BIT

ATARI XE, XL
ATARI ST, STE
AMIGA 500–4000
COMMODORE 64
PC AT 286–586
ZX SPECTRUM
DIDAKTIK M, GAMA

25 Sk / 25 Kč

MESAČNÍK PRE POUŽÍVATEĽOV DOMÁCICH POČÍTAČOV

6/94

OD TOHTO ČÍSLA 48 STRÁN ZA ROVNAKÚ CENU!!!

REBEL ASSAULT
HIT NA CD-ROM OD LUCAS ARTS

TOWDIE
DIZZY BY BLEDOL ZÁVISŤOU!

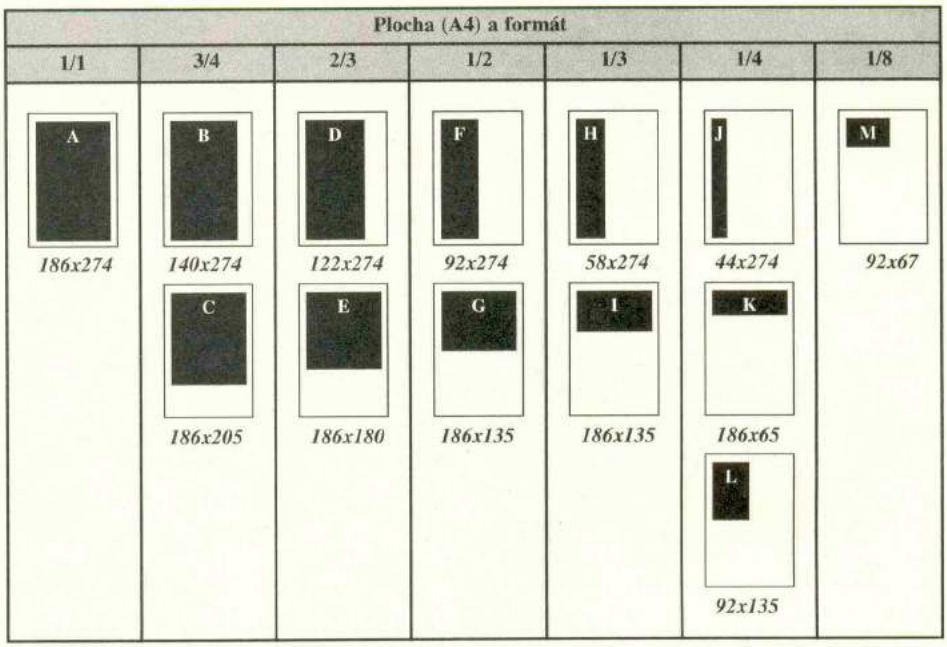
TEST ZVUKOVEJ KARTY
SOUNDBLASTER 16 MCD

DESERT STRIKE
NÁVRAT DO PERZSKÉHO ZÁLIVU

BIT

PREHĽAD SADZIEB ZA INZERCIU V ČASOPISE BIT PRE SR A ČR

Plocha (A4)	Formát	Cena v Sk (Kč)	
		čb.	farebne
2/1	Ax2	*10 000*	*20 000*
1/1	A	*6 000*	*12 000*
3/4	B, C	*4 500*	*9 000*
2/3	D, E	*4 000*	*8 000*
1/2	F, G	*3 000*	*6 000*
1/3	H, I	*2 000*	*4 000*
1/4	J, K, L	*1 500*	*3 000*
1/8	M	*750*	*1500*



Prirážky:

- neštadardný formát + 20%
- vnútorné strany obálky + 50%
- posledná strana obálky -100%

Neštandardné formáty:

Čiernobiela inzercia: 1 cm² – 10,- Sk
Farebná inzercia: 1 cm² – 20,- Sk

SADZBY ZA INZERCIU PRE ZAHRANIČNÝCH INZERENTOV

Farebná inzercia:	1 cm²	-	2,- USD	Čiernobiela inzercia:	1 cm²	-	1,- USD
	1-strana (A4)	-	1 200,- USD		1-strana (A4)	-	600,- USD
	2-strana (A3)	-	2 000,- USD		2-strana (A3)	-	1 000,- USD

Objednávky na adrese: **BIT, inzertné oddelenie, P.O.BOX 74, 810 05 Bratislava 15, Slovenská republika, tel.: 07/498 461, fax: 07/496 401**

TEXTOVÝ EDITOR

ZX 602

JE DVA KROKY ZA BRÁNOU

- plne kompatibilný s textovým formátom editora Text602 (PC) bez straty vzhľadu textu
- pracuje na akomkoľvek ZX Spectre alebo Didaktiku rýchlejšie ako na PC XT
- veľmi rýchly WYSIWYG režim, plne čitateľný draft režim
- bezproblémový prenos medzi MS-DOS a MDOS disketami

KONEČNE!
Profesionálny editor pre ZX Spectrum a Didaktik s disketovou jednotkou D40/D80/Kompakt

Cena 360,-
Upgrade 260,-
(Mega EIM, Poster Maker, Desktop)

Perpetum

Lediny 8, 841 03 Bratislava
Vrchlického 10, 695 01 Hodonín

Text 602 je ochranná známka firmy Software 602.

NAJDOKONALEJŠÍ PUBLIKAČNÝ SYSTÉM PRE ZX SPECTRUM A DIDAKTIK



len 350,-

POSTER MAKER

Tvorba tlačovín do formátu A4. Rozsiahla knižnica hotových obrázkov a druhov písma. Niekoľko sto obrázkov a viac ako 50 fontov na 4 5,25" a 2 3,5" disketách alebo dvoch kazetách.

Poster Maker je to najlepšie na vytvorenie plakátu, reklamy, pozvánky alebo listu v profesionálnej kvalite a v najkratšom čase!

OBSAH ČÍSLA 6/94

PRAVIDELNÉ RUBRIKY

05 čo nás čaká (a neminie?) ..... EVASIVE ACTION
06 Rebríčky nájúspešnejších hier ..... NA ŠESŤ NAJROZŠÍRENEJŠÍCH POČÍTAČOV
07 Súťaž ..... PRVÁ CENA: AMIGA CDTV MULTIMEDIA
10 Adventure znamená dobrodružstvo ..... SAM & MAX, CURSE OF ENCHANTIA
14 Návod ku hre ..... CIVILIZATION
18 Zaujímavé periférie ..... SOUNDBLASTER 16 MCD S ASP
19 Bleskové recenzie ..... TOP BANANA, MYTH, ZOMBIE APOCALYPSE, OVERDRIVE
22 Návod ku hre ..... SPECIAL FORCES
23 Tipy a triky ..... PRE AMIGU
24 Poster ..... TOWDIE
26 Prvá pomoc ..... PRE TÝCH, KTORÍ SI NEVEDIA RADY
27 Návod ku hre ..... LARRY 6
30 Recenzia systémového programu ..... VOLKOV COMMANDER 4.038
34 Zo softwarových kuchýň ..... PRIPRAVOVANÉ HERNÉ NOVINKY
35 Listáreň ..... DOPISY ČITATEĽOV
36 Bleskové recenzie ..... KNIGHTMARE, QUICKSILVER PINBALL, MAGIC POCKETS, MAGIC GARDEN
37 Oprášené programy ..... NO EXIT
38 Programujeme v strojovom kóde ..... ASSEMBLER Z80 PRAKTICKÁ LEKCIA 10
39 Zázraky v Basicu ..... HĽADACÍ PES „REXO"

RECENZIE

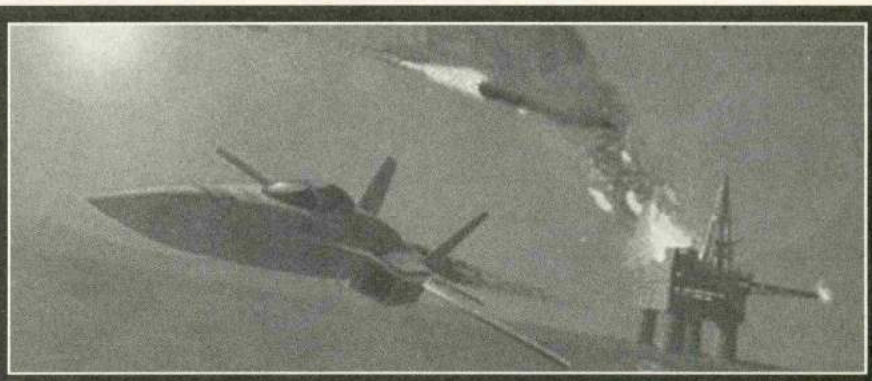
12 ACES OVER EUROPE
13 INCA 2 – WIRAKOCHA
16 BLOODNET
28 FORGOTTEN REALMS: DUNGEON HACK
29 STARSHIP

MEGA RECENZIE

08 REBEL ASSAULT
32 TOWDIE
40 DESERT STRIKE

MAPY HIER

17 YO! JOE! (1)
20 YO! JOE! (2, 3)
21 YO! JOE! (4, 5)



EVASIVE ACTION



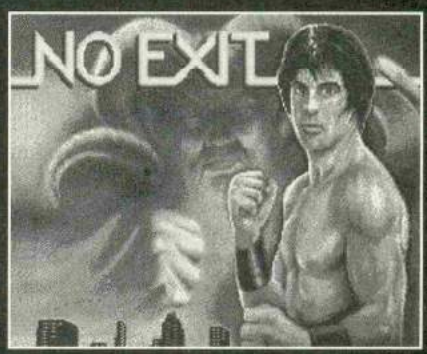
CURSE OF ENCHANTIA



INCA 2 – WIRAKOCHA



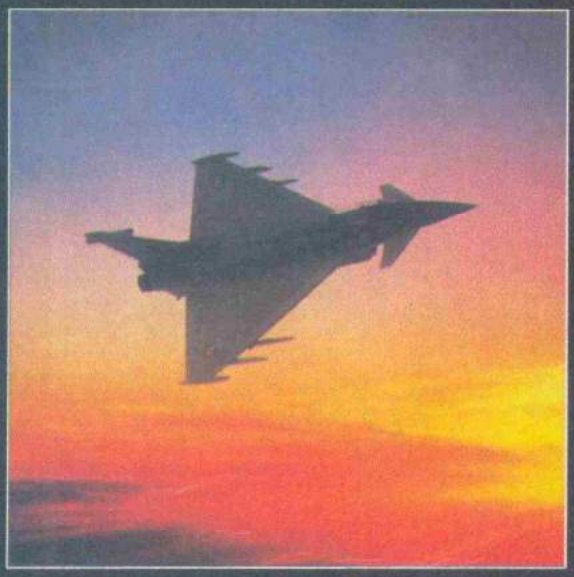
STARSHIP



NO EXIT

Časopis pre používateľov domácich počítačov so zameraním prevažne na herný a systémový software. Vychádza ako mesačník, dvanásťkrát do roka. 33. číslo (6/94) ● **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.

T F X



"Je viac než strateg. letecký simulátor. D.I.D. vytvorili letecký simul. s hodnotou niekoľko mil. dolárou. Keď hráte TFX, prvé čo Vás ohromí, je detailné prevedenie krajiny. Viac ako sedem miliónou štvorcových km s kopcami, cestami a pohoriami, so všetkým na správnom mieste." THE EDGE
"Grafické detaily sú perfektné, s reálnym stvárnením a silným zmyslom pre celkový dojem. TFX veľmi často pripomína film... Keď som prvýkrát videl TFX, od úžasu som otvoril ústa a trvalo mi 15 minút, než som sa spamätal." PC REVIEW





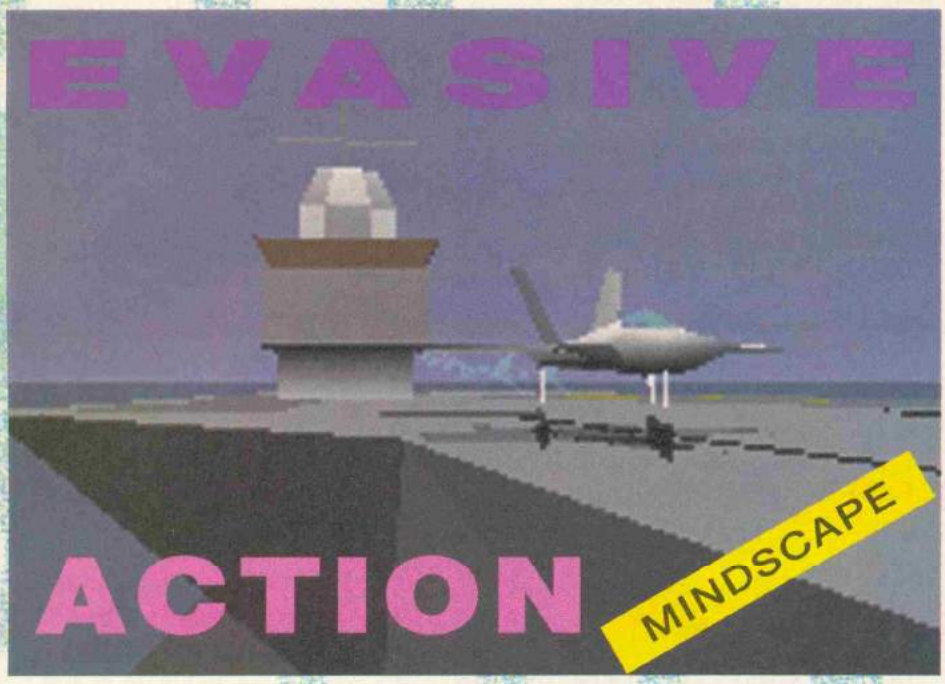


Tactical Fighter Experiment... jediný program, v ktorom je koncentrované celé umenie leteckých simulátorov. Prevezmi kontrolu nad jedným z troch najlepších bojových lietadiel súčastnosti: EUROFIGHTER 2000, LOCKHEED F-22, LOCKHEED F-117 STEALTH FIGHTER. TFX... simulátor vzdušných súbojov, založený na bezkonkurenčnom dlhodobom výskume a autentických leteckých detailoch. Zahájte misiu... bojujte za mier!

PC A KOMPATIBILNÉ PC CD-ROM AMIGA 1200 CD 32

DIGITAL IMAGE DESIGN ocean ULTRASOFT DIGITAL IMAGE DESIGN

AUTORIZOVANÝ DISTRIBÚTOR: ULTRASOFT s.r.o., P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15 TEL.: 07/498 461





Do oblasti leteckých simulátorov má záujem vstúpiť aj britská firma MINDSCAPE. Projekt, na ktorom teraz pracuje, by mohol mať úspech, i keď táto firma nemá s leteckými simulátormi takmer žiadne skúsenosti. Demoverzia hry, ktorú sme dostali do redakcie, je síce bez zvukových efektov a iba s jednou epizódou, ale aj tak veľa nasvedčuje o solídnych vlastnostiach EVASIVE ACTION. Táto hra nám umožní stretnúť sa s najlepšími ruskými pilotmi a zmerať si s nimi sily (pozoruhodné je, že napriek zániku bipolárneho rozdelenia sveta sú Rusi stále vďačným objektom našich útokov). V epizóde, ktorá je v demoverzii, letíme v lietadle F18 a bojujeme s ruským pilotom v MIG-29. Štartujeme z lietadlovej lode kotviacej blízko pevniny, zatiaľ čo Rus štartuje na pevnine. Vo vzduchu sa ukáže, kto z koho. Dej tejto epizódy sa odohráva v súčasnosti, presnejšie v roku 1993. Plná verzia hry obsahuje celkovo štyri časové zóny. Sú to rok 1917 (1. svetová vojna), rok 1942 (2.svetová vojna), spomínaná súčasnosť v roku 1993 a nakoniec budúcnosť o 70 rokov neskôr, teda v roku 2064. To dáva autorom možnosť využiť celú škálu lietadiel, s ktorými musí pilot rôzne zaobchádzať. Lietadlá v minulosti sa od súčasných značne odlišujú, čo sa prejavuje najmä stratégii pilota a v úrovni výzbroje lietadiel. Lietadlá v 1. svetovej vojne boli pomalé a základom ich výzbroje bol kanón. Táto zbraň je účinná len zblízka a jej obsluha vyžaduje značnú zručnosť. Neskôr vznikli navádzané rakety s celkom slušným doletom, napríklad populárne SIDEWINDERy. Ak má pilot v lietadle takúto výzbroj, boj naberie iné dimenzie. Pre boj v budúcnosti budú zrejme vyvinuté rakety s ešte väčším doletom, ako majú tie súčasné.

EVASIVE ACTION nekladie nároky na také zložité operácie pre pilota, ako sú pristávanie a štartovanie lietadla. V tejto hre sa štartuje nasledovne: klávesom '+' pridáme plyn na maximum a stlačíme 'Enter'. Tento kláves 'zabezpečí' vzlet.

Keď sa dostaneme s lietadlom do vzduchu, zatiahneme podvozok klávesom 'U'. Keby sme tak neurobili, prudký vzdušný vír by spôsobil zaseknutie podvozku a už by sme nemohli pristávať. Počas letu môžeme sledovať pred sebou informácie, ktoré zobrazuje HUD (Head Up Display). Sú to údaje o výške, rýchlosti, azimute a zameriavaní, prípadne ďalšie doplňujúce hodnoty. V strede dolu na palubnej doske lietadla sa nachádza radar. Nepriateľské lietadlo je na ňom znázornené ako červená bodka. Našou úlohou je manévrovať tak, aby sme dostali lietadlo pred seba. Vďaka radaru je to možné aj vtedy, keď lietadlo nevidíme.

Viac ako pozoruhodné je, že EVASIVE ACTION má minimálne požiadavky na hardware počítača. Úplne mu stačí, ak máme 286 s 1MB RAM a 2MB na harddisku. Grafika tejto hry je neuveriteľne rýchla a napodiv má veľmi dobré detaily pozemných objektov, lodí a lietadiel. Autori zvládli aj také jemnosti, ako je možnosť podletieť s lietadlom most. Finálna verzia umožní nielen hru proti počítaču, ale aj hru dvoch hráčov v dvoch režimoch: split-screen režim na jednom počítači cez rozdelenú obrazovku, režim dvoch prepojených počítačov cez modem, prípadne nullmodemový kábel. Som presvedčený, že v prípade EVASIVE ACTION sa ozaj máme na čo tešiť.

- yves -





SPECTRUM

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

COMMODORE 64

1. **CREATURES 2** (Thalamus)	✱
2. **CREATURES** (Thalamus)	✱
3. **F16 COMBAT PILOT** (Digital Integration)	✱
4. **ELVIRA 2** (Accolade)	✱
5. **ADDAMS FAMILY** (Ocean)	✱
6. **LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE** (Gremlin)	⬆
7. **STREET FIGHTER 2** (U.S.Gold)	⬇
8. **LAST NINJA 2** (System 3)	✱
9. **GUNSHIP** (Microprose)	✱
10. **SIMPSONS** (Ocean)	✱

ATARI XE, XL

1. **MISJA** (Avalon)	
2. **DRACONUS** (Cognito)	
3. **GHOSTBUSTERS** (Activision)	
4. **HANS KLOSS** (Avalon)	✱
5. **FRED** (Avalon)	✱
6. **FEUD** (Bulldog)	✱
7. **U235** (Avalon)	⬇
8. **DRUID** (Mastertronic)	✱
9. **ZYBEX** (Cognito)	✱
10. **FATUM** (ASF)	⬇

AMIGA

1. **DUNE 2** (Westwood)	
2. **JURASSIC PARK** (Ocean)	✱
3. **PINBALL FANTASIES** (Digital Illusions)	✱
4. **SYNDICATE** (Electronic Arts)	⬆
5. **GODS** (Bitmap Brothers)	✱
6. **BUBBLE DIZZY** (Code Masters)	✱
7. **SLEEPWALKER** (Ocean)	✱
8. **GOAL!** (Virgin)	✱
9. **APIDYA 2** (Kaiko)	✱
10. **FLASHBACK** (Delphine Software)	⬇

ATARI ST

1. **GOBLINS 2** (Coktel Vision)	✱
2. **MONKEY ISLAND** (Lucasfilm)	⬇
3. **POWERMONGER** (Electronic Arts)	✱
4. **LOOM** (Lucasfilm)	⬆
5. **ELVIRA 2** (Accolade)	⬆
6. **INDIANA JONES 3** (Lucasfilm)	⬇
7. **MAUPITI ISLAND** (Lankhor)	⬇
8. **PIRATES!** (Microprose)	⬇
9. **PUSHOVER** (Ocean)	⬇
10. **STREET FIGHTER 2** (U.S.Gold)	⬇

PC 286–586

1. **CIVILIZATION** (Microprose)	⬆
2. **DUNE 2** (Westwood)	⬇
3. **DOOM** (ID Software)	⬆
4. **WOLFENSTEIN 3D** (ID Software)	⬇
5. **WING COMMANDER 2** (Origin)	✱
6. **PRINCE OF PERSIA 2** (Electronic Arts)	⬇
7. **JURASSIC PARK** (Ocean)	✱
8. **NHL HOCKEY** (Electronic Arts)	✱
9. **SPEAR OF DESTINY** (ID Software)	✱
10. **PREHISTORIK 2** (Titus)	✱

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 Mário Bukovec z Brezna.

VEĽKÁ CELOROČNÁ SÚŤAŽ ČASOPISU BIT



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

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

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

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

3. cena: **Počítač DIDAKTIK KOMPAKT**

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

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

11.- 20. cena: Celoročné predplatné časopisu BIT

Súťažný kupón teraz nájdete na strane 46 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 osobitne.



Súťažná úloha číslo 6 je:

Uhádnite, z ktorej hry je tento detail.

a) Superfighter

b) Pitfighter

c) Street Fighter 2

d) Sangofighter



LUCAS ARTS



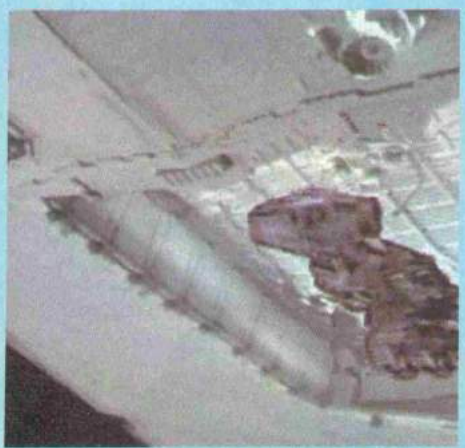
Lord Vader prijíma hlásenie a dáva rozkazy.

Úspešný film zo štúdií Georgea Lucasa STARWARS (Hviezdne vojny), vari netreba nikomu predstavovať. Ich história sa traduje od roku 1977, kedy bola v kinách premiéra prvého dielu. Odvtedy vzniklo ešte niekoľko pokračovaní, vďaka ktorým láka STARWARS ešte aj dnes. STARWARS má tak výborné meno, že sa veľmi často stáva námetom pre počítačové hry. A kto iný by toho mal najviac využiť, ako práve LUCAS ARTS, sesterská spoločnosť LUCASFILMu, zameraná na počítačové hry. Pôvodne sme LUCASARTS poznali ako autorov geniálnych adventúr. Majitelia Amigy, PC a Atari ST si určite spomenú na hry MANIC MANSION, ZAK MCKRACKEN a LOOM, ktorými to všetko začalo. Neskôr prišli také skvosty, ako INDIANA JONES 3, MONKEY ISLAND 1 a 2, ako aj INDIANA JONES 4, ktorá je považovaná za najdokonalejšiu adventúru všetkých čias. Súčasnosť je v znamení dvoch menej dokonalých, ale i tak veľmi dobrých hier DAYS OF THE TENTACLE a SAM&MAX HIT THE ROAD. Aj keď adventúry od tejto firmy boli najznámejšie, zasvätení vedia, že sa v minulosti i v súčasnosti venovali aj inému typu hier. Za zmienku stojí najmä geniálny simulátor BATTLE OF BRITAIN z roku 1989 a jeho druhý diel, SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE. Úplnou bombou bol aj X-WING a jeho dva datadisky IMPERIAL PURSUIT: TOURS OF DUTY a B-WING. X-WING bola vesmírna strieľačka v štýle STARWARS a zožala taký úspech, že bolo hneď jasné, že v podobných hrách sa bude pokračovať. Ďalšou hrou sa teda stal REBEL ASSAULT, ktorý nie je druhým dielom hry X-WING, aj keď je takisto konverziou STARWARS.

REBEL ASSAULT

REBEL ASSAULT sa skladá z 15-ich levelov, pričom prvé štyri sú tréningové. Na boj sa začíname pripravovať na planéte TATOOINE, kde sa nachádza základňa Rebelov. Po ukončení tréningu dostaneme kód, ktorý umožní zvládnutú časť nabudúce vynechať. V boji sa postupne stretneme s krížnikom STAR DESTROYER, prenasledujeme troch Tie-Fighters, ktorí smerujú na našu základňu, ničíme malých Walkerov a bojujeme medzi asteroidmi proti nepriateľským raketám. Star Destroyer je rozmermi doposiaľ najväčšia loď, akú som na svojom počítači videl. Level s útokom na túto loď je lahôdkou, ktorú by si nikto nemal nechať ujsť. Proti nám nestrieľajú iba kanóny z paluby lode, ale aj stíhači, ktorí neustále lietajú okolo. Rovnako chcem upozorniť na kvalitné prevedenie levelu s asteroidmi. Kým neexistoval REBEL ASSAULT, najlepšie asteroidy mal WING COMMANDER. Tie však vyzerali dobre iba z diaľky. Keď sme sa im priblížili, začali byť priveľmi zrnité. Asteroidy v REBEL ASSAULT týmto inak prirodzeným neduhom vznikajúcim pri zväčšovaní, keď sa z bodov stávajú štvorčeky, vôbec netrpia. Aj zblízka vyzerajú kvalitne. Čím to je, že v REBEL ASSAULT je všetko tak rýchle a detailné? Je to programátorskou technikou, pri ktorej boli všetky

Vznik REBEL ASSAULTu jedných veľmi potešil a iných sklamal. Potešil majiteľov PC s mechanikou CD-ROM, ktorí si túto krásnu 405MB dlhú hru môžu kúpiť. Sklamal majiteľov disketových mechaník, ktorí CD-ROM nemajú, pretože vzhľadom na uvedenú dĺžku je jasné, že disketová verzia jednoducho nehrozí. REBEL ASSAULT sa stal doteraz najúspešnejšou hrou na CD-ROM a doteraz suverénne vedie všetky rebríčky. Aj keď sa komerčný úspech dostavil, ďalšia podobná hra od LUCASARTSu bude existovať aj v disketovej verzii (podrobnosti napíšeme neskôr).



Animované medzihry dosahujú filmovú kvalitu.



Odvážny útok na obrovskú loď STAR DESTROYER.

útvary a prostredia vopred vypočítané pomocou zložitých vzorcov. V takom tvare boli napálené na CD, odkiaľ sa pribežne dotahujú počas hry. Týmto spôsobom bola dosiahnutá výnimočná rýchlosť pri vysokej detailnosti, ktorú by súčasné PC v reálnom čase v žiadnom prípade nestíhalo renderovať - stačí porovnať REBEL ASSAULT napríklad s COMANCHE, kde rendering prebieha v reálnom čase, ale detailnosť je mnohonásobne nižšia a rovnako aj celková rýchlosť. Každé riašenie má však svoje pre a proti. Systém použitý v REBEL ASSAULT umožňuje pohyb IBA V URČITÝCH MEDZIACH, ktoré sú dané výpočtami prostredia. Ak napríklad v prvom leveli letíme v kaňone, môžeme sa pohybovať v rámci kaňonu vyššie, nižšie, alebo ku stenám vpravo či vľavo, ale v žiadnom prípade nemôžeme z kaňonu vyletieť, pretože okolitú krajinu nikto nepočítal. Zato vám však ručím, že tak rýchly let kaňonom, aký je tu, ste ešte v živote nezažili. Život sú skrátka kompromisy a VINCE LEE, hlavný autor REBEL ASSAULTa, to vyriešil takto. Z uvede-



Obrovský WALKER sa čoskoro stane terčom nášho útoku.



Po núdzovom pristátí musíme pokračovať pešo.

ných dôvodov je REBEL ASSAULT akčná hra, ale súčasne aj interaktívny film.

Ak prejdeme level s asteroidmi, obdržíme ďalší kód. Level, ktorý potom nasleduje je veľmi ťažký. Prenasledujeme nepriateľskú sondu, ktorá pred našim zrakom zmizla v ústí jaskyne. Jaskyňa je zamorená robotmi impéria, ktoré do nás na každom kroku pália salvy. Jaskyňa je úzka a let nám sťažujú kvaple (jav doteraz na počítači nevídaný). A akoby toho nebolo málo, jaskyňa sa často rozdvojuje. Ak nenájdeme správnu cestu, odbočky nás vracajú o hodný kus späť. Nasledujúci level je úplne iný. Na ceste k našej základne sú obrovskí Walkeri, ktorých je treba zničiť. Na obrazovke je percentuálny stav, ktorý musíme znížiť pod 10%. Nie je to žiadna sranda, preto-



Stihneme nástup do rakety skôr, ako nás objaví nepriateľ?

že musíme triafať vždy iné časti robota. Ku koncu už je veľmi náročné nájsť na Walkerovi taký bod, do ktorého sme ešte nestrieľali. V tomto boji sa naša loď poškodí natoľko, že budeme musieť pristáť. Základňu však už majú v rukách vojaci Impéria, ktorých musíme neustále ničiť, kým sa neprebijeme k druhej rakete, aby sme mohli odletieť. Ďalšie misie sú poväčšine so streľbou z rakety, ako sprevádzanie a ochrana dôležitej kozmickej lode, ničenie laserových diel na povrchu planéty, atď...

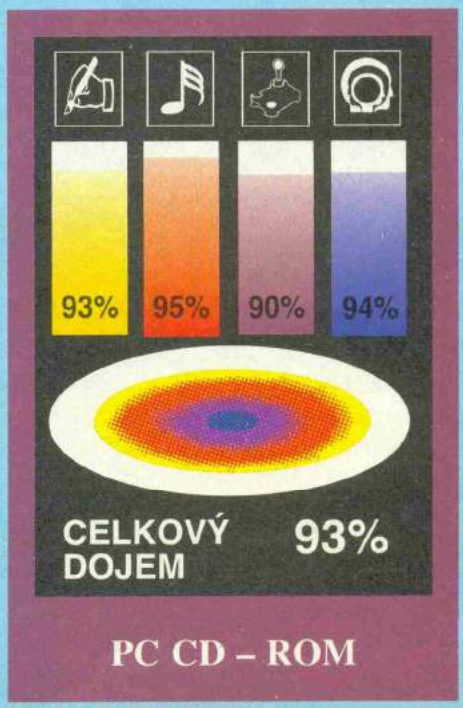
V závere nás čaká najťažšia úloha, ktorou je útok na hviezdny DEATH STAR, najcennejšiu loď impéria. Rovnako ako vo filme musíme preletieť dlhý úsek koridorom, prestrieľať sa cez dve laserové bariéry a vypustiť torpédo, ktoré pri úspešnom zásahu zničí hlavnú zbraň Impéria. Pred touto misiou dostaneme kód, takže je možné ju dôkladne natrénovať. Ak už spomínam kódy tu je ich kompletná sada pre najľahší level, teda 'EASY': FALCON, ANOAT, YUZZEM, BRIGIA.

Hra pozostáva nielen z herných častí, ale aj z kvalitných animovaných filmov. Mnohé z nich sú stiahnuté priamo z originálov, ktoré si autori požičali v archíve Lucasfilmu. Podobné je to aj so zvukom. Vo filmoch uvidíme a počujeme napríklad charakteristický umelý hlas Lorda Vadera a ďalších známych hrdinov Hviezdnych vojen. Hru sprevádza originálna scénická hudba Johna Williamsa, ktorú nahral Londýnsky symfonický orchester.

Minimálna konfigurácia pre spustenie hry je 386-tka so 4MB RAM, ale tento počítač nedosiahne optimálnu rýchlosť. Na to je potrebná 486DX-2/66MHz so zvlášť rýchlou grafickou kartou. CD-ROM by mala byť minimálne Double-speed. Prevedenie hry je vynikajúce, čo sa samozrejme prejavilo aj v nárokoch na hardware. REBEL ASSAULT možno jednoznačne odporučiť ako dosiaľ najlepšiu a najatraktívnejšiu multimediálnu hru.

