomov, rýchlo zoskoč z východnej strany plošiny, na ktorej je senzor a bleskovo pozbieraj všetkých 16 ampuliek v ktorých sú embryá. Neďaleko prevrhnutého džípu, v ktorom našiel Dennis Nedry svoju smrť, nájdeš jeho osobnú vstupnú kartu. Teraz rýchlo prebehni cez dvere v plote (B), ktoré otvoríš Nedryho kartou a vbehni cez otvorené pancierové dvere (C) do výbehu Pterodomov. POZOR! Celú túto akciu musíš stihnúť za 60 sekúnd, pretože len takú dobu



môžu byť z bezpečnostných dôvodov dvere do výbehu Pterodomov otvorené. Ak to nestihneš, musíš znova obísť pozdĺž rieky, vyliezť k senzoru a otvoriť si dvere znovu. V tomto výbehu sú najmä Dilophosaury a Compsognathusy. V rieke sú opäť krvilační Ichthyosaury ale tiež zopár mierumilovných Brachiosaurov.

9. LEVEL
- VÝBEH PTERODOMOV
(BEZ KÓDU)

Cez pancierové dvere si sa opäť dostal do výbehu Pterodomov. Nedryho kartu už máš, ale ešte sa musíš dostať naspäť k deťom, čo nebude až také jednoduché. Južne od teba smerom naľavo je vysoká plošina, na ktorú sa môžeš dostať po stupňoch z jej južnej strany. Na vrchu plošiny nájdeš dva balvany. Jeden z nich zhoď po dvoch plošinách na severe dole a prisuň ho k plošine na severe. Teraz sa už bez problémov na ňu dostaneš. Choď smerom doľava hore, pokiaľ nenájdeš výsuvný most.



Tento sa ovláda z rozvodnej skrine, ktorú nájdeš o kúsok ďalej vľavo. Vráť sa k mostu, prejdi po ňom na druhú stranu a vojdi do dverí, ktoré tu nájdeš.

10. LEVEL
- VÝBEH DILOPHOSAUROV
(85B48B42)

Choď stále pozdĺž rieky smerom doľava. Džungla je hustá len zdanlivo, v skutočnosti ťa spoľahlivo dovedie k plytčine, na ktorej pláva gumenný čln. Nastúp do neho a nechaj sa unášať prúdom, pričom sa snaž regulovať smer tak, aby si bol neustále uprostred rieky.

11. LEVEL
- VÝBEH PTERODOMOV
(BEZ KÓDU)

Prúd ťa zanesie po tretí raz do výbehu lietajúcich jašterov. Nechaj sa unášať prúdom, avšak tesne pred vodopádom vystúp na pravý breh (toto miesto spoznáš tak, že tu leží lekárnička). Zbehni po malých schodíkoch na plošinku pod vodopádom a tu opäť nastúp do člna.

12. LEVEL
- VÝBEH BRACHIOSAUROV
(BEZ KÓDU)

Nechaj sa unášať prúdom až k malému ostrovčeku uprostred jazierka, na ktorom je senzor pohybu (A). Tu vystúp, napoj sa na terminál a otvor elektronický zámok dverí v plote (Fence Gate Lock). Opäť nastúp do člna, priraz k plytčine na ľavom brehu a prejdi cez most na pravý breh. Tu pokračuj smerom na západ, až kým nenájdeš otvorené dvere v plote (B).

13. LEVEL
- VÝBEH DILOPHOSAUROV
(BEZ KÓDU)

Nájdi senzor pohybu (A), napoj sa na terminál a otvor elektronický zámok dverí v plote (Fence Gate Lock). Postupuj na západ, až kým nenájdeš otvorené dvere (D). Cez ne sa dostaneš von z výbehu. Hlavná brána (F) je už otvorená a Tim s Lex ťa netrpezlivo čakajú, aby si ich odviedol do bezpečia centra pre návštevníkov.

(pokračovanie v budúcom čísle)

-luis-



Autori hry DOOM nie sú pre majiteľov PC neznámym pojmom. Hitom sa stala už ich prvá hra WOLFENSTEIN. Aj na počítači 286 bola dostatočne rýchla a zmenou veľkosti okna sa dala ešte zrýchliť. Okrem toho to bola jedna z mála hier, v ktorej bolo možné si z chuti zastrieľať na viacerých zbraniach a jedna z mála hier, ktorá v tom čase fungovala stereo, to znamená, že sa dalo presne určiť, z ktorej strany prichádzajú výkriky, streľba a búchanie dverí. V tom istom systéme bolo urobené aj voľné pokračovanie Wolfensteina SPEAR OF DESTINY. Keď ID SOFTWARE vyhlásili, že pracujú na novom systéme hry, ktorá sa bude volať DOOM, všetci s napätím čakali, čo z toho bude. Aj keď hra mala byť dokončená začiatkom 3. štvrťroku '93, dočkali sme sa jej až v polovici decembra. Výsledok predbehol všetky očakávania. DOOM má mimoriadne rýchlu grafiku 'virtual reality', aká doposiaľ nikde nebola. Je skrátka úžasné pozorovať, aké tu sú komplexy budov, ako sa tu čaruje s osvetlením a tieňami, aké sú tu úžasné zvuky a inteligentné potvory. Hra je plná všakovakých jemných detailov, o ktorých sa ešte v nedávnej minulosti nikomu ani len nesnívalo. Spomeniem aspoň niektoré.

Namiesto hranatých a vodorovných miestností z Wolfensteina tu máme aj kruhové miestnosti a viacposchodové budovy. Medzi poschodiami sa dá presúvať po schodoch, alebo výťahom. Miestnosti majú aj okná s výhľadom von. Prinajmenšom pozoruhodný je fakt, že ak vidíme z okna potvoru v inom okne, môžeme ju zastreliť (pokiaľ to nie je príliš ďaleko). Ak máme výhľad von, neznamená to, že je iba na pozera-



nie. Vo väčšine levelov sa dá normálne vyjsť von z budovy. Aby autorov nikto nekritizoval, že v hre ide iba o streľbu a potoky krvi, je tu množstvo tajných miestností a skrytých prepínačov, ktoré majú za následok posun stien, otvorenie skrýš, uvoľnenie cesty, a podobne. V tajných miestnostiach býva spravidla najviac munície, životov a štítov. Ak sme majiteľom stereofónnej zvukovej karty, napríklad Soundblaster Pro, počas boja sa nemusíme riadiť intuíciou. Vzdychanie, vrčanie a rev potvor je počuť aj cez stenu a vždy z tej strany, z ktorej prichádza - treba si akurát skontrolovať, či je ľavý reproduktor naozaj zapojený ako ľavý a pravý ako pravý.

A ako sa príbeh hry začína? Sme vesmírnym bojovníkom, jedným z najtvrdším a najhúževnatejším, akí na Zemi vôbec sú. Sme povolaní na Mars, ktorý so svojimi mesiacmi Phobosom a Deimosom už nie sú pod našou kontrolou. Všetci naši spolubojovníci sú mŕtvi. Zbrane nám potvory ukradli a rozvláčili po celej planéte. Jediné, čo nám ostalo, je pištoľ a pár nábojov. Pred sebou v ďalekých chodbách počujeme zverský rev. Dúfajúc, že neskôr nájdeme lepšie zbrane, vydáme sa do boja.

