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

5/94

SHADOW CASTER

SPOLOČNÝ PROJEKT FIRIEM RAVEN A ID SOFTWARE

HIRED GUNS

DUNGEONS MÔŽE VYZERAŤ AJ VEĽMI NETRADIČNE

QUADRAX

LEMMINGS MAJÚ PRVÚ VÁŽNU KONKURENCIU?

KYRANDIA 2 HAND OF FATE

DRUHÝ DIEL ÚSPEŠNEJ ADVENTURE

TEST MECHANIKY CD-ROM Mitsumi FX001D





IBM PC
ATARI ST
AMIGA

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

OBSAH ČÍSLA 5/94

PRAVIDELNÉ RUBRIKY

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

RECENZIE

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



OPERATION COMBAT 2

MEGA RECENZIE

08 SHADOW CASTER
32 HIRED GUNS



SHADOW CASTER



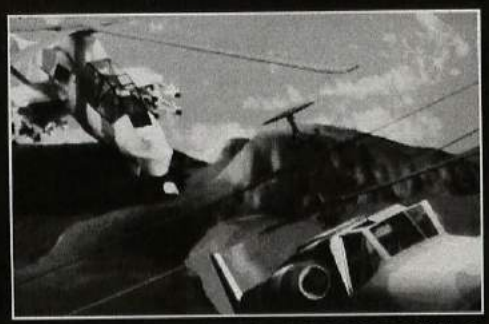
DUCK TALES

MAPY HIER

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



SAM & MAX



COMANCHE: MISSION DISK 2

BIT

Časopis pre používateľov domácich počítačov so zameraním prevažne na herný a systémový software. Vychádza ako mesačník, dvanásťkrát do roka. 32. číslo (5/94) ● **Adresa redakcie:** BIT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● **Telefón:** 07/49 84 61 ● **Typo a lito:** Taurus Color DTP/DTR s.r.o., Bratislava ● **Tlač:** Slovenská Grafia a.s., Pekná cesta 10, 835 03 Bratislava ● **Distribúcia pre SR:** PNS, MEDIAPRINT – KAPA, ULTRASOFT a súkromní kolportéri ● **Distribúcia pre ČR:** Mediaprint & KAPA 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

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

CHOVAJÚ SA TVORCOVIA HIER K STARŠÍM POČÍTAČOM MACOŠSKY?

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

Vážená redakcia,

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

Pisateľ si neželal byť menovaný

Milý čitateľ BITu,

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

Druhý problém rozvádzať príliš nebudem. Že sa venujeme príliš hrám je asi dosť normálne, keďže sme časopis počítačových hier. Snažíme sa však samozrejme, aby ani ostatné oblasti neostali ukrátené o čom svedčí napríklad rubrika PROGRAMUJEME V ASSEMBLERI Z80 a iné, ktoré uverejňujeme pravidelne (a nie ako ty píšeš občas). Iné rubriky ako napr. NOVÉ POČÍTAČE zaraďujeme príležitostne podľa potreby, pretože je jasné, že nové počítače nevznikajú každý mesiac (ale o tom sme už koniec-koncov písali). Okrem toho, nezdá sa ti, že si trochu protirečíš s prvou otázkou? Tvoje narážky o „jednotvárnosti" a „oživení" som celkom dobre nepochopil.

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

Predposledná otázka je najvážnejšia. Budeš sa asi čudovať, ale originálne hry za 20% priemerného platu (i za viac), si kupuje aj u nás veľké množstvo ľudí a je ich zo dňa na deň viac. Pokiaľ ide o cenu, vzhľadom na obrovskú prácu programátorov a distribučných firiem nie je zďaleka premrštená. Cena týchto programov u nás je dokonca o 5-10% nižšia ako vo Veľkej Británii a niekedy až o 100 a viac % (!!!) nižšia ako v susednom Rakúsku, kde sú ceny software hlavne na videohry veľmi premrštené. V súvislosti s týmto ma napadá iná otázka: Odkiaľ máš ty program COMANCHE (a ostatné) pokiaľ ich nekupuješ? Ak si to dostatočne neuvedomuješ, pirátske rozširovanie programov je podľa platných zákonov SR trestné. Práve v súčasnosti prebieha veľká akcia firmy ULTRASOFT na vykorenenie softwarového pirátstva, v rámci ktorej už začalo niekoľko súdnych procesov. Ak sa ti napriek tomu ceny hier zdajú vysoké, mal by si sa riadiť podľa hesla: „Bez peňaz do hospody nelez", ktoré by sa pre náš prípad dalo parafrázovať ako: „Bez peňaz na hry nekupuj počítač". Alebo inými slovami, zdá sa mi veľmi nečestné (vedel by som nájsť aj hrubšie výrazy), ak si niekto kúpi najmodernejší automobil s tým zámerom, že benzín si už niekde nakradne.

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

-luis-

KDE VŠADE MOŽNO DOSTAŤ KÚPIŤ BIT???

Samozrejme v každom stánku PNS a MEDIAPRINT KAPA!!!

OKREM TOHO HO VŠAK MÔŽETE KÚPIŤ AJ U TÝCHTO PREDAJCOV:

AGRIS
Radničná 8
NOVÉ ZÁMKY

PRECISOFT
Ulrichovo náměstí 810
HRADEC KRÁLOVÉ

BOND
Južná trieda 48
KOŠICE

DIDAKTIT MARKET
Gorkého 4
SKALICA

OD JEDNOTA (ELEKTRO)
Zelený rínok 2
TRNAVA

Firma MOJŽÍŠEK
28. října 243
OSTRAVA

TM COMPUTER
Náměstí Svobody 3
FRÝDEK-MÍSTEK

OTES
Dukelská 100
BRNO

AMICO
1. mája 10
POPRAD

KLUB 602
Martinská 5
PRAHA

AUTOCONT
Žižkova 7
VYŠKOV

KONTUR
K. Aksamita 235
OSTRAVA

DŮM TECHNIKY
Třída Míru 113
PARDUBICE

NOVÁ VERZIA HRY STARDUST

HEIMDALL SA DOČKAL NASLEDOVNÍKA

TOTAL CARNAGE – NÁSILNÁ A PRITOM ZÁBAVNÁ HRA

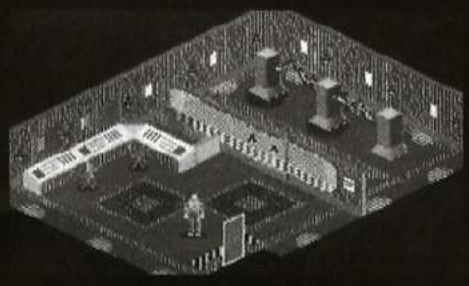


■ Ako blesk z jasného neba zažiarila na amigistickom počítačovom nebi firma BLOODHOUSE so svojou hrou



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

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



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

■ CORE DESIGN sa rozhodli spojiť vlastnosti hier Smash TV a Chaos Engine vo svojej pripravovanej hre SKELETON KREW. Hráč tu musí bojovať proti zloduchovi menom MORIBUND KADAVER, ktorý má v úmysle podmaniť si celú galaxiu pomocou zariadenia PSYKOMACHINE. Izometrické 3D zobrazenie a 8-smerový



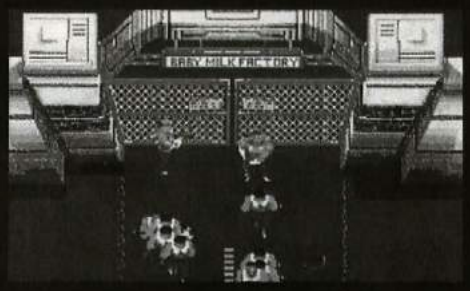
scrolling zaručujú maximálnu hrateľnosť. Hráč môže ovládať jednu z troch postáv. Sú to SPINE, ROB, alebo JOINT - každý s vlastnou špecializáciou na iné zbrane. Za zmienku stojí aj heavymetalový soundtrack a číslo 18, čo je počet hracích zón. Hra je určená pre Amigu 1200 a CD^{32}.

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



■ Známi francúzski programátori CRYO (hry DUNE 1 a KGB) programujú pre MINDSCAPE veľmi zaujímavú hru MEGARACE. Jazdí sa v nej na jednom z ôsmych superáut, s ktorým treba prejsť 15 okruhov. Dej sa odohráva v blízkej budúcnosti a hra ponesie prvky virtuálnej reality. Keďže CRYO robia pomerne dobré hry, MEGARACE zrejme zaznamená úspech.

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



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

- yves -



PREPÍNANIE ZBRANÍ A KÓDY DO F15

STRUČNÝ POPIS HRY GHOSTBUSTERS

NÁVOD NA TANKOVANIE POČAS LETU V HRE ACE

OTÁZKY

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

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

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

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

Radoslav LIPTÁK, TONAĽA

5261: Vlastním počítač IBM PC a hru CAESAR. Mám tři otázky:

a) Co mám udělat proto, aby mě nenapadli Barbaři a město nevypálili?

b) Jak se v této hře bojuje?

c) Co je účelem hry?

Martin HABÁN, VELKÉ MEZIŘÍČÍ

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

Marián HALINKOVIČ, BRATISLAVA

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

Milan SOLOVIČ, DUBNICA NAD VÁHOM

5264: Na počítači PC v hre PRINCE OF PERSIA 2 si neviem poradiť s lietajúcimi hlavami. Vždy stratím pri nich všetky životy. Poradí mi niekto?

Ivan KOVÁČ, ŠTÚROVO

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

R.BARÁNOK, KOŠICE

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

Ľubomír HANIGOVSKÝ, POPRAD

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

Martin SÚSTER, DUBNICA NAD VÁHOM

ODPOVEDE

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

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

Tomáš BENIKOVSKÝ, LIPTOVSKÝ MIKULÁŠ

2237: a) Ve hře se mohou zakoupit:

1. Hlídací zařízení: PK ENERGY DETECTOR - varuje před přicházejícím duchem tím, že budova zrůžoví, když ji míjíte. IMAGE INTENSIFIER - dělá duchy lépe viditelné, když se je snažíte chytit. MARSHMALLOW SENSOR - varuje pře příchodem MARSHMALLOW MANA. Budova, u které se nacházíte, změní barvu na bílou.

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

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

b) Tankování:

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

Účelem hry je zničit co nejvíce nepřátel.

Josef NOVÁK, DOLANY

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

Michal GREGOR, BRATISLAVA

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

Tibor TÓTH, LEHNICE

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

Tibor TÓTH, LEHNICE

NÁVOD KU HRE

JURASSIC PARK 2. ČASŤ

(Dokončenie z minulého čísla)

14. LEVEL
- CENTRUM PRE NÁVŠTEVNÍKOV
(F54C6FAA)

Posledné levely hry sú prevedené systémom „z vlastného pohľadu". Jedinou zbraňou tu ostáva automatická puška. Táto časť hry je pomerne náročná a preto prídu veľmi vhod náboje a lekárničky, ktoré tu miestami možno nájsť. Tieto sú však v prevažnej väčšine schované v bočných miestnostiach a slepých chodbách, či výklenkoch. Preto je veľmi dobré prejsť si celý systém chodieb a nielen časť, kadiaľ Alana navádzajú jeho priatelia vysielačkami, pretože tam spravidla žiadne z týchto prepotrebných vecí nenájde. V tejto časti je zabudované automapovanie (po stlačení klávesu „M" sa zobrazí mapa tej časti podzemného systému, ktorú už Alan prešiel). Z tohto dôvodu a zároveň pre rozsiahlosť chodbových systémov z tejto časti už mapy neuvádzame.

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

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

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

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



15. LEVEL
- PODZEMIE S HLAVNÝMI ISTIČMI
(C57C77B2)

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

16. LEVEL
- NÁVRAT CEZ PODZEMNÉ CHODBY
(D56C7FBA)

Po zapnutí ističov ti zhora oznámia, že dvere do technického podzemia museli zablokovať kôli obrovskému náporu Raptorov na povrchu. Tadiaľto sa už teda vrátiť nemôžeš. Náhradná cesta vedie cez nedokončené podzemné chodby vyhĺbené v skale, ktoré ešte nie sú ani osvetlené. Budeš preto potrebovať infračervené okuliare. Tieto sú však až v predošlej časti systému. Vráť sa teda po schodisku (rovná úzka chodba na severe) o poschodie vyššie. Okuliare ležia hore, napravo od chodby, ktorou si sa sem vrátil. Keďže k nim však nevedie priama cesta, musíš samozrejme celý komplex znova obísť. Keď nájdeš okuliare a prípadne si doplníš muníciu, vráť sa rovnakou cestou ku schodom, ktorými zídi o poschodie nižšie. Tu pohľadaj už fungujúci výťah a zvez sa ním do najnižšieho poschodia. Naľavo od výťahu začína prepletený systém podzemných chodieb vytesaných v skale, ktoré sú ponorené do úplnej tmy. Je to ideálne pôsobisko pre loviacich Raptorov, ktorí sa na rozdiel od teba v tme výborne orientujú. Ak máš však so sebou infračervené okuliare, tento handicap je prekonaný a ty môžeš takmer normálne pokračovať ďalej. Po prejdení celým systémom nájdeš výťah, ktorým sa vyvezieš o poschodie vyššie.

17. LEVEL
- SPÄŤ DO CENTRA PRE NÁVŠTEVNÍKOV
(A5149F5A)

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

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

-luis-



MEGA RECENZIA

ORIGIN

SHADOW CASTER



Príšera na obrázku svedčí o výbornom grafickom spracovaní.

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



Ukážka úderu rukou v ľudskej podobe.