Ak by ste s ňou náhodou mali problémy, urobte nasledovné: Hneď po kalibrácii joysticku sa začne zobrazovať logo firmy Lucasarts. Počas pár sekúnd, ktoré sú rezervované pre tento efekt, treba dať joystick hore a následne stlačiť fire, joystick dolu + fire, joystick naľavo + fire a joystick napravo + fire. Ak sa nám podarilo aktivovať 'cheat mode', zaznie po efekte falošný hlas, ktorý povie 'lucasarts'. Potom môžeme počas hry klávesom '+' zrušiť poškodenie lode na nulu a klávesom 'ESC' ukončiť level a ísť do nasledujúceho bez ohľadu na to, či sme v ňom niečo spravili, alebo nie...

- yves -





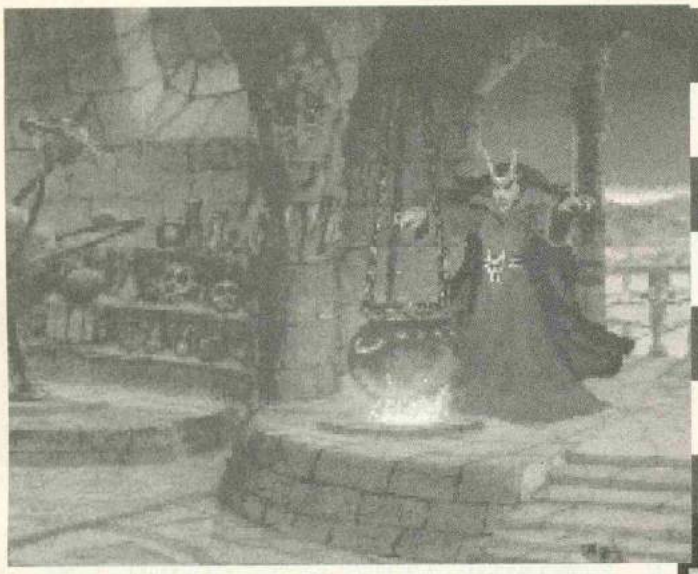
SAM & MAX

V kancelárii zober peniaze z myšacej diery a žiarovku z poličky. Vyjdi na ulicu a použi Maxa na mačku, získaš vstupenku do cirkusu. Choď do jedného z troch hamburgerov (ďalej snackbar). Pred vchodom zober prázdny pohár. Vnútri si kúp bonboniéru. Kúpiť môžeš aj iné veci, ale sú úplne nepotrebné. Popros barmana o kľúč od kúpeľne pre Maxa. Vyjdi von a povedz Maxovi, aby ti dal kľúč s pilníkom. Choď do cirkusu a daj hltačovi vstupenku. V miestnosti so siamskymi dvojčatami zober ruku vo fľaši a kúsok kožušiny. Choď opäť do snackbaru a barman ti tú ruku otvorí. Vráť sa do cirkusu a choď k odstavenému prívesu. Tu zober zo stojana lupu a zahraj si hru „Wak a rat". Musíš trafiť 20 myší. Vyhranú baterku použi so žiarovkou. porozprávaj sa s mužom napravo a povedz mu, že sa chceš povoziť na tom vzláštnom prístroji vzadu. Touto jazdou stratíš všetky doteraz získané predmety. Povedz to tomu chlapíkovi a on ti dá lístok, s ktorým choď do stanu pred cirkusom (Lost & found). Vrátia ti všetky veci a ešte dostaneš jednu naviac. preskúmaj ju a objaví sa ti nové miesto na mape - ryba. Choď tam a zober vedro s rybami. Po rozhovore s rybárom sa ti objaví ďalšie miesto na mape - lopta. Choď tam a pomocou lanovky sa vyvez do kaviarne. Porozprávaj sa tu s prítomným chlapíkom a on ti dá vidlicový kľúč. Použi trčiace drôty s prístrojom naľavo. na to ešte daj lupu a vznikne ti ďalekohľad. Potom choď opäť k rybárovi a použi vidlicový kľúč na veľkú rybu vo vode. Potom tam vlez aj s Maxom. Helikoptéra ťa opäť odvezie k obrovskej lopte. Použi Maxa na visiaci kus lana. Potom choď do cirkusu. Použi labuť (Tunel of love). Použi baterku na stenu pod netopiermi. Použi Maxa na preskakujúci prúd a labuť sa zastaví. potom sa pozri na tlstého muža napravo a otvoria sa ti tajné dvere. Daj mužovi vo vnútri bonboniéru a on ti dá pačidlo, s ktorým vypáč dvere na prívese. Aby si sa tam mohol pobrať, použi páku pre dverách. V prívese zober šaty zo škatule a papier zo skrine. Objaví sa ti ďalšie miesto na mape - krokodíl. Po príchode tam zober podávač golfových loptičiek zo smetného koša a použi ho na ruku. Vznikne ti dlhá ruka, na ktorú sa bude dať nasadzovať magnet a pohár. Choď dozadu na golfové ihrisko. Tu sa Max po hádke dostane do veľkého akvária. Aby si ho vyslobodil, treba vymeniť golfové loptičky za vedro s rybami a musíš triafať do krokodílov tak, aby si vytvoril cestu medzi tebou a akváriom. Keď ho vyslobodíš, dá ti kúsok kožušiny. Potom tam otvor už trochu pootvorené dvere a zober odtiaľ zvláštnu guličku. Objaví sa ti ďalšie miesto na mape - otáznik. Choď ta a ocitneš sa na mieste, kde neplatí gravitačná sila (Votrex). Vojdi dnu a zistíš, že sa neustále zväčšuješ a zmenšuješ. Prejdi cez zrkadlo do miestnosti s magnetmi a pomocou nich nastav farbu ľubovoľných dverí v miestnosti pred tým. Rob to dovtedy, kým nenájdeš správne dvere. Chlapík vnútri bude od teba chcieť prsteň. Preto choď k obrovskej lopte a použi dlhú ruku na rybu - magnet. Choď dole do kancelárie a tu použi spomínaný magnet na spodok veľkej lopty. Získaný prsteň daj chlapíkovi vo Vortexe a on ti dá zvláštny prášok. Porozpráva ti o tajnom mieste „Frog rock", ktoré nájdeš pomocou prístroja zhotoveného v kaviarni na veľkej lopte. Skôr než sa tam vyberieš, choď ešte do vedľajšej miestnosti a zober tu ďalší kúsok kožušiny. Nájdi spomínané miesto s ďalekohľadom v kaviarni a choď tam. Použi všetky tri kožušiny na veľký kameň a na to ešte použi prášok od muža z Vortexu. Objaví sa ti ďalšie miesto na mape - gitara (Bumpusville). Tu choď do miestnosti s autom a vylez naňho a zober vankúš. Použi dlhú ruku na knižku na poličke. V inej miestnosti zober obraz Johna Muira. Použi knižku na vysávač a nastav ho, aby išiel upratovať do miestnosti, kde je Bruno. Vyhadzovač tak prejde do inej miestnosti a ty môžeš použiť záhadný prístroj v jeho izbe. Objavíš sa v obrazovke, kde zoberieš meč a musíš premôcť draka. Keď vyhráš, získaš kľúč od poplašného zariadenia. Choď do izby, kde je Bruno a použi ho tam. Oslobodením Bruna a jeho priateľky získaš ďalšie miesto na mape - party. Choď tam, ale cez stráž sa zatiaľ nedostaneš. Porozprávaj sa so sekretárkou napravo a tým získaš ďalšie dve miesta na mape - dinosaurus a výstava zeleniny. Choď do prv menovaného miesta a zastav sa tam pri pravekých zvieratách. Použi Maxa na mamuta a získaš z neho kožušinu. Stlač gombík pri tyranousaurovi, aby mal otvorenú papuľu a použi na ňu lano a Maxa, aby si získal zub. Choď dozadu k veľkým sochám a výťahom sa vyvez hore. Tu použi dlhú ruku s pohárom a zoskoč dolu. Pomocou nej naber trochu smoly. Choď na výstavu zeleniny a zober jeden baklažán. Žene za pultom daj obraz a choď do Bumpusvillu. Tu použi baklažán na parochňu pri aute. Parochňu použi na šaty. Na to ešte použi smolu a kožušinu z mamuta. Teraz sa už môžeš vybrať na party. Strážcovi daj pilník a použi šaty. Vnútri zober fľašu. Keďže do dverí naľavo sa ešte nemôžeš dostať, tak choď do dverí napravo. Tu zober skrutkovač a choď do vedľajších dverí. Keďže ťa tu zajme krpatý blonďák s jeho gorilou, vyzleč sa a pomocou Maxa ich zavri do chladničky. Za tento čin sa už nebudeš musieť prezliekať za Yetiho a budeš už môcť chodiť normálne oblečený. Keďže ti začnú dôverovať, dostaneš za úlohu rozlúštiť, čo znamenajú štyri stĺpy pri bazéne. Prvé dva stĺpy rozlúštiš tak, že choď dozadu a daj Yetimu s medailou vankúš a zub. Choď ku chlapíkovi v kaviarni na veľkej lopte a daj mu skrutkovač. On ti z neho spraví vývrtku. S ňou otvor fľašu a korok použi na guličku, ktorú si našiel na golfovom ihrisku. Choď s ňou do Vortexu. Tu použi prístroj (Vortex) a za chodu tohto prístroja použi guličku. Tú potom daj opäť Yetimu a rozlúštiš záhadu tretieho stĺpa. Potom choď na výstavu zeleniny a tu dostaneš vyzdobenú zeleninu. Tú daj opäť Yetimu a tým sa hra končí.





T. Elexhause



CURSE OF ENCHANTIA

Zavolejte (HELP), přijde hlídač, zakopne a vypadne mu klíč. Klíč zvedněte a použijte na pouta. Stiskněte cihly (horní strana) a vlásenku, která vypadne, otevřte dveře. Vezměte akvárium a podívejte se klíčovou dírkou. Teď postupujte opatrně doleva a sbírejte krystaly. Když dojdete k sochám, počkejte, až praští palicí, a jděte dál. Vejděte dveřmi vlevo, spadnete dolů. Nasaďte si akvárium. Zatáhněte za mříž a ryba, kterou jste osvobodili, vám donese mušli (nebo snad škebli?). Prohledejte bahno na dně a seberte červa. Červa dejte tvoru Mr. FISH. Zapněte přístroj. Želvě dejte mušli a ona vás převeze. V trávě je rybářský prut, seberte ho a použijte v boji se žralokem. Přeskočte velkou mušli (až bude zavřená). Prut vražte do černého poklopu. Seberte rostlinku a stiskněte tlačítko na stěně (horní), padající kameny vám uvolní cestu. V celé jeskyni najděte 4 velké, 4 středně velké a 4 malé kameny. Ty přenoste do místnosti s názvem ROCK BASHER MEDITATORS INC., výsledkem bude provázek. Najděte minci a počítač (asi IBM). V místnosti s otvory ve stěnách prohledejte všechny otvory a najdete klacek. V místnosti s prknem a kamenem položte prkno na kámen. Odhoďte počítač a vyletíte na římsu. Seberte magnet a seskočte dolů. Jděte tam, kde jste našli počítač. Provázek namotejte na magnet a hoďte to do díry, získáte lanko. Jděte k hliněné obludě a natáhněte lanko přes cestu. Seberte kus hlíny. Jděte ke studni a hoďte do ní minci. Zjeví se jakási tvář, vyberte si od ní helmu. Jděte k padajícím kamenům a nasaďte si helmu, teď můžete klidně kameny proběhnout. V místnosti s vědrem spojte hlínu, klacek a rostlinku, výsledek si napatlete na hlavu a sedněte si do vědra. Nějaká potvora vás vytáhne. Jděte po pěšince , vyběhne k vám loupežník, ale zakopne. Seberte meč a sekněte lupiče. Vezměte kulatý měšec a pokračujte do města. Ve městě můžete koupit jídlo nebo si nechat věštit budoucnost, ale radši budete pokračovat.



Najděte kouzelníka a dejte mu peníze. On vás za to přemístí na jakousi cestu, po které půjdete doprava. zatlačte kámen a přeskočte ho. Když vás shodí kámen, tak se nic neděje, protože pták vás jenom přenese na začátek cesty. Seberte rukavice a jděte k spínačům. Stiskněte první, druhý a čtvrtý (zleva). Přejděte most a seberte provaz. Nasaďte si rukavice a shoďte mužíka. V přestávkách, kdy nepadají kameny, procházejte do úkrytů. V jednom z nich najdete kámen (no on je to spíš kamínek). Nasaďte si kamínek na hlavu a získáte jiný kamínek, který stále padá ze skály. Hoďte ten kamínek a přejděte rozsedlinu. Před další odhoďte provaz a skočte na něj. Přečtěte nápis na stěně a vyslovte jej (OPEN SESAME). V jeskyni pozdravte chlapa na papouškovi (HI!). Ve městě jděte do obchodu s oblečením. Kupte si šaty a vedle si je zkuste. Projděte dveřmi. Seberte sněhovou kouli a hoďte ji po sněhulákovi. Najděte sprej a použijte ho. Najděte prkno a tam, kde vyskakuje ryba, ho položte na díru. Seberete rybu a dejte ji eskymákovi za prut. U ledového kvádru rozdělejte z prutu oheň a kvádr roztaje. Potom seberte popel. Jděte na levý horní okraj a zavolejte (HELP). Projděte dírou v ledu. U moře radši odhoďte popel a drak vás převeze. U vchodu stiskněte rampouchy od největšího k nejmenšímu. Uvnitř seberte koště. Seberte a odhoďte kostky (tímto způsobem postupně otvírejte dveře do šesti místností, které jsou za stěnou). Postupně najděte hlásnou troubu, kostku ledu, hever, zrcátko, díky koštěti získáte pistoli a rampouch. Pistoli dejte do pouzdra a v misce bude střep a olej. Úplně nahoře u okna bude píšťalka, spojte ji s hlásnou troubou a foukněte. Proskočte oknem. Lesklé věci vkládejte do čtyř otvorů tak, abyste zničili laser (vkládejte rampouch, zrcátko, kostku ledu a střep). Dveře otevřete heverem. Královna na vás střílí. Přeskočte střelu a sedněte si na trůn. Chytne vás ruka, ale nalijte si na hlavu olej. V bludišti najděte sirky. Jděte do místnosti se zeleným strážcem. Schovejte se za sloup a až usne, tak bojujte sirkami proti jeho levé noze. Vyskočí a vy seberete minimax (hasící přístroj).

Ve městě jděte ke kouzelníkovi a on vám přičaruje prasečí hlavu. Projděte kolem brouka. Na smetišti seberte svazek slámy a z ohně seberte kus železa. Dále z hromad seberte kazetu, ponožku, razítko a tužku a dopis. Slámu vražte do nosu s nohama. Sejděte po schodech a seberte dálkové ovládání. U kapely dejte kazetu do magnetofonu a stiskněte dálkové ovládaní. Na dopis nalepte známku a hoďte ho do schránky. U hromady zlaťáků naplňte ponožku mincemi a praštěte tím robota. V lodi položte prkna tak, abyste mohli přejít a sebrat plech. Chlapci s kazeťákem dejte kazetu a on odejte. V jeskyni zavolejte (HELP) a sesype se kamení. Seberte sprej a kartu k otevírání dveří. U kapely vložte kartu do zařízení na dveřích a vejděte. Pohyby doleva a doprava se dostanete k pytlíku a seberete ho. Seskočte dolů. Vstupte do dveří, které se objeví na vrakovišti automobilů. U mříže odhoďte sprej, zmáčkněte plech a potom stiskněte tlačítko. Mříž se zvedne. Na podlahu hoďte kuličky z pytlíku a hoďte na ně kus železa. Seberte větrák a dveře otevřte vlásenkou. U kouzelníka ve městě se nechte uspat a procitnete v rakvi. Seberte kost a prohrabejte se na povrch. Schovejte se za otevřený hrob. Až do něj upír spadne, seberte lopatu, činely a zrcátko. Lopatou praštěte upíra a seberte chleba a křížek. Vyvraťte náhrobek, za který se upír schoval.

Jděte k němu a snězte chleba. Seberte vysavač. Ukažte upírovi křížek a on se schová. Přijďte k němu zezadu a použijte činely. Jděte za upírem pryč ze hřbitova. Zatlačte na bránu a jděte dál. V zámku jděte doleva a seberte prsten, v knihovně (vpravo) zatáhněte za zelenou knihu a vstupte.

Ducha, kterého na vás kouzelnice pošle, vysajte vysavačem. Kouzelnice začne dýmat, uhaste ji minimaxem. Vystřelí na vás střely, odražte je větrákem. Padne na zem a vy na ni položte prsten. Kouzelnice zmizí.

R. Müller



V Oregonskej firme Dynamix, pobočke Sierry, vzniklo už niekoľko kvalitných leteckých simulátov. Všetko sa začalo hrou RED BARON, ktorú sme už predstavili v rubrike 'Oprášené programy'. Ich ďalším hitom sa stala hra ACES OF PACIFIC, ktorá mala podobné možnosti a podobné menu, ako RED BARON, i keď sa odohrávala v inom čase a s inými lietadlami. Priamym nasledovníkom ACES OF PACIFIC je hra ACES OVER EUROPE. Na trh sa dostala až pred vianocami 1993, aj keď pôvodne mala byť hotová už koncom leta minulého roku. Opäť tu máme hru so starým známym systémom prezerania lietadiel, zaznamenaných filmov, voľby ovládania a misií, atď. Tento systém sa firme DYNAMIX natoľko zapáčil, že ho používajú



od roku 1990 dodnes a zrejme v ňom budú pokračovať aj pri tvorbe ďalších simulátorov. ACES OVER EUROPE má oproti svojmu predchodcovi, ACES OF THE PACIFIC, jedno zásadné zlepšenie. Okolie je zobrazované v grafike 320x400 (pri 256 farbách), vďaka čomu sú detaily lietadiel mimoriadne jemné. Nie je problém rozoznať identifikačné znaky na krídlach a kormidle, podľa ktorých spoznávame príslušnosť k armáde americkej, britskej, alebo nemeckej. Aj keď bolo použité detailnejšie rozlíšenie VGA, rýchlosť je naďalej dostatočne dobrá. Je to preto, lebo ACES OVER EUROPE, rovnako ako jeho predchodcovia, používa na zobrazovanie vektorovú grafiku. Nie že by som proti tomu niečo mal, ale pomocou tejto metódy sa síce dajú zobraziť lietadlá v slušnej kvalite, nie však už krajina, nad ktorou lietame. Predpokladal som, že po vzniku simulátora STRIKE COMMANDER sa aj ďalšie firmy budú pokúšať o virtuálnu realitu, ale ako sa ukazuje, ostatné firmy sa do tejto oblasti, náročnej na hardware, príliš



DYNAMIX

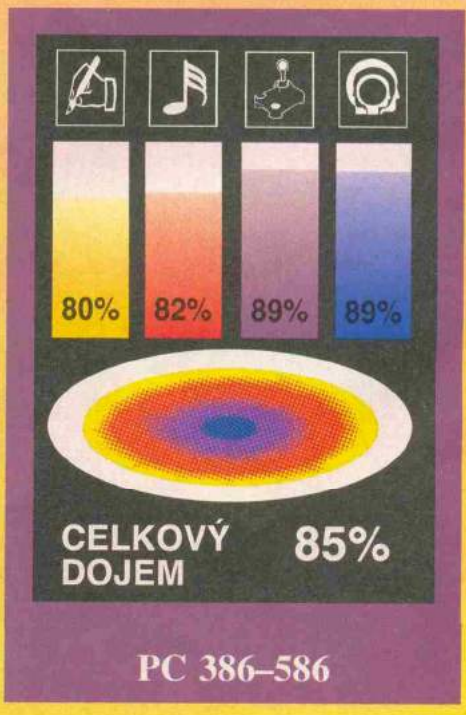
neponáhľajú. Ak už spomínam kvalitu a reálnosť zobrazenia krajiny, tu vyššie rozlíšenie neprinieslo absolútne nič. Krajina je tak triviálna, ako vari nikde. Väčšinou na nej vidíme iba zopár čiar. Ak máme šťastie na budovy, pripomínajú detské drevené kocky rozsypané po zemi. Autorom však slúži ku cti, že v hre môže byť lepšia a horšia viditeľnosť, slnečný deň i noc plná hviezd, atď. Rovnako im slúži ku cti, že v hre pribudli pohyblivé kolóny áut a lode. Možnosti výberu misií sú veľmi rozmanité a mali by každému vyhovieť. Výber misií sa delí na výber jednej misie a výber kariéry. V druhom prípade musíme absolvovať s vybraným typom vojsk celú druhú svetovú vojnu, pričom misie sú všestranne rôznorodé. V prvom prípade si môžeme vybrať misie podľa vlastnej chuti a parametre prispôsobiť tak, aby sme si schuti mohli zahrať. Celkovo máme k dispozícii 12 typov misií. Môžeme v nich trénovať, absolvo-



vať duely s najlepšími pilotmi z vtedajšieho obdobia, bombardovať, útočiť na lode, eskortovať bombardéry, atď. Lietať môžeme sami, alebo v skupine. Milovníci histórie môžu zvoliť historické misie, ktoré môžu absolvovať za Spojencov, alebo Nemcov. Ku každej historickej misii program vypíše stručný opis udalosti. ACES OVER EUROPE síce nie je graficky najdokonalejším leteckým simulátorom, ale autori do hry dali aspoň vyššie rozlíšenie 320x400. Z hľadiska herného je tento simulátor bezpochyby vynikajúci. Nie je však ľahký, preto ho skutočne odporúčam iba tým, ktorý od takejto hry vyžadujú vyššiu obtiažnosť, ako aj tým, ktorý vedia oceniť historické začlenenie.

- yves -





INCA
WIRACOCHA

COKTEL VISION

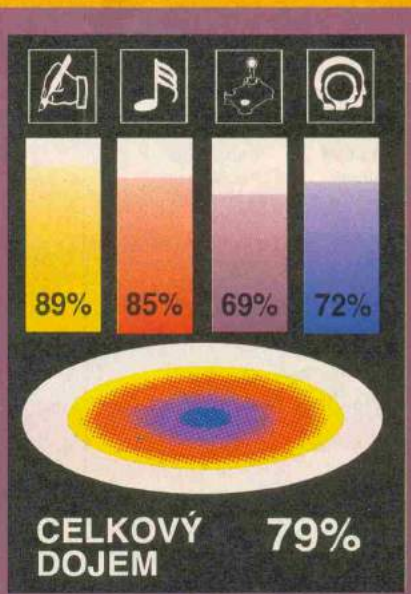


S firmou COCTEL VISION sme mohli byť v poslednom čase všetci spokojní. Veď na také titluly, ako boli LOST IN TIME alebo GOBLINS 3, by mohla byť pyšná každá firma. Či sa aj INCA 2 zaradí k týmto hrám, je však diskutabilné.Prvý diel hry INCA prišiel na trh v roku 1992. Hra mala v podstate úspech, pretože mala pekné zvuky, množstvo animácií a veľmi zaujímavé skĺbenie prvkov adventúry a akčnej hry. Na druhej strane tu bol aj osobitý nápad stretnutia Inkov a Spartiekov vo vesmíre. Výraznejšiemu presadeniu však bránila nevyváženosť obtiažnosti. Niektoré časti boli jednoduché, iné (najmä akčné sekvencie) zasa príliš ťažké. Pre všetky akčné časti to neplatilo, ale kto ste túto hru hrali, určite mi dáte za pravdu, že niektoré časti boli takmer nehrateľné. Bez ohľadu na to sa podarilo dať logickým hádankám pomerne dobrú úroveň, či už z hľadiska pestrosti a zaujímavosti, alebo obtiažnosti. Bohužiaľ, o hre INCA 2 - WIRACOCHA toto povedať nemožno. Časti hry, ktoré majú napodobňovať logické problémy v adventúrach, majú ten malý nedostatok, že problémami nie sú. V hre sa dá postupovať tak rýchlo, že hru dokončíme za pár hodín. Nízka, takmer nulová obtiažnosť väčšiny tzv. logických problémov je pre mňa malým šokom. Veď ak máme jednu alebo dve miestnosti, v ktorých ležia na zemi dva do očí bijúce predmety, ktoré je možné použiť na troch miestach, to naozaj nie je problém. Riešenia sa priamo ponúkajú, ale keby nás náhodou mozgový skrat a nenapadlo by nás nič, stačí predmety jeden po druhom všade vyskúšať. Aj touto metódou nám jedna miestnosť nemôže trvať viac, ako zopár minút. Záverečný súboj je naopak príliš ťažký, takže autori sa z chýb v prvom dieli nepoučili. Opäť dali na trh hru, ktorá vyniká nevyváženosťou obtiažnosti. No a najhoršie vari je, že INCA 2 sa napriek rozsiahlej reklamnej kampani a sebavedomým vyjadreniam autorov nevyrovná prvému dielu. Je to veľká škoda, pretože grafika i hudba sú vynikajúce. V obrázkoch nájdeme zaujímavé kombinácie kresleného pozadia s digitalizovanými tvárami v popredí. Obrázky sú mimoriadne pôsobivé a spolu s textami dialógov hra pôsobí veľmi tajomne. To je samozrejme všetko vítané, len kde zostal pôžitok z hry? INCA 2 sa predáva na 10-ich inštalačných disketách, ktoré sú plné grafiky. Pritom je to iba do značnej miery 'okresaná' verzia, pretože v plnej kráse sa INCA 2 predstaví jedine na CD-ROM. V čase písania tohto článku som CD-ROM verziu nemal k dispozícii, ale súdiac podľa disketovej verzie, zrejme sa niektorým chybám ani táto verzia nevyhne. Mám na mysli najmä spomínanú nevyváženosť obtiažnosti. Inak disketová verzia jednoznačne nesplnila očakávania hráčov, ktorí sa na INCA 2 veľmi tešili. Po niekoľkých vydarených hrách COKTEL VISION vyprodukovali opäť prepadák. Aj keď sa o tom v reklame ani v iných materiáloch nehovorí, INCA 2 je jednoduchosťou väčšiny levelov určená najmä deťom. Tí starší sa pri hre budú pravdepodobne čoskoro nudiť.

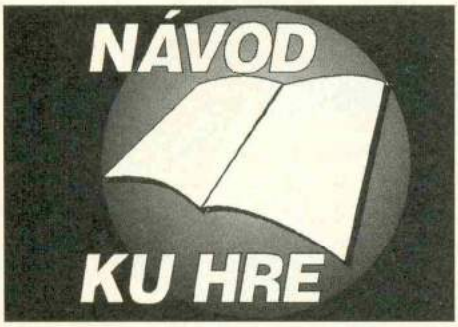


- yves -





PC CD – ROM
PC 286-586



CIVILIZ

Po spustení hry sa nás počítač spýta na monitor, zvukovú kartu a na spôsob ovládania. Tento návod je písaný pre ovládanie myšou.

Po tomto navolení si môžeme vybrať z týchto možností:

Start a New Game
Load a Saved Game
Earth
Customize world
View Hall of Fame

Start a New Game - začneme hrať hru na náhodne vytvorenom svete.

Load a Saved Game - začneme hrať uloženú pozíciu.

Earth - začneme hrať hru na Zemi.

Customize World - v ňom si zvolíme nasledovné údaje:

LAND MASS - veľkosť pevniny - Small, Normal, Large

TEMPERATURE - podnebie - Cool, Temperate, Warm

CLIMATE - počasie - Arid, Normal, Wett

AGE - roky - 3 bilion year, 4 bil. y., 5 bil. y.

Po tomto zvolení si musíme pozrieť demo, ktoré sa dá odklepnúť až po štvrtom obrázku. Ďalej si zvolíme počet konkurečných civilizácií od 3 do 7 a akú z nich chceme zastupovať. Keď si zvolíme 7. civilizáciu, nesmieme sa čudovať, ak ich tam máme niekedy až 14. Najlepší sú Zuluovia, Číňania, Francúzi, Germáni, Aztéci a Babylonci. A teraz už GAME, ORDERS, ADVISORS, WORLD, CIVILOPEDIA.

Game: Tax Rate - dane
Luxuries Rate - peniaze na luxus
Find City - hľadaj miesto
Options - no koment
Save Game - no koment

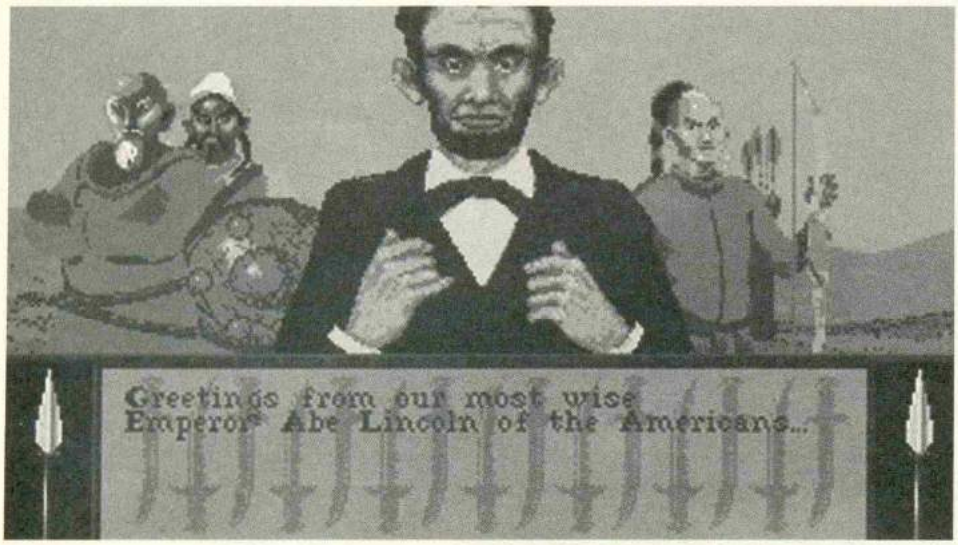
Revolution - revolúcia + vybavenie novej vlády
Retire - únik spolu so zapísaním do tabuľky
Quit do DOS - no koment

Orders pri normálnej jednotke: No Orders **space** - nepokoje
Wait w - čakaj na ďalšie kolo
Sentry s - stráž
GoTo - choď na
Fortify f - (iba pri pozemných jednotkách) opevni - ťaž (zúrodňuj)
Unload u - vyloď - iba pri plavidlách
Disband D - rozpusti jednotku

Pri Setlers: No Orders **space** - nepokoje
Found new city - založ mesto
Change to Foress m - vysaď les
Build Fortress f - opevni
Wait w - čakaj na ďalšie kolo
Sentry s - stráž
GoTo - choď na
Pillage p - znič
Disband unit D - rozpusti jednotku
Build Irigation i - postav zavlažovanie
Build Road r - postav cestu - zrýchli pohyb 2x
Build RailRoad r - postav železnicu, ale iba na už postavenej ceste - zrýchli 3x a viac
Build Mines m - postav baňu, zrýchli trochu výrobu

Advisors: City Status F1 - koľko sa môže rozrásť mesto a čo vyrába.
Military unit F2 - koľko máš jednotiek a aké máš straty.
Inteligence Ad. F3 - aký si inteligentný a aké máš vzťahy s inými civilizáciami.
Attitude Ad. F4 - veľkosť miest a čo v nich máš postavené.
Trade Ad. F5 - koľko zarábaš, koľko dávaš na vedu atď.
Science Ad. F6 - čo si už vynašiel a čo práve vynachádzaš.

World:
Wonders of the World F7 - mestá, v ktorých sú divy sveta.
Top 5 Cities F8 - 5 najväčších miest.
Civilization score F9 - skóre.
World map F10 - no koment.
Demographics - demografia (počet detí na jednu rodinu, odpad atď).
SPACESHIPS - kozmické mestá a lode vybranej civilizácie.





Civilopedia: COMPLETE - kompletná civilopédia.
Civilization Advances - technológie.
City Improvements - stavby, ktoré môžeš postaviť v meste.
Military unit - vojenské jednotky.
Terain Types - pôdne typy.
Miscellaneous - typy vlád a veci, ktoré môže stavať Setlers.

Najlepšie zriadenie pre národy je Comunism. (Subjektívny názor pisateľa článku, pozn. red.) Keď sú v mestách nepokoje, musíš do miest dať vojenské jednotky, postaviť chrám - nie vždy to ide - ale najlepšie je zdvihnúť Luxuries rate a to tak, že musíš dať najprv nejaké percentá na vedu, stlačíš mínus a nastavíš percentá Luxuries Rate. Keď nastavíš Luxuries na 100 %, tak ťa budú v každom meste oslavovať. POZOR - keď dáš Luxuries na pôvodné percentá (100 %), tak ti napíše, že sa ľudia v tebe sklamali a začnú štrajkovať. Špeciálne funkcie divov sveta:

PYRAMÍDA - hneď, ako ju postavíš, môžeš dať všetky vlády.
CURE FROM CANCER - (liek na rakovinu) - šťastní ľudia.
LIGHT HOUSE - (maják) - bez neho nie je Magnetism.