Doteraz bola popisovaná hra jedného hráča. DOOM však môžu hrať aj viacerí hráči na sieti (max. štyria), ktorá má IPX protokol, napríklad NOVELL. K dispozícii sú dva režimy: Cooperative a Deathmatch. V prvom postupujú hráči spolu proti spoločným nepriateľom, v druhom zasa proti sebe s tým, že sú umiestnení vždy na inom mieste komplexu a o sebe nič nevedia.

Hodnotenie hry DOOM je naprosto jednoznačné. Bez chyby, takmer absolútna dokonalosť. Precíznosť a programátorskú zdatnosť autorov DOOMa ocení dúfam každý. Spolu so SYNDICATE a DUNE 2 patrí DOOM na najvyššie priečky hier v roku 1993. Mimochodom, ak máte málo nábojov a zbraní, skúste naklepať počas hry I,D,K,F,A (samozrejme bez čiarok)...

- yves -







RYDER CUP

OCEAN

Nestáva sa často, aby jedna firma vydala počas siedmich mesiacov dva golfové programy, avšak v takej krajine, akou je Veľká Británia, si to OCEAN zrejme môžu dovoliť. Prvý golfový program roka 1993 od tejto firmy sa volal INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP a naprogramovala ho skupina RISC (Really Interesting Software Company). Písali sme o ňom aj v BITe. RYDER CUP pochádza od tých istých autorov, čo koniec-koncov vidíme na prvý pohľad.

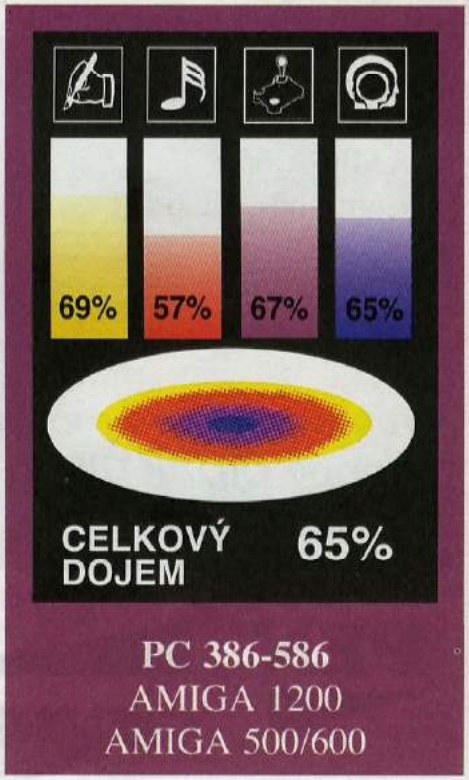
Podobná grafika, takmer rovnaké možnosti a funkcie, rovnaké ikony pre voľbu funkcií - akurát nie sú v dolnej časti obrazovky, ale v hornej. Snáď najväčšia zmena je v spôsobe úderov golfovou palicou. Pribudla možnosť vybrať dráhu letu, napríklad silný úder vpred, vysoký oblúčik, a pod. Namiesto kurzora, v ktorom musíme presne namierit' na loptičku, je tu klasický indikátor, známy z hier LINKS a LINKS PRO. Pokrokom je aj lepšie hospodárenie s pamäťou. Vďaka tomu RYDER CUP funguje na rovnakom počítači rýchlejšie. Zatiaľ čo INT. OPEN GOLF CHAMP. potreboval iba 588kB RAM a stačil mu procesor 80286, RYDER CUP potrebuje aspoň 386-tku s 2MB RAM, pretože využíva pamäť EMS. Programátori od RISC na vylepšení svojho golfu odviedli kus práce, to treba uznať, avšak stále to nie je kvalita LINKS PRO. A nemôže byť dovtedy, kým sa budú držať dnes už viacmenej zastaralého módu 320x200 s 256 farbami. LINKS PRO so svojím 640x480 vyzerá podstatne lepšie a o jeho ďalších funkciách ani nehovorím. Tiež som si všimol, že OCEAN sa doposiaľ nezameriaval na datadisky. Pritom golf je hra ako stvorená na to, aby sa k nej predávali ďalšie scenáre. Firma Access urobila jeden veľmi kvalitný LINKS PRO a odvtedy vzniklo k nemu množstvo datadiskov s novými a novými, vynikajúco spracovanými ihriskami. Mnohé z nich dokonca fungujú aj na pôvodný LINKS a na MICROPROSE GOLF. Hudba v úvode, ktorú skomponoval Mike Anderton (mám na mysli výstup pre Soundblaster), je dobrá, i keď trochu krátka. Páči sa mi aj zvuk, ktorý vydá loptička pri dopade do jamky. Horšie to už je so zvukom, ktorý vzniká pri dotyku golfovej palice s loptičkou pri údere a pri dopade loptičky na zem. Neviem, či to je zámer, alebo nejaký omyl, no každopádne môjmu uchu to dobre neznie.



RYDER CUP nesie názov podľa anglického podnikateľa Samuela RYDERa, zakladateľa golfových stretnutí, najmä medzi Anglickom a Spojenými štátmi. Oficiálny pohár s týmto názvom sa prvýkrát hral v roku 1927 vo Worchester Country Club v štáte Massachusetts. Súťažilo sa vtedy o púhych 250 libier. V tých časoch bol golf vyslovene pánskym športom a z toho vyplýval aj čiastočný nezáujem chudobnejších vrstiev. Neskôr sa rozdiely medzi takzvanými 'pánskymi' športami, (ako sú napríklad golf a tenis) a tými ostatnými podstatne zredukovali. Dnešných velikánov golfu Jacka Nicklausa a Nicka Falda pozná takmer celý svet.

RYDER CUP obsahuje tieto scenáre: The Belfry, The Fields, The Island a The Village. Každý má iný povrch a tým pádom aj inú grafiku, iný tvar ihriska, atď. Podobne ako INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP, ani RYDER CUP nie je zlý program. Plne zodpovedá cenovej kategórii, za ktorú je predávaný. Svetovú špičku vo svojej kategórii však nepredstavuje.