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

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

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

Od ID SOFTWARE s jeho skvelým systémom 3D zobrazovania, ktorý je zatiaľ najlepším pokusom o virtuálnu realitu na PC, sa pomaly dostávame k RAVEN SOFTWARE, ktorí hru vymysleli. Už sme sa dozvedeli, že nevedia, alebo nechcú vedieť počítať. Ich nápady nenasvedčujú tomu, že by boli v tomto prípade obzvlášť dobrí. Už v prvom leveli natrafíme na rotujúcu strieľajúcu debnu. Podobných 'somarín' je v hre niekoľko. Horšie je však to, že hlavný hrdina, Shadowcaster, sa môže meniť na niekoľko podôb: človek, štvorruký tiger, škriatok, lietajúce oko, žabí muž, drak a obor. To by snáď za iných okolností samo o sebe bolo vítané ako zaujímavý nápad, avšak nie za takých podmienok, aké kladie Shadow Caster. O čo vlastne ide? Každý, kto niekedy hral hru RPG, pozná pojem 'experience'. Je to údaj, ktorý sa zvyšuje s každou úspešnou akciou, napríklad po zabití nepriateľa, alebo po prejdení určitého úseku. Čím je tento experience vyšší, tým má postava silnejšie údery. Ak v Shadow Caster zabijeme protivníka, experience sa zvýši len tej postave, ktorá akciu vykonala. Pritom sa jedná vždy o tú istú osobu, ktorá akurát dokáže meniť podoby. Úroveň zdravia je naopak pre všetky podoby spoločná, takže tu je istý rozpor. Niektoré vlastnosti sú individuálne pre každú podobu tej istej postavy, iné sú zasa pre všetky podoby spoločné. Tento rozpor sa prenáša potom aj do hry. Veď načo si meniť podoby, keď na prevažnú väčšinu akcií vystačí človek? Najvýhodnejšie sa zdá používať a vypracovať si jednu podobu, pretože viacej slabších podôb jednoducho nepotrebujeme.



Príšeru môžeme stretnúť aj pod vodou.

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

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

- yves -



Takéto kopce v pozadí nemá zatiaľ ani jedna RPG hra.



PC 386–586

ZAUJÍMAVÉ PERIFÉRIE

INTERNÝ CD-ROM MITSUMI FX001D

MITSUMI

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

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

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

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

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

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

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

Okrem internej mechaniky, ktorá potrebuje na zabudovanie voľný priestor 5.25", nájdeme v balení ešte interface, dva káble, disketu s drivermi a knižku s návodom. Interface sa môže použiť buď ten, ktorý je dodávaný spolu s mechnikou, alebo ten, ktorý máme na karte SOUNBLASTER 16. Každopádne aj bez tejto karty je túto mechaniku možné sprevádzkovať bez toho, že by sme museli čokoľvek dokupovať (snáď okrem koncového zosilňovača pre zvukový výstup, ak sa neuspokojíme so slúchadlami pre walkman).

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

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

- yves -

PENT Computer

Vám ponúka

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

všetky ceny sú uvedené bez DPH

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

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

SPECTRUM

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

COMMODORE 64

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

ATARI XE, XL

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

AMIGA

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

ATARI ST

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

PC 286–586

1.	**DUNE 2** (Westwood)	
2.	**WOLFENSTEIN 3D** (ID Software)	✷
3.	**PRINCE OF PERSIA 2** (Broderbund)	⬆
4.	**DOOM** (ID Software)	✷
5.	**SENSIBLE SOCCER** (Sensible)	✷
6.	**CIVILIZATION** (Microprose)	⬇
7.	**FLASHBACK** (Delphine Software)	✷
8.	**GRAND PRIX UNLIMITED** (Accolade)	✷
9.	**PRINCE OF PERSIA** (Broderbund)	✷
10.	**GRAND PRIX** (Microprose)	✷

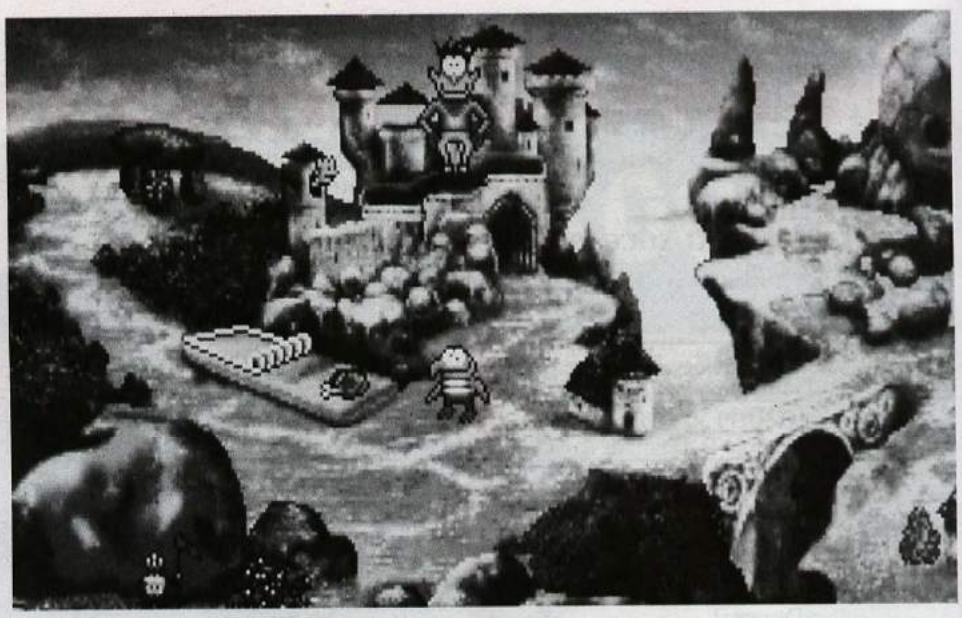
Popularitu jednotlivých hier v Čechách a na Slovensku na rôznych typoch počítačov ukazujú naše rebríčky. Poradie hier môžete ovplyvniť aj Vy. Stačí, keď nám pošlete na korešpondenčnom lístku tri Vaše momentálne najobľúbenejšie hry v poradí, ako si ich ceníte. Hra uvedená na prvom mieste dostane tri body,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

NÁVOD KU HRE



(Dokončenie z minulého čísla)

GOBLINS 3

2. časť

6. Level

Objavíme sa v mrakoch. So sebou si zoberieme jednu zo žltých fľašiek vľavo dole **bags** a zapichnutý nôž **knife**. Porozprávame sa so žabou hore **meteorologist** a potom s kúzelníkom **Ooyom**. Potom nafúkame balón, a to tak, že poskáčeme na nafukovači **inflator**. Keď bude letieť vedľa Ooya, skočíme naň a prevezie nás ďalej. Tu zakúzlime s Ooyom na **tuft**, z ktorého sa vystrčí obor **Giant**. Porozprávame sa s ním a pôjdeme vypustiť ďalší balón. S Ooyom sa zasa prichytíme a potom zakúzlime na kameň **stone** a vykúzlia sa nám schody. Prejdeme k veľkému balónu a hodíme do jeho koša **nacelle** jednu fľašu. Nožíkom potom odrežeme jednu fľašu **ballast** z balóna, ktorá padne koze na hlavu. Teraz zoberieme golfovú palicu a zoberieme ňou silon na chytanie rýb **fishing line**. S takouto udicou pritiahneme mrak vedľa obra **corner of a cloud** nad neho a my preletíme doľava do mesta **the country of Foliander**. Tu najprv zoberieme udicou ďalekohľad **fieldglass** (je vedľa strážnika s prilbou). Ešte sa 2x porozprávame s **Fourbalusom**. Prejdeme ku katapultu a s Ooyom stúpime na vyhadzovač **shovel**. Keď nás vyhodí s Blountom, stlačíme dolný gombík na stroji a pôjdeme doprava k vežičke s ďalekohľadom **telescope** a pozrieme sa doňho. Ooya to odhodí a potom s ním zakúzlime na syr **piece of cheese**, z ktorého výjde červík. Prejdeme s obidvomi ku katapultu a stlačíme spodný gombík 2x, potom s Blountom prejdeme na vyhadzovač. S Ooyom stlačíme spodný gombík 1x a prejdeme k obrázku s lodičkami vedľa Fourbalusa a zakúzlime na ne. Keď Blount preletí, dáme na udicu červíka **worm**. Zasa prejdeme s Blountom ku katapultu a dolný gombík stlačíme 2x a 1x horný. Mal by sa tam vyhodiť kameň. Zasa 2x dolný gombík a potom s Ooyom zakúzlime na lodičky. Vrátime sa späť do oblakov. Tu použijeme udicu na dieru v mrakoch **hole** a vytiahneme si rybu. S Ooyom sa postavíme pred obra, s Blountom pôjdeme vypustiť balón a rýchlo sa vrátime k obrovi. S Ooyom nasadneme na balón a s Blountom popicháme mrak nožom. Obor si kýchne a my preletíme s balónom ku gejzírom. Ooya dáme na strednú vyvýšenú dieru, vyzerá ako sopka, a s Blountom stlačíme spodný gejzír. Z balóna ešte odrežeme jednu fľašu a nastúpime doň s Ooyom. Zoberieme ďalšiu fľašu, hodíme ju do koša a potom ešte raz jednu fľašu do koša. Ooyo vystúpi a my sa pôjdeme pozrieť ďalekohľadom na zamrznutý kameň **stein** v tvare dolára $ a zistíme, že je to červík. Naňho zakúzlime a on sa rozmrazí. Červíka **Bizooa** zoberieme so sebou a pôjdeme naspäť do mesta. Tu Bizooa hodíme na **Colossusa**. Na jeho tvári vojdeme najprv do zubov **tooth**. Tu nájdeme špáratko **tooth pick**, ktoré použijeme na ľavé oko. Do tohto oka **eye** sa mu musíme aj pozrieť a potom vojsť do ľavého ucha **ear**. Z oka mu vytlačíme zrnko piesku **grain of sand**. Zoberieme si špáratko. Prejdeme k nosu a potiahneme ho za chlp v nose **hair**. Keď mu vyjde slza, rýchlo kopneme do zrnka piesku. Prejdeme ku nižšej jazve a tu sa nám musí vykloniť ďalší červík, ktorého buchneme špáratkom a ďalšieho asi takto **Buggy jr, Buggy sr, Mimi Buggy, Lili Buggy, Ma'Bug, Pa'Bug**. Možno sa nám to nepodarí na prvý krát, ale musíme to urobiť. Potom ho zasa potiahneme za chlp a sadneme na slzu. Zoberieme zrnko a vyjdeme von. Prejdeme dole a použijeme rybu na stĺp dole **column**. Keď nás chytí do pasce, zakúzlime s Ooyom na nás v pasci a budeme hrať so svojím tieňom. Najprv zoberieme spadnuté zrnko, hodíme ho do stroja katapultu **machine**. S Ooyom vypustíme ďalšiu loďku a potom s tieňom zoberieme spadnuté koliesko **gearing**. Otvoríme robot hore **talking robot** nožom a hodíme do otvoru **hole** koliesko. Keď otvorí ústa, zoberieme mu z nich zrniečko peľu **sand of pollen** a hodíme ho na Colosusa. Potom s červíkom skočíme na nos **nose** a keď si začne špárať v nose, prebehneme po nose ešte raz a to nás vyhodí hore. Zoberieme zrnko peľu **grain of pollen**. Toto zrnko dáme do pravého ucha, špáratko do nosnej dierky **nostrill** a potom už len stačí vyjsť na okraj kabátu **neck** a sme v 7. leveli.