Na to, aby bolo viacej jedla v mestách, treba postaviť **GRANARY** a **MARKETPLACE**. Na zlepšenie financií treba postaviť **BANK**.

Keď objavujeme svet, tak je dobre brať všetky dedinky, čo nájdeme. Pozor - môžu v nich byť BARBARI, ktorí nás niekedy zabijú. Ďalej v dedinkách môžeme okrem Barbarov nájsť: Technológiu, Mercenary (vojenskú jednotku), alebo možnosť založiť mesto.

Rozhovory s inými civilizáciami: Keď budú od teba chcieť peniaze alebo nejakú technológiu, tak im ju nikdy nedaj! Niekedy od teba chcú, aby si s nimi vymenil nejakú technológiu - tú im tiež nedaj. Potom daj ACCEPT. Ukážu sa ti ďalšie tri možnosti:

1/ Vitajte v mieri - pozor, niektoré národy porušujú mier - hlavne Gréci, Aztéci, Rusi, Mongoli.

2/ Vojenské spojenectvo - vyberieš si civilizáciu, na ktorú majú zaútočiť - napíše ti, buď už sme s nimi vo vojne, alebo keď zaplatíš nimi pýtanú čiastku, tak im vyhlásia vojnu, alebo že s nimi nemajú žiadne kontakty (niekedy klamú).

3/ Pýtať peniaze - môžu ti ich dať a nemusia. Najviac platia Germáni a Zuluovia, ale iba na začiatku hry.

V neskorších obdobiach bude treba veľa peňazí na vedu. Okolo roku 2000 sa ti môže stať, že ti budú ubúdať peniaze, aj keď budeš mať 100 % taxu pre seba. Tu ti pomôže, len keď budeš predávať stavby a to tak, že klikneš na mesto a stlačíš **s** (Sell) a v okienku, kde sú zobrazené stavby mesta si vyberieš tú, ktorú chceš predať. Keď ti ani to nepomôže, tak vyskúšaj revolúciu a inú vládu. A keď to pôjde všetko po starom, tak máš smolu.

Malá pomôcka pri vynaliezaní.

CHARIOT: The Weel
CATAPULT: The Weel, Masonry, Mathematic
THIREME: Masonry, Mathematic, Map Making
SAIL: Masonry, Mathematic, Map



Making, Ceremonial Burial, Mysticism, Astronomy, Navigation

FRIGATE: to isté + Physics, Magnetism

IRONCLAD: to isté + Steam Engine

CANON: Alphabet, The Weel, Writing, Masonry, Mathematic, Bronze Working, Iron Working, Curency, Construction, Engeniring, Code of Lows, Ceremonial Burial, Mysticism, Literacy, Philosophy, Invention, GunPower, University, Metalurgy

ARMOR: Trade, Medicine, Chemistry, Explosive, Physics, Steam Engine, Bridge Building, RailRoad, Republic, Banking, Industialization, Steel, Corporation, Refining, Combustion, Automobile

Keď chceš mať Atómovú raketu, tak musíš postaviť Manhatan Project. Pozor, po zaútočení zostane po okolí odpad, ktorý môžeš zničiť iba Setlersom **P** (pilage).

Bližšie informácie o funkciách **SETLERS**:

Build Fortress **f** - opevní, jednotka potom viac vydrží.

Pillage P - zničí všetko na čom stojí - cestu, zavlažovanie, ale nie mesto.

Build Irigation **i** - zavlažovanie spolu s Fortify zväčší zásoby jedla.

Build Road **r** - cesta zrýchli pohyb jednotiek 2x, keď stojíme setlersom na už postavenej ceste, môžeme postaviť RailRoad, ktorá zrýchli pohyb 3x viac.

Build RailRoad **r** - viď vyššie.

Keď postavíme jednotku na irigation a zadáme fortify, jednotka získava jedlo. Ak jednotku postavíme v meste, jednotka sa opevní a zvýši sa jej obranné číslo o 50 %. Na obranu miest je veľmi dobré používať Musketiers a neskôr Riflemen unit (po Conscription). Málo jedla v meste môže spôsobiť, že nám rozpustia jednotky - veľmi nepríjemné je, keď nám rozpustia naloženú loď. Jedlo sa dá v meste doplniť tým, že postavíme Aqueduct, Granary, CityWalls, Baracks, alebo znížením počtu jednotiek v meste.

Taktická poznámka: postavme diplomata, príďme k mestu a dajme ESTABLISH EMBASSY. Teraz vidíme podrobnosti o tej - ktorej civilizácii. Pozrieme sa koľko má peňazí. Keď má veľa, tak postavíme v najbližšom meste Caravan a vojdeme s ňou do toho mesta, čo spôsobí, že sme ukradli (vyobchodovali) nejaké peniaze.

Funkcie diplomata: **ESTABLISH EMBASSY** - založiť ambasádu, pri každom ďalšom priblížení k mestu si môžeme pozrieť inf. o tej-ktorej civilizácii.

INVESTIGATE CITY	- podrobnosti o meste.
STEAL TECHNOLOGY	- ukradnúť technológiu.
INCITE REVOLT	- za poplatok iniciovať revolúciu.
MEET with KING	- rozprávať sa s panovníkom.

Keď prídeme k nejakej jednotke, môžeme ju za poplatok dostať na našu stranu. A to je asi všetko o tejto super hre. Som veľmi rád, že vyšla už aj druhá verzia CIVILIZÁCIE. Dúfam, že sa s ňou onedlho stretneme!

V každom meste sa dá niečo postaviť. Tieto stavby majú každá svoj význam. Napr.: Po vynájdení ROBOTIC môžeme postaviť Mfg. Plant (manufaktúra), ktorá nám spôsobí, že všetky veci postavíme na omnoho menej ťahov ako normálne. Podobne ako Mfg. Plant sú, že značne znečisťujú prostredie, čo sa nám ukáže na očte komínov, ktoré sú v okne info v každom meste. Aby sme znížili počet komínov, treba postaviť v meste Recycling centrum. Recycling centrum môžeme postaviť iba vtedy, keď sme už vynašli Demokracy. Ak postavíme Factory, môžeme ďalej postaviť PowerPlant (elektrické vedenie). Ak budeme v každom meste stavať Baracks (kasárne), tak v neskoršom období nám bude počítač vypisovať, že máme veľa vojenských jednotiek a že musíme staré rozpustiť a postaviť nové. V každom meste by sme mali mať niekoľko jednotiek (približne 1x Riflemen na 100 000 až 150 000 obyvateľov).

Popis okien v meste

Zdola zľava: Prvé okno ukazuje, koľko má mesto potravín. V strede je všeobecné okno, ktoré má tieto vedľajšie funkcie:

Info - koľko máme jednotiek v meste a čo robia.

Happy - zobrazuje náladu obyvateľstva.

Map - zobrazí nám, kde sa dané mesto nachádza (na planéte).

View - zobrazí nám celé mesto.

Úplne vľavo dole nám ukazuje, čo práve vyrábame a v akom štádiu výroby sme. Okno v pravom hornom rohu nám ukazuje, čo máme v meste postavené a keď chceme niečo predať, stlačíme **s** (sell) a blikajúcim riadkom sa umiestnime na tej stavbe, ktorú chceme predať. Keď chceme vyrábať, stlačíme **c** (change) a vyberieme si, čo chceme vyrábať. Ak stlačíme **b** (buy), môžeme túto vec (stavbu) kúpiť. V strede hore máme okno, ktoré ukazuje úzke okolie mesta spolu so zásobami jedla (oblúčiky), materiálu na výrobu (štvorčeky), miery znečistenia a pod. V ľavom hornom roku je počet obyvateľov, belasí panáčikovia sú bohatí ľudia, modrobieli panáci sú obyčajní ľudia, bieli sú šťastní ľudia, poprípade čierni sú nešťastní. Ak klikneme ľavým tlačidlom myši na šťastného človeka, tak sa zmení na robotníka keď naňho klikneme ešte raz, tak sa zmení na vedca. Takto môžeme ovplyvňovať zameranie mesta. O riadok nižšie máme zobrazené: produkciu jedla, pod tým produkciu výrobkov, ďalej odpad a nakoniec riadok, v ktorom môžeme ovplyvňovať zameranie mesta (panáčikmi). Za bielych panáčikov dostávame body (do konečného skóre), za robotníkov žlté krúžky = objem výroby, za vynálezcov žiarovky = koľko mesto prispieva na vynaliezanie a čiernych (nešťastní ľudia) = ubúda konečné skóre. Pod tým v ďalšom okienku počet vyrobených jednotiek. Z mesta odchádzame kliknutím na EXIT.

DIPLOMAT a CARAVAN

Diplomata môžeš postaviť, ak vynájdeš Literacy. Slúži na tieto účely (funkcie):

ESTABLISH EMBASSY - založí v meste ambasádu (v nepriateľskom) potom, vždy keď sa priblížiš k tomu mestu, môžeš si pozrieť inf. vždy, keď táto civilizácia niečo urobí.

INVESTIGATE CITY	- podrobnosti o meste
STEAL TECHNOLOGY	- ukradnúť novú technológiu
INCITE REVOLT	- za poplatok iniciovať revolúciu
MEET with KING	- rozprávať s kráľom (panovníkom).

Caravan (obchodná karavána)

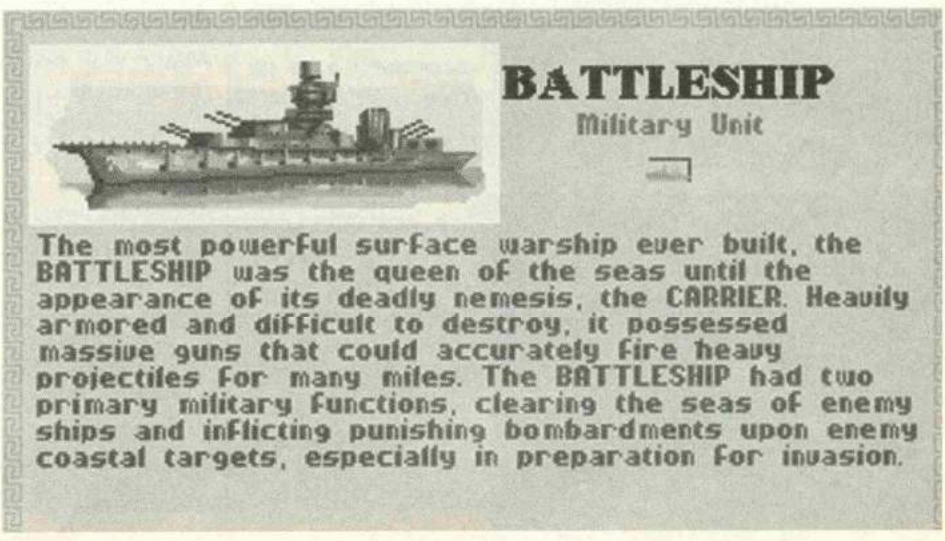
Keď s touto jednotkou prídeme do nejakého mesta, ukradneme z neho nejaké peniaze (vyobchodujeme). Aby sme vždy odniesli veľa peňazí, postavíme najprv Diplomata, prídeme s ním k tomu mestu, založíme Ambasádu, pozrieme sa, koľko peňazí má tá - ktorá civilizácia a keď ich má veľa, prídeme tam karavánou a vykradneme ich.

Praktické rady - odporúčania: Diplomat má veľmi dobrú funkciu. Keď máme málo vojenských jednotiek, ale veľa peňazí, prídeme ku nepriateľskej jednotke a za nejakú čiastku ju uplatíme a tak ju získame na svoju stranu (jednotka zmení farbu a je naša). Cez F5 si môžeme pozrieť, ako sme na tom finančne. Za každú budovu, ktorú postavíme, platíme nájomné, ktoré je napísané v stĺpčeku Maintenance Costs. Preto to veľmi s budovami nepreháňajme. Vľavo je zoznam našich miest a sprava: koľko máme za ne bodov, koľko nám platia dane a ako sa podieľajú na vynaliezaní. Pod týmto zoznamom je celková veľkosť daní (ktoré dostaneme) a pod týmto je ešte, na koľko ťahov vynájdeme nejakú technológiu. Cez F1 sa dostaneme do tabuľky, v ktorej je zoznam našich miest. Pri každom meste je napísané, aká je jeho veľkosť a na koľko sa môže rozrásť, čo vyrába (prvé číslo koľko ťahov výroby už je hotových a druhé číslo na koľko je celá výroba).

Keď založíme v nejakom meste ambasádu, tak potom pri F3 klikneme na info a zobrazia sa nám údaje o tej - ktorej civilizácii. V F2 sa nám ukáže počet našich a súperových jednotiek a po ďalšom stlačení ENTERu straty, ktoré máme my a náš súper (súperi). Na ukľudnenie nepokojov v meste je dobré postaviť **TEMPLE** (chrám), alebo **CATHEDRAL**, alebo Michelangelo Chapel.

A toto je asi všetko o tejto super strategicko - logickej hre. Teším sa na stretnutie s druhým pokračovaním tejto úspešnej hry a dúfam, že bude ešte lepšia.

A. Pardel







Po dlhšom čase sa opäť dostala na trh hra, ktorá je svojím námetom a čiastočne aj prevedením absolútne originálna. BLOODNET čiže Krvavá sieť je pochmúrnou, futuristickou víziou budúcnosti s prvkami sci-fi a horroru. Je to adventúra, ale má aj niektoré prvky hier typu RPG. Skôr, ako pristúpime k popisu hry, treba si niečo povedať o tzv. CYBERPUNKu. Je to výraz pre všetko, čo sa týka implantovaných kovových orgánov, spolovice umelých ľudí, virtuálnych realít, atď. Túto tému si plnom rozsahu doteraz nikto nevybral ako námet pre svoju hru, takže BLOODNET je v tomto smere krokom do neznáma.



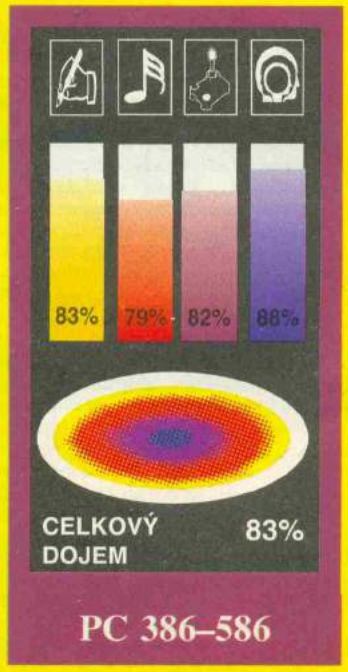






Úvod do deja začína takto: Sedíme počas chladného večera na Manhattane vo svojej obľúbenej krčme Priepasť. Zrazu zbadáme exotickú, neobvykle krásnu ženu, ako kráča ku nám a predkladá svoju ponuku. Čoskoro zistíme, že sa volá Melissa Van Helsing a že hľadá presne niekoho takého, ako sme my, na presne takom mieste, ako je toto. Predstavíme sa ako Ransom Stark a Melissa ponúkne kšeft za 50 veľkých. Sucho jej odvetíme, že nie je veľa vecí, ktoré sme ochotní pre ňu za takú cenu spraviť. Ona na to, že ju náš osobný život nezaujíma a že jej robí problémy istý vyšetrovateľ Clayton McCrae z Transtechnického veliteľstva Kybernetického oka. Treba z jedného disku zmazať určitý záznam. Kšeft sme nakoniec akceptovali a ako profíkovi nám to trvalo iba niekoľko dní. Hneď sme sa vybrali po sľúbenú odmenu. Na Melisse však bolo niečo osobitné. Nebola to iba jej nevšedná krása, ale aj prenikavý pohľad, ktorý akoby čítal myšlienky. Melissa okamžite spoznala, že na zadnej časti hlavy máme implantované neuróny. Vtom sa zjavil jej otec, Abraham Van Helsing. S ním už nebolo možné viesť nijaké reči. Jednoducho prehlásil, že odteraz pracujeme pre neho. Aby sme sa neodvážili odporovať, pre istotu nás kusol do krku. Naše zuby začali byť ostrejšie a celým telom začala prebiehať podivuhodná zmena... Van Helsing bol upír a pracovala pre neho celá skupina ďalších jemu podobných. Zdá sa, že nepracujeme pre tých správnych ľudí. Van Helsing chce získať moc nielen nad celým Manhattanom, ale aj Cyberspaceom. Chce získať prístup do počítačových sietí a mať neobmedzenú moc. Keďže nás Van Helsing 'prerobil' na upíra, naše vyhliadky sú dosť mizerné. Máme však poslednú nádej, implantované neuróny, ktorých sa zmena nedotkla a ktoré naďalej fungujú... Už podľa úvodu je vidieť, že tento projekt sa vymyká bežnému priemeru. Hra je plná dialógov, ktoré sú často zmesou americkej angličtiny a cyberpunkového slangu. Grafika aj hudba vyvolávajú veľmi tiesnivý pocit. Pohľady do miestností sú riešené zvláštnym spôsobom tak, že všetko je zakrivené podobným spôsobom, aký poznáme zo série Alone in the Dark. Zaujímavosťou sú aj prvky, ktoré poznáme skôr z hier RPG. Na svojej ceste New Yorkom 21.storočia môžeme mať so sebou až 5 rôznych spoločníkov, pričom každý vďaka rôznym vlastnostiam a špecializáciam môže byť užitočný v inom obore. Celkovo BLOODNET hodnotím kladne, najmä dialógy, v ktorých je veľa vtipných nápadov. Tie však vďaka mnohým slangovým výrazom, ktoré sa v slovníku nenachádzajú, zrejme budú ťažkým orieškom pre našich hráčov. Ako osobitný projekt so svojráznou atmosférou však táto hra určite stojí za to, aby sme jej venovali pozornosť.

- yves -



YO! JOE!

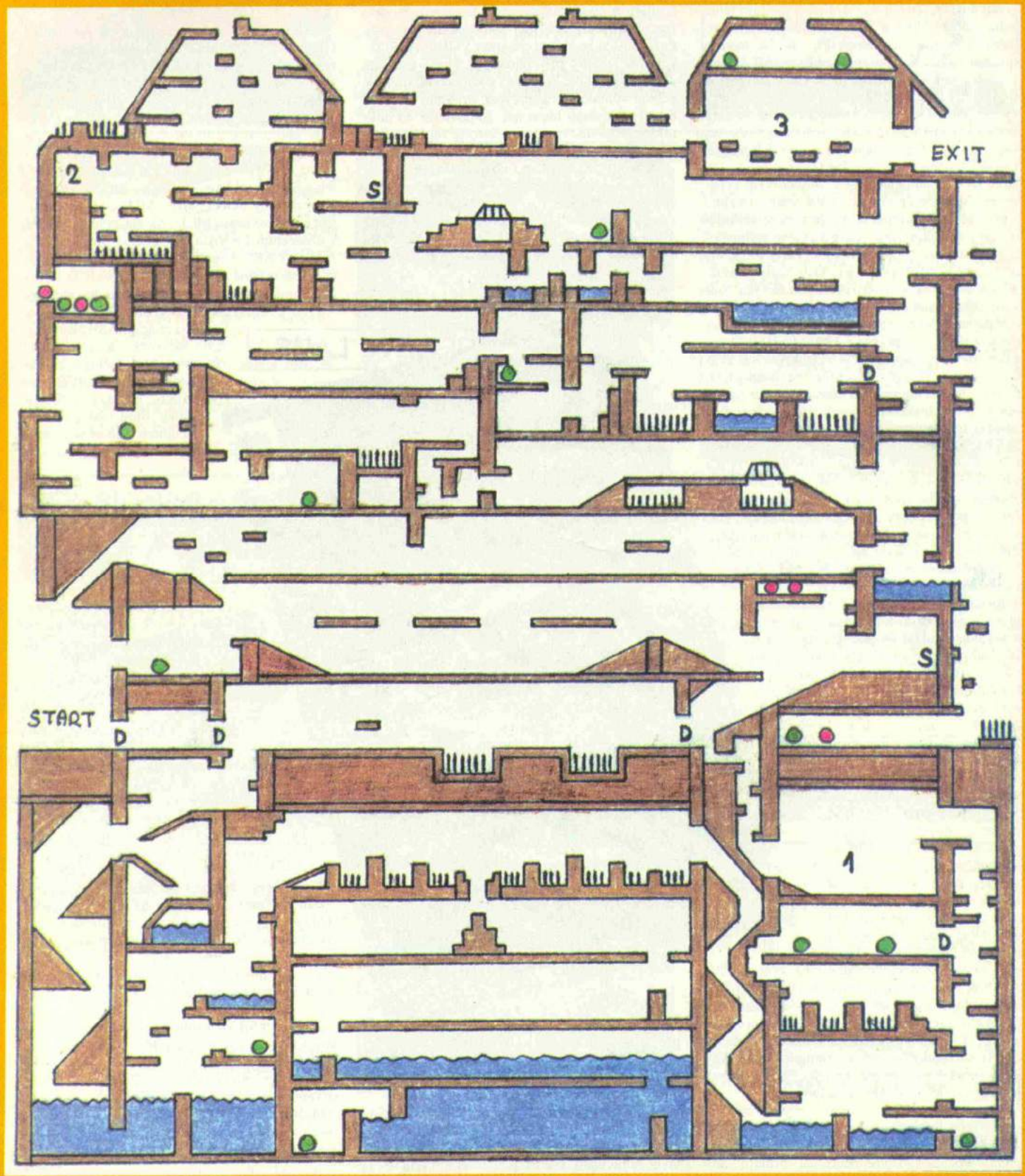
LEVEL 1

- Truhlica s bonusovými predmetmi
- Život v tvare rotujúcej dýky

1, 2, 3 Čísla označujú umiestnenie hlavného nepriateľa

D dvere

S sprcha (dopĺňa energiu)

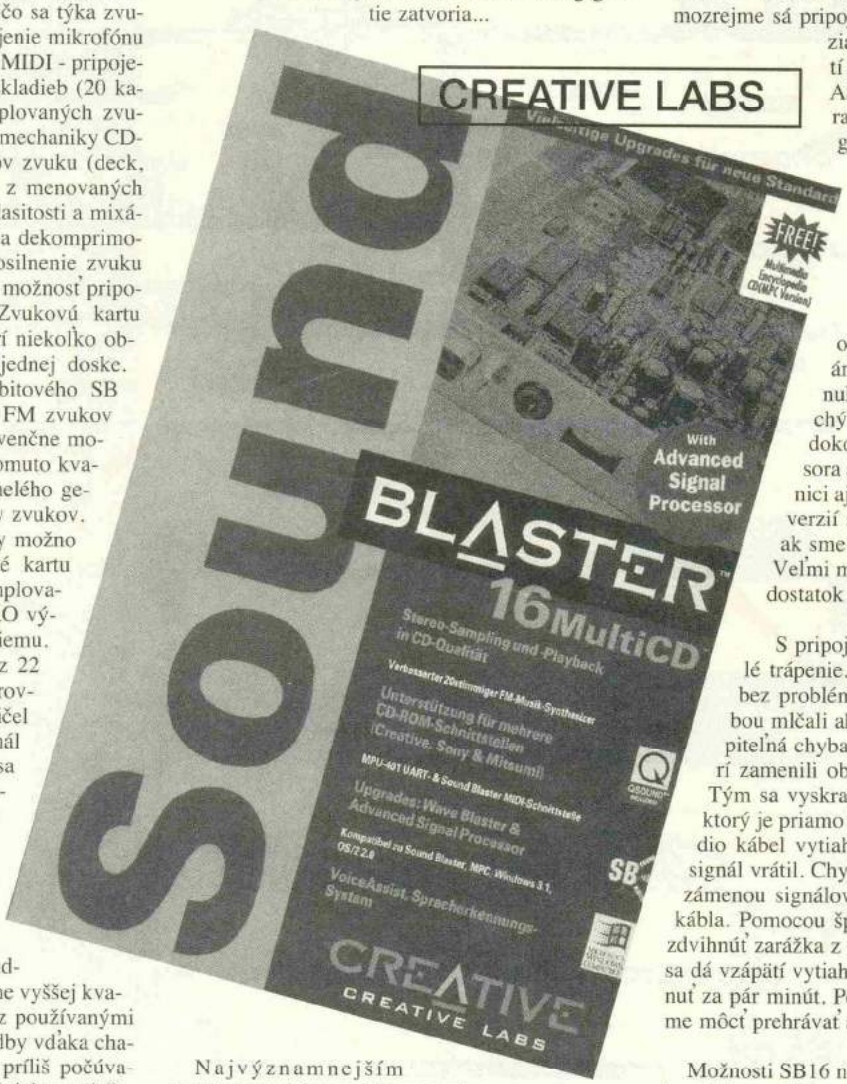


ZAUJÍMAVÉ PERIFÉRIE

SOUNDBLASTER 16 MCD S ČIPOM ASP

O zvukových kartách pre počítače PC sa toho už popísalo veľmi veľa vo všetkých časopisoch, vrátane BITu. Zo všetkých článkov na túto tému jednoznačne vyplýva, že PC zvukovú kartu potrebuje. Na nás, majiteľoch PC, už iba zostáva správna voľba. K tomu treba poznamenať, že vývoj ide neustále dopredu a v každom čase je správna voľba iná. Ak to v minulosti bol 8-bitový Soundblaster Pro, momentálne to už neplatí. Soundblaster 16 je posledným typom zvukovej karty z vývojovej dielne firmy CREATIVE LABS. Vyrába sa v niekoľkých prevedeniach, ktoré sa líšia hardwarovým a softwarovým vybavením. V tomto článku sa budem venovať najmä typu Multi-CD s čipom ASP, ale stručne sa zmienim aj o ďalších typoch, ktoré sú momentálne dostupné na trhu. Úlohou zvukovej karty nie je iba ozvučenie počítačových hier. Tieto karty je možné využiť skutočne na čokoľvek, čo sa týka zvuku: - samplovanie zvukov, pripojenie mikrofónu - pripojenie klávesového nástroja MIDI - pripojenie joysticku - prehrávanie FM skladieb (20 kanálov stereo) - reprodukcia samplovaných zvukov (2 kanály stereo) - pripojenie mechaniky CD-ROM - pripojenie ďalších zdrojov zvuku (deck, tuner, atď.) - mixovanie zvukov z menovaných zdrojov - softwarové ovládanie hlasitosti a mixáže - hardwarové komprimovanie a dekomprimovanie samplovaných zvukov - zosilnenie zvuku vstavaným zosilňovačom 2x4W - možnosť pripojenia externého zosilňovača. Zvukovú kartu SB16 z hardwarovej stránky tvorí niekoľko obvodov, ktoré sa nachádzajú na jednej doske. Základom je rovnako ako u 8-bitového SB PRO štvoroperátorový generátor FM zvukov OPL3 od firmy YAMAHA. Frekvenčne modulované (FM) zvuky sú vďaka tomuto kvalitnému generátoru a princípu umelého generovania zárukou vysokej čistoty zvukov. Na druhej strane nie všetky zvuky možno takto vytvárať, preto je potrebné kartu kombinovať aj prehrávačom samplovaných zvukov. Tu je oproti SB PRO významná zmena k lepšiemu. Samplovacia frekvencia vzrástla z 22 kHz na 44 kHz, čo je úroveň porovnateľná s kvalitou CD. Na tento účel využíva SB16 16-bitový DMA kanál 5 (prípadne 6 alebo 7). Prakticky sa to prejaví nielen v možnosti samplovania kvalitnejších zvukov, ale aj v možnosti prehrávania existujúcich skladieb s príponou MOD, S3M, atď, ktoré sú veľmi populárne. Ak máme prehrávač, ktorý podporuje SB 16, napríklad Dual Module Player, hudba sa bude reprodukovať v podstatne vyššej kvalite. Môj dojem je taký, že doteraz používanými kartami SB 2.0 a SB PRO tieto hudby vďaka charakteristickému 'chrčaniu' neboli príliš počúvateľné. SB 16 tento problém má prakticky vyriešený. Ak sú vzorky nástrojov nasamplované z kvalitnej predlohy na dostatočnej úrovni, potom aj náročný poslucháč bude spokojný.

Súčasťou balenia je dynamický mikrofón, pomocou ktorého môžeme vytvárať vlastné samplingy. Počítač môžeme napríklad 'prinútiť' hovoriť v určitom momente nami prednesenú vetu, alebo môžeme bez samplovania priamo nechať zosilňovať svoj hlas, čo môžeme využiť na prezentačné účely či iné spoločenské udalosti. Pozornosť si zaslúži aj program VOICE ASSIST, ktorý je určený pre Windows. Tento program umožňuje ovládať Windows pomocou hlasu. Jeho veľkou výhodou je učenlivosť. Program môžeme naučiť vlastnému hlasu tak, že povieme do mikrofónu jednotlivé príkazy a tieto sa zapíšu do súboru ako vzorky. Vďaka čipu ASP súbor s hlasovými inštrukciami zaberá neuveriteľných 150kB, čo je vzhľadom na nároky ostatných programov úplne zanedbateľné. Pre zaujímavosť ešte spomeniem prípad jedného svojho známeho, ktorý namiesto príkazu UKONČIŤ WINDOWS si do mikrofónu odgrgol a šokoval laickú verejnosť tým, že jeho Windows sa na odgrgnutie zatvoria...



Najvýznamnejším programom (okrem driverov) v balíku dodávanom so SB16 je však software pre mixovanie signálov. Sú tu dve verzie: pre DOS a pre Windows. Verzia pre Windows je prepracovanejšia, pretože okrem hlasitosti FM, samplovaných zvukov, CD, citlivosti LINE a MIC vstupov umožňuje aj reguláciu basov a výšok. Z tohto dôvodu odporúčam použiť práve verziu Windows, ktorá ma naviac možnosť uloženia stavu jednotlivých úrovní.

Osobitnou kapitolou je pripojenie mechaniky CD-ROM. Verzia Multi-CD umožňuje pripojenie troch typov mechaník: SONY, PANASONIC a MITSUMI. Základná verzia SB16 sa od verzie MCD líši na prvý pohľad tým, že má iba jeden interface pre CD, a to PANASONIC. Do tejto skupiny patria aj CD-ROM označené CREATIVE LABS, ktoré sa predávajú buď samostatne, alebo spolu so SB16 v tzv. Multimedia Kit. Preto pri kúpe SB16 nezabudnite na túto vec: ak vlastníte CD od firmy SONY, alebo MITSUMI, potrebujete SB16 vo verzii MCD. Ak vlastníte CD-ROM s označením PANASONIC, alebo priamo CREATIVE LABS, kupujte iba základnú verziu, ktorá nemá ostatné interface. K SB16 MCD sa samozrejme sá pripojiť aj táto mechanika, ale verzia MCD je drahšia. To isté platí aj o verziách s ASP alebo bez ASP. Ak máte v úmysle vytvárať a prehrávať vlastné samplingy, napríklad vo VOICE ASSIST, výkonný ASP sa oplatí. Stojí však približne 80 dolárov, čo sa samozrejme v plnej miere prejaví na cene.

Výhody a prednosti SB16 oproti predchádzajúcim verziám som už v podstate spomenul. Do úplnosti mi však jedna chýba. Je to účinný filter, ktorý dokonale eliminuje rušenie procesora a pamätí, ktoré sa šíri po zbernici aj do éteru. U predchádzajúcich verzií sme ho mohli zreteľne počuť, ak sme zosilnili zvuk na zosilňovači. Veľmi ma potešilo, že tento vážny nedostatok sa podarilo odstrániť.

S pripojením CD som však zažil malé trápenie. Dátové CD fungovali úplne bez problémov, avšak Audio CD s hudbou mlčali ako hrob. Príčinou je nepochopiteľná chyba autorov plošného spoja, ktorí zamenili oba signálne vodiče so zemou. Tým sa vyskratoval aj výstup na sluchátko, ktorý je priamo v CD mechanike. Ak sme audio kábel vytiahli zo SB16, do sluchátka sa signál vrátil. Chyba sa dá odstrániť vzájomnou zámenou signálov a zeme na konektore audio kábla. Pomocou špendlíka alebo ihly sa dá nazdvihnúť zarážka z umelej hmoty a príslušný pin sa dá vzápätí vytiahnuť. Celý proces sa dá zvládnuť za pár minút. Po tomto malom zásahu budeme môcť prehrávať aj hudobné CD-čka.

Možnosti SB16 nekončia zakúpením tejto zvukovej karty. Solventnejším odporúčam kúpu karty WAVE BLASTER, ktorá je nadstavbou SB16 a umožňuje emuláciu karty ROLAND MT-32 a nového štandardu GENERAL MIDI. V týchto štandardoch existujú podstatne lepšie hudby s oveľa vernejšie reprodukovanými nástrojmi.