- yves -





MS-DOS 6.0

MICROSOFT

Od uvedenia šiestej verzie najrozšírenejšieho operačného systému pre počítače PC a kompatibilné, uplynulo niečo vyše roka. Je s ním už veľa skúseností, aby sa mohol o ňom napísať článok, opisujúci jeho hlavné prednosti a nedostatky. Prvým rozdielom oproti verzii 5.0 je niekoľko utilít, ktoré Microsoft zakúpil od iných dodávateľov. Tento počin možno hodnotiť kladne, veď užívateľ dostane v jednom balíku niekoľko pomocných programov, ktoré by inak musel kupovať osobitne. Druhá vec je, že žiadna z týchto utilít nie je svetová špička a že nepredstavuje nijaký mimoriadny komfort, takže užívateľ nakoniec predsa musí siahnuť po osvedčených NORTON UTILITIES 7.0 od SYMANTEC, alebo PC TOOLS 8.0 od CENTRAL POINT. Podobne je na tom aj utilita DOUBLE SPACE, ktorá je určená na zväčšenie kapacity harddisku priebežnou komprimáciou a dekomprimáciou. Na nej založili Microsoft svoju reklamnú kampaň, ale ja osobne to považujem za slabé miesto operačného systému. Problémov je hneď niekoľko. Ak sa zavedie do systému DOUBLE SPACE, neexistuje korektná softwarová možnosť ho zrušiť. Jediná možnosť je manuálne zmazať príslušné drivery z CONFIGu, urobiť reboot a zrušiť, čo tam DOUBLE SPACE 'napáchal' - samozrejme aj so stratou dát, ak sme ich predtým nezálohovali. Užívateľa začiatočníka je mi pri takej činnosti naozaj ľúto, ale povedzme, že si mal rozmyslieť, či DOUBLE SPACE chce, alebo nie. Horšie je to, že DOUBLE SPACE je neúnosne pomalý. Rozdiel oproti známemu STACKERu 3.0 a 3.1 (3.0 je pre DOS 5.0 a 3.1 je špeciálne pre DOS 6.0) je viac ako 30%, čo je strašne veľa. Dnešné programové balíky sú už pomerne veľké, skladajú sa zo stoviek súborov a tak veľké zdržanie v prístupe na harddisk si málokto môže dovoliť. Existuje ešte vážne podozrenie, že DOUBLE SPACE je vlastne premenovaný STACKER, ale v staršej verzii, preto sa stal predmetom súdneho sporu medzi Microsoftom a Stac Electronics. Na druhej strane, DOUBLE SPACE má jednu zásadnú výhodu. Je súčasťou operačného systému - na bootovateľnom disku sa nachádza okrem IO.SYS, MSDOS.SYS a COMMAND.COM ešte DBLSPACE.BIN. To znamená, že aj po nabootovaní z diskety máme okamžite prístup na 'doublespacovaný' disk bez toho, že by sme museli vyrábať CONFIG, obsahujúci príslušné drivery. DOUBLE SPACE predstavuje aj isté nebezpečenstvo pre dáta, pretože novinkou oproti verzii 5.0 je tzv. MEMMAKER, čiže optimalizátor pamäte. Spolu s ním je vylepšený aj EMM386 (Expanded Memory Manager), ktorý konečne dokáže podľa požiadaviek aplikácie prideľovať pamäť EMS alebo XMS. MEMMAKER umožňuje nahratie driverov do pamäte UMB (Upper Memory Block) a agresívne využitie hornej pamäte - napríklad oblasti videoram, ktorá je použitá len pre monochromatické LCD displaye. Prejaví sa to tým, že do riadku s EMM386 pribudne parameter HIGHSCAN a samozrejme aj zväčšením UMB. Dokonalá optimalizácia CONFIGu a AUTOEXECu však vyžaduje manuálne zásahy, prinajmenšom v tom, že MEMMAKER musí niekoľkokrát bootovať a ak štartujeme Nortona z AUTOEXECu, optimalizácia sa preruší. MEMMAKER síce je v DOSe novinkou, ale podobne, ako ostatné utility, nie je to žiadna veľká sláva. So svojimi najviac 619 kB voľnej pamäti nemôže konkurovať ani 386 TO THE MAX 7.0 od firmy QUALITAS, ani QEMM 386 7.0 od firmy QUARTERDECK (ten dokonca bez problémov urobí 631kB pri pri väčšom UMB!). Ako vidno, výrobcovia doplnkových utilít a rôznych nadstavieb pre DOS majú naďalej o zákazníkov postarané. Ich produkty sú síce špeciálne zamerané na istú oblasť, napríklad manažment pamäte, kompresia disku, utility pre diskety, atď., ale vo svojej kategórii dosahujú ďaleko lepšie výsledky.

Najväčšou výhodou MS-DOS 6.0 je evidentne možnosť programovania menu pre výber CONFIGu. Každý z nás sa stretol s prípadom, že každá aplikácia malá iné pamäťové požiadavky. Niektorá žiada pamäť EMS, iná zasa XMS. Niekde je treba mať aj Cache, ale čo s aplikáciami, keď na Cache nie je miesto? Do toho všetkého pribudli programy, ktoré bežia v protected móde. Nielen že chcú výhradne pamäť XMS, ale niekedy sa neznesú s EMM386, ktorý odinštalovať nejde. Dá sa jedine vyrobiť nový CONFIG, v ktorom je z manažérov len HIMEM.SYS, špecifikujúci XMS. V DOSe 5.0 sme mali prakticky len dve možnosti: buď si vytvoriť sadu AUTOEXECov a CONFIGov, ktoré sa pri vhodnej príležitosti skopírujú do hlavného adresára, aby sa po reboote vykonali, alebo sme mohli mať CONFIG a AUTOXEC plný príkazov REM, ktorým sme označovali riadky, ktoré sa nemajú vykonať. Ani jedno z týchto riešení nebolo dobré. V DOSe 6.0 môžeme vytvoriť jeden CONFIG, v ktorom sa nachádzajú všetky potrebné riadky s tým, že si vytvoríme menu, pomocou ktorého je možné po každom reboote vyberať vhodný CONFIG. Podľa toho, aký CONFIG je zvolený, môžeme meniť aj AUTOEXEC pomocou podmieňovacích príkazov. Microsoft veľmi správne pochopili, že aj keď EMM386 prideľuje EMS aj XMS podľa potreby, univerzálny CONFIG.SYS a AUTOEXEC.BAT nie je možné vyrobiť, aj keby sme mali povedzme 32MB RAM. Ďalej si uvedomili, že by bolo vhodné mať možnosť podržaním klávesu nevykonať celý CONFIG a AUTOEXEC. Vďaka tomu ak v tejto verzii DOSu podržíme počas bootovania kláves F5, nevykoná sa ani CONFIG, ani AUTOEXEC. Ak podržíme v rovnakom momente kláves F8, budeme odsúhlasovať každý riadok CONFIGu, či sa má vykonať, alebo nie. Ak sme v nižších verziách DOSu urobili konfiguračnú chybu, počítač 'zamrzol' a z biedy nás mohla vytrhnúť jedine bootovateľná disketa. V tomto DOSe stačí, ak vadný riadok jednoducho nevykonáme.

Treba povedať, že MS-DOS 6.0 má aj iné pozitíva, napríklad nájdeme tu driver pre CD-ROM a vylepšený príkaz MEM. Okrem toho, že je prehľadnejší, môžeme ho spúšťať jednoduchším MEM/C/P namiesto pôvodného MEM/C|MORE. Významnejších zmien sa dočkal aj HELP, ktorý má teraz pomerne prehľadné menu. Akurát je škoda, že mi v ňom nefungovala myš.

Napriek tomu, že veľa utilít v MS-DOSe 6.0 nepredstavujú špičku vo svojej kategórii, predsa len je tento DOS veľkým pokrokom. Nie preto, že má DOUBLE SPACE, ale preto, že si tu môžeme naprogramovať vlastný CONFIG.SYS a podmienený AUTOEXEC.BAT. Sú to zmeny, ktoré potešia z hľadiska príjemného každodenného užívania. Zásadné zmeny vo filozofii MS-DOSu oproti minulým verziám to nie sú. Oveľa viac by mal zrejme priniesť MS-DOS 7.0, ktorý má byť plne 32-bitový a teda aj rýchlejší. Microsoft pracujú spolu s ním aj na WINDOWS 4.0 (tzv. projekt Chicago).

- yves -

Zaplatiť 3147.- Sk a odniesť si AMIGU?

Dovoľujeme si predstaviť Vám našu novú službu - predaj tovaru formou splátok:
Napríklad pri nákupe počítača AMIGA 600 zaplatíte v hotovosti 3174.- Sk a ostatok v pravidelných mesačných splátkach. Vyžiadajte si podrobné informácie.