7.Level

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

dvere, potom doprava pod vlka a postavíme sa na panel **flagstone**. Takto získané okuliare zoberieme. Tie použijeme na to, aby sme zobrali cibuľu **onion** vpravo na poličke. Potom sa s hadom posadíme na misku **plate** vpravo a s vlkom oňucháme lístky **vegetables**. Hada to odstrelí a rozhojdá svietnik. Musíme sa ísť rýchlo zavesiť na druhý svietnik **chandelier**, tým sa dostaneme k smradľavému mäsu **fennel**, ktoré zoberieme. Teraz prejdeme doľava k fontáne. Na stredný svietnik **candlestick** dáme sviečku a zapálime ju pomocou magickej paličky. Potom na ľavý svietnik a zapálime ju, potom na pravý svietnik a zapálime. Musí sa nám otvoriť fontána. Vojdeme do otvoru **mouth of the fountain**. Tu najprv dáme kráľovi **king bodd** ruku **hand**. Vedľa dáme magickú paličku chlapcovi **buffoon**. Mužovi so sekerou dole **man the intrepid** dáme cibuľu a rýchlo zoberieme sekeru **axe**. Vpravo dáme smradľavé mäso **fennel** barbarianovi **fil the barbarian**. Našu zbraň **gun** dáme **Tibovi**, ktorý sedí hore. Dole zoberieme taniere **dishes**. Prejdeme k Buffoonovi a s hadom vojdeme do diery vedľa kráľa **hole full of cockroaches** a Buffoonovi dáme taniere vtedy, keď kráľ začne búchať po chrobákovi. Veľmi rýchlo sa posnažíme zobrať papuču **slipper**, ktorá spadla dole. Potom sa postavíme na stoličku a s hadom vylezieme na Filov oštep **javelin**. Keď rozhojdá svietnik, skočíme v správnom okamžiku na druhý svietnik **chandelier** a sme na druhej strane. Tu sa porozprávame s motýľom v klietke **butterfly**. Prejdeme ku chlapcovi, ktorému sme dali magickú paličku, a vypýtame si ju od neho. Potom zoskočíme dole a prejdeme doprava k fontáne. Teraz budeme zhasínať sviečky pomocou magickej paličky. Najprv strednú, potom napravo a potom tú naľavo. Mala by sa nám otvoriť fontána. Skúsime vojsť do nej, ale nejde to. Na otvor použijeme mincu. Prejdeme otvorom. Tu pôjdeme hodiť sekeru do hrnca **pot**, tam, kde sma našli smradľavé mäso. Potom s hadom prejdeme ku kráľovnej a s vlkom sa schováme do ohniska **fireplace** vpravo. Keď sa tam schová, s hadom rýchlo vylezieme na svietnik **candleholder**. Keď spadne lebka **skull**, zoberieme ju a zoberieme aj sekeru. Teraz dáme papuču kráľovnej. Môžeme prejsť naspäť ku kráľovi, ktorému dáme lebku a budeme môcť ísť na druhú stranu **outside.** Tu najprv prejdeme doprava do ďalekohľadu **story book**. Tu s vlkom 3x poskáčeme po geometrickej knižke **geometry book** a zoberieme šípky **arrows** a hodíme ich do diery na strome v knihe **hole in tree**. Prevrátime stranu s **right corner**. Vpravo zoberieme štetec **ink brush**. S hadom prejdeme doprava na prášok **heap of dust** a s vlkom sa nadýchame prášku **dust**, po ktorom had skákal. Zozbierame všetky čísla, ktoré nájdeme. Šestka je vedľa obrazu s ujkom s okuliarmi na háku. Vojdeme do knižky **drawing book**, tam, kde bola nula a nájdeme kriedu **chalk** a potom do knihy pod hákom **sculpture book**, kde nájdeme kompas **compass**. Nemáme osmičku, a tak použijeme kompas na kúsok papiera **sheet** dole a zoberieme číslo. Prejdeme doprava k pavúkovi **spider** a postavíme sa hneď k nemu. Hadom zakryjeme obraz s mesiacom **scenery of the moonlight**. Pavúk sa zľakne a utečie. Zoberieme deviatku. Všetky čísla okrem nuly nahádžeme do prázdnej nádoby na atrament **ink bottle**. Keď tam dáme všetky čísla, namočíme si tam štetec. Pristavíme sa pri knihe, ktorú sme otočili na druhú stranu a na ľavú stranu **page** dokreslíme štetcom cestu. S hadom sa pôjdeme zavesiť na pavúčiu sieť **spider web** a s vlkom rýchlo prebehneme po knižkách hore. Tu zoberieme koňa **horse** a sekerou nasekáme na kúsky pravítko **wooden ruler**. Zoberieme si kúsok z neho **blocks of wood**. Prejdeme k obrázku, kde sme našli nulu a na vagón **wagon** pripevníme mincu a štetcom tam prikreslíme koňa. Zoberieme mincu a z vagóna kúsok mramoru **blocks of marble**. Prejdeme ku knižke dole a zakričíme do mesta **tower**. Bojovníkovi, ktorý vyjde z knihy **knight**, dáme koňa. Obrátime stranu. Prikreslíme sem 2x tieň a zoberieme mandolínu **mandolin**. Prejdeme naspäť na šachovnicu **chess board**. Pravou rukou (p.r.) zoberieme kompas a vyškriabeme obrysy postavy do mramoru. Ľavou rukou (ľ.r.) zoberieme dlátko **chisel** a p.r. po ňom pobúchame kladivom **hammer**. P.r. zoberieme kriedu a tiež urobíme obrysy postavy do dreva **piece of wood**. Ľ.r. zoberieme drevené dláto **wooden chisel** a zasa pobúchame kladivom. Obidve vysekané postavy namočíme do farby **paint** a pokreslíme štetcom a postavíme na šachovnicu. Obidvomi rukami prejdeme doprava ku guličkám **balls**. Najpr p.r. zoberieme guličku, potom ľ.r. ďalšiu a ešte ďalšiu guličku. Jedna im odletí a pukne prasa. Hodíme tam mincu **coin.** Prejdeme ku veľkej mandolíne. P.r. ju zoberieme a ľavou zabrnkáme do otvoru **soundhole of the mandolin**. Zoberieme potkana **rat** a postavíme na šachovnicu. Potom to urobíme ešte raz a postavíme ho na políčko **square** pred kata **hangman**. Takto môže začať hra. Najprv zoberieme **Bowmana**, ktorý môže chodiť len po zelených políčkach. Toho dáme najprv na pravé políčko **square**, potom na horné, na pravé, potom s koňom **knight**, ktorý sa ovláda ako v šachu potiahneme hocikam, najlepšie pod Bowmana, s ktorým sa zasa prejdeme na horné ľavé, dolné, dolné políčko. Potom s vlkom **killer** prejdeme po hociktorých políčkach na políčko ku páčke. S koňom skočíme medzi smrtku s kosou a **lovera**, potom späť, ale smerom doľava, a potom vedľa kráľa na ľavo. Potom už len stačí preskákať s Killerom k sekere a s Loverom na políčko s kľúčikom, potom o jedno políčko doprava. Loverovi dáme potom malú mandolínu a potom preskočíme na políčko doľava.



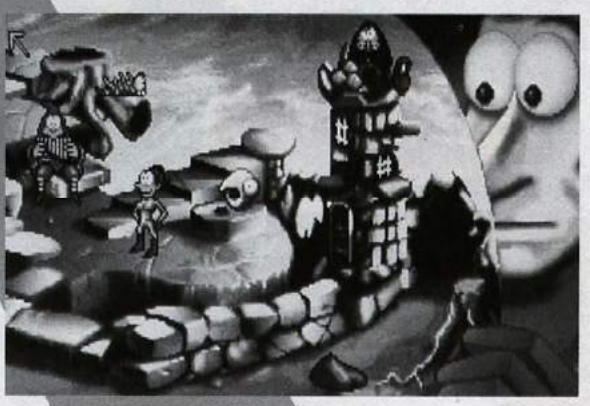
8. Level

Tu zoberieme vajce **universal egg** dolným panákom (d.p.). S obidvoma panákmi sa naraz pozrieme do zrkadla **mirror of Time** 2x a potom prejdeme doprava do mozgu **to the brain**. S vlkom vybehneme hore k oknu **window of memory** a buchneme doňho. S druhým zasa stlačíme 3x gombík **switch** a s vlkom buchneme do obrázku. Zoberieme zrnko piesku **grainnof sand**. Prejdeme doprava ku kochlíku dole **bud** a polejeme ho Growixirom. Keď rastlina vyrastie, dáme na ňu Fulberta. S vlkom potlačíme 2x páku **switch** a hore skočíme do vozíka **vehicle of the nervous impulse**. Keď preletíme, skočíme do jazierka **lake of vision** a prejdeme na červený panel **flagstone**, ktorým sa dostaneme von. S Blountom nasadneme do vozíka a teraz už do jazierka s očami hodíme zrnko piesku. Zasa stúpime na panel. S vlkom sa dáme ku páke a s Blountom nasadneme do vozíka. S vlkom stlačíme páku a rýchlo do vozíka. Keď sa nám podarí zostať na rybe, je dobre. Teraz buchneme do zamurovanej píšťalky **dragon decoy** a a prejdeme otvorom **well** ku páke cez dvere **door**. Teraz budeme musieť konať rýchlo. Stlačíme páku 2x a s Blountom nastúpime. Hodíme zrnko do jazierka. Vyjdeme hore ku vozíku a nasadneme. Rýchlo zasa vybehneme ku vozíku, rýchlo stlačíme páku a rýchlo nasadneme a potom, ak nás ryba prevezie, zoberieme píšťalku. Prejdeme otvorom a dvermi a vyjdeme hore ku oknu **auditory pavilion**. Zapískame doň píšťalkou a priletí drak **dragon**, ktorého polejeme growixirom. Píšťalku ešte použijeme na bránu **fence** hneď pri drakovi. Prejdeme dverami **door** vpravo a píšťalku použijeme zase na zamrznutý kľúčik **puddle of dreams**. Zoberieme kľúčik **box key** a otvoríme ním krabicu **small box** tam, kde drak prepálil bránu. Zoberieme z nej lak na vlasy **ointment**. Prejdeme doľava do zrkadiel **to the mirrors**. Tu hodíme vajce **egg** do zrkadla času **time mirror**, vznikne kuriatko, a to hodíme do tohto zrkadla ešte raz. Budeme mať sliepku. Tú zase hodíme do zväčšovacieho zrkadla **fatt mirror** a vznikne tučná sliepka. Prejdeme do mozgu doprava. Nasadneme na draka a tučnú sliepku dáme na zrnká **grains**. To posledné zoberieme **grain of folly**. Prejdeme späť do zrkadiel. Sliepku strčíme do transformačného tunela **passage** a s obrazom Blounta ju rýchlo zoberieme a dáme do zmenšovacieho zrkadla **thinnig mirror** a pošleme späť cez tunel. Teraz ju dáme 2x do zrkadla času a 1x do zväčšovacieho zrkadla a potom do tunela. S obrazom Blounta dáme tučné kuriatko do otvoru pre veľké ruky **access to the big hand** a keď sa nám vráti, dáme ho 2x do zmenšovacieho zrkadla a pošleme tunelom. Zmenšené kura dáme do otvoru pre malé ruky **small hand**, týmto sa spustia hodiny a zobudia starého diabla **old devil**. Naňho hodíme zrnko bláznovstva **grain of folly**. S obrazom Blounta zoberieme Uglinesovský extrakt **Ugliness extrackt**. S obidvoma prejdeme doľava ku zrkadlu úplne vľavo. Najprv s Blountom použijeme lak na vlasy do zrkadla **ointment of Beauty mirror** a keď sa nám v zrkadle objaví vlk s obrazom Blounta, použijeme na zrkadlo Ulinesovský extrakt.

9. Level

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

M. Lazor



RECENZIA

OPERATION COMBAT 2

MERIT SOFTWARE



O firme MERIT SOFTWARE sa toho veľa povedať nedá. Na PC už urobili niekoľko hier, avšak prenikavý úspech ešte nezažili. Príčiny je zbytočné rozoberať. Hry od MERIT-u majú napriek výborným nápadom stále toľko nedostatkov a nedomyslených detailov, že medzi absolútnu špičku zákonite nemôžu patriť. Ich produkcia sa však neustále zlepšuje, preto očakávam, že časy tejto firmy ešte len prídu. OPERATION COMBAT 2 je jednoduchá strategická hra vhodná pre jedného, alebo dvoch hráčov. Hru je možné hrať cez modem. Či už hráme proti kamarátovi, alebo proti počítaču, vždy stoja proti sebe dve armády. Jedna je označená červenou farbou (ja ich prezývam červenoarmejci) a druhá modrou. Hra OPERATION COMBAT 2 má ovládanie a štýl hry nápadne podobný DUNE 2. Aj keď kvalitu tejto geniálne dokonalej hry od Westwoodu zďaleka nedosahuje, odporúčam ju z viacerých dôvodov do Vašej pozornosti. V prvom rade je to určitý stupeň realizmu, ktorý zatiaľ nie je možné vidieť príliš často. Každý vojak a každá jednotka je hodnotená z viacerých hľadísk, napríklad počet nábojov, množstvo paliva a zásob potravín, dosah striel, maximálna vzdialenosť presunu, stupeň deštrukcie, atď.

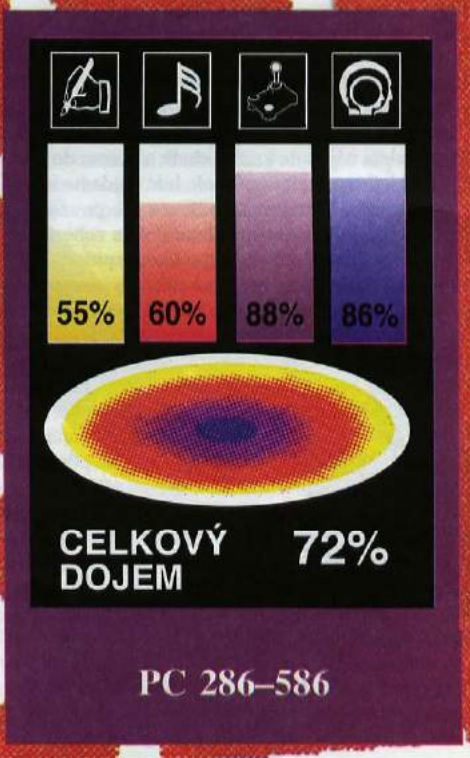


Z toho vyplýva niekoľko skutočností. Každé vozidlo má inú pohyblivosť a iné množstvo paliva či nábojov. Tieto sa musia pravidelne obnovovať pomocou zásobovacieho vozu. Počas zásobovania musí byť zásobovací voz na vedľajšom políčku s výnimkou diagonály. Počas jedného kola môžeme zásobovať konkrétne vozidlo buď palivom, alebo nábojmi - v žiadnom prípade nie oboma naraz. Takisto sa možno iba raz pohybovať v rámci danej vzdialenosti. Podobné pravidlá platia aj pre streľbu. Na začiatku hry nastavujeme parametre, kde medziiným zadáme, či je možné počas jedného kola strieľať raz, alebo dva razy. Pre streľbu tiež platí, že môžeme strieľať do niektorého z ôsmich smerov. Vhodný smer treba vybrať pomocou myši na dolnom paneli kliknutím na príslušnú šípku. Pozemné vojská a ich zásobovacie vozy nie je to jediné, čo v boji môžeme používať. O pomoc môžeme požiadať aj letectvo, ktoré má dve úlohy: zakresľovať polohu súperových jednotiek a strieľať na pozemné ciele. Lietadlá môžeme púšťať v troch vodorovných pásoch, konkrétne v hornom, strednom a dolnom. Pásy reprezentujú ikony T,M a L pod nápisom AIR. V rámci pásu si lietadlo náhodne vyberie dráhu a začne strieľať z guľometu. Ak privoláme na pomoc letectvo, potom už nemôžeme posúvať pozemné vojská, pretože kolo sa končí a na rade je súper. Naopak po určitom množstve výstrelov pozemných jednotiek nie je možné privolať letectvo a objaví sa nápis 'Na privolanie letectva je príliš neskoro'. Letectvo je veľmi dôležité práve na zakresľovanie pozícii súpera, pretože na obrazovke vidíme iba tie jednotky súpera, ktoré sú viditeľné z našich pozemných jednotiek.