- yves -



TOP BANANA

HEX

Všetky odvetvia kultúry sa v poslednej dobe čoraz častejšie zaoberajú ekologickou tématikou. Niet sa čo čudovať, veď situácia v tejto oblasti by sa asi najvýstižnejšie dala charakterizovať vetou, ktorú som si prečítal na akejsi nálepke: „A až sa nám podarí otráviť poslednú rieku, vyrúbať posledný strom a vyhubiť posledné zviera, vtedy prídeme na to, že umelá hmota sa nedá jesť". Ekologická tématika sa nemohla vyhnúť ani oblasti počítačových hier. Asi prvým priekopníkom je hra Top Banana. Či ale ide o pokus úspešný, si nie som celkom istý. Konečne posúďte sami. Celá hra je pojatá ako plošinová akčná chodička - skákačka. Hlavnou hrdinkou je roztomilé, baculatučké, ružovolíce (ehm...) dievčatko. Toto dievčatko poskakuje po vetvách dažďového pralesa a zbiera rôzne odpadky rozhádzané turistami. Zároveň strieľa srdiečka do karikovaných buldozérov a businessmanov, ktorí prales ničia. Dievčatko sa musí dostať úplne hore, kde na neho čaká akási prihlúplo sa usmievajúca tvár (matka príroda ?!?!).



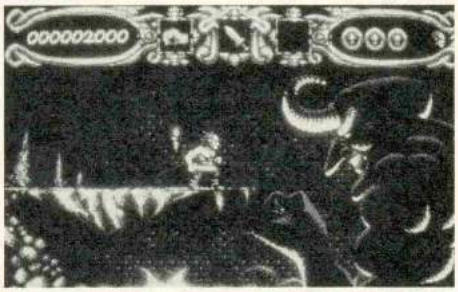
AMIGA 500/600
ATARI ST

VERDIKT: 21%

MYTH

SYSTEM 3

Myth je hra čerpajúca z Gréckej, Nórskej a Egyptskej mytológie, ale predovšetkým z jednej z najvydarenejších hier na ZX Spectrum s rovnakým názvom. Hrdina postupne prechádza cez rôzne údobia starovekých dejín, pričom musí postupne zvíťaziť nad rôznymi mytologickými postavami a príšerami, ktoré prislúchajú k tomu-ktorému obdobiu. V starovekom Grécku je to okrem armády kostlivcov hlavne Medúza s klbkom hadov namiesto vlasov, v Škandinávii sú to



bojovní Vikingovia či bludičky v močiaroch a v Egypte samozrejme oživlé múmie mŕtvych faraónov. Náš neohrozený hrdina je na túto cestu vybavený spočiatku len holými rukami. Tie by mu na boj s rôznymi nadprirodzenými bytosťami asi nestačili. Preto postupne k výzbroji pribudne meč, akési ohnivé strely a príležitostne aj špeciálne zázračné zbrane na najnebezpečnejších protivníkov. Hru možno odporúčať všetkým milovníkom akcie, je však nutné podotkúť, že neopakovateľnú atmosféru starého MYTHu zo ZX Spectra sa jej už dosiahnuť nepodarilo.

AMIGA 500/600
ATARI ST

VERDIKT: 80%

ZOMBIE APOCALYPSE

PAUL ANDREWS



O tom, že technicky pomerne slušnú hru je možné vyhotoviť aj za pomoci programovacieho jazyka BASIC, svedčí aj program ZOMBIE APOCALYPSE, ktorý bol dodávaný ako demonštrácia možností jazyka BLITZ BASIC k anglickému časopisu AMIGA FORMAT. Zdôrazňujem však slovo technicky, pretože inak je hra na pomerne primitívnej úrovni, hlavne čo sa týka námetu. V hre ide o odrážanie útočných vĺn zombie. (Ak by niekto nevedel, čo to zombie je, odporúčam ľubovolný brakový horror z požičovne videokaziet). Našich zombie možno rozdeliť na niekoľko hlavných druhov. ZA PRVÉ sú to zombie „pacifisti" - tento druh nerobí takmer nič, iba máva rukami. Vyznačuje sa bielym tričkom. ZA DRUHÉ zombie „sadisti" - títo majú baseballové pálky, ktorými nás mlátia. ZA TRETIE zombie „námesačníci" títo sa snažia prebehnúť s predpaženými rukami čo najrýchlejšie cez obrazovku. Treba im v tom zabrániť za každú cenu! ZA ŠTVRTÉ zombie „militaristi" - títo darebáci sa po nás snažia hodiť typicky ospalým pohybom ručný granát.

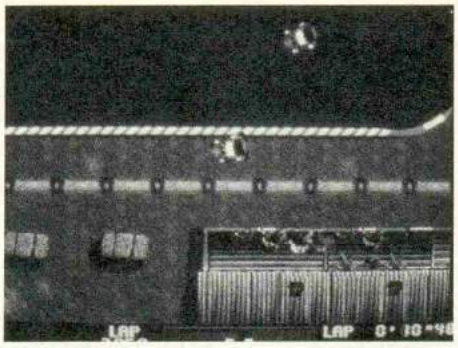
AMIGA 500/600

VERDIKT: 19%

OVERDRIVE

TEAM 17

Firma Team 17 sa začína čoraz viac zapisovať do povedomia fanúšikov počítačových hier. Podľa jej poslednej tvorby sa zdá, že sa chce etablovať ako firma s pomerne širokým záberom. Všetky jej produkty však nesú typické prvky tejto firmy, ktorými sú akčnosť, dynamičnosť, rýchlosť. Preto sa domnievam, že odtiaľto zatiaľ nehrozí výroba nejakej adventure, či dokonca dungeons & dragons hry. Poslednou oblasťou, do ktorej sa Team 17 pustil, sú závody automobilov. Nepojali ich však tak,



ako je to bežne zvykom, teda z pohľadu jazdca, ale z nadhľadu, ktorý je tak charakteristický pre hry ALIEN BREED 1 a 2. Takéto spracovanie automobilových pretekov nie je síce úplne typické, nie je ale ani úplne ojedinelé. Najviac sa však používalo na 8-bitových počítačoch a nezdalo sa, že by toto zobrazovanie mohlo priniesť na 16-bitové počítače niečo nové. Team 17 však presvedčil o opaku. Hra má výborné nápady, excelentnú grafiku, peknú hudbu, digitalizovanú reč a hlavne výbornú hrateľnosť.

-luis-

AMIGA 500/600

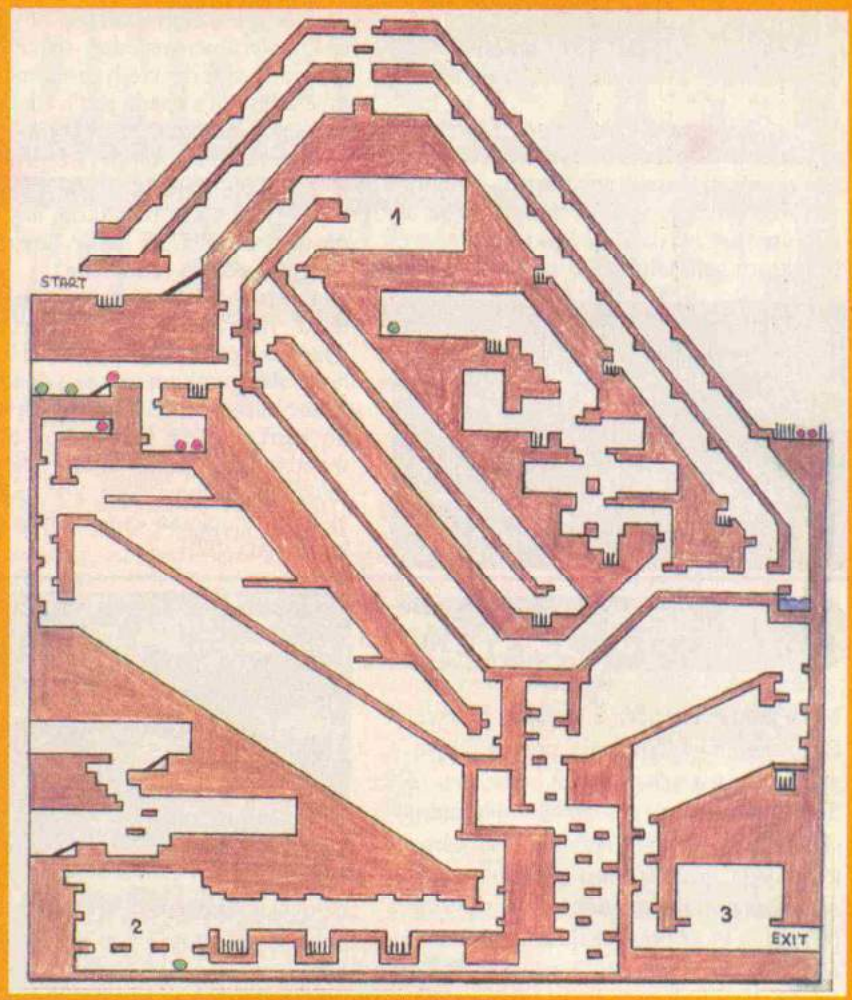
VERDIKT: 77%

YO! JOE!

LEVEL 2

- Truhlica s bonusovými predmetmi
- Život v tvare rotujúcej dýky

1, 2, 3 Čísla označujú umiestnenie hlavného nepriateľa

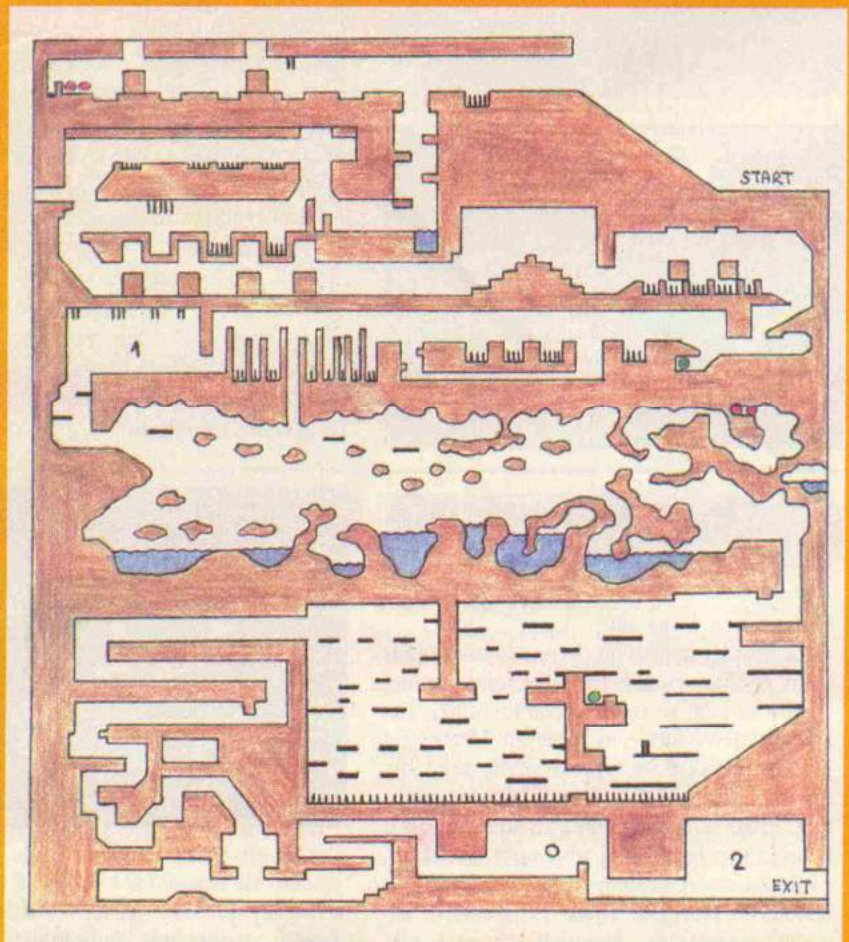


YO! JOE!

LEVEL 3

- Truhlica s bonusovými predmetmi
- Život v tvare rotujúcej dýky

1, 2, 3 Čísla označujú umiestnenie hlavného nepriateľa

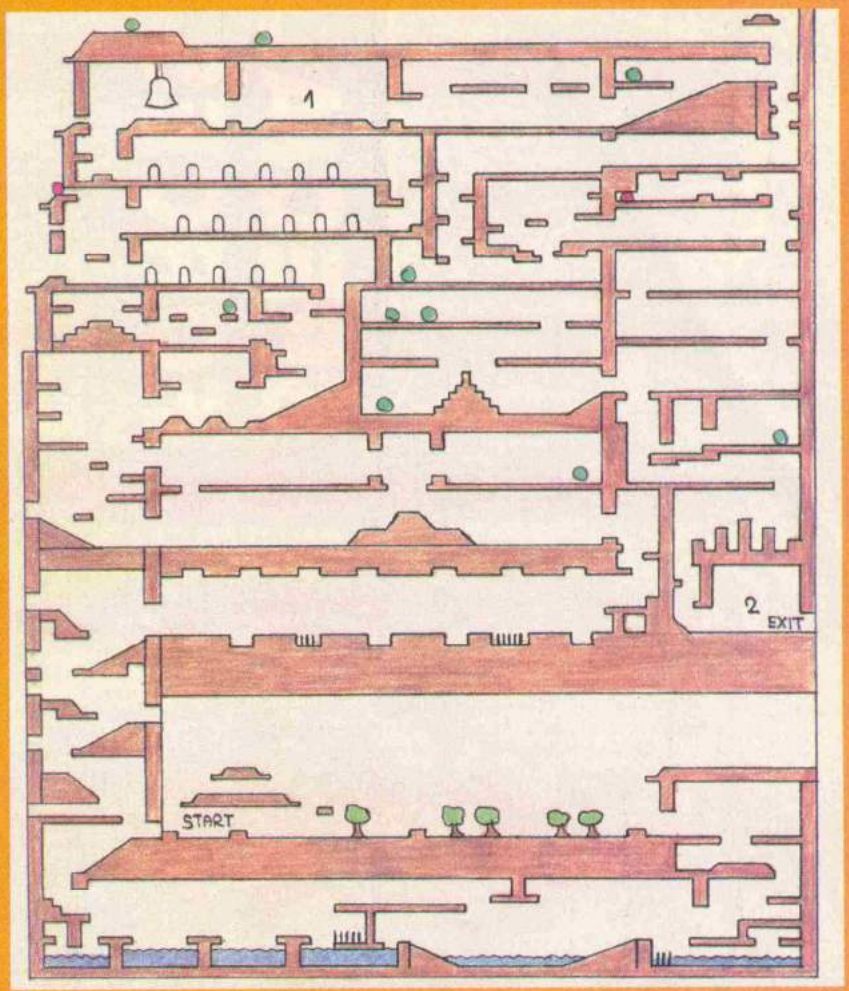


YO! JOE!

LEVEL 4

- Truhlica s bonusovými predmetmi
- Život v tvare rotujúcej dýky

1, 2 Čísla označujú umiestnenie hlavného nepriateľa

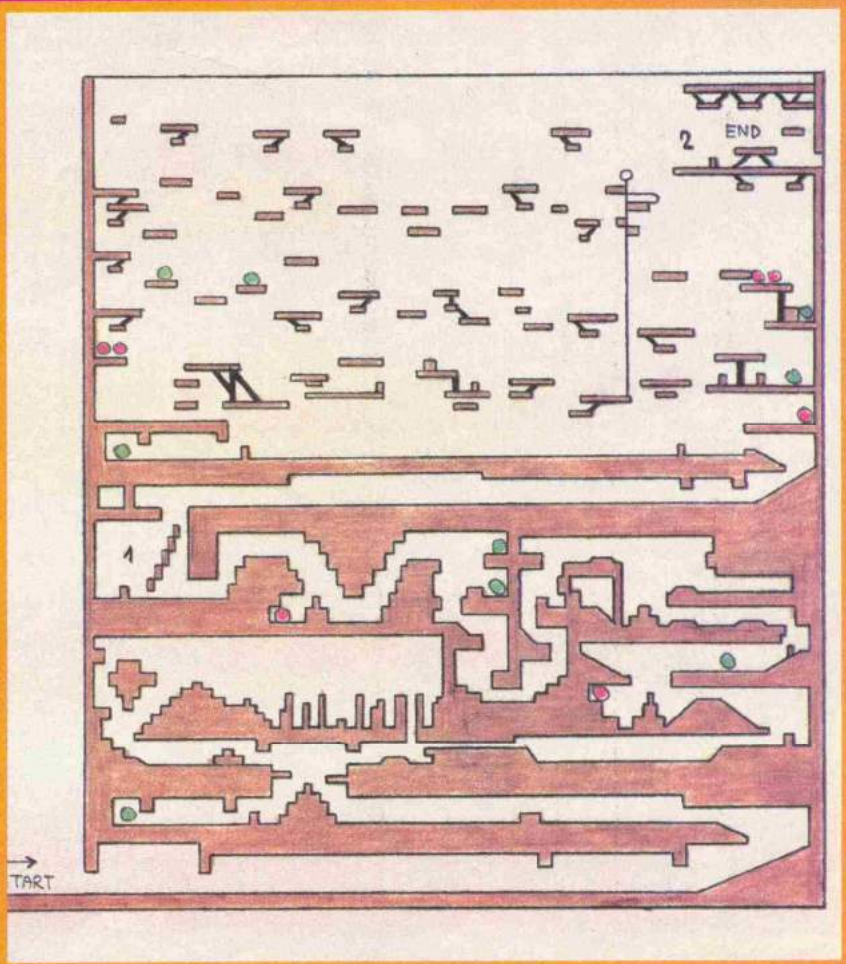


YO! JOE!

LEVEL 5

- Truhlica s bonusovými predmetmi
- Život v tvare rotujúcej dýky

1, 2 Čísla označujú umiestnenie hlavného nepriateľa



NÁVOD KU HRE

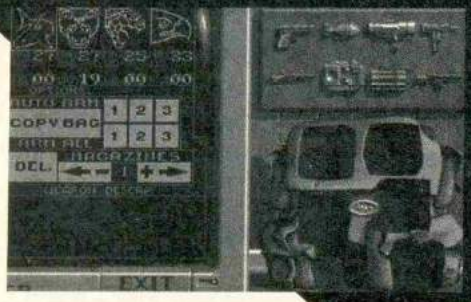
SPECIAL FORCES



Firmu Microprose naši hráči poznajú predovšetkým ako firmu produkujúcu simulátory najrozličnejších druhov, simulátorom Formuly 1 počnúc a ponorkou z obdobia 2. svetovej vojny končiac. Okrem simulátorov sa Microprose orientuje aj na strategické hry. Veď ktoženeby nepoznal také trháky ako Railroad Tycoon, Civilization, Pirates a z tých novších napríklad Fields of Glory.

V roku 1992 Microprose naprogramovali hru pod názvom Special Forces. Hoci táto hra obsahuje hlavne akčné prvky, mnohí hráči ju zaraďujú medzi strategické hry. Teba však priznať, že táto hra veľký úspech nezaznamenala hlavne kvôli zložitému ovládaniu. Preto verím, že tento návod mnohým pomôže. (Návod je spracovaný pre PC verziu tejto hry).

Hráč sa ocitá v úlohe veliteľa 8-členného komanda tvrdých a ostrieľaných vojakov nasadzovaných do tých najťažších akcií v protivníkovom tyle. Po pôsobivom úvodnom intre (ktoré možno ako každé intro preskočiť) sa hráč ocitá v úvodnom menu. Prvá položka určuje obtiažnosť misie. Na výber sú štyri úrovne - Conscript, Regular, Veteran a Elite, kde Conscript je najľahšia úroveň (nepriatelia majú staré zbrane, slabé reakcie a motiváciu) a Elite je najťažšia (naši nepriatelia majú moderné zbrane a skvelé reakcie - proste elita). Ďalej nasleduje výber budúcej misie. Na výber máte celkovo 16 rôznych misií rozdelených do 4-roch podnebných pásiem - Tropics, Desert, Arctic, Temperate. Výber prebieha tak, že po zvolení podnebného pásma si vyberiete jeden zo štyroch krycích názvov miest, a veľmi dôkladne si preštudujte vašu úlohu a fotografiu terénu. Dakedy sa môže stať, že počas plnenia úlohy niektorého z členov komanda zajmú nepriatelia (stane sa tak vtedy, keď jeho energia klesne v boji na nulu. Vtedy sa v kartotéke miesto krycieho názvu misie zjaví nápis RESCUE TEAM - Záchrana vojnového zajatca). Tieto misie majú prvoradú prioritu, a ak takúto misiu okamžite nesplníte, stratíte jedného (alebo viac) členov vášho tímu (budú popravení za špiónáž). S výberom misie úzko súvisí i výber vojakov, ktorých nasadíte do akcie, ale aj výber zbraní, ktoré si vojaci vezmú so sebou. Najprv k výberu vojakov: Na obrazovke uvidíte obrázok so všetkými ôsmymi členmi vášho tímu, pravda, ak niektorý z nich predtým nezahynul pri akcii. Vojaci, ktorí boli zajatí, sa zobrazia tmavšie. Ak sa chcete dozvedieť o niektorom z vojakov viac, kliknite naň kurzorom. Vojak vyskočí a v okne dole sa dozviete všetky potrebné údaje, t.j. meno, kondícia, hodnosť, špecializácia, dosiahnuté vyznamenania a maximálna hmotnosť výstroja, ktorú vojak odnesie. Ak ste spokojný, priraďte mu jeden z volacích znakov - Shark, Tiger, Cobra a Eagle. Motív volacieho znaku sa potom zjaví v okienku pod jeho fotografiou a na jeho hrudi sa zjaví prvé písmeno volacieho znaku. Do jednej misie môžete nasadiť maximálne štyroch, alebo (ak si trúfate) len jedného vojaka, to záleží na obtiažnosti akcie. Po výbere vojakov nasleduje výber zbraní. Okrem štyroch druhov strelných zbraní máte na výber aj špeciálne zbrane, bez ktorých by ste neboli schopný úspešne ukončiť väčšinu misií. Problém je v tom, že každá z týchto zbraní má špeciálnu funkciu, a preto sa môže pri zlom výbere stať, že nebudete schopný splniť vašu úlohu, lebo nebudete mať potrebnú zbraň pri sebe.



Zbrane, ktoré môžete použiť:

Revolver Browning, hmotnosť nabitej zbrane 2 kg, hmotnosť jedného zásobníka (plného) 1 kg, počet nábojov v zásobníku 13, maximálny počet zásobníkov, ktoré môže vojak vziať so sebou (spolu s jedným v zbrani) 5. Revolver počas hry aktivujete stlačením klávesy H.

Automatický revolver Sterling, hmotnosť nabitej zbrane 3 kg, hmotnosť jedného zásobníka 1 kg, počet nábojov v zásobníku 34, maximálny počet zásobníkov 3.

Automatická puška Engager, hmotnosť nabitej zbrane 4 kg, hmotnosť jedného zásobníka 1 kg, počet nábojov v zásobníku 30, maximálny počet zásobníkov 5. Automatické zbrane sa aktivujú klávesou A.

Puška Lee-Enfield, hmotnosť nabitej zbrane 3 kg, hmotnosť jedného zásobníka 1 kg, počet nábojov v zásobníku 10, maximálny počet zásobníkov 5. Pušku aktivujete klávesou R.

Granát, hmotnosť 2 kg, maximálny počet granátov 8. Granát sa používa na ničenie nepriateľských guľometných hniezd a väčších zoskupení nepriateľov. Má však dosť malý účinok, nedajú sa s ním ničiť nepriateľské stavby ani vozidlá. Aktivuje sa klávesou G.

Raketa Law, hmotnosť 3 kg, maximálny počet rakiet 5 (raketa, alebo aj bazuka je jednorázová zbraň, po použití sa nedá znova nabiť). Bazuka je veľmi účinná zbraň, možno ňou na diaľku ničiť nepriateľove guľometné hniezda, bez toho, aby po vás spustili paľbu, možno ňou ničiť neopevnené stavby, okrem mostov, ropné nádrže, všetky druhy vozidiel (nákladiaky, tanky i nosiče rakiet), neopancierované kontajnery so zásobami, oceľové zabezpečovacie vráta atď. Pri použití rakety musíte na cieľ útočiť z dosť veľkej vzdialenosti, inak strela neexploduje (je to len pre vaše dobro). Ak sa dostane do dráhy strely nejaká prekážka okrem nášho cieľa (ker, piesočný presyp, vojak atď), strela narazí, ale nevybuchne, to isté sa stane, ak útočíte na cieľ z malej vzdialenosti. Keďže pri použití rakety treba útočiť z veľkej vzdialenosti a váš cieľ v hlavnom okne často ani nevidno, stlačte počas hry klávesu Home na Numeric keypade. V ľavom hornom okne sa zjaví zmenšený výrez mapy so zobrazenou pozíciou všetkých členov komanda (pravda, ak sú nablízku) i pozícia všetkých stavieb a objektov v okolí. To vám uľahčí jednak orientáciu pri presune (nemusíte sa stále prepínať do veľkej mapy pomocou klávesy PgUp) a zameranie cieľa bazukou. Bazuku aktivujete klávesou L.

Diaľkovo ovládaná výbušnina, hmotnosť 2 kg, maximálny počet výbušnín 9. Výbušnina má také isté účinky ako raketa, ale okrem toho ňou možno ničiť aj nepriateľove mosty. Výbušnina sa aktivuje klávesou X. Stlačením Fire alebo Space potom výbušninu položte čo najbližšie k objektu, ktorý chcete vyhodiť do vzduchu (preto nedoporučujem týmto spôsobom ničiť guľometné hniezda), a potom ju z DOSTATOČNEJ VZDIALENOSTI odpáľte stlačením kláves 1 až 9, podľa čísla detonátora výbušniny. Dbajte hlavne na to, by výbuch neohrozil ostatných členov komanda (to isté platí aj pre používanie bazuky).

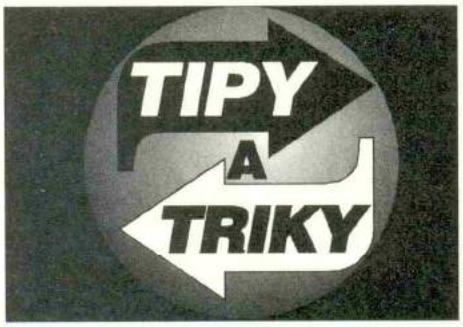
Laser Targetin Device - LTD, hmotnosť 2 kg, maximálny počet 9. Aj keď sa to možno nezdá, táto vecička má najsilnejší ničivý účinok zo všetkých špeciálnych zbraní, a hoci sama neobsahuje ani gram trhaviny, umožní vám zničiť aj tie najodolnejšie objekty ako ropné vrty a potrubia, elektrické vedenia, obrovské kokaínové plantáže atď. Ako to funguje? V momente, keď položíte túto vec na zem, začne LTD vysielať infračerveným laserom signály hľadajúcim spojeneckým bombardérom a tie, v momente keď opustíte miesto akcie, zvrhnú svoj náklad bômb nepriateľom na hlavy (ako dobre, že vtedy už budete zo svojimi chlapcami v bezpečí). LTD aktivujete klávesou D.

Týmto by sme mali všetko pripravené, a tak vám už nič nebráni v tom, aby ste klikli na poslednej položke menu - Enter Warzone a premiestnili svojich ľudí pomocou helikoptéry na nepriateľské územie. Helikoptéra vás môže vysadiť buď na vami určenej pozícii, vtedy miesto zoskoku určíte pomocou kurzoru a Space, alebo je miesto zoskoku bližšie neurčené, a vtedy sa musíte k cieľu misie dostať po vlastných. Polohu cieľa možno zistiť pohľadom do mapy (PgUp), kde bude vyznačená krúžkom. To neplatí vo vyšších úrovniach obtiažnosti (Veteran a Elite), alebo ak

ankov). Vtedy sa musíte riadiť hlavne úvodnými inštrukciami a intuíciou. Po zoskoku si pomocou kláves F1 až F4 vyberiete vojaka, ktorého budete ovládať vy (čiže veliteľa), ostatných vojakov bude riadiť počítač automaticky. Títo potom môžu ísť s vami a kryť váš postup, alebo budú čakať niekde v bezpečí, zatiaľ čo vy budete samostatne podnikať nejakú akciu (veľmi to neodporúčam), alebo je tu tretia možnosť, kedy sa komando rozdelí na 2 dvojice (Shark + Tiger a Cobra + Eagle), pričom jednu z dvojíc máte pod kontrolou vy a druhá čaká v bezpečí na vaše príkazy (pri presune v dvojici platí, že musíte aktivovať iba Sharka alebo Kobru). Jednotlivé kofigurácie sa prepínajú klávesou F, pričom aktuálna konfigurácia sa zobrazí v malom okienku pod hlavným oknom (jedno bodka - sólo akcia, tri bodky - všetci, štyri bodky - dvojice). Okrem neho je v spodnej časti obrazovky okno, kde sa zobrazujú správy o priebehu akcie, ďalej je tu okno, kde sa zobrazuje volací znak hráčom ovládaného vojaka (veliteľa) a zbraň, ktorú práve drží v ruke. Tú možno zmeniť buď pomocou riadiacich kláves alebo stláčaním sláve + na numerickom bloku (osobne odporúčam stláčanie pluska a hľadanie tej správnej zbrane, i keď niekomu môže tento spôsob vyhovovať). Ďalej sa tu nachádza radar informujúci nás o polohe vašich a nepriateľových chlapov a stĺpcový ukazovateľ energie vojaka. Ak sa vojakova energia blíži k nule, rýchlo ho radšej stiahnite do bezpečia a prípadne, ak to bude možné, privolajte helikoptéru. V takejto chvíli sa vám môže hodiť funkcia Camouflage (maskovanie) - aktivuje sa klávesom C. Vojak potom splynie s okolím a nepriateľskí vojaci ho potom väčšinou nezbadajú, ale pozor, len skutočný špecialista v maskovaní sa dokáže ukryť tak, aby ho ostatní vôbec nezbadali. Ostatných nepriatelia skôr či neskôr objavia a začnú do nich strieľať.

Ako postupovať počas akcie vám hádam netreba radiť, ale mali by ste si dávať pozor predovšetkým na explózie výbušnín a na zákernú paľbu z guľometných hniezd, ktorá môže pripraviť vašich vojakov o život (teda žiadne zajatie, ak váš vojak padne pod dávkou vypálenou z guľometného hniezda). Po úspešnom splnení akcie stlačte kláves Esc na privolanie vrtuľníka a odlet komanda do bezpečia. Ak vrtuľník nepriletí, treba sa presunúť na to miesto, kde ste misiu začínali. Ak ste si jeho polohu nezapamätali, prepnite sa na mapu (PgUp) a stlačte kláves P. Jeho poloha bude vyznačená veľkým bielym krúžkom. Po odlete vrtuľníka počítač urobí vyhodnotenie a v prípade, že misia skončila úspešne, môžete najlepších vojakov vyznamenať, prípadne povýšiť. Hra sa definitívne skončí, keď absolvujete všetkých 16 misií (vojaci odídu na zaslúžený odpočinok), alebo keď prídete v bojoch o všetkých vojakov (platí v podstate to isté ako predtým, len ten „odpočinok" bude oveľa, oveľa dlhší).

R. Szép



AFTER BURNER

Pauznite hru a napíšte slovo THUNDERBLADE. Teraz môžete počas hry používať tieto klávesy:

G - pridá extra rakety
. - skok do ďalšej úrovne
, - skok do predchádzajúcej úrovne
N - doplnenie životov.

A. P. B.

Ak do tabuľky HI-SCORE napíšete ALF, získate nesmrteľnosť.

ARKANOID II

Stlačte CAPS LOCK a napíšte DALEY88. Získate nesmrteľnosť. Ak chcete ísť do ďalšieho levelu, napíšte PETEJOHNSONWANTSCHEAT. Kedykoľvek pri hre stlačte S a otvorí sa tajný východ.

AGONY

V úvodnej obrazovke s horiacim stromom napíšte slovo FANTASY. Sklávesami F1 a F2 v hre zapnete ochranné meče a klávesou F3 zlepšíte zbraň.

ALIEN BREED II

Kódy pre levely 2 až 17: 353828, 108383, 370101, 982822, 847464, 737373, 928112, 287364, 193831, 090921, 309383, 101221, 103992, 998112, 125332, 091233. Ak napíšete namiesto kódu levelu tento kód 098654, tak hru budete začínať s desiatimi životmi.

APIDYA

Ak napíšte v úvodnej obrazovke s introm niektoré z týchto hesiel, dostanete sa do ďalších levelov: MISSHONEYBEE, DEPUTYOFLOVE, SNEAKPREVIEW, SHOWCREDITS. (Pri poslednom stlačiť ENTER.)