Z našej ponuky vyberáme:

AMIGA 600 ..... 9990.- Sk
Commodore C64 II ..... 3990.- Sk
FLOPPY pre C64 ..... 2990.- Sk
Tlačiareň + datarecordér ..... 1990.- Sk
Herné kazety pre C64 ..... 160.- Sk

Tento mesiac predávame so zľavou:
Floppy DIDAKTIK 80 ..... 4800.- Sk
Stavebnica ALFI ..... 450.- Sk

Ponúkame i kvalitné značkové PC počítače

LEX Computers

PC 386-586

PENT Computer

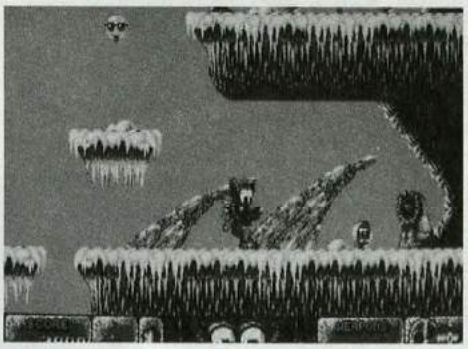
Švermova 43
P.O.BOX 531
Banská Bystrica
974 01
tel./fax: 088-335 08



FIRE & ICE

GRAFTGOLD

Hru FIRE & ICE naprogramoval pôvodne Andrew Braybrook na Amige a s istým časovým oneskorením sa s touto hrou môžeme stretnúť aj na PC. To je vlastne dôvod, prečo sa k tomuto titulu ešte vraciame - na PC je táto hra novinkou. Hra má 16 farieb, teda rovnako, ako na Amige. Inak je grafika veľmi dobrá, preto môžeme malý počet farieb autorom prepáčiť. Animácie sú vydarené a hra je aj vďaka nim veľmi zábavná. So zvukmi sa SOUND IMAGES pohrali viac: nie je to každý deň, aby sme v úvode hry videli a počuli hrať na klavíri kojota, ktorý zároveň šteká do rytmu... FIRE & ICE je dvojrozmerná behačka, v ktorej nevystupuje iba hlavný hrdina 'Cool Coyote', ale aj ďalší malí kojoti, ktorí rovnako ako on dokážu hádzať snehové gule. Postava mimoriadne citlivo reaguje na stláčanie ovládacích klávesov a má mnoho vlastností, ktoré málokedy vidíme v iných podobných hrách. Na Amige dokončil Andrew Braybrook strieľačku URIDIUM 2, a nám PC-čkárom nezostáva iné,



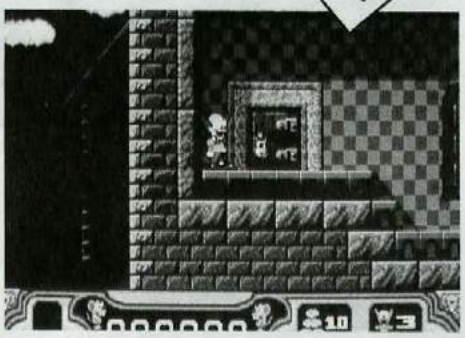
ako dúfať, že na konverziu pre PC nebudeme čakať tak dlho, ako na FIRE & ICE.

PC 286-586
AMIGA 500/600

VERDIKT: 87%

KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE

VIRGIN



Túto dvojrozmernú behačku a súčasne aj logickú hru naprogramovali Audiogenic, menovite Fox Williams, pre VIRGIN. Jedná sa o hru pre mladšie ročníky, ktoré nie sú pripravené hrať príliš ťažké hry, ale pritom sa chcú dobre zabaviť. Hlavnou postavou je šašo, ktorý pomáha Simpsonovcom vykynožiť potkany, ktoré sa usadili v ich zábavnom dome. Bart Simpson si pre tento účel zostrojil špeciálny strojček, ktorým dokáže kántriť potkanov ako na bežiacom páse. Potrebuje však niekoho, kto mu potkany do strojčeka naženie. Keďže hra umožňuje zdvíhať a pokladať kvádre, treba ich nájsť a dať potkanom do cesty tak, aby napochodovali do Bartovho strojčeka. Nápad a hrateľnosť nie sú zlé, ale grafika a zvuky ma mimoriadne nenadchli.

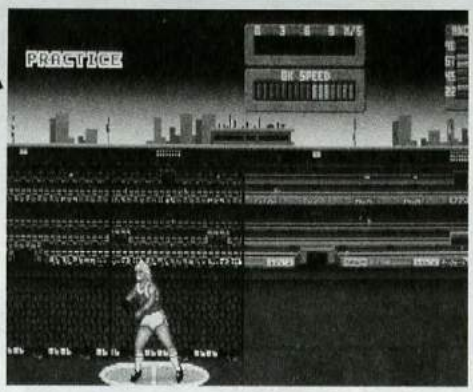
PC 286-586

VERDIKT: 63%

INTERNATIONAL ATHLETICS

ZEPPELIN

Osem najpopulárnejších ľahkoatletických disciplín sa dostalo do hry INTERNATIONAL ATHLETICS, ktorá sa v USA predáva pod názvom GOLD MEDAL ATHLETICS. Sú to: beh na 100m, 110m prekážok, skok do diaľky, trojskok, skok do výšky, hod oštepom, hod diskom a vrh guľou. ZEPPELIN sú z minulosti dôverne známi aj majiteľom 8-bitových



počítačov, pre ktoré urobili pomerne veľa hier. INTERNATIONAL ATHLETICS svedčí o tom, že ani na súčasných 16 a 32-bitových počítačoch sa táto firma nestratí, veď je tu solídna hrateľnosť a dobrá hudba i zvukové efekty. Horšie je to už s animáciou, no grafika pozadia a digitalizované statické obrázky nie sú zlé. Keby bola animácia pohybu športovcov trochu jemnejšia, výsledok by bol výborný...

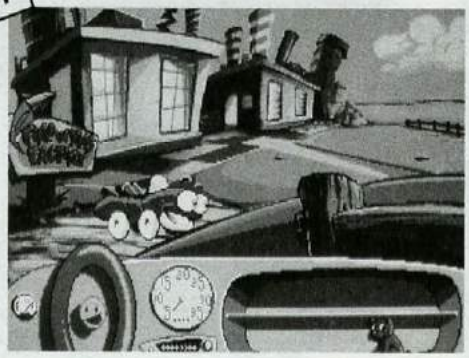
PC 286-586

VERDIKT: 70%

PUTT-PUTT GOES ON THE MOON

HUMONGOUS ENTERTAINMENT

Firma HUMONGOUS urobila už niekoľko detských adventúr s názvom PUTT-PUTT. Vyznačujú sa vynikajúcim grafickým a zvukovým spracovaním. Z hľadiska zamerania je určená pre najmenšie deti, ktoré nič s počítačom robiť nevedia a iba sa s ním zoznamujú. Určite ich poteší, že sa dá myšou ukazovať na každý