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

- yves -



THE LEGEND OF KYRANDIA 2: HAND OF FATE

WESTWOOD

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

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



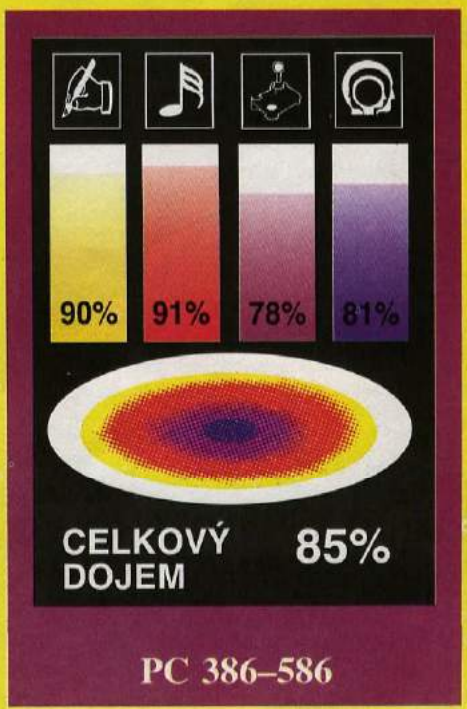


diskiet oproti 4-om disketám v prvom dieli a nutnosť procesora 386. Nemám dôvod zastávať sa 286-iek, ale nie je mi celkom jasné, či v tomto prípade bolo nutné prejsť na vyšší procesor, keď hra je robená v podobnom štýle a používa ten istý grafický mód (VGA 320x200x256). Nič sa však nedá robiť, trend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

Hlavnou hrdinkou hry HAND OF FATE je ZANTHIA, najmladšia alchymistka a kúzelníčka na ostrove KYRANDIA. Bola vybraná pre veľmi zložitú úlohu - získať čarovný ANCHOR STONE, ktorý je až v strede sveta. Úloha je to nielen nebezpečná a dobrodružná, ale aj veľmi súrna, pretože KYRANDIA začína miznúť z povrchu Zeme. Strom za stromom, kameň za kameňom sa strácajú a nikto nevie prečo. Ani kúzelníci to spočiatku nevedeli, kým neprišiel medzi nich Marko a jeho RUKA, ktorá prítomným ukázala, čo treba robiť... Druhý diel má teda inú hlavnú postavu. Brandona nahradila ZANTHIA, ktorá sa však nestala prvou ženskou hrdinkou v adventúre. Predbehla ju Doralice v LOST IN TIME. Žien je v počítačových hrách stále viac... Odlišnosti môžeme nachádzať aj v iných veciach. Kým príčinou všetkých problémov bol starý čarodejník Malcolm, teraz nevidíme žiadneho očividného nepriateľa. Vďaka RUKE vieme iba to, ako by sa Kyrandia dala zachrániť. Prakticky prvou úlohou Zanthie je nájsť čarodejnú knihu, ktorá obsahuje recepty na kúzla. Každé kúzlo má svoje ingrediencie, ktoré musí Zanthia nájsť a nahádzať do čarovného kotla. Pravdu povediac, tento druh fígľov nemám rád. Aj v prvom dieli ma hra omrzela v momente, keď som mal miešať kvapaliny rôznych farieb. Vždy som bol tej mienky, že dobrá adventúra sa dá robiť aj bez príliš ťažkých hádaniek a nutnosti vymýšľať všakovaké kúzla. Takéto vlastnosti sú vhodné skôr do hier typu Dungeons & Dragons. Samozrejme toto je iba môj osobný názor a iste by sa s ním dalo polemizovať. Rozhodne však treba Westwood pochváliť za to, že opäť nesklamal. HAND OF FATE má, ako sme si už u Westwoodu zvykli, vysokokvalitnú samplovanú reč, podmanivú grafiku a výborné zvukové efekty. Každému pravdepodobne tento štýl nebude celkom po chuti, ale faktom zostáva, že Westwoodu sa naďalej darí produkovať výborné hry a nič nenasvedčuje tomu, že by sa to malo v najbližšej budúcnosti zmeniť.

- yves -







BLOODWYCH

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

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

INFORMAČNÁ ČASŤ: nachádzajú sa tu tieto ukazovatele:

1. POSTAVA V OBDĹŽNIKU - výzor postavy v aktívnom okne
2. STĹPCOVÉ UKAZOVATELE - radosť, vitalita a životná energia (v poradí zhora nadol)
3. ERBY POSTÁV - erb sa skladá z vyobrazenia hlavy postavy a z jej osobného znaku.

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

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



4. trojuholník - návrat do pôvodného menu

Namiesto erbov sa objaví tabuľka operácií s predmetmi.

OFFER - obdarovanie nepriateľa predmetom v aktívnom okne

BUY - kúpenie predmetu od nepriateľa

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

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

SITUAČNÁ ČASŤ - 3D zobrazenie priestoru pred postavami

FUNKČNÁ ČASŤ : nachádzajú sa tu tieto ikony:

1. TORBA - ruky - používaná zbraň sečná alebo strelná
   trup - používané brnenie
   štít - používaný štít

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

2. Listina - údaje o postave v aktívnom okne:
   Level - kúzelnícka úroveň
   ST - útočná sila
   AG - vek postavy
   IN - inteligencia
   HP - šťastie
   VI - vitalita
   F - ukazovateľ hladu

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

4. KNIHA - čarovanie

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

6. ŠTÍT - podobný význam

7. ŠÍPKY - pohyb skupiny. Šikmé šípky otáčajú skupinu o 90^0 zvoleným smerom.

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

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

ČAROVANIE:

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

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

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

ROZDELENIE KÚZIEL: Kúzla sa dajú rozdeliť do troch skupín:

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

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

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

PREDMETY: veci, ktoré sú v hre dôležité:

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

GEMS - drahokamy, využívajú sa pri teleportovaní

WAND - malá kúzelnícka palička

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

SWORD - meč (najlepší je MITHRIL SWORD)

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

BUCLER - štít (najlepší je LARGE SHIELD)

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

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

SPÁNOK - ak sú všetky postavy nasýtené, môžete kliknúť na ZZZZ, postavy zaspia. Spánok je veľmi dôležitý, lebo sa pri ňom nielen dopĺňajú stĺpcové ukazovatele, ale aj zvyšovanie kúzelníckej úrovne prebieha iba keď spíte. Aby sa vám táto úroveň zvýšila, musíte zabiť aspoň 10 čarodejov.

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

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



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

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

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

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

B. Nagaj

BLOODWYCH (1.)

OTOČÍ CELÚ SKUPINU O 180°

PREMENLIVÁ STENA

PEVNÁ, NEPRECHODNÁ STENA

BRÁNA

ZAMKNUTÁ BRÁNA
X-KĽÚČ NA ODOMKNUTIE

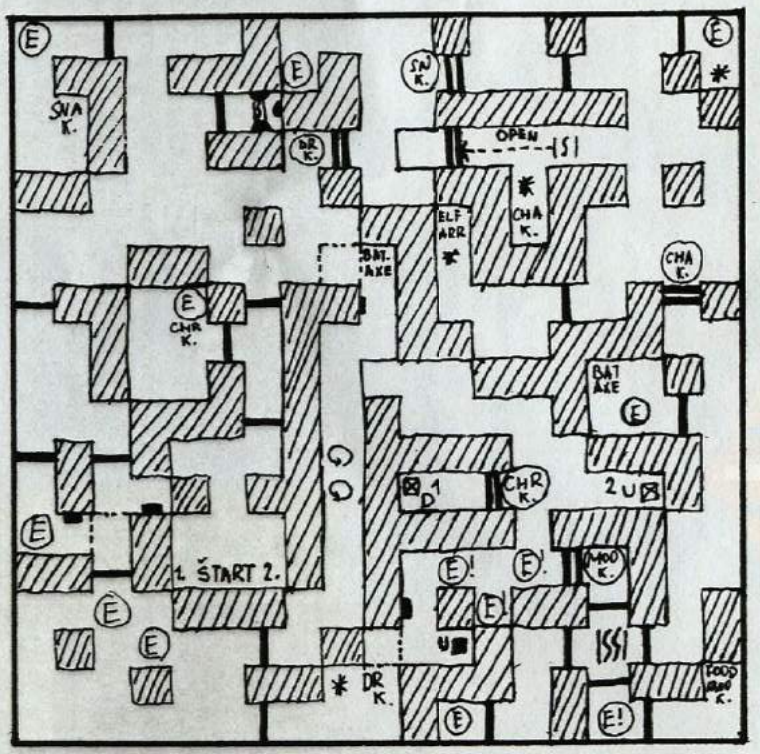
VYPÍNAČ

REBRÍK U-HORE, D-DOLU
ČÍSLO 2

OTVOR V PODLAHE

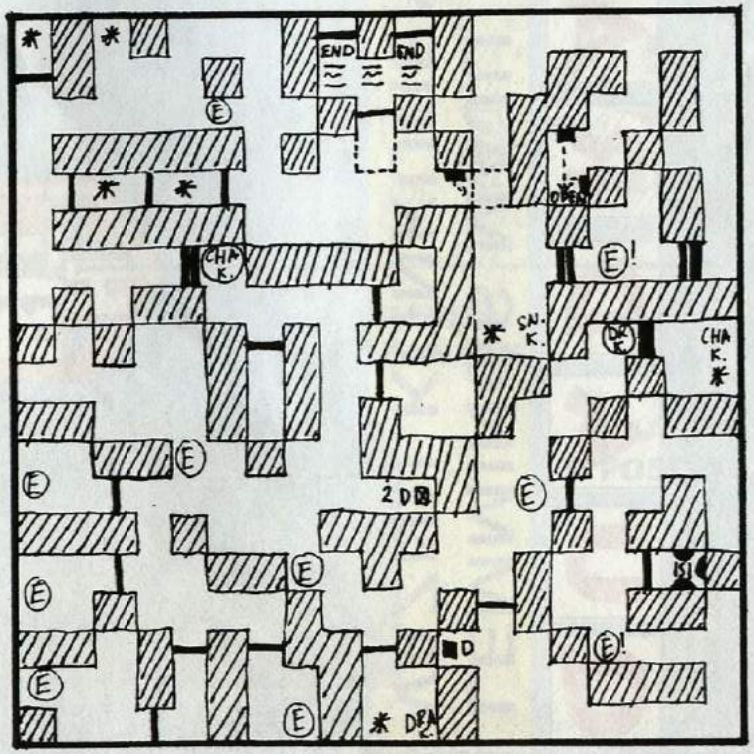
OŽIVOVACIA KOMORA

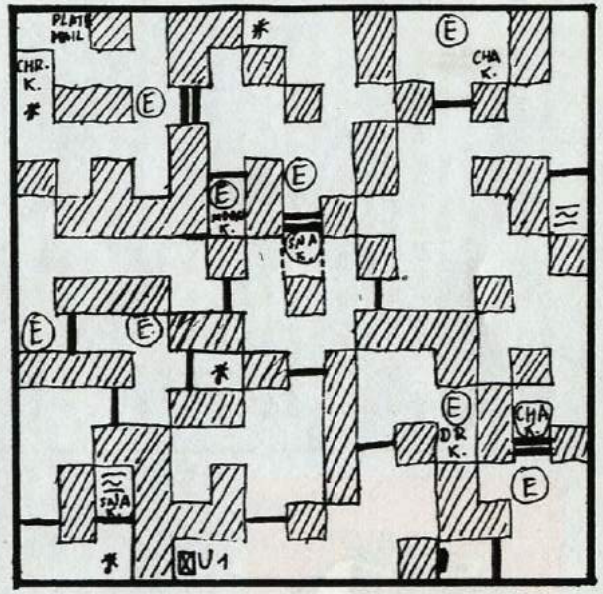
NÁŠĽAPNÁ PLOŠINA



1. ÚROVEŇ
II. POSCHODIE

1. ÚROVEŇ
III. POSCHODIE





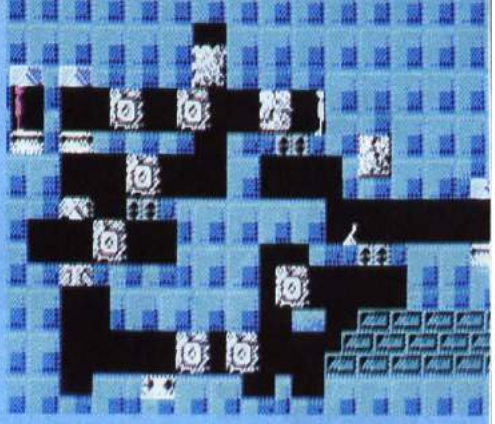
1. ÚROVEŇ
I. POSCHODIE

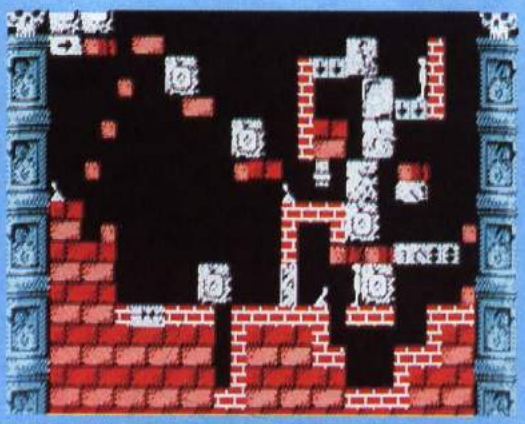


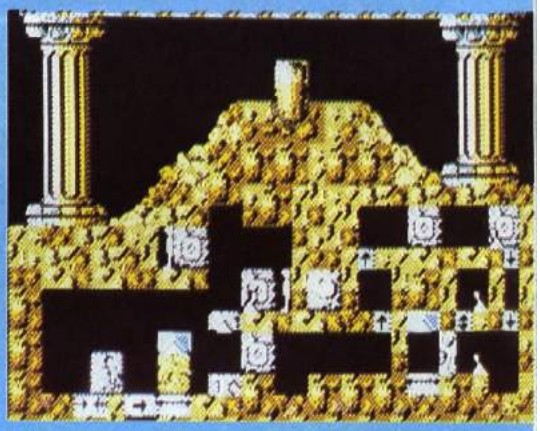
QUADRAX

LEMMINGS MAJÚ PRVÚ VÁŽNU KONKURENCIU!