AQUAVENTURA

V hlavnom menu stlačte naraz CONTROL, F10 a spúšťou na joysticku odštartujte hru. Do ďalších levelov sa dostanete stlačením L a cez tunely T.

BATTLE SQUADRON

Ak napíšete počas hry slovo CASTOR, tak klávesami F6 a F10 si môžete meniť zbrane. Sila zbraní sa reguluje klávesami F1 až F5.

CARRIER COMMAND

Pauznite hru a napíšte GROW OLD ALONG WITH ME. Pomocou kláves + a - si nastavujete imunitu. Ak napíšete THE BEST IS YET TO BE, uvidíte na mape všetkých nepriateľov.

DOJO DAN

Ak v priebehu hry napíšte WOOLANKIDKICKSBUTT, získate nesmrteľnosť a klávesou F9 sa môžete premiestniť do ďalšej úrovne.

DRAGON'S LAIR III.

V úvode napíšte slovo TTIME a samotná hra prebehne ako demo.

EPIC

Kódy do ďalších častí hry: AURIGA, CEPHEUS, APUS, MUSCA, PYXIS, CETUS, FORNAX, CAELUM, CORVUS.

E-SWAT

Ak pauzujete hru a napíšete JUSTIFIED ANCIENTS OF MU MU, získate 99 životov.

E-MOTION

Na titulnom obrázku napíšte MOONUNIT a odošlite toto heslo ENTERom. Počas hry sa klávesami:

F1 - presuniete o level ďalej
F2 - o level späť
F3 - o 10 levelov ďalej
F4 - o 10 levelov späť.

FLYING SHARK

Ak do tabuľky HI-SCORE napíšete KD, získate nekonečné životy a ak RAB, tak získate nesmrteľnosť.

JAGUAR XJ 220

V hudobnom menu nastavte frekvenciu rádia na 059,9 (stačí kliknúť na MODE) a jazda sa značne zrýchli.

KLAX

Ak stlačíte počas hry kláves 3, presuniete sa o jeden level ďalej. A keď stlačíte kláves 4, presuniete sa k poslednému stému levelu.

LOTUS ESPRIT T.CH.III.

Ak obidvoch hráčov podpíšete ako BAKTOTHEFISH, vždy postúpite do ďalšieho levelu.

NICKY BOOM

Ako kód levelu zadajte slovo TRONIX, čím získate nekonečné životy. Počas hry môžete používať tieto klávesy:

F1 - zapína štít
F2 - dodá bomby
F3 - dodá kľúče
F4 - dodá veľké bomby
DEL - skok do ďalšej úrovne.

ROBOCOP III

Klávesou P pauznite hru, držte stlačený pravý SHIFT a napíšte (aj s medzerami) THE DIDY MEN. Získate nekonečnú energiu.

SILLY PUTTY

Do HI-SCORE napíšte HEADLIKEAHOLE a odošlite ENTERom. Počas hry klávesami: F1 - F10, SHIFT F1 - SHIFT F10, CONTROL F1 - CONTROL F10, môžete skákať po jednotlivých leveloch.

STREET FIGHTER II

V menu bojovníkov si kurzor nastavte na bojovníka BLANKU a napíšte slovo PATIENCE. Ak máte počas hry problémy s energiou, stlačte kláves F10. (Funguje to iba pri jednohre.)

SUPERFROG

Kódy pre jednotlivé levely:

WORLD 1:	WORLD 2:
1 - enter	1 - 392822
2 - 234644	2 - 446364
3 - 447464	3 - 984448
4 - 747822	4 - 477444
WORLD 3:	**WORLD 4:**
1 - 343522	1 - 467464
2 - 882311	2 - 818234
3 - 992334	3 - 182394
4 - 091332	4 - 298383
WORLD 5:	**WORLD 6:**
1 - 452234	1 - 387211
2 - 984841	2 - 981122
3 - 383772	3 - 017632
4 - 093152	4 - 398112

PINBALL FANTASIES

Keď sa ukáže titulný obrázok, napíšte SOUTHAPTONGAZETTE. V hre sa pomocou klávesy F10 dostanete do ďalšieho levelu.

UNREAL

Na obrazovke s vektorovým demom napíšte slovo ORDILOGICUS. A Artabanová energia je nekonečná.

WING'S OF FURY

V úvode napíšte COLLIN WAS HERE. Počas hry môžete používať tieto klávesy: D - nesmrteľnosť, P - životy, M - zbrane, F - doplní palivo a C - zmena zbrane.

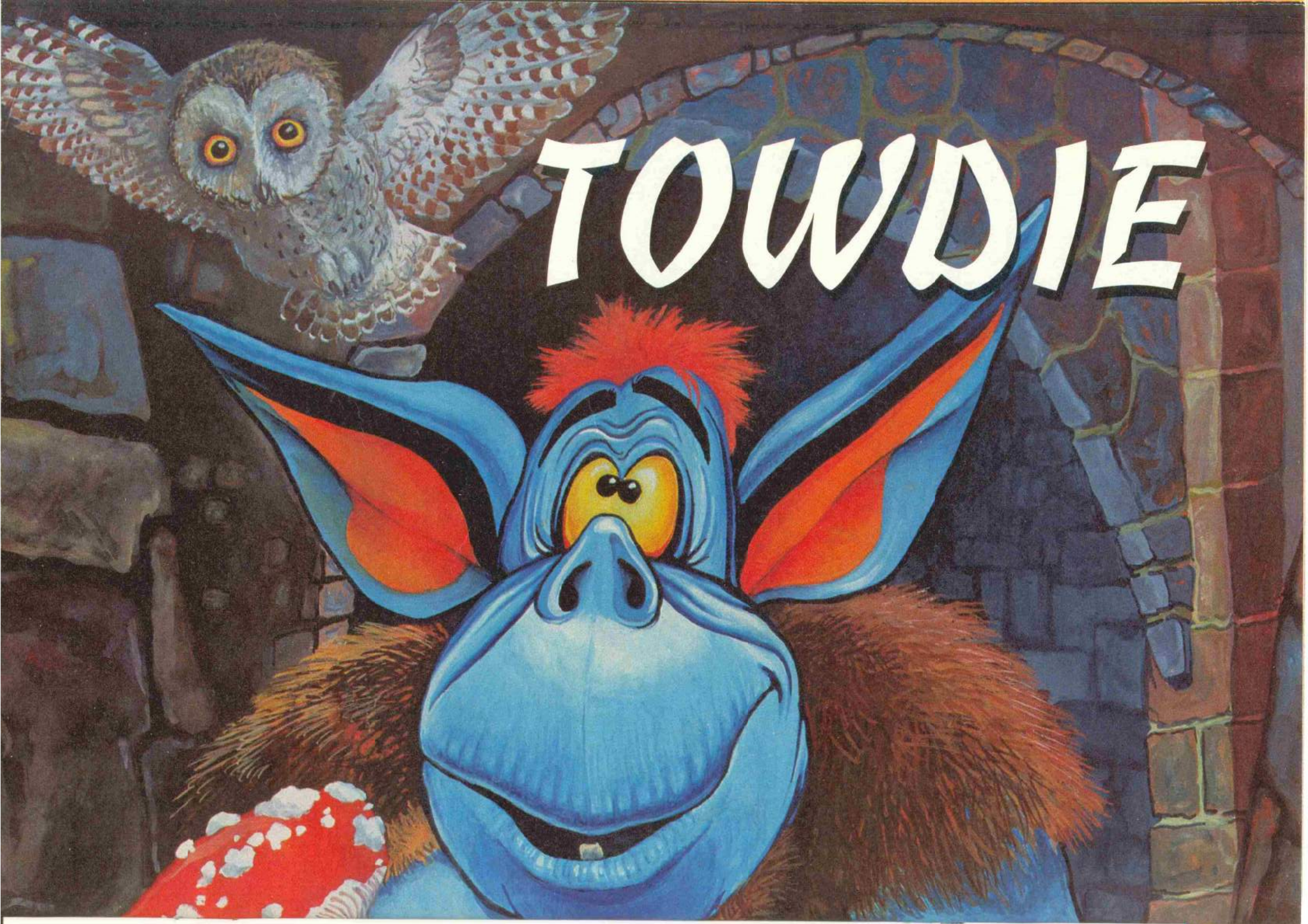
WINGS

V FLIGHT SCHOOL napíšte namiesto svojho mena túto vetu: —Who-is-The-Riddler. Dodržujte medzery a veľké a malé písmená. Túto vetu potvrďte ESC a objaví sa CHEAT MENU.

ZOOL

Pred začiatkom hry napíšte slovo GOLDFISH. Počas hry môžete používať tieto klávesy:

1 - zapína nesmrteľnosť
2 - skáče po leveloch
3 - skok do ďalšieho sveta


TOWDIE


BIT POSTER
©DUPIZ 93



AKO SKÁKAŤ V CAPTAIN DYNAMO?
AKO OVLÁDAŤ SUPERFIGHTER?
NÁVOD NA GHOSTBUSTERS

OTÁZKY

6268: Vlastním počítač Didaktik Kompakt. Mám celú kolekciu hier Dizzy. Problém mám iba s hrou DIZZY 1. Nemám ju skončenú. Navaril som nápoj a dostal som sa až ku Zaksovi. Objavil som veľa chodieb. Otvoril som poklop na Kryštálovej hore. Ďalej je však loďka, s ktorou neviem pohnúť. Našiel som aj labyrint, ale neviem, ako sa mám doňho dostať. Akým spôsobom mám dohrať túto peknú hru?

Pavol JUREČKA, RUŽOMBEROK

6269: Som majiteľom počítača Didaktik M a mám problém s hrou CAPTAIN DYNAMO od firmy CODE MASTERS. Keď prídem k jaskyni č.5 k zeleným predmetom, ktoré sa nachádzajú nad elektrickými bleskami, neviem po nich vyskákať. Vždy ma to odrazí. Existuje nejaká finta, alebo spôsob, ako to prejsť?

Karol NIKITINSKÝ, REVÚCA

6270: Vlastním počítač Didaktik M a mám problém s hrou DIZZY 2. Neviem sa dostať do hrobu, aby som zobral dynamit.

Jozef ZVADA, KOŠICE

6271: Som majiteľkou počítača Didaktik Kompakt a mám problém v hre KLIATBA NOCI. Aby som sa dostala do komnaty k princeznej, potrebujem otvoriť zamknuté dvere. Našla som 2 kľúče a počítač mi vždy vypísal, že sú nesprávne. Myslím, že som prešla všetkými poschodiami a viac kľúčov som nenašla. Vedeli by ste mi poradiť, kde mám hľadať správny kľúč?

Slavomíra ČUPKOVÁ, NOVÉ ZÁMKY

6272: Čo mám robiť v hre BAGDAD? Ako sa má zobrať diamant v posteli?

Dominik BABIC, GÁŇ

6273: Mám počítač Didaktik Gama a neviem riešiť niektoré úlohy v SIM CITY. Ako mám zarobiť peniaze, keď mám postavené mesto, už sa stavajú domy a nemám ani halier? Čo mám urobiť, ak mi hra vypíše 'Transport system falling apart' a po ceste sa mi začnú tvoriť nejaké kocky? Čo mám urobiť, ak mi hra vypíše 'Police need funds'? Čo treba robiť, ak hra vypisuje 'Citizens upset, taxes too high'? Aká vysoká má byť daň?

A. MAJCHER, ŽILINA

6274: Vlastním počítač Didaktik M a mám tieto problémy:

a) TAU CETI - hru neviem spustiť. Po stlačení BREAK počítač žiadá nejaké informácie, ale aké?

b) DIZZY 4 - keď idem doprava, dostanem sa k vode. Ako cez ňu a čo ďalej?

c) DIZZY 5 - prídem k sopke a pomocou kameňa klesnem, no len ku koľajisku. Viac kameňov nezoberiem. Ako na to? Ako sa dostanem na mraky?

d) DIZZY 6 - keď idem doľava, dostanem sa k strážcovi mosta. Keď idem doprava, prídem ku strašiakovi, ktorý niečo žiada. Ale čo?

Roman TOKOŠ, GBELY

6275: Vlastním Amigu 500 a mám tyto dotazy:

a) Jak se přistává ve hře WING COMMANDER?

b) Jak projít 6. úroveň v SHADOWLANDS?

c) Jak ukládat pozici v PACIFIC ISLANDS?

d) Jak se zapíná autopilot, existuje-li vůbec, ve hře FRONTIER?

e) Jak se ve hře LAST NINJA 3 dá slézt z hradeb?

R.ŠRÁMEK, SKALIČKA

6276: Som majiteľom počítača PC a mám problém v hre SUPERFIGHTER. Neviem aktivizovať všetky údery a kúzla. S indiánom neviem strieľať ohnivé gule a rozkrútiť sa, s Frankom neviem strieľať a ani čo stlačiť, aby vyskočil s pokrikom. Podobné je to aj u iných bojovníkov.

Marcel ZÁVACKÝ, MICHALOVCE

6277: Vlastním PC 386SX a neviem si rady s týmito hrami:

a) v hre EPIC neviem meniť vesmírne stíhačky

b) v METAL MUTANT neviem prejsť poslednú fázu, kde je hlboká voda. Vždy, keď skočím, potopím sa.

Milan BORŠČ, TURČIANSKA ŠTIAVNIČKA

ODPOVEDE

8182a: V MISJA postupuj podľa mapy v čísle 1/94. Keď prídeš k miestnosti s vysokou stenou a plošinkami (nevyskočíš tam), choď do stredu, kde sú tri plošiny a vyskoč. Bomba ťa vyhodí na plošinku. Potom sa už ľahko dostaneš k monitoru č.4. Keď získaš bomby, odnes ich do koša a potom sa musíš do 90. sekúnd dostať k vrtuľníku. Hneď za košmi je monitor H a vrtuľník na streche. Keď nastúpiš daj joystick hore a to je koniec misie. Ešte k bombám: Bombu, ktorú uvidíš, keď zídeš rebríkom od silového poľa 3x doľava, získaš nasledovne: choď doprava, pri prvej vyvýšenine zoskoč dole, skoč doľava a ešte raz doľava. Choď až ku kraju, ako len môžeš, ale nespadni a skoč doľava. Zvyšok akiste zvládneš sám.

Tomáš DZAMKO, KORYTNICA

2237a: Pri nakupovaní predmetov si zober len najlacnejšie auto, jednu GHOST TRAP a GHOST BAIT. To preto lebo na konci hry musíš zarobiť aspoň toľko peňazí, koľko si mal pred nákupom. V hre vždy navštevuj domy, ktoré blikajú červeno. Keď sa autom dostaneš na určené miesto a duch je ešte stále pred domom, vyveď prvého lapača, polož GHOST TRAP doprostred ulice, naveď ho doľava a otoč ku GHOST TRAP. Druhého lapača naveď doprava a tiež otoč k nej. Spusti lasery (pozor, nesmú sa prekrížiť). Ak si medzi lasery zachytil ducha, posúvaj lapačov opatrne k sebe, aby sa duch dostal na GHOST TRAP. Potom pascu aktivuj. Ak ducha chytíš, dostaneš peniaze, ak nie, zlikviduje ti jedného z lapačov. V každom prípade choď na základňu, kde vyprázdniš GHOST BAIT, doplníš počet mužov a dobiješ lasery, ktorých energia nie je nekonečná. Keď sa duchovia začnú hýbať po pláne nebezpečne rýchlo, postav do rohu plánu auto tak, aby si vždy duchovi prekrížil cestu a tým ho zmrazil. Teraz je na rade GHOST BAIT. Keď sa aj zmrazený duch zrazu pohne spolu s ostatnými stlač B. Duchovia sa zbehnú a vytvoria muža, ktorý však nemá čo zlikvidovať a ty dostaneš peniaze. To praktizuj, až kým sa symbol dverí a kľúča nedostanú do ZULL-u. Tam preveď popod skákajúceho ducha aspoň dvoch z troch lapačov. Popis zaradení na predaj:

PK ENERGY DETECTOR - varuje pred prichádzajúcim duchom tým, že dom začne blikať ružovo vo chvíli, keď ideš autom okolo.

IMAGE INTENSIFIER - lepšie zviditeľní ducha pri lapaní

MARSHALLOW SENSOR - varuje pred spojením duchov na dome tým, že dom začne blikať bledo vo chvíli, keď ideš autom okolo.

GHOST BAIT - vnadidlo na duchov, ktorí sa pohybujú nad domom, aby ho zničili. Bez vnadidla tomu nezabrániš.

GHOST TRAPS - pasce na chytanie a ukladanie duchov. Do pasce sa vojde iba jeden duch.

GHOST VACUUM - vysávač na zmrazených duchov.

PORTABLE LASER - laserové väzenie na duchov umožňuje uloženie desiatich duchov.

Peter ARBET, POVAŽSKÁ BYSTRICA

2240: Choď k dvom drakom pľuvajúcim oheň proti sebe. Vylez až hore, vyskoč, aby sa trochu zdvihla obrazovka a skoč vpravo hore. Musíš stále držať joystick vpravo. Doskočíš na plošinu a nedaleko nej je truhlica so štvrtým polenom.

Ladislav LEHOTZKÝ, BANSKÁ BYSTRICA

2241c: Cez draka v lese prejdeš použitím nožíkov. Tie získaš zabitím obrov s kyjakmi. Na každého treba 6 výstrelov.

Ján ŠIMKO, VRANOV NAD TOPĽOU

2244: Väčšina postáv vo Flashbacku, ktorá je ochotná sa s tebou porozprávať, od teba niečo chce. Ak jej to prinesieš, niečo za to dostaneš. To niečo použiješ na otvorenie dverí, alebo iný spôsob, ako pokračovať v hre. Tak aj s touto postavou sa najskôr porozprávaš. Zistíš, že chce od teba TELEPORTEUR. Cesta k nemu: po zastrelení jedného z obyvateľov džungle nájdeš u neho PILE. To je treba nabiť v RECHARGE. Nabité PILE vložíš do COMPART pri kraji priepasti a vytvorí sa most. Neďaleko je výťah reagujúci na fotobunku. Nájdi PIERRE a choď ho pri fotobunke. Výťah sa stane prístupným. Vezmi z neho TELEPORTEUR a zanes ho postave v tráve. Tá sa teleportuje, ale nechá ti CARTE ID. Tá ti umožní postup ďalej. Treba ju len použiť v SERRURE.

Peter ARBET, POVAŽSKÁ BYSTRICA

3245c: Cieľom hry ROLAND RAT je poskladať dvere do TV. Kúsky dvier sú roztrúsené po bludisku. Ak nemáš BIT 11/92, tak si ho zaobstaraj.

A. MAJCHER, ŽILINA



NÁVOD KU HRE

LARRY 6

SIERRA

Po celkom peknom intre sa objavíš pred recepciou, porozprávaš sa s recepčnou menom GAMMIE, ktorá ti počas rozhovoru dá kľúč od tvojej izby. Skôr ako pôjdeš do vedľajšej miestnosti s automatom a kľúč použiješ na dvere, zober zo smetného koša ďalší kľúč. V izbe vojdi do kúpeľne, zapni a vypni vodu. Potom vyjdi z kúpeľne, zober zo stola kvety a pozri sa na všetky papieriky na stole. Na telefóne vytoč číslo 75 a choď k automatu, kde na teba už čaká vozík. Z prednej časti si zober toaletný papier (TOILET PAPER), krém na ruky (HAND CREME), mydlo (SOAP), mokrú látku (WASHCLOTH). Zo zadnej časti si zober uterák (TOWEL), (DENTAL FLOSS) a záchodovú dosku (SEAT COVERS). Choď na recepciu a odtiaľ sa vráť do svojej izby, kde z postele zober prezervatív (CONDOM). V kúpeľni zapchaj záchod s TOILET PAPER, potom vytoč na telefóne číslo 76. Choď na recepciu a odtiaľ zase do kúpeľne, kde už nejaký muž odpcháva záchod, zober mu francúzsky kľúč (WRENCH) a pilník (FILE). Potom choď za Rose a daj jej kvety...

U Garyho namoč vo fontáne WASHCLOTH. Potom choď k CHAR. Zo schodov odstráň kvety a použi WRENCH na kameru. Porozprávaj sa s CHAR. Choď do posilovne, kde sa taktiež porozprávaj, ale teraz s THUNDERBIRD. Potom si zacvič v miestnosti AEROBIC. Po pekne zvládnutej rozcvičke sa porozprávaj s CAVARICHI. Po rozhovore si od nej zober indentifikačný odznak (ID BADGE). Choď na kúpalisko, kde si z plávajúceho baru zober peňaženku (WALLET), v ktorej nájdeš slnečné okuliare a v okuliaroch nájdeš papierik na ich čistenie (CLEANING CLOTH). Na kúpalisku zober aj hnedú nafukovačku (BEAVER). Potom choď do ďalšieho BARu, kde zoberieš zápalku (MATCH). Choď do miestnosti s PIVOm, kde si zober fľaše s pivom (cez el. dvere sa dostaneš pomocou ID BADGE). Vráť sa do baru, kde „nechtiac" zakopni o kábel. Speváčke BURGUNDY potom dáš fľaše piva. Zase si odskoč pre pivá a postup zopakuj...

Počkáš si, kým pivá vypije a pôjde sa prezliecť. Pôjdeš za ňou a šaty zoberieš. Choď do prezliekárne, kde otvoríš skrinku vpravo dole, použi na ňu TOWEL. Choď do sauny, kde na teba už bude čakať naša speváčka BURGUNDY. Po chvíli príde aj CAVARICCHI a začne sa rozprávať s BURGUNDY. Ty sa zamiešaš do dialógu...

Po rozhovore zober náramok (BRACELET), osprchuj sa (použi uterák na sprchu) a prezleč sa do svojho obleku. Potom choď za SHABLEE, kde zoberieš zo zeme kábel (CORD) a porozprávaš sa so SHABLEE. Dozvieš sa, že chce nové šaty. Tak jej dáš šaty, ktoré si zobral od BURGUNDY. V noci sa s ňou porozprávaj, použi na ňu ruku, potom sa s ňou zasa porozprávaj. Keď začne niečo hovoriť, daj jej CONDOM...

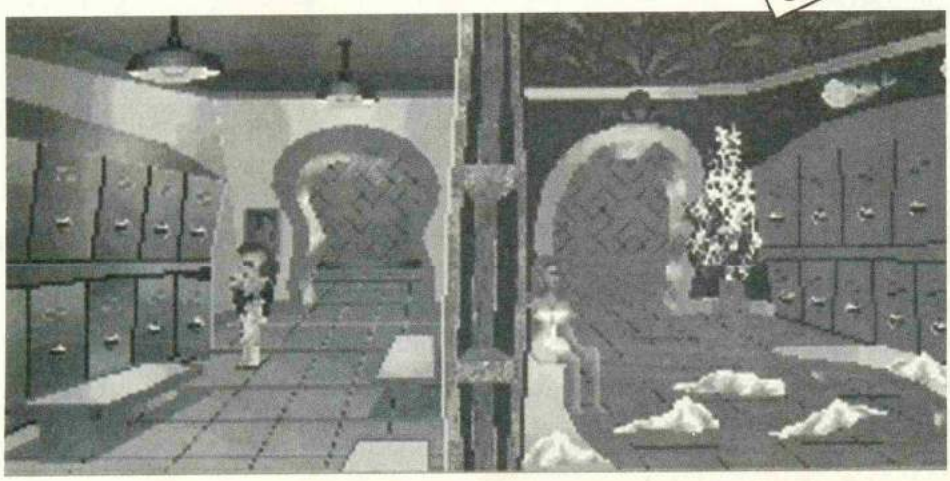
Z izby sa vráť na pláž, kde si zober šampanské (CHAMPAGNE) a z piesku vyhrab lampu (OIL LAMP) v dolnej časti obrazovky. Z pláže choď do kuchyne, kde ocikáš auto a prehrabeš sa v smetiaku, v smetiaku nájdeš bravčovú masť (LARD). Pomocou kolesa (TIRE) nafúkaj nafukovačku. Vojdi do jedálne, kde sa pozri do vozíka a zober pomaranč (ORANGE). Choď na kúpalisko, kde použi DENTAL FLOSS na CLEANING CLOTH, získaš plavky (SWIMSIUT). Tieto plavky si obleč v kríkoch v spodnej časti obrazovky (tmavo zelené). Potom sa porozprávaj s plavčíkom, ktorý ti dá kľúč od skokanskej veže (TOWER KEY). Tento kľúč ihneď vyskúšaj na veži. Na vrchole veže tento kľúč použi na mydlo a skoč dolu... Po páde vyjdi z bazéna, vráť kľúč plavčíkovi a znovu sa prezleč do svojho obleku. Choď na chodbu hotela a použi pilník na kľúč, ktorý si našiel v smetnom koši pri recepcii. Takto získaš kópiu kľúča od veže (TOWER KEY COPY). Vráť sa na kúpalisko, prezleč sa a vlez do bazéna. V bazéne použi nafukovačku a priplávaj k baru (pozri sa naň). V bare začni kývať nafukovačkou, čím zavoláš čašníka. Dáš mu kľúč od izby. Po chvíli tebe a MERRY, babe vedľa teba, donesie nejaký drink. Po vypití sa pozri na MERRY a porozprávaj sa s ňou. V rozhovore ti prezradí, že by chcela kľúč od veže. Pre teba to však nie je problém a dáš jej kópiu kľúča od veže. Po poďakovaní sa ocitneš pred vežou, ale teraz už v noci. Na veži ju budeš ohmatávať až kým ti nepovie, aby si sa išiel prezliecť, čo sa aj hneď prezlečieš (použiješ ruku na seba). Potom ju zase ohmatkaj...

Po peknom páde z veže sa ocitneš v tvojej izbe. Vyjdi z izby a stopni si hotelový taxík smerom k el. dverám. Na konci jazdy ťa taxikár požiada, aby si sa uhol, lebo sa potrebuje otočiť. Uhneš sa, vozík otočí a ostane sa tam opierať (ak sa neostane opierať a odíde preč, choď sa porozprávať s CHAR a postup zopakuj), daj mu zápalku a keď odíde, pozri sa na taxík. Nájdeš tam motor, v tomto motore použi WRENCH na dva drôtiky. Keď skončíš, vráti sa taxikár späť a pokúsi sa naštartovať, ale nepôjde mu to. Potom sa pozrie na motor, ale nebude si vedieť rady. Ty sa mu prihovoríš, dá ti baterku, aby si mu posvietil. Keď to opraví, rýchlo vyber z baterky batérie (BATTERIES), lebo si ju taxikár vypýta späť. Choď k RAMPE, kde policajtovi zober z opasku putá (HANDCUFFS). Tieto putá dáš THUNDERBIRD. Bude celá bez seba a bude sa chcieť s tebou stretnúť v jej izbe. Ty však nevieš, kde má izbu a tak vyskúšaš všetky zamknuté dvere v hoteli...

Po behaní okolo lampy sa celý unavený prebudíš vo svojej izbe. Od THUNDERBIRD si získaš obojok (COLLAR) s diamantom, nám však stačí iba diamant, tak použijeme ruku na obojok. Choď do posilovne a zober gumu (WRIGGLE BELT) - guma je na stroji vpravo dole a dá sa zobrať iba vtedy, keď tam nie je žena. Ak tam je, stačí vyjsť z posilovne a znovu sa vrátiť; treba to robiť, pokiaľ tam nebude. Potom choď k CHAR a použi ruku na kábel (CORD), ktorého konce takto rozdvojíš. Tento kábel použi na zástrčku pri zakódovaných dverách a na zak. dvere. Potom batérie daj CHAR...

Z izby sa vráť späť do laboratória, kde zober zo zeme perlu. Choď k stroju, kde použi gumu z posilovne na roztrhnutý žltý kábel a namaž piest s bravčovou masťou. Ďalej otvor červený kotol pomocou WRENCH, stade vyber FILTER, ktorý umy v kuchyni. Po umytí ho vráť na miesto, kotol zavri, zaskrutkuj a stroj zapni. Keď LARRY povie: „YES!", stroj vypni a choď na recepciu a porozprávaj sa s recepčnou GAMMIE. Tá po rozhovore odíde k stroju a ľahne si na stôl. Použi ruku na sondy (PROBES) a zapni stroj. Porozprávaj sa s ňou a zistíš, že chce pomaranč, tak jej ho dáš. Po ďalšom rozhovore bude chcieť WASHCLOTH. Ty WASHCLOTH síce máš, ale nie zmrazený. Tak choď do jedálne a znovu sa vráť do kuchyne a zober WASHCLOTH, ktoré dáš GAMMIE. Potom bude chcieť MINERAL WATER, tú však nemáš a tak pôjdeš smerom k el. dverám. Cestou by si mal natrafiť na malý košík, kde bude MINERAL WATER. Túto min. vodu jej zanesieš, ale cestou si z baru ešte zober zápalku (MATCH). Ak si jej dal všetko čo chcela, vstane a odíde. Po jej odchode použi lampu na kohútik (SPIGOT) a škrtni zápalku o zips. Zapálenou zápalkou zapáliš lampu. Potom pôjdeš k automatu a použiješ na automat šampanské. Choď do kuchyne a použi kuchynský výťah (gombíky), ktorý ťa odvezie na poschodie, kde nájdeš ženu tvojho srdca. Postupne jej daj náramok, diamant, zapálenú lampu, orchideu, perlu, sošku, slová múdrosti a nakoniec chladené šampanské...





Vysvetlivky

Porozprávaj sa a pod.	- porozprávať sa dovtedy, kým sa text nezačne opakovať
Použiť ruku	- použiť ikonu ruky na predmet

Ikony:

Panák	- chôdza
Oko	- môžeš sa pozrieť na určitý predmet (babu, vozík, taxík)
Ruka	- otváranie dverí, prezeranie (peňaženka, diamant, kábel, ohmatkávanie)
Ruka so šipkou	- branie predmetov, používanie predmetov (franc. kľúč na kameru)
Bublina	- rozprávanie
Zips	- používa sa na cikanie a zapálenie zápalky
Options	- rýchlosť pohybov, textu. Hlasitosť zvuku...
Dve šipky	- ukazuje sa iba pri nie veľmi dôležitých scénkach (po zbalení baby), preskočí tieto scénky
Ctrl F	- začne robiť somarinky (špáranie v nose...)

J. Horčiak





Úvodom by sa patrilo povedať, že DUNGEON HACK nemá nič spoločné s predchádzajúcimi graficky príšernými hrami FORGOTTEN REALMS, ako bola napríklad UNLIMITED ADVENTURES. DUNGEON HACK je však tiež RPG hra, ktorú si môže hráč maximálne prispôsobiť svojej chuti a možnostiam. V tomto smere je hra veľmi cenná, veď iné RPG hry majú predpísaný scenár, ktorý po absolvovaní nikdy viac hrať nebudeme. O to viac ma prekvapilo, že prakticky vo všetkých počítačových časopisoch dostal DUNGEON HACK veľmi nízke ohodnotenie. Prednosti má toľko, že recenzenti mohli byť zhovievavejší. Obtiažnosť hry je voliteľná (Easy, Moderate a Hard), rovnako ako povolanie postavy, s ktorou sa pustíme do boja. Hre nechýba prehľadný automapping, ktorý sa pomaly stáva štandardom u solídnych RPG hier. Najviac si cením skutočnosti, že pozadie a mapa dungeonu sa vždy generuje, takže DUNGEON HACK je vlastne po každý krát iná hra. Môžeme ju hrať viackrát bez toho, aby nás musela nudiť. Za zmienku stojí aj voľba CUSTOMIZATION, v ktorej môžeme ovplyvniť generovanie dungeonu v mnohých vlastnostiach, ako 'hĺbka' dungeonu, či vlastnosti potvor, ktoré tam stretneme. Veľmi pozitívne hodnotím výber postáv. Hráč môže zvoliť už hotovú postavu, alebo absolvovať generovanie. Čo hovorí proti tejto hre, je v prvom rade fakt, že ide v plnom rozsahu o spracovaný výťažok z doteraz vytvorených hier firmy SSI. Každý predmet, každá potvora a menu sa už nachádzali v iných hrách. Osobitne u príšer nemôžem nespomenúť, že majú naprosto rovnaké animácie aj vlastnosti, z čoho vyplýva, že vopred môžeme vedieť, akými kúzlami a akými zbraňami proti nim máme bojovať. Myslím si, že toto bude prípad viacerých hráčov, priaznivcov hier RPG, pretože väčšina z nich dôverne pozná všetky produkty od SSI a tým pádom aj príšery, ktoré sa nachádzajú v DUNGEON HACKu. Niekoľko negatívnych vlastností súvisí priamo so skutočnosťou, že dungeon sa náhodne generuje. Aj keď táto vlastnosť je sama osebe dobrá, do hry pribudol jav častej duplicity predmetov a zmizli dialógy, ako aj ďalšie vlastnosti, ktoré poznáme z RPG s pevným scenárom. DUNGEON HACK má scenár veľmi triviálny. Vznášajúca sa čarodejnica nám oznámi, že jej máme doniesť nejaký kameň, ktorý chce mať za každú cenu. Keď ju požiadame o materiálne vybavenie, bez diskusie nás teleportuje do dungeonu a nám nezostáva nič iné, iba začať bojovať. Grafika hry je obstojná. Autori použili niekoľko úplne rozdielnych grafických štýlov do rôznych levelov, ktoré sa im prideľujú náhodne. Podarili sa aj samplované zvukové efekty, ktoré veľmi pôsobivo podfarbujú dej. Mne osobne sa DUNGEON HACK páči. Považujem túto hru zaujímavé spestrenie trhu RPG a svojím spôsobom aj vyplnenie určitej medzery vďaka generovaniu levelov. Vari najviac mi na hre vadí zdĺhavá komunikácia s harddiskom, ktorá je miestami neúnosná. Podobným neduhom trpel aj EYE OF THE BEHOLDER 3. Snáď by sa niektoré veci mali programátorsky riešiť ináč.