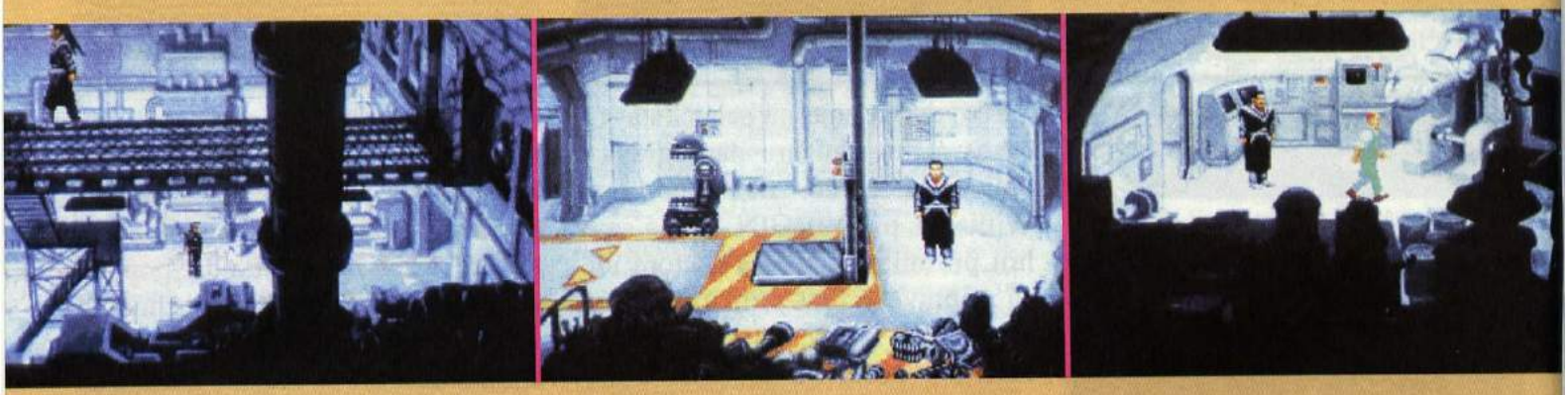
predmet a že každý predmet charakteristicky reaguje, napríklad pes zašteká, slnko sa zasmeje, keď ho pošteklíme, atď. Cieľom hry je ísť do továrne na rakety pre ohňostroje, nejaké si tam vyrobiť a pozorovať, ako sa budú správať po výbuchu.

PC 286-586

VERDIKT: 76%



V poslednej dobe začína byť pri tvorbe hier čoraz viacej populárna spolupráca softwarových firiem s profesionálnymi



BENEATH A STEEL SKY

REVOLUTION SOFTWARE/VIRGIN

výtvarníkmi. Tento trend môžu všetci priaznivci počítačovej hier iba uvítať, pretože je jednoznačne veľkým prínosom pre ďalšie skvalitnenie tohto odvetvia dnes už masovej zábavy. Grafická stránka však nie je to jediné, čo je u dobrej hry dôležité. Minimálne rovnako dôležitá je dobrá pointa hry, čo je zvlášť dôležité u hier typu adventure. Zjednodušene povedané, hra musí byť „o niečom". A po tejto stránke majú mnohé programátorské tímy čo doháňať. Ak je totiž hra skutočne „o ničom", vtedy jej nepomôže ani dobrá grafika, ani kvalitná hudba, ba v niektorých prípadoch ani svätená voda. Preto som sa veľmi potešil, keď som sa dozvedel, že firma s revolučným názvom Revolution Software sa chystá uviesť novú adventure hru s názvom BENEATH A STEEL SKY (POD OCEĽOVOU OBLOHOU). Hlavným spolupracovníkom a poradcom pre grafiku a scenár nie je nikto iný ako známy tvorca fantastických komiksov Dave Gibbons. Týmto sa firme Revolution Software podaril husársky kúsok, pretože má zároveň po starostiach s ideou aj s grafikou. O tom, že pôjde skutočne o kvalitné dielo svedčí fakt, že distribúcie sa ujala firma VIRGIN.

Využijem teraz príležitosť, že sa mi podarilo dostať k malej komiksovej brožúrke, v ktorej je začiatok fantastického príbehu, podľa ktorého bola urobená hra a zároveň rozhovor s Dave Gibbonsom a odcitujem z nej zopár najzaujímavejších viet, ktoré sa bezprostredne vzťahujú k tvorbe hry. Zároveň vám z nej prinášam na ukážku jeden komiksový obrázok, aby ste si vedeli tvorbu tohto autora lepšie priblížiť. Keďže nie všetci z vás vedia po anglicky, dovolil som si texty v bublinách preložiť. Dúfam, že mi bude zo strany pravoverných anglofilov odpustené... A teraz už zmienené citáty Dave Gibbonsa:

„...Urobil som komiksovú knihu s názvom WATCHMAN (Strážca), ktorá bola celkom dobre prijatá a preto som v rovnom čase začal spolupracovať na počítačovej hre založenej na tomto komikse....Stretával som veľa ľudí, ktorí chceli, aby som začal pracovať na hre Watchman. Vtedy som tiež stretol Charlesa Cecila, ktorý sa veľmi zaujímal o aktívne využitie môjho talentu. Neskôr, keď si založil vlastnú firmu (Revolution Software), kontaktoval ma a ja som bol veľmi, veľmi prehováraný, aby som začal robiť na Beneath a Steel Sky....Pre potreby hry som musel napísať oveľa dlhšiu story s novými postavami a scenármi....Tiež som sám nakreslil niekoľko sprajtov pomocou programu DeLuxe Paint....Myslím si, že práca v DeLuxe Painte pri vytváraní sprajtov je niečo ako doba kamenná....Skúsiť dať postavičke výraz a osobnosť na tvári, ktorá je približne sedem bodov široká a deväť bodov vysoká, vo veľmi limitovanej palete farieb, je obtiažne....Určite však skúsim niečo podobné robiť aj v budúcnosti, pretože teraz už oveľa lepšie rozumiem, čo si tu môžem dovoliť a ako to všetko funguje. Vidieť moje postavy chodiť hore-dole, hovoriť, otvárať a zatvárať dvere, je veľmi prekvapujúce....V budúcnosti sa pravdepodobne budem snažiť svoj čas rozdeliť medzi tri veci: písanie komiksov, kreslenie komiksov a prácu na počítačových hrách....Počítač je veľmi interaktívne médium - dá sa s ním robiť prakticky čokoľvek a pravdepodobne sa stane po knihách novou formou rozprávania príbehov..."



Výsledky práce Dave Gibbonsa a Revolution Software konečne môžete posúdiť aj sami z týchto ukážok z Amigy 500. Finálna verzia pre AMIGU bude čoskoro hotová a potom sa ku hre vrátime podrobnejšie. O konverziách hry na iné druhy počítačov sa zatiaľ nehovorí, aj keď je pravdepodobné, že neskôr pribudnú konverzie na AMIGU 1200 a IBM PC.

(V čase uzávierky tohto čísla bola verzia na IBM PC už reklamovaná. *Pozn. red.*)

-luis-

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**

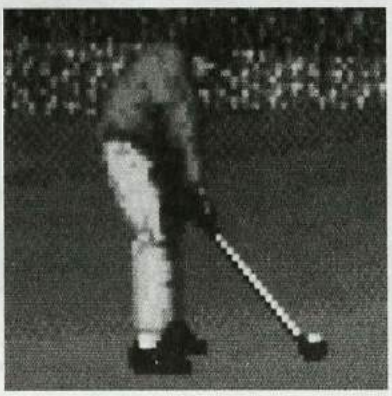
3. cena: **Počítač DIDAKTIK KOMPAKT**

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, žiadne kupóny neposielajte. Aj keď na to neustále upozorňujeme, stále nám niektorí čitatelia nerozumejú a posielajú kupóny každý mesiac osobitne.