O QUADRAXe som prvýkrát písal v rubrike „Čo nás čaká a neminie" zaradenej do BITu č. 1/94. Keďže táto hra si to skutočne zaslúži, plním po štyroch mesiacoch svoj sľub a vraciam sa k nej v podrobnejšej recenzii. V prvom rade by som chcel poopraviť niekoľko informácií z tejto predrecenzie, ktoré sa už rozchádzajú so skutočnosťou. Ako ste si iste všimli, QUADRAX ohlasovaný na koniec roku 1993 sa dostal do predaja až o niekoľko mesiacov neskôr. Myslím si, že hráči, ktorí už na tento titul netrpezlivo čakali s čerstvo naolejovanými joystickami, toto zdržanie isto ospravedlnia skôr, keď sa dozvedia, že všetky už spomínané zmeny viedli k značnému vylepšeniu hry. Asi najpodstatnejšou zmenou je, že finálna verzia má oproti pracovnej o 9 levelov viac (a to už stojí za to, nie?). Spolu má teda QUADRAX až 50 levelov, pričom osvedčený systém vstupných hesiel zostal rovnaký. Ďalej sa zmenil titulný a záverečný obrázok, mierne sa graficky upravilo základné menu a odstránilo sa zopár drobných chybičiek krásy. Boli opravené aj niektoré časti programu súvisiace s čítaním klávesnice a joystickových portov, ktoré robili problémy na starších modeloch DIDAKTIKu. Teraz je už teda možné ovládať QUADRAX okrem klávesnice aj joystickom typu KEMPSTON (a to rovnako externým, pripájaným na hlavnú zbernicu počítača ako aj interným, zabudovaným v DIDAKTIKU M) a SINCLAIR joystickom. SINCLAIR joystick síce priamo v možnostiach ovládania uvedený nie je, možno ho však jednoducho navoliť cez funkciu definovanie nových klávesov. Po zvolení tejto funkcie treba namiesto stláčania vybraných klávesov navoliť jednotlivé smery a paľbu na joysticku. Hráč si pred zahájením hry musí nadefinovať štyri klávesy pre jednotlivé smery pohybu (hore,dole,vľavo,vpravo), kláves pre aktiváciu (o jeho funkcii sa zmienim neskôr) a prepínač (tiež vysvetlím ďalej). V prípade, že si hráč zvolí pre ovládanie KEMPSTON joystick, ako prepínač bude automaticky nadefinovaný kláves ENTER. Po zvolení spôsobu ovládania je ešte nutné sa rozhodnúť, či hru bude hrať jeden alebo dvaja hráči a potom už možno začať riešiť prvý level. V úvodných, nie veľmi náročných leveloch, si hráč môže vyskúšať ovládanie postavičiek, ktoré je pohodlné a dá sa na neho rýchlo zvyknúť. Pohybmi joysticku (stláčaním nadefinovaných klávesov) vľavo a vpravo sa ovláda chôdza postavičky príslušným smerom. Pohyby hore a dole spôsobia, že postavička sa vyšplhá (zlezie) o poschodie vyššie (nižšie). Toto však platí výhradne pre miesta s vertikálnymi prielezmi, ktoré môžu byť buď jednosmerné (vtedy postavička môže liezť iba príslušným smerom) alebo obojsmerné (postavička môže cez prielez vyliezať i zliezať). Prielezy sú veľmi dobre viditeľné. Od svojho okolia sú odlíšené bielou farbou, na ktorej je čierna šipka určujúca smer prielezu. Pri prechode cez prielezy však platia určité pravidlá. Ak chce postavička preliezť cez jednosmerný prielez smerom hore, nad prielezom musí byť voľné miesto, ktorého výška musí byť minimálne rovnaká, ako výška postavičky. To isté platí pre jednosmerný prielez smerom dole, tu však navyše hĺbka nesmie byť ani väčšia, ako je výška postavičky. V opačnom prípade sa postavička „bojí pádu" a odmietne zoskočiť. Tieto pravidlá je dobré si zapamätať, pretože sú na nich založené niektoré leveli. Pri chôdzi musí postavička prekonávať rôzne prekážky. Tu platí pravidlo, že do výšky polovice svojej postavy vylezie automaticky, teda stačí držať príslušný smer chôdze. Postavička však dokáže vyliezť aj do výšky celej svojej postavy. Vtedy treba stlačiť príslušný smer a zároveň smer hore (na joysticku šikmo hore). To isté, iba obrátene platí aj pre zliezanie.





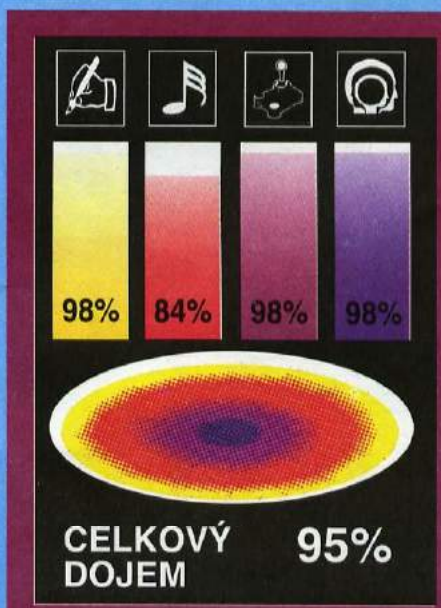


No a teraz sa konečne dostávame ku dvom špeciálnym klávesom. Kláves „aktivácia" slúži prevažne na obsluhu teleportov a prepínanie malých vypínačov a prepínačov. Tieto spúšťajú rôzne technické zariadenia ako napríklad výťahy, výsuvné plošiny a padacie dvere. Kláves „prepínač" má význam iba v prípade hry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

-luis-

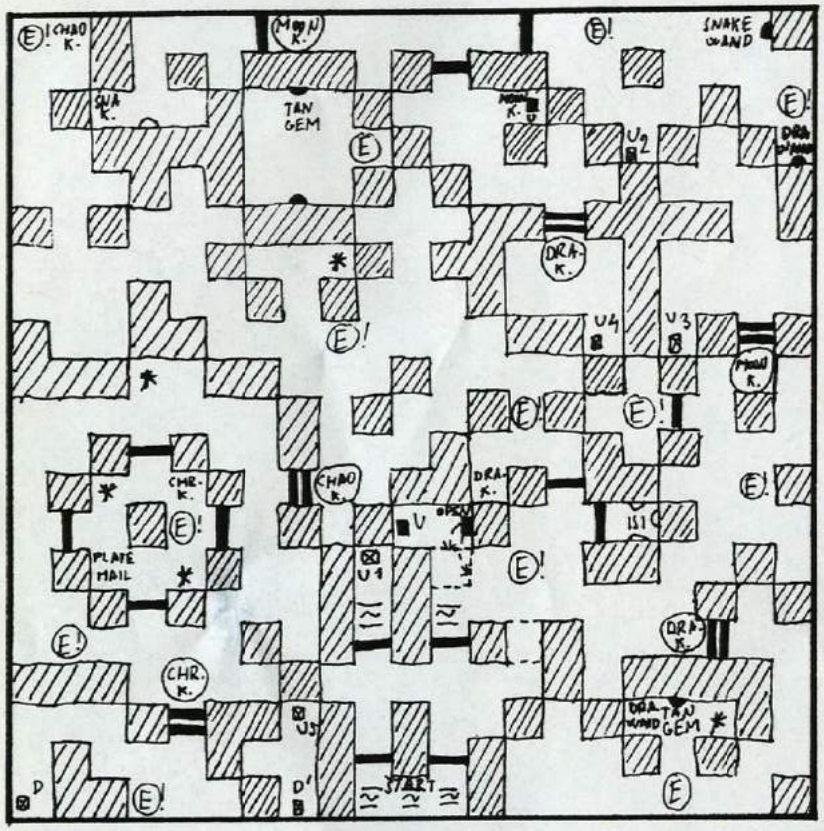


ULTRASOFT

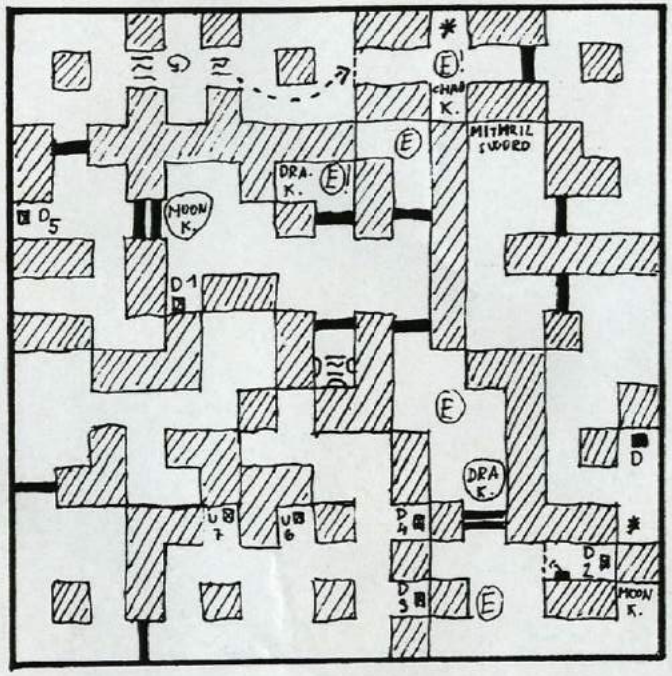


SPECTRUM
DIDAKTIK

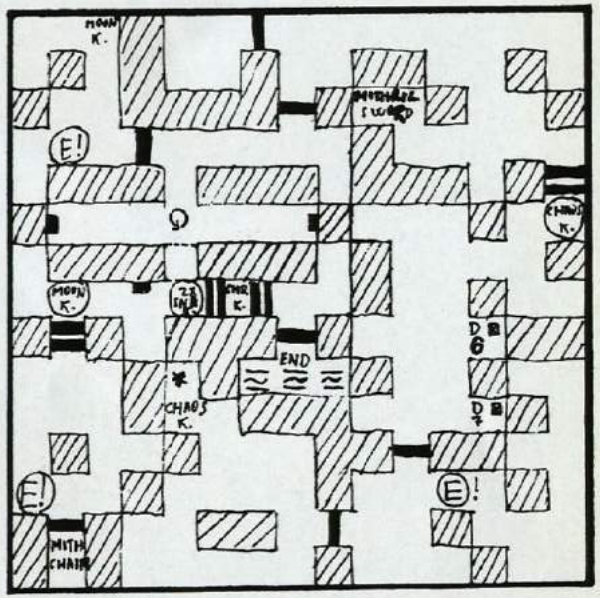
BLOODWYCH (2.)



2. ÚROVEŇ
II. POSCHODIE



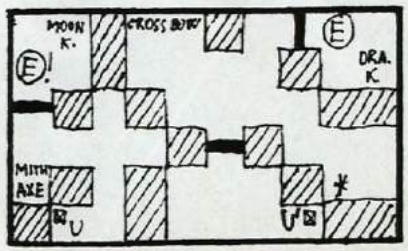
2. ÚROVEŇ
III. POSCHODIE

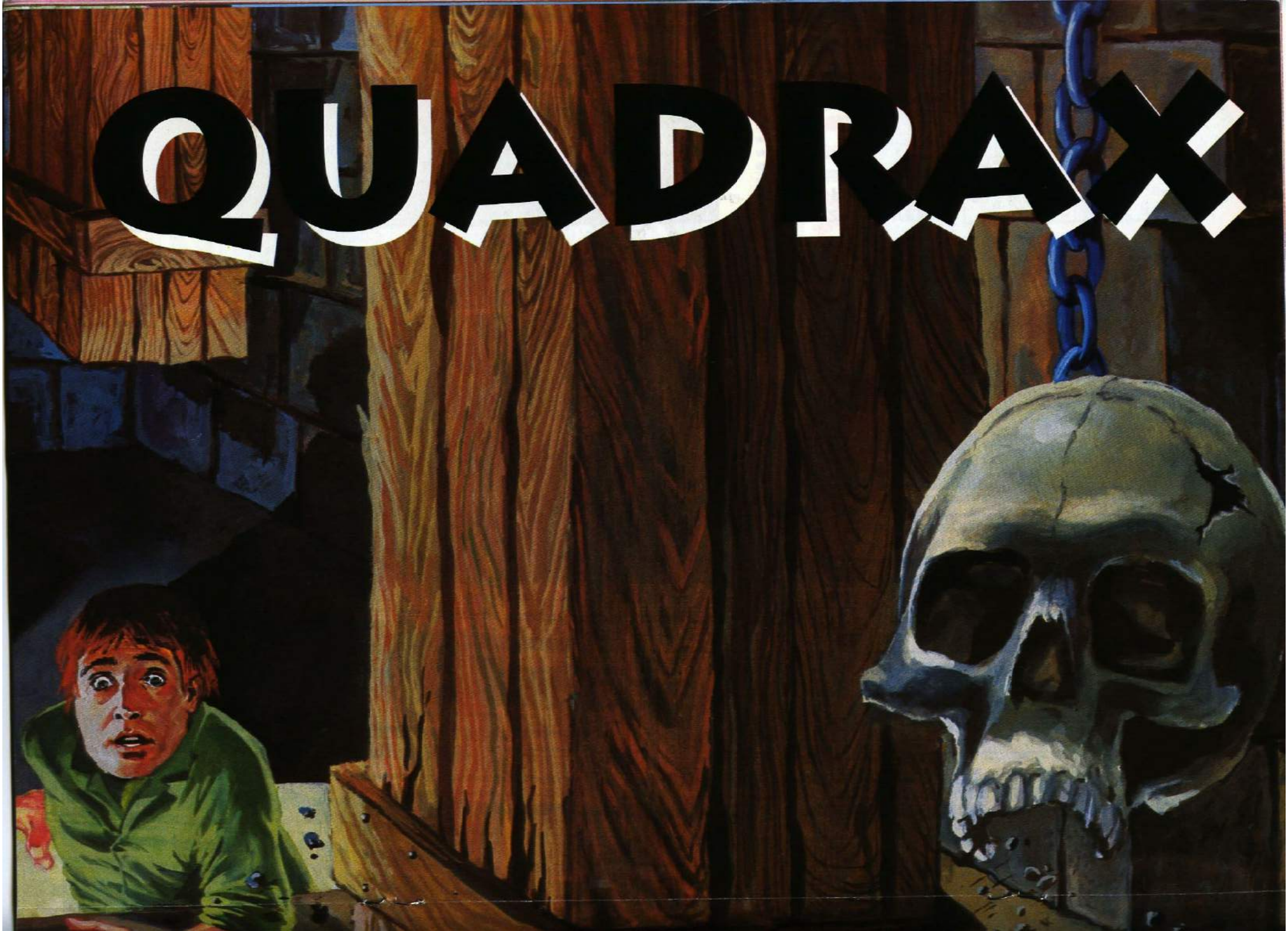


2. ÚROVEŇ
IV. POSCHODIE

(E)	NEPRIATEĽ	CHR. K. –	CHRÓMOVANÝ KĽÚČ (CHROMATIC KEY)
(E!)	OBZVLÁŠŤ SILNÝ NEPRIATEĽ	DRA. K. –	DRAČÍ KĽÚČ (DRAGON KEY)
ARR. –	ŠÍPY (ARROWS)	CHAO. K. –	KĽÚČ CHAOSU (CHAOS KEY)
ELF ARR. –	ELFIE ŠÍPY	MOON. K. –	MESAČNÝ KĽÚČ

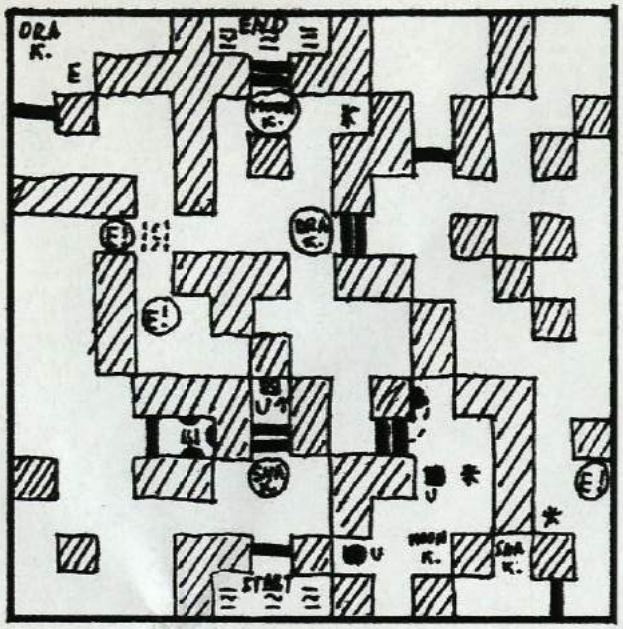
2. ÚROVEŇ
I. POSCHODIE




QUADRAX


BIT POSTER

BLOODWYCH (3.)