- yves -









MERIT SOFTWARE



Firma MERIT sa zatiaľ špecializuje najmä na strategické hry. Tomuto rámcu sa nevymyká ani hra STARSHIP. Niektoré nápady majú autori z tejto firmy bezosporu dobré a originálne, avšak pri podrobnom štúdiu ich hier zistíme, že k dokonalosti im ešte niečo chýba. Všetko chce zrejme svoj čas. Po spustení hry máme dojem, že ide o dajaký veľký projekt, ako bol napríklad WING COMMANDER 2 alebo PRIVATEER. Obraz, ktorý sa nám naskytne, tieto hry nápadne pripomína. To, čo vidíme po spustení na obrazovke, je efektné menu, pomocou ktorého môžeme navštíviť obchody s raketami a ich doplnkami, obchod so zbraňami, ktoré sa dajú neskôr výhodne predať, atď. Veľmi dôležitý je napríklad aj nábor posádky. Naša raketa má 7 členov posádky, pričom každý z nich má iné povolanie a inú zručnosť.





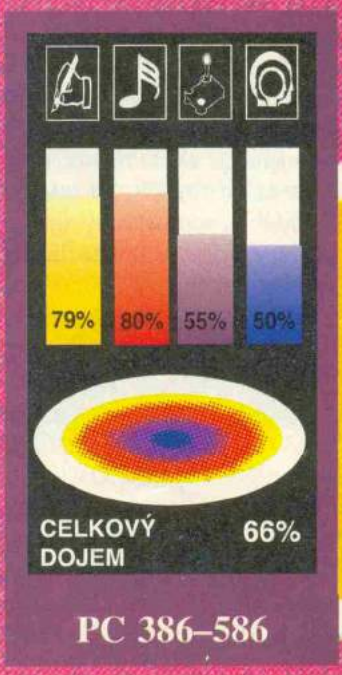
Základom života v tejto hre sú peniaze. Za ne si možno kúpiť prakticky čokoľvek: výkonnejšiu a odolnejšiu raketu, zručnejšiu posádku, kvalitnejšiu výzbroj, atď. Keď sme dobre vybavení a vyzbrojení, ľahšie sa nám vo vesmíre bojuje. Cieľom hry je preskúmať okolitý vesmír a dostať planéty pod vlastnú kontrolu. Aj keď je tu potrebné strategické uvažovanie, ničenie nepriateľských rakiet je úloha vyslovene akčná. Táto časť hry ma sklamala vari najviac. Očakával som raketu, v ktorej sa bude dať lietať a namiesto toho som musel myšou ovládať raketu z vonkajšieho pohľadu v 2D priestore, ktorou sa zle manévruje. Ciele sa trafajú veľmi ťažko a sú v mnohonásobnej presile, preto je hra pomerne náročná. Ak by sme aj tolerovali, že v tejto hre je namiesto trojrozmerného vesmíru dvojrozmerný, zlá hrateľnosť sa tolerovať nedá. Graficky táto časť síce nie je zlá - scrolling je rýchly, stretávame veľa typov rakiet, ktoré sú graficky výborne spracované, ale na obrazovku sa toho veľa nezmestí. Výsek vesmíru, na ktorý vidíme, je neúnosne malý. Rovnako neúnosné je, aby sme tou istou myšou určovali smer rakety a súčasne klikali na panel kvôli zmene rýchlosti, výberu zbraní a nastaveniu štítov. Tieto veci je treba veľmi často meniť a medzitým naša raketa môže veľa utŕžiť. Oveľa lepšie to nie je ani po pristátí na planéte. Ovládanie síce pripomína DUNE 2, ale je veľmi nepraktické. Postavu môžeme posúvať, ale zastaví sa na každej prekážke. Hra je urobená tak, že postava nemôže kráčať na akomkoľvek mieste, takže musíme byť dokonca opatrní, aby vôbec prešla dverami do základne na planéte...

Zvukové efekty sa MERITu podarili. STARSHIP dostal stereo hudby, ktoré sa skutočne dobre počúvajú. Akurát nerozumiem, prečo táto hra nepodporuje Soundblaster 16. So samplovanými zvukmi sú na tejto karte problémy. Bohužiaľ, nie je to nedostatok iba tejto firmy. Mnohé sa na SB16 ešte nepreorientovali, aj keď sa už táto karta predáva viac ako rok. Dúfajme, že sa to čoskoro napraví k lepšiemu.

MERIT SOFTWARE vo svojich hrách ukazujú, že sú právom považovaní za perspektívnu firmu s budúcnosťou. Ale na výsluní sa budú môcť dostať iba vtedy, keď prevedenie hier dotiahnu do dokonalosti po každej stránke. Je to podobné ako v krasokorčuľovaní. Víťaz musí mať vysoké ohodnotenie nielen za umelecký dojem, ale aj za technickú hodnotu svojej jazdy. 'Umelecký dojem' zo STARSHIPu je výborný, ale ostatné parametre zaostávajú.

- yves -





RECENZIA

VOLKOV 4.038 COMMANDER

VSEVOLOD V. VOLKOV

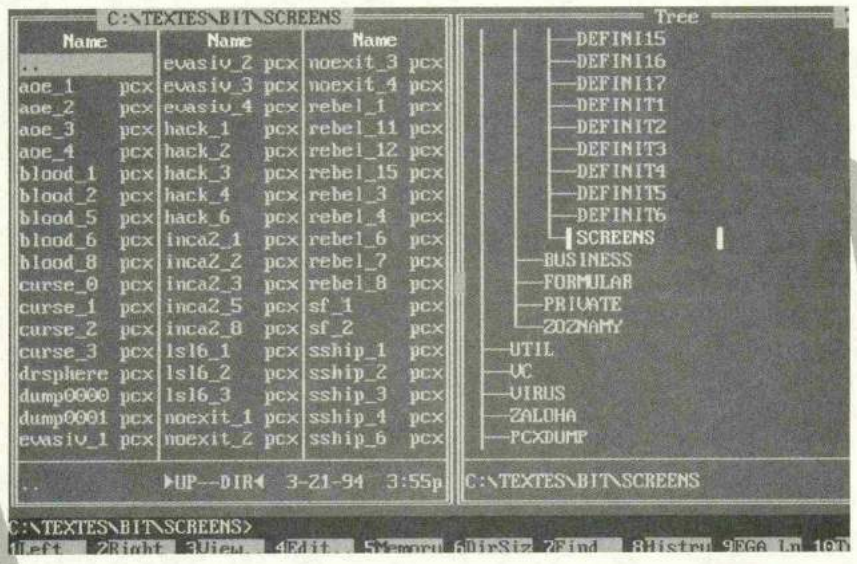
Na prvý pohľad všetko vyzerá tak, ako predtým. Keď nainštalujeme VOLKOV COMMANDER, je na nerozoznanie podobný starému dobrému NORTONu, najpopulárnejšej nadstavbe MS-DOSu. Skutočnosť je však trochu iná. VOLKOV má mnohé funkcie a prednosti navyše. Zo starého NORTONa využíva iba to, čo na ňom bolo dobré. So svojich skúseností pri používaní VOLKOVa môžem zodpovedne povedať, že všetky zmeny a vylepšenia sú mimoriadne užitočné.

Vsevolod V. Volkov je Ukrajinec z Kyjeva. Svoj Commander naprogramoval od základu v assembleri, teda sa nejedná o úpravy NORTONa 3.0. Použil iba spôsob zobrazenia a ovládania, na ktorý sú ľudia zvyknutí. Verzia 4.038 je len testovacia BETA verzia, ale plne funkčná a bez chýb. Fakt, že VOLKOV je naprogramovaný v assembleri, pomohol dosiahnuť minimálnu dĺžku 125kB, pričom takmer polovicu tejto dĺžky tvorí kontextový HELP, vyvolávaný klávesom F1 (pre zaujímavosť sa môžeme pozrieť na dĺžku NORTONa 4.0). Prístup, ktorý autor zvolil, sa mi páči. Je to typická ukážka, aký môže byť program krátky, ak sa nepoužívajú jazyky C a Pascal. Keby takto postupoval aj MICROSOFT, nemuseli by sme vrážať ťažké peniaze do výkonnejšieho hardware. V pamäti zaberá VOLKOV buď 12.5kB, alebo 75kB, podľa toho, aký režim zvolíme. Prvý režim je minimálny, kedy v pamäti zostáva iba rezidentná časť a pri použití VOLKOVa dochádza k načítaniu VC.COM. Druhý režim je rýchlejší, pretože celý VOLKOV je rezidentný v pamäti. Na rozdiel od NORTONa 3.0 v oboch režimoch je možné mať VOLKOVa v hornej pamäti UMB, pokiaľ je tam miesto. Vďaka tomu nezaberá v BASE MEMORY nijaké miesto.

Kým prejdem k podrobnému popisu VOLKOVa 4.038, vrátim sa ešte NORTONu 4.0. VOLKOV vychádza dôsledne z NORTONa 3.0. Preto dostal VOLKOV označenie 4. NORTON 4.0 pochádza od iných autorov, ako NORTON 3.0 a VOLKOV vznikal nezávisle na ňom. Preto je nesmierne zaujímavé sledovať, ako sa rôzni autori vyrovnávajú s tou istou úlohou - vylepšiť NORTON 3.0.

VOLKOV umožňuje premenovávať, kopírovať a presúvať súbory, adresáre a podadresáre. Pri kopírovaní má možnosť rozdeľovať a spájať súbory. Ak sa dlhší súbor nevojde na disketu, vložíme druhú a kopírujeme ďalej. Pomocou príkazu APPEND môžeme rozdelené časti spájať do jedného pôvodného súboru. VOLKOV teda robí automaticky to, čo sme museli robiť manuálne pomocou ARJ (tzv. multi-volume backup).

Ku kombináciám kláves '+' + 'Enter' a '-' + 'Enter' pribudla inverzia '*' + 'Enter'. Pomocou komparácie adresárov tak môžeme bleskurýchle označiť súbory, ktoré sa nenachádzajú v niektorom inom adresári. Robí sa to nasledovne: Do prvého a druhého okna zobrazíme adresáre, ktoré chceme porovnávať. Porovnanie urobíme postupným stlačením ALT, C, C, čím sa označia súbory, ktoré sa nenachádzajú v oboch adresároch. Klávesmi '*' a 'Enter' označíme naopak tie súbory, ktoré sa nachádzajú v oboch adresároch. Samotné adresáre je treba označovať manuálne pomocou 'Ins'. Odznačiť sa dajú pomocou '-' a 'Enter'. Po skupinovej operácii označenie súborov zmizne, ale opäť sa objaví, ak urobíme Restore Selection klávesmi 'CTRL' + 'M'. Počas kopírovania, alebo vymazávania môžeme sledovať, ako zhasínajú vysvietené súbory spolu so zmenšovaním súčtu dĺžok vysvietených súborov. Je to vynikajúca kontrola priebežného stavu v prípadoch skupinových operácií, pretože indikátor v strede obrazovky zobrazuje iba stav jedného, aktuálne spracovávaného súboru.



VOLKOV dokáže pomocou syntaxe VC startup.bat spúšťať po svojom nainštalovaní ďalšie dosovské príkazy, alebo rezidentné utility, vrátane autoexec.bat. Ak náš počítač nemá UMB (286 a nižšie), alebo v ňom nie je miesto, VOLKOVa môžeme spúšťať z RAM disku nasledovným spôsobom:

```
COPY C:\VC\VC.COM E:\
SET VC=C:\VC
E:\VC.COM
```

Príkaz SET je nevyhnutný z toho dôvodu, aby bola zaistená cesta na inicializačné súbory a Help, ktoré ostali v pôvodnom adresári na harddisku. Na RAMdisku by sme po vypnutí a RESETe o ne prišli.

Ak niekto chce experimentovať, môže za cenu istého rizika zvliť QUICK EXECUTE COMMAND v Advanced Options. Funkcia 'ALT' + 'F5' je Memory Info. Tu sa môžeme dozvedieť

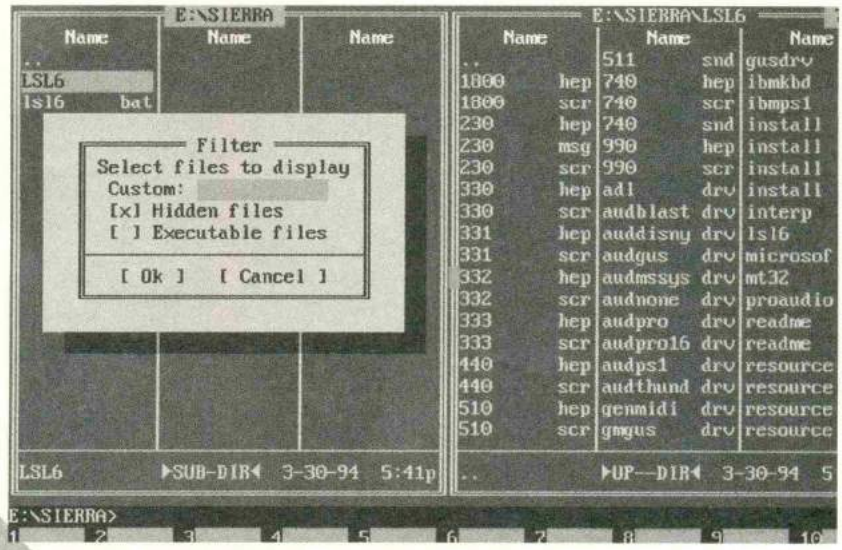
dôležité informácie o rezidentných programoch, vrátane UMB. Možno ich odtiaľto aj odinštalovať. Príkaz File Attributes umožňuje hromadné zmeny atribútov, dátumov a časov. Zmeny vykoná aj vo vložených podadresároch. Kombináciou 'CTRL' + 'F4' je možné priamo meniť LABEL diskety, alebo harddisku. Klávesom F2 môžeme vyvolať menu, ktoré odkážeme na ďalšie menu. Takto máme vopred pripravené menu na formátovanie diskiet, editovanie súborov a kompresiu súborov. VOLKOV teda má podporu ARJ, ZIP a LZH, pretože selektované súbory dokáže spakovať niektorým z uvedených programov. Súčasťou VOLKOVa nie sú viewery komprimovaných, textových, dátových a tabuľkových súborov, ale sú to externé programy a možno použiť akékoľvek jestvujúce, ktoré nám vyhovujú a na ktoré sme zvyknutí. Spôsob, ako VOLKOV umožňuje spracovávať vložené menu, vyzerá nasledovne (súbor sa volá VC.MNU)

F1: ARCHIVES...
archives.mnu

F2: FORMAT
FLOPPY DISK
format.mnu

F3: EDIT FILE
ne.exe !.!

Súbory archives.mnu a format.mnu sú už hotové, ale môžeme ich ľubovoľne rozširovať, dopĺňať a upravovať.



VOLKOV dokáže neustále zobrazovať súčty dĺžok súborov, ktoré sa nachádzajú v adresároch a podadresároch. Bežný NORTON po nastavení na adresár zobrazí hlásenie >SUB-DIR<. Konkrétna dĺžka sa vypisuje iba pri súboroch. VOLKOV na tomto mieste môže zobrazovať aj súčet dĺžok. Samozrejme, pri práci s adresármi sa súčty menia a teda program musí neustále tieto hodnoty korigovať, čo mierne spomaľuje prácu. Ak tento údaj nepotrebujeme, je lepšie ho vypnúť. Funkcia sa volí príkazom AUTO DIRECTORY SIZES v menu OPTIONS. Ak potrebujeme súčet vykonať iba jednorazovo, získame ho kombináciou 'ALT' + 'F6'.

Významné vylepšenie získala funkcia vyhľadávania 'ALT' + 'F7'. Pre vyhľadávanie môžeme použiť niekoľko podmienok: názov súboru, príponu súboru, obsah súboru a samozrejme ľubovoľnú časť niektorej z uvedených informácií. Súbory, ktoré vyhovujú tejto podmienke, sa zobrazujú pod seba aj s atribútmi. My si z nich vzápätí vyberieme ten, ktorý sme hľadali a VOLKOV nás po odenterovaní okamžite nastaví na súbor do toho adresára, kde v skutočnosti leží. Utilita TEXT SEARCH z balíka NORTON UTILITIES týmto prakticky stratila význam, pretože poskytuje podstatne menší komfort. Pre úplnosť ešte spomeniem jeden dôležitý fakt. Vyhľadávaný string sa prenáša aj do okna SEARCH, preto ak nám VOLKOV ukáže súbor, ktorý string obsahuje, môžeme dať klávesom F3 jeho prezeranie a následným F7 nás hneď nastaví na žiadaný reťazec znakov v texte.

Rovnako ako NORTON 3.0 aj VOLKOV má zabudovaný Viewer a Editor textov. Môže však zobrazovať nielen v textovom móde, ale aj v móde hexadecimálnych čísel s tým, že na pravom okraji vidieť aj textové zobrazenie čísiel. Podobným spôsobom pracujú všetky debuggery, preto sa čaká, že túto funciu uvítajú najmä programátori. Zabudovaný editor dokáže editovať aj súbory s väčšou dĺžkou, ako editor v NORTON 3.0. Závisí to od veľkosti voľnej pamäte. Pri editácii pribudla funkcia UNDELETE, ktorá vráti posledné zmazané písmeno, alebo zmazaný riadok - kombinácia kláves 'CTRL' + 'U'.

Pozoruhodná pre každého môže byť aj kombinácia 'CTRL' + 'Z'. po jej stlačení sa v opačnom okne objaví stromové zobrazenie adresárov zvoleného disku. Ak sa v ňom pohybujeme, v pôvodnom okne sa súčasne zobrazuje zoznam súborov zvoleného adresára. Takýmto spôsobom sa môžeme veľmi rýchlo, efektívne a prehľadne pohybovať aj po diskoch s množstvom adresárov a podadresárov.

Veľmi často používanou funkciou v NORTON 3.0 bola 'CTRL' + 'Enter', ktorá preniesla názov súboru s príponou do dosovského riadku. VOLKOV dokáže prenášať niekoľko vybraných súborov naraz, pričom ich oddeľuje medzerou. Súbory treba najprv označiť (napríklad 'INS') a potom stlačiť kombináciu 'CTRL' + 'I'. Podobným spôsobom sa dajú vkladať aj celé cesty, tj. disk a adresáre oddelené znakom '\'. Na tento účel slúži kombinácia kláves 'CTRL' + '[', alebo 'CTRL' + ']', podľa toho, či potrebujeme cestu z pravého panelu, alebo ľavého panelu.

Osobne si veľmi cením, že niektoré prepínače sú ľahšie dostupné. Napríklad ak chcem zobraziť DOSovskú obrazovku, netreba dávať kombináciu 'CTRL' + 'O' (ktorá samozrejme zostala zachovaná), ale stačí stlačiť kláves 'ESC'. Ani prístup do pull-down menu VOLKOVa sa nemusí robiť pomocou 'F9', postačuje na to kláves 'ALT'. Týmto jedným klávesom sa dá menu aj vypnúť, zatiaľ čo 'F9' ho môže iba zapnúť a na vypnutie slúži 'ESC'.

Kopírovanie súborov je rýchlejšie a elegantnejšie. Nie je to iba spomínaným priebežným zobrazovaním súborov a súčtov dĺžok, ktoré zostáva skopírovať, ale aj princípom. NORTON 3.0 kopíroval po sektoroch, čo znamenalo zbytočné spomalenie. VOLKOV natiahne súbor do pamäte tak, že ju celú zaplní a presúva celé bloky. Zrýchlenie je viditeľné najmä pri kopírovaní na diskety.

Koncepcia VOLKOVa je veľmi dobrá, vylepšení a dobrých nápadov skrýva v sebe veľmi veľa. Aj napriek množstvu rôznych funkcií je jeho dĺžka minimálna. Vzhľadom na jeho cenné vlastnosti ho každému vrelo odporúčam.

- yves -



TOWDIE

ULTRASOFT

DSA GRAPHICS

Tak a už je to tu. Dlho sľubovaná bomba s veľkým treskom vybuchla a grafická adventure TOWDIE je konečne na svete. Ako to býva zvykom, oproti demo verzii, ktorú sme mali k dispozícii pri písaní predrecenzie (a tí šťastnejší z vás, ktorí ste si kúpili disketovú verziu SHERWOODU ju mali možnosť aj vidieť na vlastné oči) sa toho dosť zmenilo. Preto by som chcel najskôr napísať zopár viet o technických parametroch hry, ktoré mnohých z vás iste zaujímajú. Teda nech prehovoria fakty a čísla: Hra má v definitívnej podobe celkom 43 miestností. Je to síce o 7 menej ako sľubovali autori v demo verzii, ale o to viac pamäte zostalo na krásnu grafiku a animácie, ktoré sú skutočne excelentné a v takom množstve dosiaľ nevídané. Autorovia sa snažili dosiahnuť čo najväčšiu farebnosť grafiky a súčasne čo najmenšie kolízie farieb animovaných objektov a pozadia. Kto čo i len trochu pracoval s grafikou ZX Spectra/Didaktiku vie, že to vôbec nie je jednoduché. Po zhliadnutí konečnej verzie je nutné dodať, že tento zámer sa autorom podarilo dosiahnuť takmer na 100%. Okrem bežne používanej animácie postáv „vo vedľajšej úlohe" a pohyblivých predmetov, ktorej je v hre veľké množstvo, autorovia nezabudli ani na animáciu hlavnej postavičky - Towdieho. Musím sa priznať, že nech si namáham hlavu ako chcem, nemôžem sa rozpomenúť, v ktorej hre bolo použitých toľko odlišných animácií hlavnej postavičky a také veľké množstvo precízne rozanimovaných použití predmetov. Celý program a animácie boli vytvorené na počítači PC AT, na Spectre bola nakreslená iba statická grafika. Hudba pre zvukový čip AY-8912 bola skomponovaná na Spectre 48K s pripojeným interface Melodik. Napriek tomu, že celý program je dvojnásobne skomprimovaný a každá animácia či zvuk sa dekomprimuje v reálnom čase (!) v pamäti už neostal voľný ani jediný byte. Preto sa z trojkanálovej hudby, ktorej je solídnych 15kB, budú tešiť iba majitelia ZX SPECTRUM 128K, prípadne DIDAKTIK GAMA 80K s pripojeným interface MELODIK. Ani ostatní však nemusia zúfať, pretože zvukové efekty pre zabudovaný reproduktorček Spectra/Didaktiku sú hrané špeciálnou rutinou, ktorá dokáže zahrať zvuky so 16 hlasitosťami a 16 druhmi šumu. Toľko k technickým podrobnostiam a teraz už prejdem k samotnej hre.

Kráľovstvo Alkria bolo mocné a bohaté. Žilo tu veľa obyvateľov, ktorí svoj čas trávili užitočnou prácou, ale tiež rôznymi zábavami a radovánkami. V tomto kráľovstve žil aj malý neposedný tvor menom Towdie. Všetci obyvatelia Alkrie žili radostne a bezstarostne až do jedného dňa. V ten deň sa na pravé poludnie náhle zotmelo. Príčinou však nebol búrkový mrak, ale obrovský drak, ktorý sa vznášal nad krajinou a svojimi krídlami zatienil slnko. Zlý drak Quido, lebo to bol on, sa usadil v Alkrii a začal terorizovať miestne obyvateľstvo. Na jedenie si vyberal len najkrajšie devy a keď mu ich odmietali prinášať, rozzúril sa a spálil polovicu krajiny svojim ohnivým dychom. Jediný, kto sa dokázal drakovi postaviť na odpor, bola adeptka umenia bielej mágie Vanda. Jej kúzla boli však príliš slabé. Preto privolala na Alkriu večnú tmu, v nej sa drakovi stratila a odišla hľadať účinnejšie kúzla. Vanda sa ale nevracala už veľmi dlho a malý Towdie sa rozhodol, že Alkriu oslobodí sám...

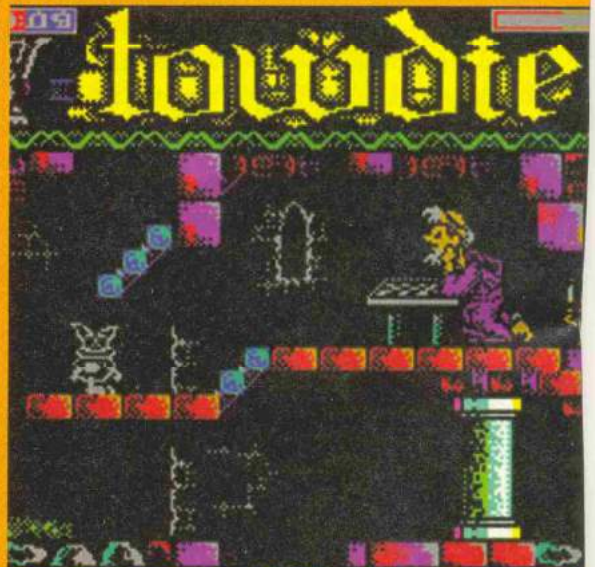
Ako to už býva u podobného typu hier, hráč musí pri oslobodzovaní Alkrie od zlého draka vedieť nielen dobre zaobchádzať joystickom, ale trochu si aj ponamáhať mozgové závity. Za týmto účelom sú v zámku rozmiestnené rozličné predmety. Towdie ich musí zbierať a použí-



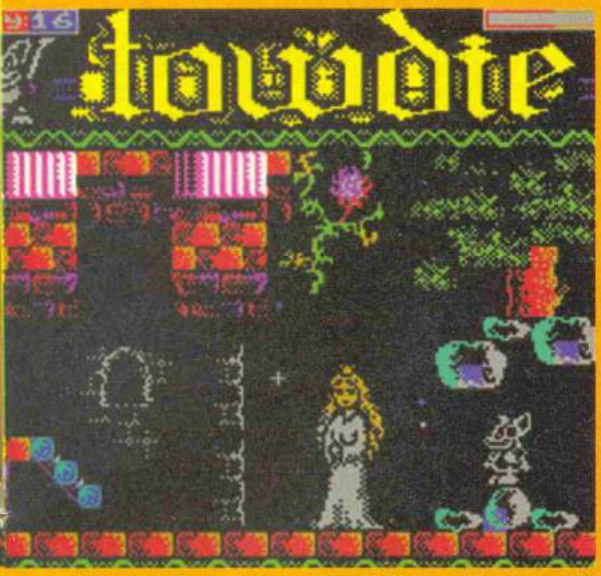
„No teda... Fuj... Towdie by sa s takou smradľavou guličkou nikdy nehral."



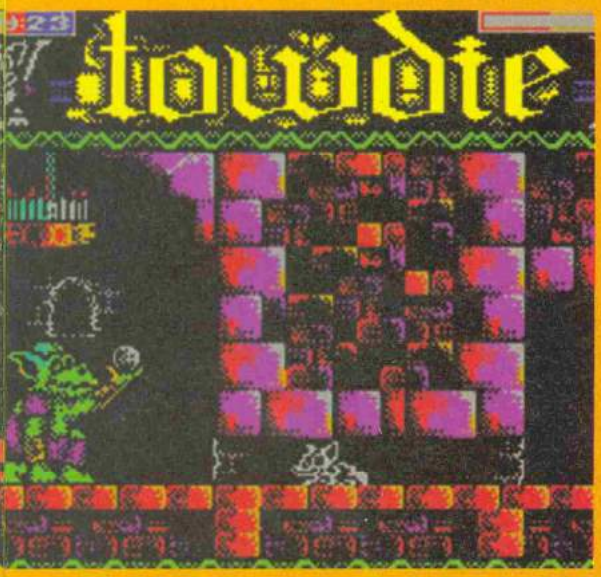
„Hú, hú, hú..." zhúkne rytier na Towdieho a ten sa od prekvapenia posadí na zem.



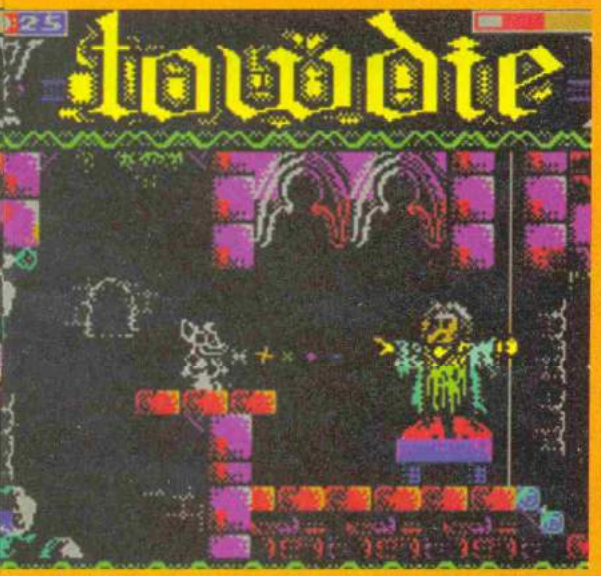
„Hej, mladý muž! Nevidel si niekde moju stratenú šachovú figúrku?"



„To je divné..." rozmýšľa Towdie. „Prečo sa tá princezná už so mnou nechce bozkávať?"



„Nerušiť! Ugly s Michelangelom práve pracujú na novej soche..."



„Towdie sa žiadneho nosatého bosoráka nebojí, veď má pri sebe..."

vať na presne určených miestach. Väčšinou má priniesť niektorému z obyvateľov hradu konkrétny predmet, ktorý potrebuje. Pri tejto činnosti sa hráč musí riadiť hlavne vlastným dôvtipom. Veľa mu však napovedia aj rozhovory s obyvateľmi zámku, aj keď to nie je pravidlo. (Napríklad od rytiera v brnení sa toho veľa nedozvie). Aby vec nebola až taká jednoduchá, niektoré predmety sa dajú použiť na viacerých miestach. Iba jedno použitie je však správne a vedie k šťastnému koncu hry. Okrem toho nie všetky predmety sú nutné na ukončenie hry, ich správne použitie však zvyšuje celkové skóre. Časť obyvateľov zámku Towdiemu nie je priateľsky naklonená. Niektorí z nich ho svojimi želaniami iba zdržujú a odvádzajú od správnej cesty (nebudem menovať, aby ste to nemali také ľahké), ale niektorí ho vyslovene ohrozujú na živote. Do druhej skupiny patria napríklad na prvý pohľad neškodní chrobáci hovnivály (alebo ak chcete scarabeovia) ktorí sa hrajú s guličkou z ho... ehm... homogénnej hmoty. Jej vôňa pravdepodobne Towdiemu nerobí príliš dobre, preto je dobré sa jej nedotýkať, ale radšej ju šikovne preskočiť. Podstatne nebezpečnejším protivníkom je čarodejník žijúci vo veži zámku, ktorý vrhá na nevítaných návštevníkov ohnivé blesky. Pri správnej kombinácii dôvtipu a obratnosti sa ho však Towdie dokáže zbaviť. Najnebezpečnejší je ale samozrejme samotný drak Quido. Na toho žiadne hrubé násilie neplatí, preto sa ho treba snažiť zničiť lsťou. Pri dotyku s rôznymi neprajníkmi aj vyslovenými nepriateľmi, Towdiemu klesá energia. Našťastie si ju môže kedykoľvek doplniť na plný stav zjedením muchotrávky, ktorá je jeho najobľúbenejším jedlom. Muchotrávky sú rozmiestnené na rôznych miestach zámku a je ich toľko, že pri rozumnom hospodárení s nimi sa dá hra bez väčších problémov dohrať. Ak je však Towdie nešikovný (joystick vyvyklaný, hráč grambľavý...) a spadne do vody, nepomôže mu už ani vagón muchotrávok. Vtedy hra končí a je treba začať úplne odznova. Nedá mi nezmieniť sa ešte raz o animácii samotného Towdieho. Tá je totiž skutočne neopísateľná. Towdie nielen že plynule chodí a skáče. V situáciach, keď je to nutné (len keď je to nutné, pretože inak je Towdie veľmi lenivý tvor) sa dokáže dokonca plaziť a šplhať. To však nie je všetko. On totiž niektoré predmety aj skutočne (skutočne, nie iba „akože") používa. To znamená, že keď použije na správnom mieste napríklad kováčsky mech, uvidíte ako malý Towdie udatne stláča kováčsky mech a vháňa ním kdesi vzduch. Nespomínam si, že by som niečo podobné videl ani v tých najlepších akčných adventure na ZX Spectre (Dizzy a pod.). No a keď hráč Towdieho nechá chvíľu zaháľať, tento mu začne vyplazovať jazyk, po chvíli začne z nudy zývať a nakoniec si unavený sadne na zem. Niektoré momenty som sa snažil zachytiť na obrázkoch a aspoň takto vám ich priblížiť, nie je to však úplne ono. Towdieho si treba jednoducho zahrať a vidieť ho na vlastné oči! Túto recenziu by som chcel zakončiť konštatovaním, že podľa môjho názoru je Towdie najlepšou zvládnutou adventure na Spectre od čias jeho vzniku a zároveň jednou z najlepších hier na 8-bitové počítače vôbec.