Súťažná úloha číslo 3 je:

Uhádnite, z ktorej hry je tento detail.

a) NHL Hockey
b) World Class Leaderboard
c) International Open Golf Championship
d) Links Pro 386

MEGA RECENZIA

TEAM 17

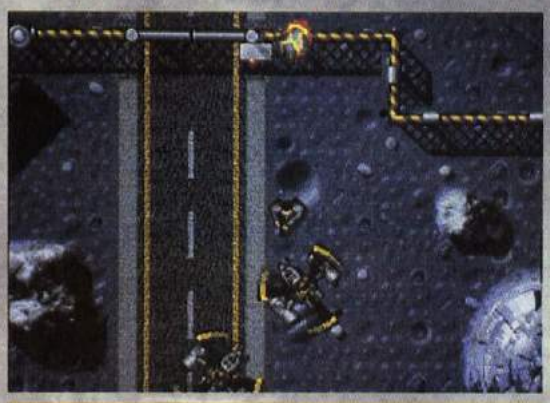
ALIEN BREED

THE HORROR CONTINUES 2



Takto vyzerá komplex budov kolónie FCA5 vo výbornej AGA grafike.

Je to už deväť dlhých rokov odvtedy, čo dvaja členovia I.P.C. (Inter Planetary Corps) Johnson a Stone s vypätím všetkých síl zastavili inváziu votrelcov na orbitálnej stanici ISRC-4. Po deviatich rokoch tento strašný horor pokračuje. Čas mal vplyv na mnohé veci. Hrozba vojny zatienila ako tmavý rubáš všetky kolónie Federácie.



Automatické strážne vrtuľníky členom komanda poriadne preženú faldy.

Každá z nich si bola vedomá možnosti invázie votrelcov a každá z nich sa tejto možnosti veľmi bála. Preto sa všetky kolónie pod tlakom hrozby konečne zjednotili a dosiahli tak relatívnu bezpečnosť. I.P.C ešte viacej zosilneli a rozšírili svoje rady. Ich vplyv sa zväčšil vďaka vďaka účasti šiestich najrozšírenejších ľudských rás, ktorá tieto bezpečnostné oddiely veľmi podporovala. Vďaka tomu bol postupne takmer v celej Federácii obnovený zákon a poriadok. Rôzne problémy s kriminalitou, pašeráctvom a terorizmom boli už dávno minulosťou. Hlavným cieľom Federácie bolo teraz nastolenie trvalého mieru. Ale Johnson a Stone, ktorí všetok tento teror ešte zažili, nemohli dlho odpočívať v nečinnosti. V roku 2200, presne deväť rokov od prvej invázie, všetky stanice Federácie prijali núdzové vysielanie. Smerovalo z Federálnej kolónie Alfa 5, domova niekoľkých stoviek osadníkov a vedcov. Okamžite boli zmobilizované štyri najsilnejšie tímy I.P.C. Keďže tu však bolo veľké podozrenie, že ide o novú inváziu votrelcov, nakoniec získali prednosť Johnson a Stone, ktorí jediní majú v boji s votrelcami skúsenosť. Po deviatich rokoch teda horor pokračuje...

No prosím, ako ten čas uteká. Od poslednej invázie votrelcov je to už presne deväť rokov a mne sa zdá, ako by to bolo včera. Odvtedy, čo sme v BITe 4/92 písali o prvej časti tejto hry ubehol zatiaľ síce iba rok, ale aj to je dosť dlhá doba, aby sme s dostatočným odstupom času, ktorý iba zväčšuje objektivitu hodnotenia, mohli obidve hry porovnať. Alien Breed bol prvou hrou dovtedy neznámej firmy TEAM 17. Po ňom nasledovalo množstvo ďalších, pomerne vydarených hier (Project-X, Body Blows...) ale ani jedna z nich nedosiahla popularitu Alien Breedu. Alien Breed Special Edition - hra síce z množstvom nových misií, ale vytvorená za pomoci starej grafiky, teda vlastne akýsi remix, votrelcov-dychtivých hráčov uspokojila len čiastočne a preto sa netrpezlivo čakalo na druhú časť s výstižným názvom „Horor pokračuje". Keď som nedávno v jednom viedenskom obchode túto hru zbadal a to dokonca vo verzii pre AMIGU 1200, ktorej som bol čerstvým majiteľom, neodolal som a kúpil som si ju. A dojem, ktorý som z nej získal, sa vám pokúsim sprostredkovať.

Celá záchranná misia prebieha vlastne v troch štvorposchodových budovách kolónie Alfa 5 (civilný, vedecký a vojenský komplex). Jednotlivé poschodia budov tvoria vlastne samotné levely hry. Útok na kolóniu začína výsadkom našich hrdinov z I.P.C. (jedného alebo dvoch podľa počtu hráčov) pred prvou z budov. Člen komanda sa musí najskôr dostať ku vchodu do pr-



Za každým rohom civilného komplexu striehne množstvo votrelcov...

vej budovy (civilnej), v čom mu bránia automatické bezpečnostné vrtulníky streľbou z paľubných guľometov (všimol som si, že pre tieto ľahké vrtulníky sa v anglicky hovoriacich krajinách vžil názov chooper). Tento level je zároveň jediný, ktorý sa výrazne odlišuje od ostatných, pretože sa odohráva na voľnom priestranstve a nie sú tu žiadni votrelci ani zariadenia, ktoré sú také typické pre interiéry Alien Breedu. Vrtuľníky križujú celú plochu veľmi husto a dajú sa zostreliť len veľmi ťažko, dostať sa živý a zdravý ku vchodu do budovy preto nie je vôbec jednoduché. Prvý vstupný kód sa pritom vypíše až po prechode do druhej budovy, čiže treba prejsť 6 levelov „jedným dychom" (priestranstvo pred budovou+4 poschodia budovy+prechodový tunel). Z tohto dôvodu je veľmi žiadúce prejsť prvý level bez straty života, inak sa šance na prejdenie celej civilnej budovy zmenšujú. S prihliadnutím na tento fakt si dovoľujem tvrdiť, že čo sa týka nárokov na obratnosť, je prvý level najťažší. V tejto časti je zároveň šanca (vlastne nutnosť) pozbierať si prvú zásobu kľúčov a kredit kariet, ktoré tak



Intex 4000 ponúka svoju najsilnejšiu zbraň - samonavádzacie rakety.

dôverne poznáme z prvej časti hry. Kredit karty (a tým vlastne vaša hotovosť v CR = creditoch, čo je Federálna mena) vlastne veľmi podstatne predurčujú priebeh celej hry. V celom komplexe sú totiž rozmiestnené (tiež dôverne známe) terminály mierne vylepšeného počítačového systému INTEX 4000. V nich okrem vyčerpávajúcich informácií o priebehu misie a cieľov jednotlivých úloh možno nakupovať výstroj a výzbroj. A kúpiť tu možno skutočne takmer všetko, samozrejme ak má človek dostatkok peňazí. Ceny tu nie sú totiž vôbec ľudové. Napríklad taký lákavý EXTRA LIFE CLONE (čo je vlastne extra život), výjde na rovných 25000 CR. Ale poďme pekne po poriadku. Môžem zodpovedne prehlásiť, že rozšírenie počtu zbraní a ich schopností je asi najväčšou vymoženosťou a zároveň zmenou oproti predošlej časti. Z výbavy si možno zakúpiť AMMO CHARGE (zásobník), FIRST AID KIT (lekárničku), KEY PACK (balík 6 kľúčov) a už spomínaný EXTRA LIFE CLONE (identický klon nášho hrdinu). Zbrane sa rozšírili na nasledovný arzenál: MACHINE GUN (automatická puška čiže ľudovo samopal), TRIPLE LAZER (trojranný laser), HOMMING MISSILES (navádzané rakety), FLAME THROWER (plameňomet), REBOUNDERS (špeciálne strely, odrážajúce sa od stien) a HAND GRENADES (ručný granátomet). Navyše si možno tiež kúpiť REMOTE LOCATION SCANNER (automapovač okolia). Aby som nezabudol, všetky zbrane si možno zakúpiť v troch prevedeniach od najslabšej až po najsilnejšiu palebnú silu. Samozrejme že zbrane s lepšou palebnou silou sú podstatne drahšie. V tomto smere však neodporúčam šetriť. Ja osobne som kupoval zásadne iba „trojky".