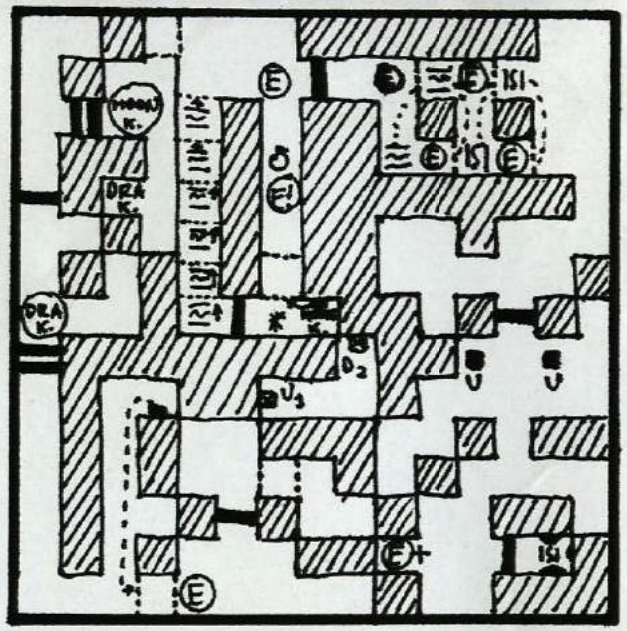


3. ÚROVEŇ
I. POSCHODIE

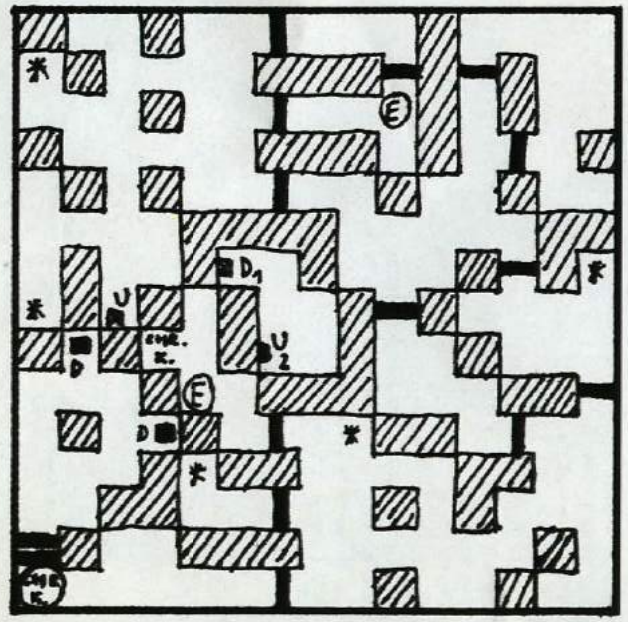
SNA .K. – HADÍ KĽÚČ (SNAKE KEY)

NEVIDITEĽNÁ NÁŠĽAPNÁ PLOŠINA

ILUZÓRNA STENA



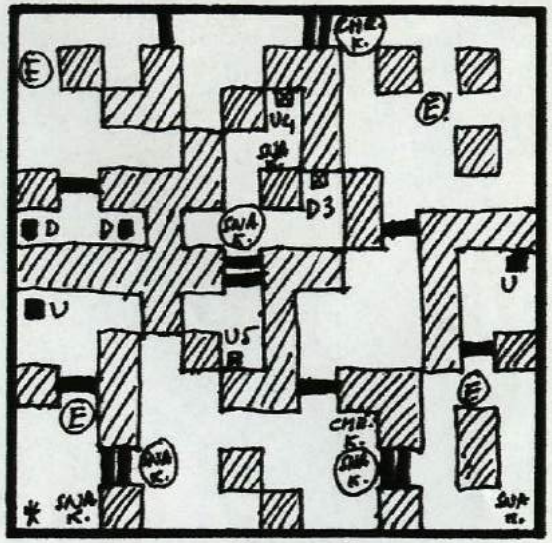
3. ÚROVEŇ
III. POSCHODIE



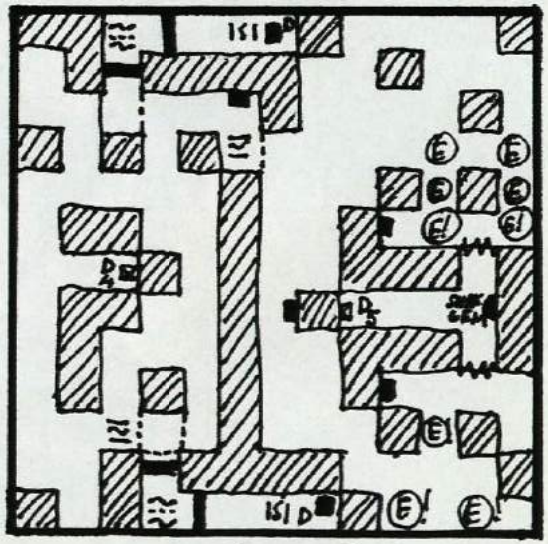
3. ÚROVEŇ
II. POSCHODIE

UŽITOČNÉ PREDMETY

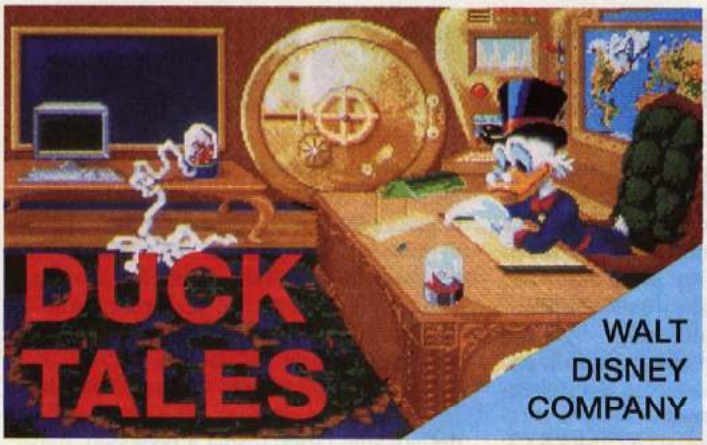
ŠPECIÁLNY NEPRIATEĽ



3. ÚROVEŇ
IV. POSCHODIE



3. ÚROVEŇ
V. POSCHODIE



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

Úloha hráča je teda jasná. V roli káčera Dagoberta musí nahrabať za 30 dní viacej zlata, ako jeho súper. V hre sú poklady celého sveta a aby bolo porovnávanie objektívne, každý poklad, či už je v diamantoch, zlate, alebo inej podobe, sa automaticky prepočítava na doláre. Celá hra sa riadi z Dagobertovej pracovne, ktorá zároveň slúži ako hlavné menu s tromi základnými možnosťami: POČÍTAČ - Dagobert má možnosť pozrieť sa prostredníctvom terminálu na burzu cenných papierov. Ak má už k dispozícii nejaké peniaze, môže nakupovať a predávať akcie rôznych podnikov a takto sa snažiť zarobiť. TREZOR - Táto možnosť slúži viac - menej iba na pobavenie. Dagobert skočí zo skokanského mostíka do trezora plného peňazí. Ak má šťastie, môže nájsť stratený cenný diamant. Je to však založené čisto na náhode a preto sa neoplatí na túto možnosť príliš spoliehať. MAPA SVETA - Táto voľba bude asi vyberaná najčastejšie. Na mape sú totiž zaznačené miesta, na ktorých sa ukrývajú najväčšie a najznámejšie poklady. Dagobert má možnosť na ľubovoľné z týchto miest cestovať lietadlom. Cesta má ale dva háčiky. Prvý spočíva v tom, že väčšinou vyletí spolu s Dagobertom na cestu aj jeho súper. Pokiaľ doletí na miesto skôr, poklad je jeho a netreba sa už ďalej obťažovať. Druhý háčik je sám pilot lietadla. Vám, čo ste seriál pravidelne sledovali, už viac dodávať nemusím.

Na mieste, kam sa Dagobert vybral, alebo niekedy už počas cesty, zažije veľa dobrodružstiev, ktoré sa dajú zhrnúť do štyroch základných druhov:

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

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

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

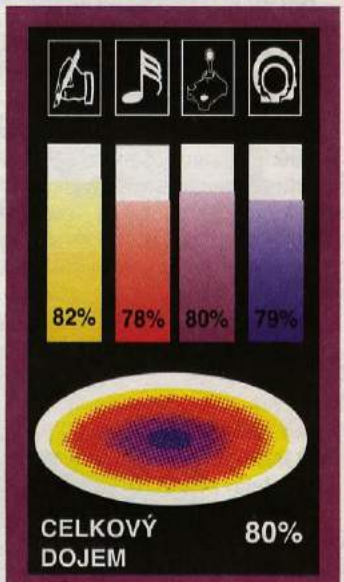
HĽADANIE POKLADU V DŽUNGLI - Podobne ako v predošlom dobrodružstve, aj tu vystupujú traja malí káčerici. Rozdiel je len v tom, že tentokrát postupujú nie vertikálne, ale horizontálne, po lianách a konároch hustého pralesa. Ani tu nechýbajú neprajníci v podobe vtákov, krokodílov a opíc hádžucich kokosové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

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

-luis-

THE QUEST FOR GOLD





PC 286–586
AMIGA 500/600
ATARI ST

PREDPLAŤ SI BIT A VYHRAJ

Milí skalní čitatelia BITu!

Ako sme už písali v článku pri príležitosti 2. výročia vychádzania časopisu, v najbližšej dobe chystáme mnohé vylepšenia nášho spoločného časopisu. Bude to hlavne zvýšenie počtu strán, prechod na kvalitnejší kriedový papier a zavedenie nových zaujímavých 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



te 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 nemusíte



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

TVORBA MENU V CONFIG.

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

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

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

```
MENUITEM=config1,text1
```

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

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

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

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

[config1]
xxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxx

[config2]
xxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxx

[config3]
xxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxx

[config4]
xxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxx
```

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

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

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

```
SWITCHES=/F

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

[config1]
include=params
xxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxx

[config2]
include=params
xxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxx

[config3]
include=params
xxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxx

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

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

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

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

```
SWITCHES=/F

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

[config1]
xxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxx

[config2]
xxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxx

[config3]
xxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxx
```

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

SYS PRE MS-DOS 6.0

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

```
xxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxx
GOTO %CONFIG%

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

:config2
goto end

:config3
goto end

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

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

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

Podmienky funkčnosti:

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

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

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

CONFIG.SYS potom bude mať takúto podobu:

```
SWITCHES=/F

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

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

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

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

[ems]
include=emsc

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

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

AUTOEXEC.BAT potom napíšeme takto:

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

:emsc
SMARTDRV.EXE 1024,512
GOTO END

:ems
GOTO END

:emm
GOTO END

:xms
GOTO END

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

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

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

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

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

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

Spoločné vlastnosti pre všetky CONFIGy:

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

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

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

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

- yves -



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

Je to klasická dvojrozmerná 'behačka'. Jej hlavnými hrdinom je zajac. Hlavná úloha tohto zajaca je zbierať vo filmových štúdiách Oscarov. Na začiatku scenára sa zobrazí minimálny počet Oscarov, ktoré treba pozbierať, aby sme sa dostali von. Na prvý pohľad vyzerá táto úloha neskutočne jednoduchá. Veď čo je na tom, keď má zajac, ktorý dokáže vysoko skákať, trocha pobehať v pár miestnostiach a pozbierať limit povedzme 13 Oscarov, čo je limit prvého levelu? Keď však začneme hrať, prídeme na to, že zbieranie Oscarov nie je žiadne strandá, ale bohovsky vážna vec. Oscary ležia na mieste ako päť peňazí, takže tým to zrejme nebude. Protivníci nášmu zajacovi dosť významným spôsobom uberajú zo životnej energie a svoju úlohu zohráva aj prostredie. Tieto dva faktory významným spôsobom ovplyvnili kvalitu, hrateľnosť a obtiažnosť hry. Protivníci sú skutočne najrozmanitejšieho charakteru. Živí, umelí, skutoční, neskutoční, veľkí, malí, behaví, skákaví, lietajúci, plávajúci a rôzne ďalšie typy, ktoré si vôbec netrúfam vymenovať, pretože by som určite na niekoho zabudol. Okrem toho, v každom leveli sa mení nielen grafika a rozloženie miestností, ale aj protivníci. Všetci majú jedného spoločného menovateľa - sú veľmi rýchli a



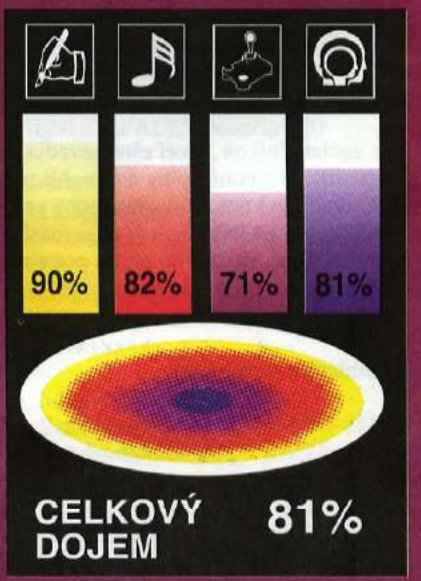
FLAIR SOFTWARE

svoje pohyby robia na pomerne malom priestore. Rýchlo sa pohybuje samozrejme aj náš zajac, ktorý je frajersky animovaný v zriedkadkedy vídanej kvalite. Vrátne sa však k prostrediu. Ak sme kedysi mali v každej behačke samé pravé uhly a obdĺžnikové miestnosti, v poslednom čase to už vôbec nie je pravda. Odkedy uzreli svetlo sveta hry ZOOL a FIRE&ICE, čím ďalej, tým častejšie máme v hrách aj rôzne kopce, po ktorých sa dá elegantne šmýkať. Výnimku netvorí ani OSCAR. Keďže táto vlastnosť sa už v oblasti 2D behačiek udomácnila, nemá význam sa nad ňou mimoriadne rozplývať, no kvalitné programátorské prevedenie mi nedalo, aby som aj túto skutočnosť nespomenul. Aj keď autori hry OSCAR veľa odpozorovali z iných podobných hier, v niečom boli aj originálni. Okrem suchozemských miestností tu máme aj miestnosti naplnené vodou, ktoré sú tiež veľmi dobre prepracované. Voda je naprogramovaná tak, že normálna miestnosť sa neustále vlní, čím vzniká optický dojem, že je v nej voda. Efekt dopĺňajú rybičky a rôzne bublinky. Ak by to niekomu nestačilo, vedzte, že predmety nad vodou sa v nej zrkadlovo odrážajú. Prostredie nepozostáva iba z miestností a predmetov, ktoré treba zbierať, či protivníkov. Sú tu aj rôzne pohyblivé predmety, ktoré v niektorých prípadoch pracujú pre nás, v iných zasa proti nám. Pre nás pracujú napríklad výťahy, proti nám zasa rôzne permanentne zastrkujúce a vysúvajúce sa ostré predmety, automatické raketomety a iné. Behačku OSCAR považujem za vydarenú, i keď veľmi ťažkú. Na začiatku síce máme 5 životov, ale prax ukazuje, že je to dosť málo.