Nedá sa prehliadnuť, že v poslednej dobe sa veľké množstvo dobrých programátorov začína rýchlo preorientovávať na 16 a 32 bitové počítače. Preto bude už len veľmi ťažko vyrobená hra, ktorá by Towdieho prekonala.

Aj keď to nebýva zvykom, plníme tentokrát špeciálne prianie autorov Towdieho a v ich mene ďakujeme S.Brezovskému, J. Gulovi, M. Chmelíkovi, R. Jakšovi, M. Kopčíkovi, R. Marušovi, M. Sýkorovi, J. Šlebodovi a J. Vargovi, ktorí sa tiež svojou trochou pričinili o vznik tejto prekrásnej hry.

-luis-



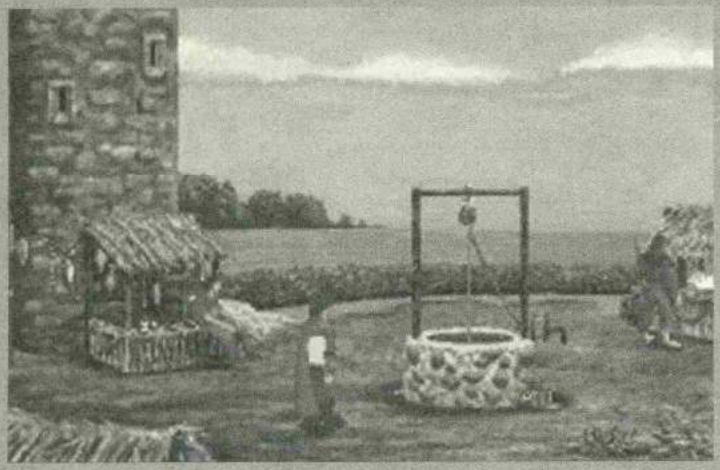
ZO SOFTWAROVÝCH KUCHÝN

DRAGON SPHERE JE NAJNOVŠIA ADVENTÚRA OD MICROPROSE

BRATIA GOLLOPOVCI PROGRAMUJÚ NOVÚ STRATÉGIU UFO

PREHĽAD PRIPRAVOVANÝCH FUTBALOVÝCH HIER

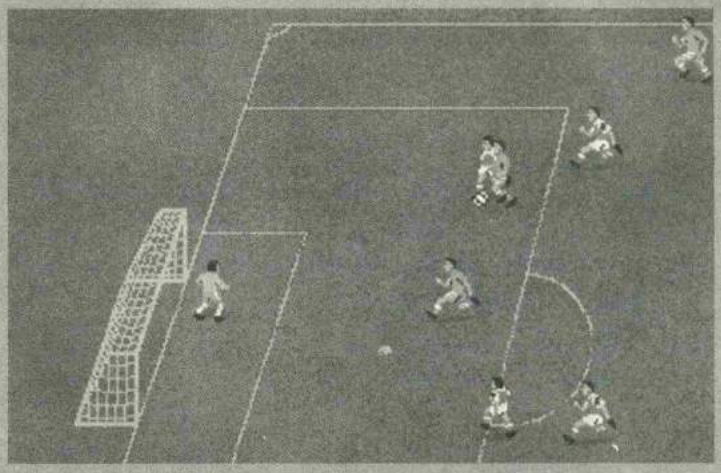
■ Milovníci adventúr sa určite potešia, keď sa dostanú k novej hre od MICROPROSE, ktorá nesie tajomný názov DRAGON SPHERE. Aj keď túto firmu poznáme skôr ako špecialistov na simulátory (ktorých je tak veľa, že ich radšej ani nebudem spomínať), preslávili sa aj v iných oblastiach, napríklad v strategických hrách od Sida Meiera, ako sú PIRATES!, RAILROAD TYCOON a CIVILIZATION. Veľmi sľubne sa začína vyvíjať aj tvorba športových hier, aj keď v tejto kategórii majú MICROPROSE za sebou iba NFL COACH CLUB FOOTBALL. Hra však mala veľký ohlas medzi verejnosťou, preto dúfame, že vo vysoko kvalitnej tvorbe športových hier bude firma pokračovať. Horšie je to už s hrami RPG, ako boli DARKLANDS a CHALLENGE OF FIVE REALMS, ktoré pôsobili skôr priemerným dojmom. Solídnym dojmom pôsobila jedine hra LEGACY. Významnejšia je posledná oblasť, ktorej sa MICROPROSE zatiaľ venujú a to sú adventúry. Všetky doterajšie adventúry boli robené v tom istom systéme, ktorý je pre hráčov vyhovujúci. Spočíva v zobrazení základných príkazov na ovládacom paneli vľavo (LOOK, TALK, OPEN, PUSH, atď.) a predmetov spolu s činnosťami, ktoré umožňujú použitie predmetu. Vďaka tomu sa vylúčia určité nezmyselné kombinácie - napríklad ak máme ovocie zjesť, vedľa svieti EAT a my sa ho nepokúšame napríklad darovať inej postave. Mal som osobne možnosť vidieť zatiaľ dve adventúry od MICROPROSE, spracované týmto systémom: REX NEBULAR a RETURN OF PHANTOM. Obe hry sa mi veľmi páčili, i keď ľudia si viac cenili starší REX NEBULAR. Na týchto hrách sú vidieť aj určité nedostatky systému, ktoré firma používa. Za najväčší považujem dosť pomalú animáciu postáv, ktorá neopľýva rýchlosťou ani na rýchlych počítačoch. Veľmi som bol zvedavý, ako sa s touto nemilou vlastnosťou autori vysporiadajú, ale pokrok som nespozoroval. Hlavná postava v DRAGON SPHERE sa pohybuje rovnako pomaly, ako v RETURN OF PHANTOM. Iný vážnejší nedostatok som nespozoroval. Naopak veľmi ma potešila kvalitná stereohudba, ktorá mimoriadne pasuje k atmosfére deja. DRAGON SPHERE je totiž 'fantasy' hra, v ktorej sa stretneme s drakmi a čarodejníkmi, ako v hrách RPG. V programovaní adventúr s 'fantasy' tematikou však MICROPROSE neprichádzajú prví. Predbehli ich napríklad WESTWOOD so sériou LEGEND OF KYRANDIA, ale aj ďalší. Viac práce si mohli autori dať s animovaným úvodom, ktorý nie je príliš oslnivý. Od tejto firmy sme v tomto smere zvyknutí na oveľa lepšie spracovanie. Grafika počas hry sa však ukazuje byť výborná.



■ Programátori MICROPROSE, zaoberajúci sa vývojom simulátorov sa síce na krátky čas odmlčali, ale to neznamená, že zaháľajú. Pripravujú hru FLEET DEFENDER, ktorá bude simulovať lietadlo F-14 TOMCAT. Má ho vo svojej výzbroji napríklad americké námorníctvo U.S. NAVY. Podľa obrázkov, ktoré máme k dispozícii, je jasné, že grafika je úžasná a prekonáva všetky doterajšie simulátory od MICROPROSE, preto určite bude stáť za úvahu uvažovať nad jej kúpou.

■ Svojho by sa mali dočkať aj priaznivci strategických hier. Najnovšia stratégia od MICROPROSE pochádza z dielne autorov slávneho LASER SQUADu, bratov Gollopovcov a bude sa volať UFO: ENEMY UNKNOWN. Meno autorov je zárukou kvality. Majitelia počítačov ZX Spectrum sa určite budú pamätať aj na ďalšie hry, ktoré predchádzali LASER SQUADu: CHAOS, REBELSTAR a REBELSTAR 2, alebo neskorší LORDS OF CHAOS. Som presvedčený, že MICROPROSE urobili vynikajúci ťah, že angažovali týchto autorov, lebo od nich som zlú hru nevidel - jedine obrovské hity. Na PC je síce podstatne väčšia konkurencia, ako na ZX Spectre, ale v záplave množstva iných titulov, sa UFO určite nestratí. Dej hry sa bude mierne podobať na REBELSTAR 2. Na Zemi v roku 1999 pristane UFO, z ktorého sa vyroja hordy votrelcov. Cieľom misie je zničiť nepriateľských návštevníkov. Hra dostane veľmi zaujímavú 3D grafiku a ovládanie myšou pomocou množstva ikon. Nároky na hardware spočívajú najmä v nutnosti vlastniť počítač 386 alebo vyšší, pretože program využíva 32-bitový 'protected' mód. Okrem verzie pre PC sa pripravuje aj verzia pre Amigu, ktorá sa bude v niektorých detailoch líšiť.

■ Priaznivci futbalu si v roku 1994 prídu skutočne na svoje, pretože sa na tento rok chystá množstvo futbalových programov. Okrem už recenzovaného EUROPEAN CHAMPIONS od Oceanu, to bude najmä FIFA INTERNATIONAL SOCCER od Electronic Arts. Táto hra bola na konzole MEGA-DRIVE najlepšie predávanou hrou roka 1993 a teraz sa robí konverzia pre PC. Trojrozmerný pohľad na ihrisko pri tradičnej vysokej kvalite EA bude zaiste pritažlivý. SENSIBLE software chcú prísť v pravú chvíľu so svojím pokračovaním slávneho SENSIBLE SOCCERu, ktorý sa bude volať WORLD OF SOCCER. Firma sľubuje, že hra bude nanovo preprogramovaná, takže som veľmi zvedavý, koľko si s druhým dielom dajú námahy. Steve Screech, kedysi pravá ruka Dina Diniho, sa po jeho odchode do VIRGINu stal vedúcim programátorom hry KICK OFF 3, ktorú bude predávať firma ANCO. Prednosťou tejto hry by mala byť skutočnosť, že každé mužstvo by malo hrať pre neho charakteristickú hru, ako je kombinačná technická hra Brazílie, alebo nekompromisná obrana Talianov. Oficiálnu licenciu majstrovstiev sveta má však jedine firma U.S.GOLD pre svoju hru WORLD CUP USA '94. Konverzie tejto hry budú existovať vo verziách pre 9 počítačov a hracích konzol, vrátane PC a CD-ROM. Čiernym koňom vo futbalových hrách by mohol byť aj EMPIRE'S SOCCER '94, ktorý pre EMPIRE programujú GRAFTGOLD. Nikto nevie, aký bude výsledok, pretože GRAFTGOLD síce má za sebo množstvo hitov, ale nie v oblasti futbalu a športu vôbec. I keď sú v počítačovom futbale nováčikom, ja osobne tejto osvedčenej firme verím.





VEČNÝ SÚBOJ PC KONTRA AMIGA

ŽE BY TO S BITOM IŠLO DOLU VODOU?

ZÁKONITÝ ÚSTUP 8-BITOVÝCH POČÍTAČOV



Vážená redakcia, vážený pán -yves-!

píšem Vám tento list, pretože som veľmi rozčúlený keď niekto povyšuje ten impozantný počítač PC nad Amigou. PC je zastaralé, a jeho možnosti sú príliš obmedzené starou konštrukciou, ktorá sa z dôvodu kompatibility musí zachovať. Hardware PC jasne hovorí, že žiadne zázraky čakať nemôžeme, nehovoriac o úbohom scrollingu, absencie zvukového a videokoprocesoru a hlavne nárokov hier na zostavu počítača, ktoré sú stále väčšie. V spolupráci s Amigou boli vyrobené niektoré filmy. Ďalej spomeniem výrobu reklamných šotov a obrazových zvučiek na Amige, ktoré denne vidíme v televízii. Preto je budúcnosť hier a programov suverénne v Amige. PC sa hodí len do kancelárie, odkiaľ sa vyhrabalo! Prosím, nepíšte o výhodách PC, že je to otvorený systém, a pod. Amiga bola vyrobená špeciálne na hry, zobrazovanie kvalitnej grafiky a zvuku. Už vopred ďakujem za zverejnenie a odpoveď.

Roland ANJAŠ, MICHALOVCE

Mrzí ma, že Ťa takéto veci dokážu rozčúliť. Mám pocit, že články v BITe sa pohybujú vo vecnej rovine, že je v nich snaha vysvetľovať fakty a držať sa meritu veci. Ak sme niekedy písali o výhodách PC, bolo to preto, že si to konkrétny čitateľ žiadal vysvetliť. Ak Ty žiadaš, aby sa o tom nepísalo, môžeme sa snažiť zachovať maximálnu stručnosť. Obávam sa, že na názory iných ľudí si budeš musieť zvyknúť bez rozčúlenia ich tolerovať, najmä v prípade, ak vôbec nemáš pravdu, čo je konkrétny prípad Tvojho listu. Podľa teba hardware PC je zastaralé, nemožno od neho čakať zázraky, atď. Ja sa pýtam, že ako je teda možné, že aj firmy, ktoré boli zamerané výhradne na Amigu (Team 17, Psygnosis, Core Design) začínajú sami vidieť ťažisko trhu práve v hrách na PC? Ako je možné že na celom svete je PC tak rozšírené? Ako je možné, že na trhu multimédiových hier existuje najviac titulov práve pre CD-ROM? A ak by sme zašli do rôznych seriózných oblastí využitia, ako si vysvetľuješ rozšírenosť sietí a serverov PC, alebo napríklad vysoký výkon pracovných staníc IBM a HEWLETT PACKARD? Pochybujem, že by to bolo tým, že sa nejaký počítač zahrabáva alebo vyhrabáva z akejsi kancelárie. Hovoríš, že výkon grafických kariet je zlý, že je absencia koprocesorov pre grafiku. Ak by si si prečítal čo len jeden odborný časopis, vedel by si, že mainboardy 486 používajú na tento účel len 32-bitové local bus zbernice a že Pentium sa osadzuje len na dosky s novou zbernicou PCI, ktorá má oveľa vyšší výkon. Akcelerátorov a koprocesorov je na trhu veľké množstvo, od lacných akcelerátorov pre Windows až po karty Rapier, ktoré sú osadené grafickým čipom fy. Texas Instruments TI 34020 (rýchlosť spracovania miliarda pixelov za sekundu prevyšuje aj známy SILICON GRAPHICS). O zvukových procesoroch by som tiež netvrdil, že absentujú. Nedávno zlacnela vynikajúca karta Soundblaster 16 s ASP čipom od Creative Labs a konkuruje mu 32-kanálový Gravis Ultrasound od Advanced Gravis. Obe karty sa dajú upgradovať na podporu General MIDI, ktorá predstavuje v súčasnosti vrchol toho, čo hry na trhu podporujú. Okrem nich je na trhu toľko zvukových kariet, že si ich ani netrúfam spočítať. Skôr ma šokuje, ak niekto tvrdí že absentujú. Reklamné šoty sa v niektorých štúdiách možno robia na Amige, ale rozhodne nie na A500 a A1200, ale na A4000. Je to preto, lebo software na tieto počítače je 5 až 8-násobne lacnejší. Avšak drvivá väčšina ich je robená na počítačoch PC a Macintosh. O nejakej kŕčovitej kompatibilite s nižšími počítačmi nemôže byť ani reči, veď 32-bitové programy pre počítače 386 a vyššie nefungujú na 286-tkách. Práve tak existujú programy, ktoré vyžadujú nekompromisne matematický koprocesor, alebo 8MB či 16MB pamäte, bez ktorých sa nedajú spustiť. Budúcnosť hier a programov na Amige je, končí sa iba éra 16-bitových 500-viek. Avšak nie suverénne, ale iba na tom úseku trhu, ktorý firme Commodore patrí, čiže trhu počítačov s nízkou cenou hardwaru a softwaru. Diskutovať o tom, čo je lepšie, naozaj nemá význam. Na rozšírenie obzoru treba sledovať špecializované časopisy a radiť sa so skutočnými odborníkmi. Ak majú čitatelia hlad po informáciách a súčasne majú pocit, že odborným časopisom celkom nerozumejú, vynikajúcou príležitosťou je návšteva výstavy výpočtovej techniky, ako je COFAX v Bratislave a v Košiciach, alebo INVEX v Brne. Nejde iba o výstavné zľavy 5 alebo 10%, ale aj o to, že uvidíme množstvo úplných technických noviniek a stretneme ochotných expertov z rôzne zameraných firiem, ktorí nám problematiku ochotne vysvetlia (i keď aj ich je možné podozrievať z tendenčného presadzovania akýchsi zastaralých zariadení...).

Milá redakcia časopisu BIT!

Ako možno viete, ide to s Vami dolu vodou. V prílohe Vám posielam výstrižky z Avíza (sú tam až dva - pozn. yves). Posúďte sami: skoro každý, koho poznám a kto doteraz kupoval Váš časopis, sa ho snaží zbaviť. Ja si BIT kupujem od prvého čísla a kupujem si ho stále, lebo verím, že sa zlepšíte. A musím uznať, že ste začínali ozaj dobre. Lepšie strany sa zmenili na tie nechutné drsné strany a recenzie na hry zaraďujete neskoro vzhľadom na ich vznik. V časopise Excalibur, ktorý je mimochodom oveľa lepší ako BIT, som sa dočítal také veci o vás, ktoré si mnohí myslia, že to nemá obdobu. Najprv ma to nas..lo, no potom som uznal, že je to pravda. Veď taká podradná šunka ako BIT, by ani nemala vychádzať. Excalibur je síce drahší, ale oprávnene. Preto, že Vaším distribútorom je ULTRASOFT, sa vliezate do r..i a ako megarecenziu uverejníte takú predpotopnú grafiku a hudbu, ako má PEDRO, ktorej distribútorom je Ultrasoft. Možno keby ste obrázky z hier tak nechutne nezväčšovali, by to bolo lepšie. Namiesto toho Pedra ste tam kľudne mohli dať SUBWAR 2050 alebo GOBLINS 3. Pardón za tie výrazy, no ak sa nezlepšíte (nechcem sa vyhrážať), tak choďte radšej lízať p...!

Martin BLAŠKOVIČ, BRATISLAVA

O tom, že ideme dolu vodou sme doteraz nevedeli. No i tak sme radi, že sme sa to dozvedeli od slušného človeka ako si Ty, ktorý na rozdiel od nás ide vodou hore. Ak sa niekomu páčia iné časopisy, nech si ich kľudne kupuje. Nie sme predsa jediní na svete. Sme však v tejto oblasti bezkonkurenčne najlacnejší. No a lezenie do oných orgánov sa v tejto firme nepestuje, pretože na to nikto nie je odkázaný. Ak si opačnej mienky, nikto Ti ju neberie. Ešte si dovolím poznámku k hre PEDRO. Isteže grafika tejto hry sa nevyrovná grafike hier na výkonnejších počítačoch, ako sú 8-bitové Didaktiky. Ak však hru porovnáme s inými hrami na tom istom počítači, PEDRO z nej naozaj nevychádza najhoršie. Ak sa o hre napíše v časopise a odfotografujú obrázky, prípadní záujemcovia môžu lepšie rozoznať, či majú o hru záujem, alebo nie. Na 8-bitové počítače momentálne už nie je toľko programov, aby si taký časopis, ako je BIT, mohol dovoliť hru PEDRO ignorovať. Majitelia Didaktikov by sa nám za takýto postoj určite nepoďakovali. Kvalite a prevedeniu hry zodpovedá aj cena. Kým hry na Amigu a PC stoja od 1000 do 2000 korún, hry na Didaktik iba okolo 200, čo považujem za prijateľné. Ani na toto cenové hľadisko by sa nemalo zabúdať. Na ďalšie kritické príspevky od čitateľov čakáme, zverejníme ich a ak nám nezostane miesto, verte, že ich prečítame a zamyslíme sa nad nimi. Súčasne dúfame vo väčšiu kultúru vyjadrovania, pretože nadávkami, ani urážkami sa nič nevyrieši.

Vážená redakcia BITu!

Som majiteľom Didaktiku M. Už dlhší čas čítam BIT, no všimol som si, že postupom času je menej recenzií pre ZX Spectrum a Didaktiky. Je mi ľúto, že sa takým spôsobom vytrácajú 8-bitové počítače, ktoré pred rokmi znamenali pre mnohých zázrak. Viem, že ZX a mnohé ďalšie 8-bitové počítače majú svoj čas už spočítaný, no myslím si, že by ste sa mohli ešte chvíľku týmto počítačom venovať. Poznám veľa hier, ktoré ste určite ako recenziu neuverejnili.

Pavol GRMAN, RIŠŇOVCE

To, že 8-bitové počítače boli kedysi zázrakom, vôbec neznamená, že nám sú aj dnes. Ich zánik je zákonitý, pretože vývoj pokročil a ľudia v kultivovaných štátoch už tieto počítače proste nechcú. Keď takáto situácia nastala, sú dve možnosti, ako ju riešiť. Buď si kúpime niečo lepšie, čo zodpovedá aspoň sčasti požiadavkám na výkonnosť, alebo skonštatujeme, že nám 8-bitový počítač stačí. V druhom prípade sa budeme zrejme musieť pohoršovať, prečo sa o našom 'stroji' nepíše v časopise, prečo nie je dostatok doplnkov, periférií, literatúry, nových hier a servisných stredísk. Ak si niekto vyberie túto cestu, musí počítať s plavbou po mŕtvom mori s uvedenými aspektami, spojenými s 'koncom života'. U počítača nie je životnosť daná iba tým, či ešte funguje, ale aj tým, ako je momentálne podporovaný. Aj tie počítače, ktoré momentálne považujeme za najväčší zázrak výpočtovej techniky, o pár rokov nikto nebude chcieť. Je to prirodzené a zákonité, treba s týmto javom počítať. Som tej mienky, že by sa ľuďom viac oplatilo zakúpenie výkonnejších počítačov, ktoré sú momentálne v kurze, ako žiadať redakciu, aby písala niekoľko článkov mesačne o starých hrách. Robí sa to podobne aj v iných oblastiach života. Staré televízory, chladničky, či automobily sa stávajú skôr koristou zberateľov, ako užitočným moderným pomocníkom. Je mi jasné, že nežijeme v štáte, kde by sme si mohli kúpiť za jeden mesačný plat napríklad zostavu so 486DX-2/66MHz. Pevne však verím, že ide o prechodný stav a situácia sa postupne zlepší a že nielen samotné počítače, ale aj hry a úžitkové programy, budú pre nás, bežných ľudí dostupné.

-yves-

BLESKOVÉ RECENZIE

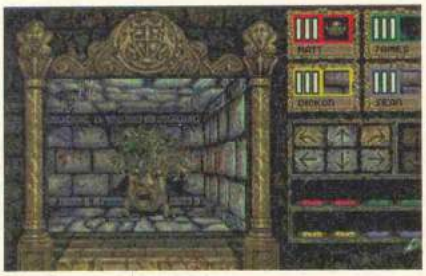
KNIGHTMARE

MINDSCAPE

O tom, že hry typu DUNGEONS & DRAGONS (ďalej D&D) stále naberajú na popularite svedčí fakt, že sa do ich tvorby púšťajú stále nové a nové firmy. Výnimkou nie je ani firma Mindscape, ktorej hra Knigtmare v tejto oblasti patrí k tým nadpriemernejším (aj keď so stropom, ktorý tvoria hry Black Crypt, Ishar a ďalšie, sa samozrejme nemôže rovnať). Rozmiestnenie ovládacích prvkov na obrazovke je štandardné a ničím sa výrazne nelíši od ostatných D&D hier. Obrazovke dominuje okno, v ktorom hráč vidí okolie akoby z vlastného pohľadu. Napravo sú umiestnené ikony znázorňujúce štyroch členov družiny a pod nimi políčka na ukladanie zbraní (pre každého člena družiny dve). Zdvíhanie a používanie predmetov, rovnako ako aj kúzlenie či obliekanie odevov, je tiež obdobné ako v ostatných D&D hrách a vykonáva sa pomocou kurzoru ovládaného myšou. Novým prvkom sú snáď len bizardné portréty akoby „zmrazených" tvárí na stenách a netradičným spôsobom rozanimované postavičky rôznych nadprirodzených postáv.

AMIGA 500/600
ATARI ST

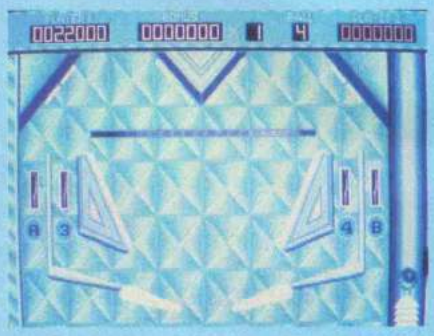
VERDIKT: 80%



QUICKSILVER PINBALL

AMIGANUTS

Barová hra pinball je ďalším vďačným námetom počítačových spracovaní. U nás nie je ešte príliš rozšírená, zato v USA je veľmi obľúbená. Vzhľadom na postupnú amerikanizáciu našej spoločnosti je však možné, že sa s ňou budeme aj v zemiach českých a slovenských stretávať čoraz častejšie. Stručné pravidlá pre nezasvätených: Pinball je stôl asi veľkosti biliardového, zakrytý sklom. Na hracej ploche je množstvo mantinelov, zvončekov a podobných prkotiniek. Hráč pružinou vystrelí kovovú guličku, ktorá (keďže stôl je naklonený) má tendenciu vracať sa dole. Úlohou je pomocou dvoch (alebo viacerých) klapiek po stranách guličku neustále odrážať a udržať ju na hracej ploche čo najdlhšie. Gulička pritom naráža do všetkých už spomenutých serepetičiek, ktoré majú snímače nárazu a na číselníku nabieha skóre. Quicksilver Pinball zodpovedá presne uvedenému popisu a ťažko k nemu dodať niečo viac. Snáď len to, že najväčšie skóre dosiahne hráč pri postupnom zasiahnutí všetkých písmen slova QUICKSILVER.



AMIGA 500/600

VERDIKT: 55%

MAGIC POCKETS

BITMAPS

Kto z nás ako malý chlapec netúžil mať vo svojich nohaviciach čarovné vrecká? Vrecká, z ktorých by kedykoľvek mohol vytiahnuť za hrsť cukríkov, lízatiek, čokoládových bonbónov či podobných dobrôt? Tento sen sa zrejme nikomu z nás nesplnil. Chlapcovi z hry Magic Pockets (čarovné vrecká) však áno. Hlavný hrdina prechádza zázračnou krajinou, ktorá je plná obrovských žiab, netopierov, slimákov, huspeninovitých živočíchov a všakovakých iných potvôr. Ako to už v podobných prípadoch býva, títo obyvatelia nie sú nášmu mladému hrdinovi vôbec priateľsky naklonení. Ten si z toho však veľa nerobí a nestráca ani na chvíľu dobrú náladu. Má predsa svoje zázračné vrecká. A z nich okrem spomenutých dobrôt môže tiež vyčarovať kúzelný vír. Víry bývajú malé, stredné a veľké. Malé a stredné víry nepriateľov postupne likvidujú. Najlepší je však veľký vír, ktorý dokáže ľubovoľného nepriateľa celého pohltiť. Ak sa chlapcovi podarí tesne po tom na vír skočiť, tento vybuchne a premení sa na kopu cukroviniek.



PC 285-586
AMIGA 500/600
ATARI ST

VERDIKT: 88%

MAGIC GARDEN

ELECTRONIC ZOO

Názov nasledujúcej hry by mohol pokojne znieť rovnako, ako názov predošlej. Vrecká tu totiž zohrávajú tiež dôležitú úlohu. Tentokrát sú to ale vrecká na vnútornej strane kabáta malého trpazlíka. Trpazlík býva v malom domčeku, pri ktorom má záhradu. V záhrade je malá kôlňa s rôznym záhradkárskym náradím, skleník na pestovanie sadeníc, fontána a studňa. Pretože náš trpazlík má veľmi rád kvety, v záhradke trávi celé dni. (Ale čo tam preboha robí ?!?). Predmety, ktoré potrebuje na svoju prácu prenáša v svojich vrecúškach prišitých z vnútra kabáta. Pretože predmetov na prenášanie je veľa (semienka, kýbliky, záhradnícke nožnice, sadenice), má aj trpazlík veľa (strašne veľa) vrecúšok. Keďže je trpazlík dôsledný, má v skleníku umiestnený teplomer, na ktorom môže sledovať, či sa jeho sadeniciam dobre darí. (Ale teraz úprimne. Hra sa mi dostala do rúk ako demo verzia priložená k časopisu ZERO a ani pri najlepšej snahe sa mi o nej nepodarilo zistiť viac. Ak sa to niekomu podarilo, nech nám napíše).

-luis-

AMIGA 500/600

VERDIKT: 38%



NO EXIT



Hra NO EXIT prišla na trh v lete roku 1990, teda v čase, keď COKTEL VISION bola prakticky neznáma firma. Títo francúzski programátori ešte sami netušili, že o tri roky neskôr budú patriť medzi najznámejšie firmy na svete a že svetoznáma SIERRA bude ich dealerom na území Spojených štátov. Preto nezaškodí pozrieť sa trochu do histórie. NO EXIT je hra určená vyznávačom ázijských bojových umení, menovite karate. Aj keď podobné hry sú na PC mimoriadne žiadané, nie je ich veľa: BUDOKAN, NO EXIT, STREET FIGHTER 2, SUPERFIGHTER a MORTAL KOMBAT. Potom existujú ďalšie bitkárske hry, ktoré majú špeciálne zbrane (SANGOFIGHTER), obsahujú prvky kickboxu (PANZA KICKBOXING), alebo iné svojrázne prvky (TONGUE OF THE FATMAN).

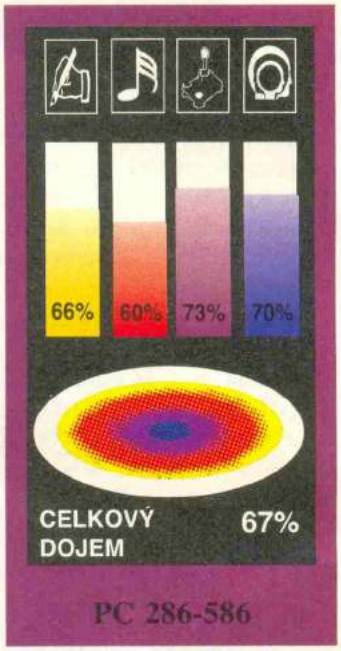
Grafika NO EXIT nie je zďaleka taká vynikajúca, akou sa môžu pýšiť ich hry v súčasnosti. Aj keď program zahlási, že detekuje kartu VGA, obrazovka pripomína skôr starú kartu EGA. Žiadna časť hry nehýri množstvom farieb, ani vysokou detailnosťou. O prelievaní farieb za účelom zaoblenia hrán (tzv. antialiazing) vtedy ani nechyrovali. Postavy sú malé, pretože vtedajšie počítače mali zlomok výkonu v porovnaní s dnešnými. V žiadnom prípade teda nebolo možné, aby postavy mali veľkosť okolo pol obrazovky, ako to má napríklad STREET FIGHTER 2.