Na začiatku má člen komanda pri sebe MACHINE GUN 2, REMOTE LOCATION SCANNER 1 a samozrejme nejaké tie credity a kľúče. S takouto výbavou by sa však ďaleko cez hordy votrelcov nedostal. Osobne odporúčam čo najrýchlejšie zakúpiť HOMMING MISSILES 3. Tieto samonavádzacie rakety majú veľký dosah a pri ich používaní nie je nutné presne mieriť. Obeť si sami nájdu, dokonca aj za rohom chodby. Túto vlastnosť najviac oceníte v situáciach „absolútnej paniky", keď sa na vás votrelci budú hrnúť zo všetkých strán a vy nebudete vedieť, na ktorú stranu skôr vystreliť. Zlý však nie je ani FLAME THROWER 3.



Kým sa Johnson a Stone prebojujú do vedeckého komplexu, vystrieľajú nejeden zásobník.



Zničenie ôsmych týchto zariadení na výrobu antihmoty je cieľom misie v prvom podlaží.

O interiéroch jednotlivých poschodí budovy sa rozpisovať zoširoka nebudem. Nemalo by to praktický význam, pretože sú veľmi podobné prvej časti. Samozrejme, že grafika je úplne nová, ale okrem basketbalového ihriska, plaveckého bazénu v civilnej budove a zopár špeciálnych animácií som žiadnu prevratnú zmenu nezaznamenal. Všetky ostané zmeny sú v duchu: šedý votrelec/zelený votrelec, hranatý počítač/guľatý počítač. Rovnako je to aj s digitalizovanou rečou, kde sa iba zmenil mužský hlas na ženský.

Napriek tomu je ALIEN BREED 2 výborná akčná hra, jedna z najlepších svojho druhu. Má bravúrnu grafiku, výbornú hudbu, pôsobivé zvukové efekty, digitalizovanú reč a nadpriemernú hrateľnosť. Iba si myslím, že tvorcovia to tentokrát s obtiažnosťou trochu prepískli. Z časového stresu po prejdení spojovacieho tunela medzi civilnou a vedeckou budovou som sa spamätával niekoľko hodín.

-luis-



PROGRAMUJEME V ASSEMBLERI

ASSEMBLER Z 80
Praktická lekcia 8

DOMÁCA

V minulých lekciách sme si ukázali, ako môžeme z postupnosti číslic vypočítať hodnotu tohto čísla. Dnes si pohovoríme o opačnom probléme - ako sa dá hodnota čísla previesť na postupnosť číslic a túto postupnosť zapísať do vhodného buffera.

Keď sme menili postupnosť číslic na hodnotu, museli sme vedieť, v akej číselnej sústave je vlastne to číslo zapísané. Podobne aj pri opačnom prevode nám musí byť jasné, v akej sústave bude výsledná postupnosť číslic. Pre začiatok si zvoľme ten jednoduchší prípad - že chceme dostať postupnosť desiatkových číslic.

Tento prevod je vlastne presne taká istá úloha, akú sme riešili v úvodnej nultej lekcii, keď sme chceli previesť nejaké číslo do šestnástkovej sústavy. Rozdiel je len v tom, že namiesto nás to tentoraz bude robiť počítač, ktorý má dané číslo v nejakom registri a prevádza ho do desiatkovej sústavy (namiesto delenia šestnástimi bude číslo deliť desiatimi). Keďže deliť ste sa už naučili v piatej lekcii, určite nebude problém pre vás napísať takýto program. Kto chce a trúfa si, môže si to skúsiť.

Ja vám však ponúkam iné, efektívnejšie riešenie, ktorého princíp je oveľa bližší ľudskému ponímaniu čísla. Jeho myšlenkou je postupné odčítavanie desiatkových rádov, pričom si zaznamenávame, koľkokrát sa nám príslušný rád podarilo odčítať. Čiže napríklad ak sa nám od čísla podarí tri razy odčítať hodnotu desaťtisíc, tak vieme, že naše číslo bude mať na mieste pre desaťtisíce číslicu 3. Najvyššie možné číslo ešte zobraziteľné v párovom registri je 65535. Preto nám bude stačiť výpočet iba pre týchto päť rádov a teda aj buffer dlhý päť bajtov.

Princíp práce programu je takýto: Program vezme najprv najvyšší rád - desaťtisíce a tento rád odčítava dovtedy, pokiaľ hodnota čísla neklesne pod 10000. Potom vezme najbližší nižší rád (tisíce) a od novej hodnoty odčítava pokiaľ sa to ešte dá (pokiaľ opäť hodnota neklesne tentoraz pod 1000). Tento postup vykováva pre všetky rády až po jednotkový rád.

Odpočítavanie v každom ráde sa deje nasledovne: Na začiatku sa vloží do akumulátora ASCII kód znaku **0**. Pri každom odpočítaní sa hodnota v akumulátore zvýši o jednotku. Keďže ASCII kódy číselných znakov idú bezprostredne za sebou, na konci odpočítavania máme v akumulátore priamo ASCII kód číslice príslušného rádu. Tento kód sa uloží do buffera. Na ukladanie číslic je použitý register BC, ktorý obsahuje adresu pamäti, kam sa má uložiť kód nasledujúcej číslice.

```
run     ld    hl,54321    Príklad čísla
bndc    ld    bc,buffer   BC bude ukazovateľ do buffera
        ld    de,-10000   Pre desiatkový rád desaťtisíce:
        call  cifra       výpočet cifry
        ld    de,-1000    ...tisíce
        call  cifra       výpočet tisícov
        ld    de,-100     ...stovky
        call  cifra       výpočet stoviek
        ld    e,-10       ...desiatky
        call  cifra       výpočet desiatok
        ld    e,-1        ...jednotky
cifra   ld    a,0-1       Výpočet číslice jedného rádu:
cif1    add   hl,de       odčítavame hodnotu rádu a
        inc   a           zároven počítame že koľkokrát,
        jr    c,cif1      kým neprekročíme nulu
        sbc   hl,de       Oprava prekročenia nuly
        ld    (bc),a      uloženie kódu číslice do buffera
        inc   bc          ukazovateľ na ďalšie miesto v bufferi
        ret               koniec a návrat
buffer  db    xxxxx       buffer pre vznikajúce číslo
```

Keď si dobre všimnete tento program, na vaše možno veľké prekvapenie zistíte, že v slučke, kde sa odčítavajú rády (cif1) je inštrukcia sčítania! Je to tak preto, lebo inštrukcia **add hl,de** má menej bajtov ako **sbc hl,de** (ušetríme pamäť), okrem toho sa rýchlejšie vykoná (ušetríme čas) a navyše nepotrebuje mať na začiatku vynulovaný carry. Môžeme si to dovoliť podľa matematického pravidla, ktoré hovorí, že „odčítať kladné číslo je to isté ako pričítať záporné s rovnakou absolútnou hodnotou". Preto sa na začiatku programu do registra DE vkladajú desiatkové rády ako záporné čísla. Toto naše „dolu hlavou" obrátené odčítanie má jeden zaujímavý dôsledok - príznak carry nám opačne signalizuje pretečenie. To znamená, že ak nie je pretečenie, carry bude nastavený a keď nastane pretečenie, carry bude nulový. Toto musíme zohľadniť pri teste prekročenia nuly.