- yves -



PC 386–586
AMIGA 1200



COMANCHE: MISSIONS # 2



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

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

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





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

Základná verzia COMANCHE obsahuje okrem tréningových iba 10 bojových misií, ktoré sa dajú prejsť za jedno poobedie. Väčšie problémy tu môžu byť iba s poslednou misiou, ktorá sa volá Wolfpack. Aj tá sa však dá zvládnuť, ak zavčasu zlikvidujeme všetky helikoptéry, čo umožní plne sa venovať pozemným cieľom. Autori zrejme už vtedy predpokladali, že sa budú pripravovať ďalšie scenáre. U Comanche však scenáre nie sú iba nové prostredia, mapy a objekty na obrazovke, ako to býva u ostatných hier. S novými scenármi, či už ide o MISSION DISK #1 alebo #2, prichádza aj update (nová verzia) spúšťateľného súboru COMANCHE.EXE, ktorým sa urobia zásahy do nainštalovanej hry podľa potreby. Týmto spôsobom môžeme mať nielen nové prostredia a scenáre (i keď tieto sú samozrejme v prvom rade vítané), hudby a vysokokvalitné obrázky medzi levelmi, ale aj úplne nové vlastnosti helikoptéry a celej simulácie! NOVALOGIC teda našli spôsob, ako môže vývoj kvalitnej hry ísť dopredu a užívatelia si môžu nové verzie dokupovať. Jedinou podmienkou je, že musia vlastniť pôvodnú prvú verziu hry, pretože MISSION DISKy obsahujú len tie súbory, pri ktorých nastala zmena oproti pôvodnej verzii.

Akiste si spomínate, že lietať na helikoptére Comanche v pôvodnom prevedení bolo detsky ľahké. Teraz to už tak nie je. Hra po nainštalovaní MISSION DISK #2 bez problémov simuluje silný vietor, ktorý helikoptéru unáša a môže ju napríklad roztrieskať o skaly. Problematickejšie začalo byť aj vyrovnávanie polohy vrtuľníka, ktorú je (zrejme v zhode so skutočnosťou) neustále manuálne vyrovnávať. Ak to neurobíme, vrtuľník sa nakloní a začne sa točiť dookola. Ak spočítame vplyv vetra a nutnosť udržiavania rovnovážnej polohy, zistíky likvidujú nepriateľa. Takto by sa dalo pokračovať ďalej a vymenovávať ďalšie a ďalšie zlepšenia. Pravdupovediac, sám som nečakal, že ich pribudne až toľko.

- yves -





ALONE IN THE DARK



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

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

V druhom sklade vezmi kľúč od pivnice a nájdi potravu.

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

Teraz choď k hlavnému schodišťu a sošku hoď do rytiera. Vezmi si meč, ktorý po ňom zostal. Zíď znova na prízemie a choď na terasu. Preskúmaj sochu a vezmi si šípy. Potom rýchlo vybehni z miestnosti tými istými dverami.

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

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

Vo vedľajšej izbe vezmi zápisník.



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

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

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

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

Zostúp dolu do vody a priblíž sa k stromu.

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

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

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

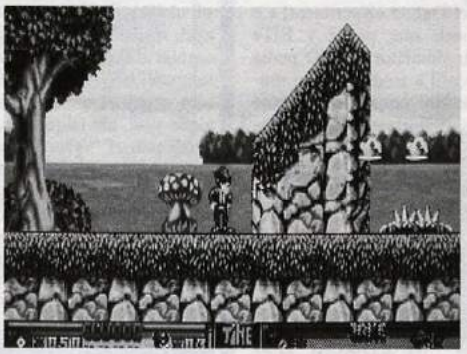
M. Draškovič

BLUES BROTHERS 2 JUKEBOX ADVENTURE

TITUS

Prvý diel hry Blues Brothers som nikdy nemal, preto nemôžem porovnávať, avšak na prvý pohľad na JUKEBOX ADVENTURE vidieť, že to nie je zlá hra. Naprogramovala ju firma TITUS v tom istom systéme, ako napríklad populárny PREHISTORIK 2.

Hlavnými hrdinami sú dvaja decentní bluesmani v oblekoch, ktorí sa volajú ELWOOD a JAKE. Ich úlohou v každom leveli je nájsť hudobný automat (Jukebox) a vojsť do neho. Protivníkov môžu zabíjať tým, že do nich budú hádzať gramofónové platne. Ich zásoby sa dajú dopĺňať zbieraním platní, ktoré sa voľne povaľujú po okolí. Počas hry môžno počuť solídnu rock&rollovú hudbu.



BLESKOVÉ RECENZIE

PC 286-586
AMIGA 500/600

VERDIKT: 73%

SAM & MAX HIT THE ROAD

LUCAS ARTS

Adventúry od firmy LUCAS ARTS patrili vždy k tomu najlepšiemu, čo v tejto oblasti vznikalo. Po úspechu Indyho 4, firma dosť prekvapujúco prešla z grafiky realistickej na komiksovú. Ja tento počin nevítam, ale ich hra MANIC MANSION 2: DAYS OF THE TENTACLE, zožala pomerne veľký úspech. Rovnakým spôsobom je robená aj hra SAM&MAX HIT THE ROAD, ktorej hrdinami sú postavičky známeho televízneho seriálu. Mimochodom, je to veľmi osobitná dvojica.



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

PC 286-586

VERDIKT: 82%

INNOCENT UNTIL CAUGHT

PSYGNOSIS



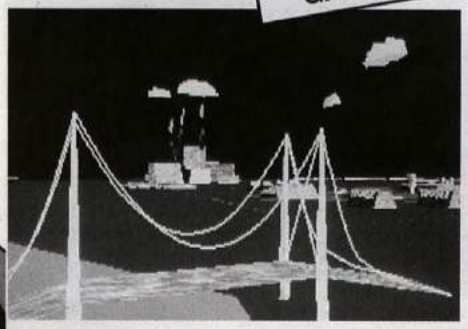
Od firmy PSYGNOSIS sme doteraz videli prevažne akčné hry. Teraz sa k nám prvýkrát dostala vyslovene klasická adventúra tejto briskej firmy. Hlavným hrdinom je kozmický zlodej Jack T. Ladd. Mal tú smolu, že ho pri jednej menej vydarenej finančnej atrakcii chytil medzihviezdny úrad pre ničenie daňových poplatníkov, ktorý mu vyrúbil obrovskú daň. Treba ju zaplatiť do 28 dní. Poviete si - zaujímavý sci-fi príbeh, ale keď začnete hrať, zistíte, že všetko je prehnane ťažké. Nejde iba o logiku použitia jednotlivých predmetov, ale o tvorbu kombinácií viacerých predmetov. Ak sú predmety malé a ich zobrazenie či použitie vždy nezodpovedá logike a skutočnosti, hráč má ťažký život.

PC 286-586

VERDIKT: 75%

ELITE 2: FRONTIER

GAMETEK



Jedna z najvydarenejších hier posledného obdobia je druhý diel hry ELITE. Dej hry je sa odohráva v našej galaxii v roku 3200. Na rozdiel od pôvodnej verzie FRONTIER má podstatne kvalitnejšiu vektorovú grafiku a má desiatky iných predností, napríklad možnosť pristávať priamo na planétach, ba dokonca i na ich obežniciach. Do dĺžky menšej ako 2MB sa vošiel realistický svet a státisíce hviezd. Pri obchodovaní môžeme využívať rozdiely v cenách, alebo môžeme plniť želania zákazníkov od prenášania balíkov po likvidáciu nepohodlných osôb. Môžeme vstúpiť aj do vojenskej služby a bojovať vo vojne medzi konkurentmi Federáciou a Impériom. Ak ste hrali pôvodné Elite, určite si nenechajte príležitosť zahrať si druhý diel.

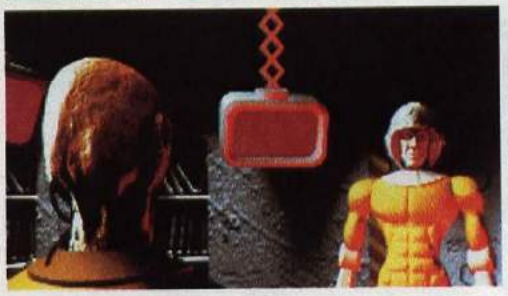
PC 386-586
AMIGA 500/600

VERDIKT: 90%



INFERNO

OCEAN



O programátorskej skupine Digital Image Design sa toho už popísalo a povedalo veľmi veľa. Teraz však opäť nastal dôvod pripomenúť si týchto, vari najlepších britských programátorov. Pracujú totiž na ďalšej hre, ktorá sa bude volať INFERNO. Hra je určená pre počítače PC 386 a vyššie, PC CD-ROM a AMIGA 1200. Bude to trojrozmená akčná hra s geniálnymi animovanými sekvenciami a nemenej kvalitnou hudbou. Ak sa OCEANu podarilo získať Digital Image Design na spoluprácu, treba povedať, že mali veľké šťastie. Od jednej hry k druhej sa zlepšujú a neviem si predstaviť, čo to budú za hry, ktoré prídu na konci dvojročnej spolupráce OCEANu s DID. Digital Image Design sa totiž zaviazal v exkluzívnej zmluve vyrobiť počas dvoch rokov šesť hier pre OCEAN. Prvá z tejto série je už na trhu. Je to T.F.X. (Tactical Fighter eXperiment) a o jeho prednostiach sme sa už v BITe zmienili. Tento simulátor sa DID podľa očakávania vydaril a medzi doteraz urobenými simulátormi zaujal veľmi čestné postavenie. Ja osobne ho spolu s hrou STRIKE COMMANDER od ORIGIN považujem za to najlepšie, čo kedy na PC vzniklo. V recenzii sa o T.F.X. napísalo takmer všetko, ale nebola spomenutá verzia pre CD-ROM, ktorá prišla na trh o mesiac neskôr, ako disketová verzia. Disk obsahoval okrem hry T.F.X., ktorá tu bola rozšírená o niekoľko grafických efektov, aj hudbu a demoverziu hry INFERNO. Hudba bola vo formáte CD-AUDIO, čiže takom, aký používajú klasické hudobné CD. Inak išlo o ten istý soundtrack, ktorý mali možnosť počuť majitelia General Midi. Vďaka CD-ROM verzii môžu túto hudbu počuť aj tí, ktorí vôbec nemajú žiadnu zvukovú kartu. Okrem toho je možné počúvať čiste hudbu bez toho, že by sme mali spustenú hru.

Rovnakým spôsobom bude riešená aj CD-ROM verzia hry INFERNO. Demonštračná verzia tejto hry, ktorá sa nachádza na CD s T.F.X., má dĺžku 12MB a svojou kvalitou podnietila vznik tejto predbežnej recenzie. Škoda je snáď iba to, že v demoverzii sú ukážky iba z animovaných medzihier a úplne absentujú akékoľvek zábery zo samotnej hry. Veľmi rád by som o nej už teraz napísal niečo viac, ale takto sa budeme musieť 'vyzbrojiť' trpezlivosťou a ešte chvíľu čakať, kým nebudeme môcť objednať finálnu verziu.



Už teraz však môžem povedať, že hra bude mať viac ako 700 levelov. INFERNO svojím dejom voľne nadväzuje na hru EPIC od tých istých programátorov a tiež v nej vystupuje cisárstvo REXXON. Digital Image Design podľa vzoru hier od firmy ORIGIN, ako je napríklad WING COMMANDER, vymyslel pre hru nosný príbeh (story) a zasadil do neho konkrétne postavy. Ich dialógy a počínanie môžeme sledovať práve v spomínaných medzihrách. Sú spracované na mimoriadne vysokej úrovni a zostáva iba dúfať, že veľa tých efektov, ktoré sa do verzie CD-ROM dostali, budú aj v disketovej verzii. Netreba zabúdať aj na tých, ktorí ešte mechaniku CD-ROM nevlastnia, pretože ich je väčšina. Zatiaľ som v tomto smere optimista, avšak ak má iba demoverzia 12MB, koľko potom bude mať kompletná hra?