Všimnime si ešte jednu vec: Slučka na výpočet jednej číslice veľmi pripomína delenie odčítaním. Aj tu deliteľa (príslušný desiatkový rád) odčítavame až dovtedy, pokým delenec (hodnota čísla) nie je záporný. Kedže však potrebujeme poznať aj hodnotu zvyšku, musíme na záver slučky spraviť korekciu prekročenia nuly - presne tak, ako sme to robili pri delení v piatej lekcii. Toto posledné odčítanie, ktorým sme sa s delencom dostali až pod nulu, už nesmieme rátať do výsledku - preto sa na začiatku slučky dáva do akumulátora hodnota o jednotku menšia, ako ASCII kód nuly.

Na domácu úlohu sa skúste zamyslieť nad tým, ako by vyzeral program, ktorý mení hodnotu čísla na postupnost šestnástkových čislic.

-busy-

ÚLOHA

TRETÍ PARAMETER V PRÍKAZE DRAW



Prvý program veľmi pekne demonštruje použitie tretieho parametra v príkaze DRAW. Keď ho spustíte od riadku 30, tak sa spustí krátke demo, ktoré vám samé predvedie rôzne možnosti. Pri spustení od riadku 20 si aj sami môžete zadávať rôzne hodnoty. Najlepšie obrazce sa vytvoria pri zadávaní celých nepárnych čísel. Ak si chcete nakresliť N-uholník, zadajte ako parameter najbližšie celé nepárne číslo k hodnote 504/N. Týmto spôsobom si môžete nechať nakresliť aj klasické N-uholníky (trojuholník, štvoruholník, päť...), ale aj také exotické ako napr. dvojuholník, dva a pol uholník a dokonca aj jednouholník...

```
10 REM 01.01 15.12.1993
20 INPUT a: CLS : PLOT 68,28: DRAW 120,120, PI *a: GO TO 20
30 LET i= INT (1.9* RND ): LET o= INT (1.9* RND )*(i=0):
   LET p=2* INT (252* RND )+1: INPUT INKEY$ : PRINT #0;
   "Parameter:";p;"Invers:";i;"Over:";o: PLOT 68,28:
   DRAW OVER o; INVERSE i;120,120,PI*p: GO TO 30
```

Jedna poznámka k programu: Pri výpočte hodnoty pre OVER je táto hodnota násobená členom (i=0). Je to tak preto, aby nenastal prípad, že aj OVER a aj INVERSE budú mať hodnotu jedna a tým pádom by príkaz DRAW nemal žiadny účinok.

ZVÄČŠENÉ PÍSMO

Druhý program je určený na písanie zväčšeného písma na obrazovku. Po spustení treba zadať zväčšenie v osiach X a Y. Potom program vypočíta, koľko znakov takéhoto zväčšeného textu sa zmestí na obrazovku. Po zadaní textu program už nebude otáľať a tento text zobrazí. Text sa zobrazuje tak, že sa pomocou príkazov PLOT a DRAW vykresľujú jednotlivé bodky každého znaku.

```
10  REM 02.03 15.12.1993
20  BORDER 6: POKE 23693,56: OVER 0: INVERSE 0: CLEAR:
    PRINT "" Zvacsovanie textu"
30  INPUT "Zvacsenie x (max 32):";zx: IF zx>32 THEN GO TO 30
40   INPUT "Zvacsenie y (max 20):";zy: IF zy>20 THEN GO TO 40
50  LET maxcol= INT (32/zx): LET maxlin= INT (20/zy)
60  LET maxzn=maxcol*maxlin
70  INPUT "Text (max "; INT maxzn;" zn):";t$: LET zn= LEN t$
80  CLS : LET xx=0: LET yy=175: IF zn>maxzn THEN LET zn=maxzn
90  FOR t=1 TO zn: PRINT AT 21,0; INK 7; PAPER 7;t$(t)
100 LET z=20640: FOR a=0 TO 7: LET b= PEEK z: LET z=z+256
110 LET x1=xx
120 IF b<128 THEN GO TO 170
130 LET x2=x1+zx-1
140 LET b=b-128: IF b>63 THEN LET b=2*b: LET x2=x2+zx: GO TO 140
150 LET y1=yy-a*zy
160 FOR y=y1-zy+1 TO y1: PLOT x1,y: DRAW x2-x1,0: NEXT y
170 LET b=b*2: LET x1=x1+zx: IF b THEN GO TO 120
180 NEXT a
190 LET xx=xx+8*zx: IF xx+8*zx>256 THEN
    LET xx=0:  LET yy=yy-8*zy: IF yy<8*zy THEN GO TO 30
200 NEXT t: GO TO 30
```

Program je písaný pomerne jednoducho a nemal by byť veľký problém pochopiť ako pracuje. Na riadku 90 sa práve vykresľujúci znak nakreslí na pozíciu 21,0. Číslo 20640 na riadku 100 je adresa tejto pozície v pamäti. Funkcia PEEK potom číta jednotlivé bajty znaku a tak sa vlastne zisťuje, ako daný znak vyzerá.

-busy-

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.

Veľkoobchodníkom 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 PEDRO V KRAJINE PYRAMÍD	á 179 Sk
_ ks STAR DRAGON	á 89 Sk	_ ks TOWDIE	á 199 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

[ ][ ][ ][ ][ ][ ]/[ ][ ][ ] ..... 1994 .....
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

[ ][ ][ ][ ][ ][ ]/[ ][ ][ ] ..... 1994 .....
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

[ ][ ][ ][ ][ ][ ]/[ ][ ][ ] ..... 1994 .....
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)***
❑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 ❑3/94

....
Priezvisko Meno Ulica PSČ Miesto bydliska

[ ][ ][ ][ ][ ][ ]/[ ][ ][ ] ..... 1994 .....
Rodné číslo Dátum Vlastnoručný podpis

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

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

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

BIT
APRÍL
1994

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

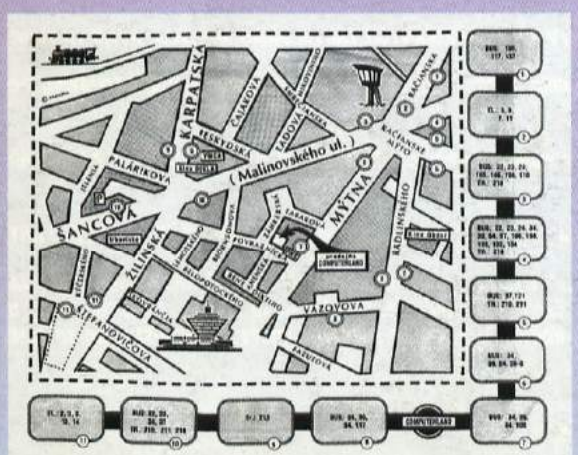
ULTRASOFT

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

COMPUTER land

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





DOMÁCE POČÍTAČE

SOFTWARE

VEĽKÝ VÝBER ZA NÍZKE CENY

VIDEO HRY

PRÍSLUŠENSTVO