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

- yves -

PC 386–586
PC CD-ROM
AMIGA 1200

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

DOMARK



~~99.-~~ 89.-



~~399.-~~ 269.-

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



~~399.-~~ 289.-

SUPERHEROES
Je výberom toho najlepšieho, čo bolo kedy na počítač ZX SPECTRUM vytvorené. Štyri známe hry, ktoré kolekcia obsahuje, majú spoločnú nielen prekrásnu grafiku, ale i fakt, že boli zhotovené podľa známej filmovej predlohy: LAST NINJA 2 * INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE * STRIDER 2 * THE SPY WHO LOVED ME

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

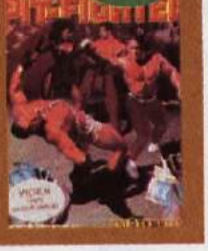
~~199.-~~ 179.-

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

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



~~399.-~~ 249.-



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

Programy si môžete objednať pomocou objednávky na strane 38.

VYHODNOTENIE VIANOČNEJ SÚŤAŽE

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

VIANOČNEJ SÚŤAŽE sa zúčastnilo 908 čitateľov, čo je celkom uspokojivé číslo, aj keď s účasťou v PRÁZDNINOVEJ SÚŤAŽI (1422) sa absolútne nedá zrovnávať. Veríme, že 1.cena práve prebiehajúcej súťaže, ktorou nie je nič menšie ako COMMODORE AMIGA CDTV, priláka oveľa viac súťažiacich a že rekord účasti v prázdninovej súťaži bude opäť prekonaný. Znova však klesol počet nesprávnych odpovedí, ktorých bolo tentokrát už len 68. Svedčí to o tom, že ste odpovede volili pozornejšie. No a ľahko si môžete zrátať, že správne odpovedalo tento raz 840 súťažiacich a to sú tí, z ktorých sme vylosovali výhercov.

Pre kontrolu ešte uvádzame prehľad správnych odpovedí a potom už prejdeme k samotnému vyhláseniu víťazov. Takže správne odpovede boli tieto:
1-b, 2-a, 3-a, 4-b, 5-c, 6-a.

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

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

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

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

A tu sú stručne ďalšie ceny:

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

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

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

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

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 sú ceny, ktoré do súťaže venovala firma ULTRASOFT:

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

2. cena: Počítač COMMODORE AMIGA 500

3. cena: Počítač DIDAKTIK KOMPAKT

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

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

11.- 20. cena: Celoročné predplatné časopisu BIT

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



Súťažná úloha číslo 5 je:

Uhádnite, z ktorej hry je tento detail.

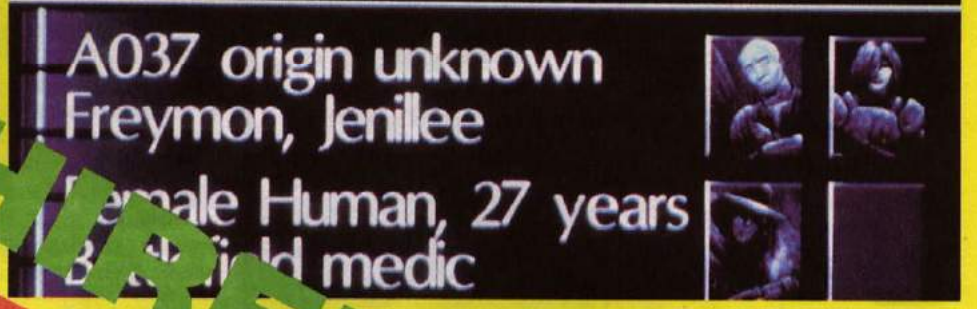
a) Dizzy 3
b) Dizzy 4
c) Kwik Snax
d) Towdie



HIRED GUNS

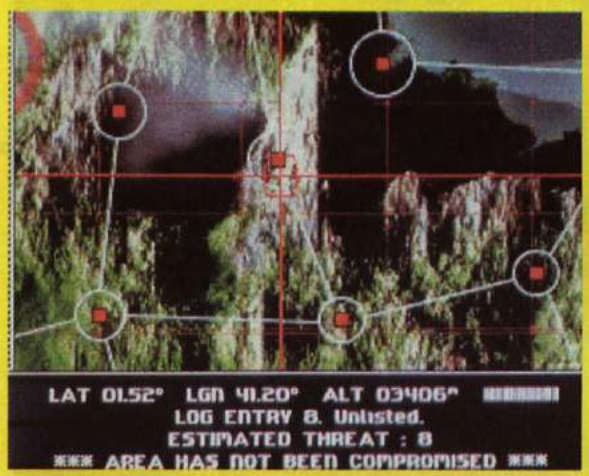
PSYGNOSIS/DMA DESIGN





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

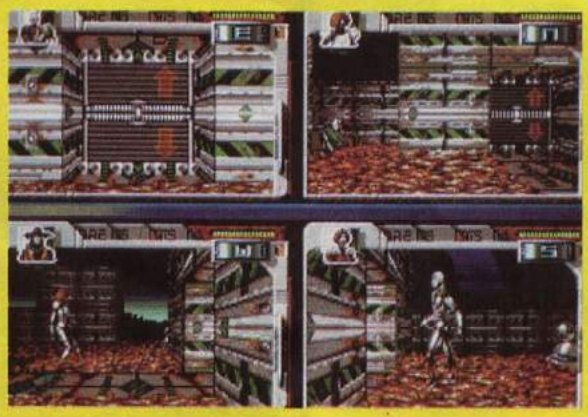
Slovné spojenie Hired Guns znamená v doslovnom preklade „nájomné zbrane". Názov by sa dal teda voľne preložiť asi najsprávnejšie ako „žoldnieri". Keby som mal sám zvoliť názov pre túto hru, asi ťažko by som našiel taký, ktorý by lepšie vystihoval jej náplň. Hráč v nej ovláda štvorčlenné komando, ktoré má oslobodiť istú planétu od invázie mimozemšťanov. Úloha je veľmi ťažká, preto sa na ňu mohli podujať naozaj iba skúsení dobrodruhovia, ktorí sú pripravení na všetko a za príslušný balík peňazí sa odvážia hoci aj do samotného pekla. Hru možno zaradiť k druhu hier, pre ktoré sa na západe vžilo označenie „Role playing game". Svojim prevedením sa až na niektoré detaily ničím výrazne nelíši od hier typu DUNGEONS & DRAGONS. Má však niekoľko zvláštností, pre ktoré si plne zaslúži našu pozornosť. Preto sa o nej rozpíšem trochu zo široka. Ešte pred tým však musím spomenúť jednu dôležitú vec. Hra HIRED GUNS vo verzii AMIGA 500 vyžaduje naviac 500 KB CHIP RAM (nestačí teda klasické rozšírenie na 1MB zásuvným 500 KB RAM modulom) pre špeciálne zvukové efekty a grafiku. Vzhľadom na to, že som takúto pamäť k dispozícii nemal, hra bola testovaná na AMIGE 1200. Keďže však nejde o špeciálnu AGA verziu pre AMIGU 1200, v typoch počítačov je uvedená AMIGA 500/600. Pretože AMIGA 500+ a AMIGA 600 majú štandardnú CHIP RAM 1MB, je pravdepodobné (aj keď neoverené), že na týchto počítačoch bude hra chodiť bez väčších problémov. Hra zároveň plne podporuje Hard Disk vrátane ukladania rozohraných pozícií.



Voľba miesta najbližšieho pôsobenia jednotky prebieha na digitálnej mape terénu.

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

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



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

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

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

POPRSIE VOJAKA - prepína na základný pohľad.

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

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

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

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

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

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

To čo robí HIRED GUNS HIRED GUNSom je s najväčšou pravdepodobnosťou do detailov premyslené a nadmieru pohodlné ovládanie. Celá hra sa ovláda pochopiteľne pomocou myši, ktorou sa posúva ovládací kurzor. Tento nie je nutné podľa činnosti, ktorú má vykonávať, všelijako prepínať pravým tlačítkom na myši, ako je to napríklad u systému ovládania SIERRY, ktorý použila v posledných QUESToch. Základný tvar kurzora je zámerný kríž. Tento tvar má kurzor v celej strednej časti obrazovky. Pokiaľ má v tejto chvíli člen komanda v rukách nejakú zbraň, stačí kurzorom zamieriť na cieľ a stlačiť ľavé tlačítko myši. Ak chceme s členom komanda hýbať ľubovoľným smerom, stačí nabehnúť kurzorom k tomu okraju obrazovky, kam sa chceme presúvať. Kurzor sa automaticky zmení na šípku ukazujúcu do príslušného smeru a opäť stačí želanie pohybu potvrdiť stlačením ľavého tlačítka myši. Keď kurzor zabehne až do plochy rámu okna, zmení sa zase na malý štvorček a vtedy je možné ovládať špeciálne, hore spomenuté funkcie. Svoju úlohu v tomto systéme ovládania však dostalo aj už spomenuté pravé tlačítko myši. Pomocou neho možno rýchlo zdvihnúť predmet ležiaci v bezprostrednej blízkosti vojaka, ale tiež bleskurýchle nabiť držanú zbraň (ak má vojak pri sebe príslušnú muníciu do tejto zbrane). Najväčšia sila tohto ovládania sa však ukáže až vo chvíli, keď hráč presúva celé komando sám a zrazu sa rozhodne ovládať iného člena. Žiadne prepínanie cez ikony a podobné dosiaľ používané metódy! Stačí proste presunúť kurzor do susedného okna a je to! Tento presun je tak rýchly, že jediný hráč dokáže napríklad s rozdielom zlomku sekundy vystreliť postupne zo zbraní všetkých členov komanda.

Druhá vec, ktorá zaradila HIRED GUNS na popredné miesta rebríčkov, je obrovské množstvo rôznych predmetov a zariadení, ktoré môžu členovia komanda nájsť a používať. Okrem nespočetného množstva zbraní (námatkovo spomeniem revolver, automatickú pušku, plameňomet, granátomet, nášlapnú mínu) a munície do nich, sú tu aj predmety známe a bežne používané v iných hrách (lekárnička, rôzne potraviny a nápoje, kľúče a vstupné karty pre otváranie dverí, opravárenská súprava pre robotov). Okrem toho je tu však ešte veľké množstvo zložitých elektronických predmetov, ktorých funkciu sa mi za krátku dobu hrania HIRED GUNSu nepodarilo zatiaľ úplne alebo vôbec zistiť (žiaľ, kúpil som si síce multijazykovú verziu, ale priložený tlačený manuál je iba v nemčine, čo je reč, ktorú práve najlepšie neovládam). Medzi ne patria rôzne energetické štíty, ktorých použitie je sprevádzané pôsobivými audio-vizuálnymi efektami. Apropó, zvukové efekty sú skutočne pôsobivé. Každá zbraň vydáva svoj charakteristický rachot, počuť zvuky votrelcov, hukot vody a zdvižných plošín... Atmosféra je proste výborná. A pointa hry? Naozaj, na tú veľa miesta neostalo. To však vôbec nevadí, pretože je úplne prozaická. Komando musí prejsť celou zónou a vyčistiť ju od všakovakých votrelcov. O tom, že ide správnym smerom ho informujú smerové tabulky s nápisom „EXIT". Po vyčistení jednej zóny misia pokračuje v nasledujúcej. Teda pointa ako každá druhá, ťažko však pre podobný druh hry vymyslieť lepšiu. HIRED GUNS je každopádne hra, ktorá svojou atmosférou strhne asi každého a hráčom poskytne týždne a týždne napínavého dobrodružstva.

-luis-



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



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



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



PROGRAMUJEME V ASSEMBLERI

ASSEMBLER Z80

Praktická lekcia 9

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

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

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

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

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

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

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

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

Na vyjadrenie jednej šestnástkovej číslice potrebujeme práve štyri bity (pretože 2^4=16). Párový register má 16 bitov (rozdeľme si to na štyri štvorice bitov) a číslo v ňom vyjadrené sa dá zapísať štyrmi šestnástkovými číslicami. Keď sa nad tým zamyslíme, prídeme na to, že jednu konkrétnu šestnástkovú číslicu určuje iba jej prislúchajúca štvorica bitov v párovom registri. Nedala by sa táto vlastnosť vhodne využiť v náš prospech ?

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

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

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

-busy-

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

ANIMAČNÉ EFEKTY V BASICU



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

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

Program sa spúšťa od riadku 20. Po spustení si môžete vybrať jeden zo štyroch efektov, ktoré program dokáže vytvoriť. Potom si program chvíľku vytvára dátové štruktúry potrebné k tomuto efektu a po ich vytvorení už nebude otáľať a efekt spustí.

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

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

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

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

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

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

-busy-

PONUKA PROGRAMOV Z PRODUKCIE FIRMY

ULTRASOFT

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU NOVE! 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 NOVE! 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 NOVE! 199 Sk
Grafická adventure plná pekných grafických efektov a farebnej animácie. Malý obor Towdie sa snaží viac i menej úspešne pomáhať obyvateľom hradu.

QUADRAX NOVE! 149 Sk
Táto grafícko-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)***
❑10/92 ❑11/92 ❑12/92 ❑1/93 ❑2/93 ❑3/93 ❑4/93 ❑5/93 ❑6/93 ❑7/93 ❑8/93 ❑9/93 ❑10/93 ❑11/93 ❑12/93 ❑1/94 ❑2/94 ❑3/94 ❑4/94

....
Priezvisko Meno Ulica PSČ Miesto bydliska

[ ][ ][ ][ ][ ][/][ ][ ][ ][ ] ..... 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
MÁJ
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

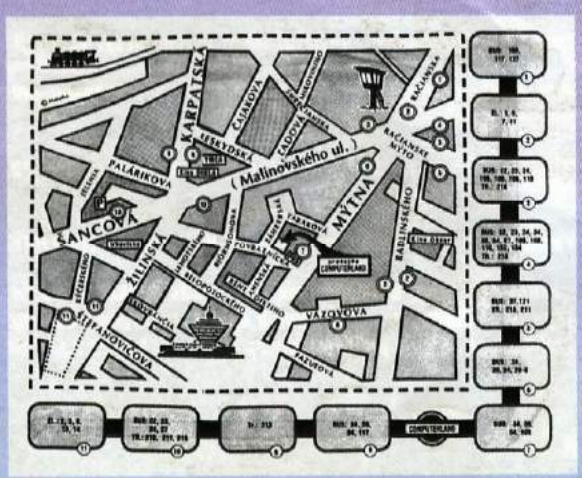
ULTRASOFT

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