Ak už spomínam negatíva, potom sa musím zmieniť aj o zvuku, menovite o zvukových efektoch. Nie je to bohviečo, keď hra podporuje iba jednu zvukovú kartu (s výnimkou PC SPEAKERa), ktorá navyše nie je vôbec rozšírená a vonkoncom ju nemožno považovať za nejaký štandard. Je to tzv. interface INTERSOUND MDO, ktorý sa ponúkal jedine vo Francúzsku. Je to obdoba v minulosti viac používaného D/A prevodníka, ktorý je použiteľný na samplované efekty. INTERSOUND MDO podporujú aj ďalšie hry od COKTEL VISION, napríklad GOBLINS. PC SPEAKER na interpretáciu samplovaných hlasov nie je vôbec vhodný, pretože z neho vychádzajú výrazne zašumené zvuky. Podľa toho ani nie je možné poznať, či sú hlasy nasamplované čisto, alebo nie. Pritom však treba spomenúť, že hra má aj veľa dobrých vlastností, ktoré som inde nevidel. Na začiatku sa objaví štvorec s kurzorom. Každá strana štvorca predstavuje jednu vlastnosť. Rôznou polohou kurzora pridávame, alebo uberáme bojovníkovi jednu vlastnosť na úkor druhej, ktorá leží na protiľahlej strane. Sú to sila, výkonnosť, odolnosť a mrštnosť. Pre väčší prehľad u každej vlastnosti je zobrazená veľkosť stĺpcovým diagramom. NO EXIT môžu hrať aj dvaja hráči proti sebe.

Hrateľnosť NO EXIT je vcelku dobrá, pretože autorom sa podarilo dať do hry pomerne širokú škálu postojov a úderov. Zaujímavosťou sú kúzla a možnosť regenerácie, keď je súper otrasený. Z dnešného pohľadu vyzerá hra extrémne jednoducho naprogramovaná, pretože nikoho nemôže oslniť ani grafikou, ani podporou zvukových kariet. Avšak pri nedostatku hier v štýle karate môže byť aj dnes NO EXIT zaujímavým titulom, najmä na pomalších zostavách počítačov.

- yves -





POSLEDNÁ PRÍLEŽITOSŤ !!!

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

10.000 Sk

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

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

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

PREDPLAŤ SI BIT A VYHRAJ 10 000 Sk!

A čo musíte spraviť pre to, aby ste sa zapojili do súťaže o túto okrúhlu sumu? Nič iné ako zaplatiť ROČNÉ PREDPLATNÉ časopisu BIT najneskôr do 30. 6. 1994! Potom už



AJ V PRÍPADE, ŽE NEVYHRÁTE PRÁVE VY,

svojou trochou sa pričiníte o to, že

VŠETCI VYHRÁTE LEPŠÍ ČASOPIS BIT!

PROGRAMUJEME V ASSEMBLERI

ASSEMBLER Z80
Praktická lekcia 10

DOMÁCA

V minulých lekciách sme sa pomerne dlhý čas zaoberali rôznymi matematickými operáciami a prepočtami. Naučili sme sa násobiť, deliť, odmocňovať, ukázali sme si ako treba spracúvať desiatkové a šestnástkové čísla.

Avšak tentoraz celkom zmeníme tému. V dnešnej lekcii (a v niekoľkých nasledujúcich) sa budeme zaoberať rutinkami, ktoré sú veľmi užitočné a preto v praxi veľmi používané. Rutinky tohto typu sú už štandartnou výbavou všetkých serióznych finálnych programov. Sú to komprimačné a dekomprimačné rutinky.

Predstavme si, že máte v pamäti počítača nejaký program. Tento program sa skladá z niekoľkých samostatných častí. Medzi týmito časťami je prázdny priestor - presnejšie povedané - sú tam bajty, v ktorých sa nachádzajú samé nuly. Alebo sa v tomto programe nachádzajú nejaké rozsiahle bloky dát, pričom tieto dáta sú „riedke" - to znamená že sa v nich nachádza veľmi veľa takýchto prázdnych oblastí.

Teraz si tento program uložíme na nejaké záznamové médium (kazeta, disketa, harddisk, streamer...). Tým sme dosiahli to, že časť záznamového média si pamätá iba tie nuly. Teraz si predstavme, že na médium namiesto úseku nulových bajtov uložíme iba počet, koľko má byť tých núl a nejakú informáciu, ktorou zabezpečíme aby sme neskôr vedeli tento počet identifikovať (odlíšiť od samotných dát programu). Tým pádom dosiahneme to, že na priestore pamäťového média, kde sa nám predtým zmestili iba dva programy, sa nám teraz zmestia napr. tri také programy. No nie je to perfektné ? Táto činnosť sa odborne nazýva komprimácia (alebo tiež pakovanie).

Keďže komprimovať priamo pri ukladaní programu na pamäťové médium je značne náročné a procesor by to už nemusel stihnúť, zvykne sa to v praxi robiť tak, že sa tento program skomprimuje najprv v pamäti a takto vopred skomprimovaný program sa uloží na pamäťové médium. Skúsme teda vymyslieť rutinku, ktorá vezme nejaký úsek pamäti, skomprimuje ho a takto skomprimovaný ho uloží zase na iné miesto v pamäti.

Keď sa nad tým trošku zamyslíme, tak prídeme na to, že ono je to vlastne činnosť podobná ako robí inštrukcia LDIR, samozrejme len s tým rozdielom, že LDIR nekomprimuje. Zaujímavé je na tom práve to, že naša rutinka potrebuje na vstupe presne tie isté informácie ako už spomínaný LDIR - t.j. adresu a dĺžku daného úseku v pamäti a adresu, kam má uložiť tento úsek skoprimovaný.

Ak naša rutina potrebuje na vstupe tie isté informácie ako LDIR tak si pre jednoduchosť zvolme, že jej tie informácie budeme dávať v tých istých registroch ako pre LDIR - t.j. HL bude adresa daného úseku, v BC jeho dĺžka a v DE bude adresa miesta, kam sa má uložiť skomprimovaný úsek pamäti. Týmto pádom si vytvoríme akýsi inteligentný LDIR, ktorý sa navonok od normálneho bude líšiť iba tým, že bude komprimovať.

No a teraz poďme k samotnej komprimácii. Ako informáciu pomocou ktorej sa identifikuje počet je v našom prípade najvhodnejšie použiť priamo ten bajt, ktorého sa týka tento počet. Čiže bude to nula. Pri komprimácii teda budeme nenulové bajty kopírovať ako klasický LDIR, ale ako náhle naďabíme na nejaké nuly, do výsledného skomprimovaného úseku uložíme iba jednu nulu (to je tá informácia identifikujúca počet) a potom počet koľko núl sa to vlastne nachádzalo v pôvodnom úseku. Počet si pre jednoduchosť zvolme jednobajtový. To nám dáva možnosť vyjadriť hodnoty z intervalu 0-255. Keďže však hodnotu 0 nebudeme potrebovať (predsa nebudeme do výsledného úseku ukladať informáciu že v pôvodnom bolo nula núl!) tak si povedzme že hodnota 0 bude znamenať počet 256 núl.

Ale čo ak sa náhodnou v úseku pamäti vyskytne za sebou viac ako 256 núl a jednobajtové počítadlo nám nebude stačiť ? Aj tento prípad musíme ošetriť. Zvykne sa to robiť tak, že po 256. nule sa napíše do skomprimovaného bloku záznam o tom, že núl bolo 256 a nuly v pôvodnom úseku sa začnú zase počítať odznovu. Teda ak bolo v pôvodnom úseku napr. 258 núl, do skoprimovaného úseku sa zapíšu tieto štyri bajty: 0,256,0,2.

No a po týchto teoretických základoch môžeme priamo prikročiť k samotnej rutinke. Na začiatku rutinky sú ako ukážkový príklad do registrov HL,DE,BC vložené hodnoty ktoré predstavujú pixlovú časť videoramky (práve tu sa zvykne vyskytovať veľmi veľa núl) na počítači ZX Spektrum. Teda s týmito ukážkovými hodnotami táto rutinka skomprimuje obsah videopamäte a uloží ho na adresu #8000.

```
pack    ld   hl,#4000   príklad adresy pôvodného úseku
        ld   de,#8000   príklad adresy voľného miesta
        ld   bc,#1800   príklad dĺžky pôvodného úseku
komlop  ld   a,(hl)     vezme bajt z pôvodného úseku
        ldi             skopíruje ho do nového úseku
        or   a          je to nula ?
        jr   z,kompck   ak áno tak odchod na spočítanie núl
komend  ld   a,b        inak - spracovali sme už celý úsek ?
        or   c          (kontrola nuly v BC)  jr nz,komlop ak
                        nie tak spracovanie ďalšieho bajtu
        ret             ak áno tak návrat z rutinky
kompck  ld   xh,a       inicializácia počítadla núl
komnul  inc  xh         zväčšenie počítadla po jednej nule
        jr   z,komset   ak nám počítadlo pretieklo tak koniec
        ld   a,b        ak sme náhodou
        or   c          narazili na koniec pôvodného úseku
        jr   z,komset   tak tiež koniec
        ld   a,(hl)     je tu ešte jedna nula ?
        inc  hl         korekcia ukazovateľov
        dec  bc         na pôvodný úsek
        or   a          ak tu ešte je jedna nula
        jr   z,komnul   tak skok v slučke počítania núl
        dec  hl         inak vrátenie ukazovateľov
        inc  bc         (lebo sme už došli na nenulový bajt)
komset  ld   a,xh       koniec počítania núl
        ld   (de),a     zápis počtu núl
        inc  de         a následné zvýšenie ukazovateľa
        jr   komend     skok na test či sme už spracovali celý
                        pôvodný úsek
```

Na domácu úlohu skúste porozmýšľať, ako by sa dal z takto skomprimovaného úseku získať znovu ten náš pôvodný úsek pamäti.

-busy-

ÚLOHA

HĽADACÍ PES „REXO"

(Pre ZX Spectrum a kompatibilné počítače)



Tentoraz som si pripravil pre vás niečo praktické. Tento program využijú najmä tí, ktorí veľa programujú v basicu.

Už sa vám určite stala situácia, že ste mali v počítači nejaký rozsiahly program v basicu a potrebovali ste nájsť všetky výskyty nejakého príkazu - napríklad ste si chceli popozerať a skontrolovať všetky príkazy POKE - skrátka čo sa kde „poukuje".

Neostávalo vám nič iné ako pracne prezerať celý basic. Pritom sa vám mohlo veľmi lahko stať, že ste dačo prehliadli. Tí, ktorí majú Beta Basic to majú oveľa jedoduchšie - môžu použiť príkaz REF ktorý dokáže v basicu nájsť všetky výskyty daného objektu. Lenže Beta Basic zaberá v pamäti niečo vyše 18 kB (verzia 3.0) čo nie je zrovna málo a preto sa pri dlhších basicových programoch do pamäti proste nevojde.

Riešenie tejto situácie vám ponúka nasledujúci program. Tento program spoľahlivo „vyňuchá" aj ten najzašitejší príkaz alebo znak. Pritom má iba niečo vyše 1200 bajtov.

Stačí ho len príkazom MERGE nahrať k prehľadávanému basicovému programu a spustiť od riadku 7901. Po spustení si program sám vypýta potrebné údaje - interval riadkov, v ktorom sa má prehľadávať a potom hľadaný znak.

Ako hľadaný znak môžete zadať prakticky ľubovoľný znak z celej ASCII tabuľky Spektra - teda nielen príkazy, ale aj písmená, znamenka, zátvorky, grafické znaky, riadiace kódy...

Akonáhle sa zistí výskyt hľadaného znaku v hľadanom programe, vypíše sa na obrazovku číslo riadku, číslo príkazu a potom samotný príkaz aj s parametrami, v ktorom sa hľadaný znak našiel.

```
7901 BORDER 7: POKE 23693,56: CLS
7902 LET f=1: LET n= PEEK 23635+256* PEEK 23636: LET vars= PEEK 23627+256*PEEK 23628
7903 LET k=16383: INPUT CHR$ 8;" LINE start: ";od;" koniec: ";do; AT 0,0;"Hlada sa: „;a$: CLS
7904 LET g=0: IF od <> ABS od OR do <> ABS do THEN LET g=1: LET od= ABS od:  LET do= ABS do
7905 IF n >= vars THEN STOP
7906 GO SUB 7917: LET n=n+1: GO SUB 7918: IF l<od THEN LET n=n+b+1: GO TO 7905
7907 IF l>7900 AND l<7930 THEN LET n=n+b+1: GO TO 7907
7908 LET t=n: LET n=n+1: IF l>do THEN STOP
7909 LET m= PEEK n
7910 IF m= CODE a$ THEN GO SUB 7919
7911 IF m= CODE """" THEN LET f=1-f
7912 IF f AND (m= CODE ":" OR m= CODE " THEN ") THEN LET s=s+1:LET t=n
7913 IF m=14 THEN LET n=n+5
7914 LET n=n+1
7915 IF m=13 THEN GO TO 7905
7916 GO TO 7909
7917 LET s=1: LET l= PEEK (n+1)+256* PEEK n: LET n=n+1: RETURN
7918 LET b= PEEK n+256* PEEK (n+1): LET n=n+1: RETURN
7919 PRINT PAPER 5;l;",";s;: PRINT TAB 8;: LET f=1: LET n=t
7920 LET n=n+1: LET m= PEEK n
7921 IF m= CODE """" THEN LET f=1-f
7922 IF f AND (m=58 OR m=13) THEN PRINT : RETURN
7923 IF m=14 THEN GO SUB 7926: LET n=n+5: PRINT PAPER 6;"=";c;:GO TO 7920
7924 IF g THEN POKE 23692,255
7925 PRINT CHR$ m;: GO TO 7920
7926 IF NOT PEEK (n+1) THEN LET c= PEEK (n+3)+256* PEEK (n+4):RETURN
7927 LET c=2*(.5+ PEEK (n+2)/256+ PEEK (n+3)/65536+ PEEK (n+4)/16777216+  PEEK (n+5)/4.2949673e9)*2^
     (PEEK (n+1)-129): RETURN
```

Tento program dokáže ešte jednu veľmi užitočnú vec - pri všetkých číselných konštantách v programe vypíše ich skutočnú hodnotu danú piatimi bajtami nasledujúcimi po kóde 14. Pomocu tejto funkcie môžete odhaľovať tie zákernosti, ktoré pri listingu ukazujú iné hodnoty než v nich skutočne sú. Keď zadáte práve CHR$ 14 ako hľadaný znak, tak vám tento program nájde všetky číselné konštanty v basicu. Iste ste si všimli pomerne nezvyčajné čísla riadkov. Tieto čísla riadkov boli volené tak, aby sa dal tento program bez problémov „primergnúť" do prehľadávaného basicu. Malo by to byť bez problémov, pretože pravdepodobnosť výskytu takýchto riadkov v iných programoch je veľmi malá. Na riadku 7907 je test ktorý zabezpečí, aby pri prehľadávaní daného basicu tento program sám seba preskočil. Na posledných dvoch riadkoch programu je výpočet číselnej hodnoty z piatich bajtov po kóde 14. Komu by sa zdalo, že program pracuje príliš pomaly, môže si ho skompilovať. Celý program pracuje iba s celými číslami okrem výpočtu hodnoty piatich bajtov po kóde 14 na posledných dvoch riadkoch. Na záver jedna drobná rada: Ak by ste pri zadávaní hľadaného znaku nevedeli napísať nejaký príkaz ktorý sa píše kurzorom „K", tak najprv napíšte THEN - za týmto THEN sa vám objaví kurzor „K" - potom napíšte daný príkaz a THEN deletnite.

-busy-

MEGA RECENZIA

DESERT STRIKE

RETURN TO THE GULF

ELECTRONIC ARTS



Generál Kilbaba vo svojom vojnovom štábe pri mape bojovej situácie.

NAJNOVŠIE SPRÁVY ZO STREDNÉHO VÝCHODU: Vodca teroristov, generál Kilbaba, šokoval celý demokratický svet nečakanou a zákernou inváziou do malého, ale veľmi bohatého arabského emirátu. Po jeho obsadení začal krutý teror. Každý, kto sa šialenému diktátorovi postavil do cesty, bol buď popravený, alebo uvrhnutý do väzenia. Ba čo viac, v zemi sa začali budovať koncentračné tábory, ktoré mali prijať a postupne odstrániť tisíce nepohodlných politických väzňov. Celosvetové spoločenstvo sa po zhodnotení vážnosti situácie napokon rozhodlo ďalšie výboje generála Kilbabu urýchlene zastaviť. Hlavná úloha vo vojenskej akcii s krycím názvom DESERT STRIKE, pripadla americkým bojovým vrtuľníkom.

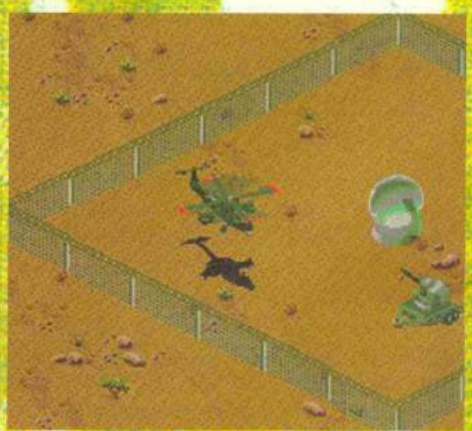


Všetky misie vrtuľníka začínajú i končia na tomto vojenskom krížniku.

Ak vám úvod hry pripomína nedávne skutočné udalosti zo stredného východu, nemusíte si hneď blahoželať za mimoriadne pozorovacie schopnosti. To, že sa tvorcovia hry inšpirovali barbarským vpádom Iraku do Kuvajtu, je totiž očividné. Lokálne konflikty sú autormi rôznych hier s vojenskou tématikou v poslednej dobe veľmi obľúbené a hojne používané (kiež by ostalo len pri ich počítačovom spracovaní), preto ani tento nemohol ostať nepovšimnutý. V hernom poňatí konfliktu sa však z taktických dôvodov mierne zmenil názov operácie (pôvodný znel DESERT STORM) a meno diktátora (pôvodné myslím pripomínať nemusím). Konečne, generál Kilbaba je pre podobného šialenca a masového vraha asi vhodnejšie meno (kill=zabiť). Autorom programu to však pravdepodobne nestačilo a preto ho v ďalšom texte nazývajú ešte výstižnejšie MADMAN (blázon). Jeden podstatný rozdiel tu však je. Zatiaľ čo v skutočnej vojnovej operácii zohrali najhlavnejšiu úlohu stíhacie bombardéry, v hre túto úlohu prevzali bojové vrtuľníky.

Celá bojová operácia sa začína na vojnovom krížniku, kde sú piloti oboznámení s rozmiestnením nepriateľových jednotiek a cieľom (resp. cieľmi, pretože ich je až päť) prvej misie. Potom už neostáva nič iné ako nasadnúť do vrtuľníka, vzlietnuť z paluby lode a zamieriť k pobrežiu.

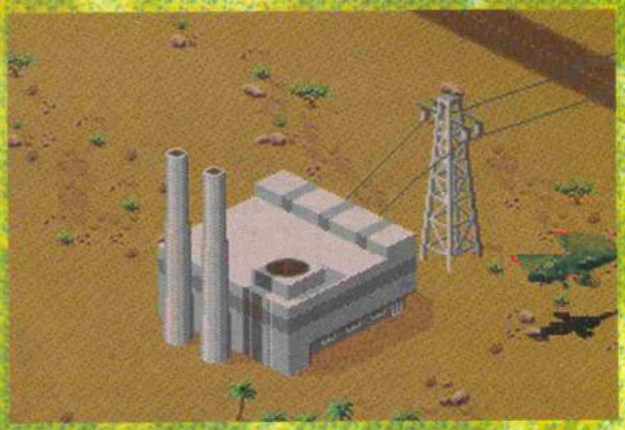
A tu nastáva prvé prekvapenie, ktoré sa týka spracovania hry. Celá je totiž prevedená v plnej pseudo-trojrozmernej grafike, pričom všetky objekty sú zobrazované z bočného nadhľadu. Isto si teraz pomyslíte: „nevídali, veď tento systém zobrazovania je starý ako počítačové hry samé" a do istej miery máte aj pravdu. Prvýkrát bol použitý v hre KNIGHT LORE na ZX Spectre a neskôr dovedený do dokonalosti v desiatkach ďalších hier, z ktorých spomeniem GREAT ESCAPE, HEAD OVER HEALS, WHERE TIME STOOD STILL, LAST NINJA 1-3 a v neposlednom rade prvé levely hry JURASSIC PARK. Avšak také množstvo trojrozmerných predmetov rozličných veľkostí, z ktorých sa aj tie naj-



Najdôležitejšou časťou prvej misie je vyradiť z prevádzky systém protivzdušnej obrany nepriateľa, ktorý pozostáva z dvoch radarových staníc.

väčšie plynule pohybujú, by ste asi ani v jednej z týchto hier nenašli. Prvým z objektov, ktorý uvidíte, je samotný kríženk, z ktorého vrtuľník vzlieta. Ten sa síce sám nepohybuje, zato však radary na ňom, ktoré sa majú otáčať, sa aj skutočne otáčajú a navádzacie svetlá pristávacej plochy skutočne blikajú, čo iba umocňuje už tak veľmi dobrý dojem. Najzaujímavejší je ale samozrejme samotný vrtuľník. Jeho animácia a ovládanie sú veľmi realistické a možno si s ním dovoliť takmer všetko to, čo so skutočným vrtuľníkom. Asi jediným obmedzením je nemožnosť vertikálneho stúpania, čo však vzhľadom na charakter hry ani nepostrehnete.

Ale poďme k samotnému cieľu hry a teda aj prvej misie. Ako som už spomenul, táto pozostáva vlastne z piatich hlavných úloh. Najskôr treba vyradiť z prevádzky dva radary, ktoré tvoria súčasť protivzdušnej obrany pobrežia. Každý z nich je chránený dvomi protileteckými kanónmi, ale pri troche cviku sa splnenie tejto úlohy dá zvládnuť bez problémov. Nasleduje zničenie elektrárne, ktorá vyrába energiu veľmi potrebnú pre zbrojný priemysel nepriateľa.



Zničenie tejto elektrárne zhorší protivníkove zásobovanie elektrinou a tým značne spomalí jeho vojnová výroba.



Ďalšou dôležitou úlohou je kompletná likvidácia leteckých síl nepriateľa.

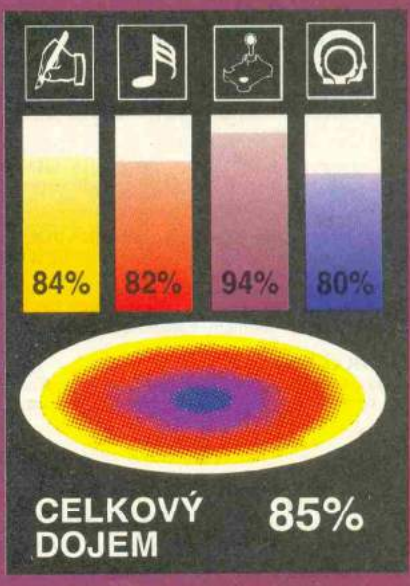
Táto úloha tiež nečiní väčšie problémy. Potom však prichádza tvrdší oriešok. Treba zbombardovať dve protivníkove letiská a vyradiť tak z boja jeho vzdušné sily. Plnenie tejto časti misie si vyžaduje veľkú obozretnosť. Obe letiská sú totiž dobre chránené protileteckými delami, obrnenými vozidlami a raketometmi, ktoré sú obzvlášť nebezpečné. Dva presné zásahy z raketometu dokážu vrtuľník úplne zničiť. Predposledná úloha spočíva v likvidácii dvoch veliteľských stanovísk. Tieto sú chránené všetkou už spomenutou vojenskou technikou a navyše niekoľkými strážnymi vežami s ostrostrelcami. Po zničení hlavného veliteľského stanoviska (je označené vlajkou) je zvlášť dôležité zajať veliaceho dôstojníka. Jedine on totiž pozná miesto úkrytu agenta tajnej spravodajskej služby. Nájdenie tohto agenta je nesmierne dôležité, pretože vlastní tajné plány generála Kilbabu, týkajúce sa jadrového výskumu. Nájdením agenta a jeho dopravením na kríženk, sa končí prvá misia a nasleduje jej vyhodnotenie. A tu nastáva druhé, veľmi príjemné prekvapenie. Hráč sa totiž dozvie, že ho čaká niekoľko ďalších, ťažších misií, ktorých náplň je celkom odlišná (oslobodenie politických väzňov, zničenie známych raketových nosičov SCUD či bombardovanie továrne na chemické zbrane). Každopádne teda jednotvárnosť tu vôbec nehrozí.

Čo však dáva hre tú správnu „šťavu" je to, že v priebehu plnenia hlavnej misie môže posádka vrtuľníku plniť aj množstvo menších úloh, ktoré nie sú pevne stanovené a vyplývajú z konkrétnej bojovej situácie. Medzi ne patrí ničenie bojovej techniky nepriateľa, jeho pechoty, muničných skladov, zdrojov pitnej vody a zásobovacích vozidiel. Pri stretoch s pechotou si treba dávať pozor hlavne na vojakov s náramennými samonavádzacími raketami, ktorí sú veľmi nebezpeční. V niektorých zničených objektoch je možné nájsť rôzne tajné vojenské technológie a materiály, ktorých získanie má tiež veľký význam. Okrem toho je možné zachraňovať stratených spojeneckých vojakov, prieskumníkov, zajatcov a pilotov zostrelených amerických stíhačiek. Vrtuľník okrem dvoch členov posádky unesie ešte šesť osôb. Zachránených vojakov je treba dopravovať na pobrežie, kde je malé predsunuté stanovisko amerických ozbrojených síl s inváznym člnom.

No a aby som nezabudol na nič podstatné, musím sa ešte zmieniť o výstroji a výzbroji vrtuľníka. Vrtuľník má nádrž na 100 litrov paliva a odolnosť proti útokom vyjadrenú číslom 600. Toto číslo klesá po každom zásahu nepriateľskými zbraňami. Ak sa počas misie vrtuľníku minie palivo alebo je neúnosne poškodený, spadne na zem a zničí sa. Na splnenie misie sú k dispozícii tri vrtuľníky. Výzbroj tvorí palubný kanón so zásobníkom na 1178 nábojov, 38 rakiet vzduch-zem typu HYDRA a 8 samonavádzacích rakiet HELL FIRES s veľkou deštrukčnou silou. Dôležitou časťou zariadenia je aj počítačový terminál, na ktorom si je možné kedykoľvek overiť svoju pozíciu a rozmiestnenie nepriateľských objektov.

Celá hra je sprevádzaná veľmi pôsobivými animáciami. Je napríklad možné vidieť cesty, na ktorých premávajú vojenské vozidlá, strážne búdky so závorou, ktorá sa skutočne zdvíha, horiace vraky áut popri ceste, mávajúcich spojeneckých vojakov, či dokonca stanový tábor beduínov. Všetko je navyše dokreslené realistickými zvukovými efektami. Desert Strike rozhodne patrí k hrám, ku ktorým sa budete aj po dlhšej dobe radi vracať, pretože sa v nich dá objaviť vždy niečo nové.

-luis-



PC 286-586
AMIGA 500/600



Po zbombardovaní veliteľského centra už stačí iba zajať jeho veliteľa, ktorý pozná miesto úkrytu tajného agenta.

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 Sk
Kompletný systém DESK TOP PUBLISHING, ktorý sa skladá z predošlých troch programov. Pri kúpe DTPM PP ušetríte takmer 100 Sk!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU 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 graficko-logická hra je originálnou variáciou svetoznámeho hitu LEMMINGS. Dvaja priatelia sa musia spoločným úsilím dostať z obrovského zámku.

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

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

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

ULTRASOFT výhradný distribútor firiem

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

uvádza na český a slovenský trh:

PONUKU NAJLEPŠÍCH PROGRAMOV NAJZNÁMEJŠÍCH SOFTWAROVÝCH FIRIEM Z VEĽKEJ BRITÁNIE

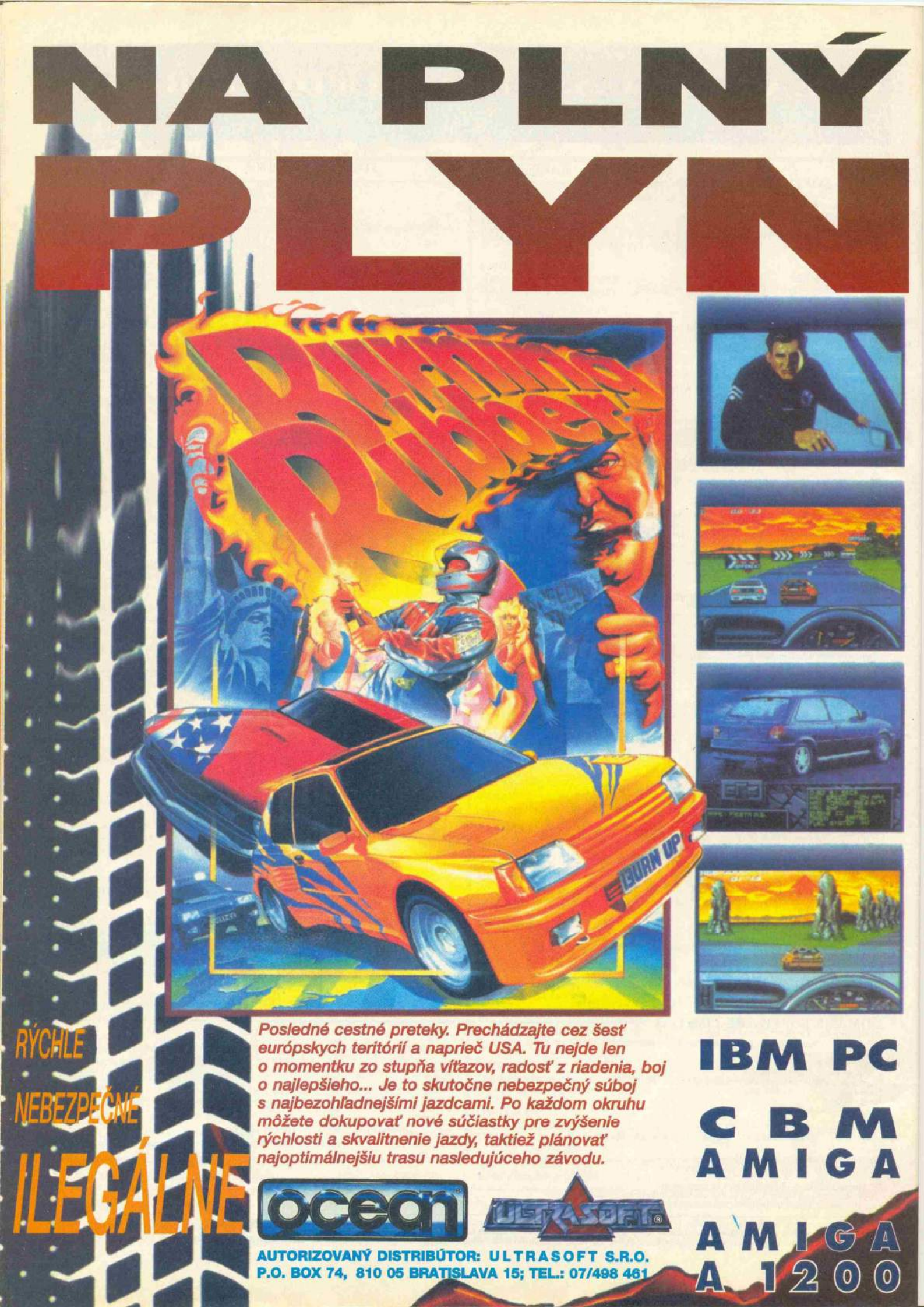
TITUL	C64 KAZETA	C64 DISK	ATARI ST/STE	AMIGA 500/600	AMIGA 1200	IBM PC 286-586
OCEAN SOFTWARE LIMITED						
A-Train	-	-	-	969	-	1489
A-Train Construction Set (Tvorba nových krajín)	-	-	-	559	-	559
Addams Family	399	-	969	969	-	-
Battle Command	-	599	-	-	-	-
Burning Rubber (verzia pre PC vyžaduje minimálne 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	-	1299
Hook	399	599	969	969	-	-
International Open Golf Championship	-	-	-	-	-	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	-
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
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!)*	-	749	1119	1119	-	-
Golden Axe, Total Recall, Shadow Warrior, Super off Road Racing						
The Dream Team *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)*	-	749	929	969	-	1119
The Simpsons (Bart vs Space Mutants), WWF Wrestlemania, Terminator 2						
Hollywood Collection *(Kolekcia 4 hier za super cenu!)*	699	799	1199	-	-	-
Robocop, Indiana Jones 3, Batman the Movie, Ghostbusters 2						
Ninja Collection *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)*	-	599	799	799	-	-
Shadow Warrior, Double Dragon, Dragon Ninja						
Power Up *(Kolekcia 5 hier za super cenu!)*	-	-	1159	1159	-	-
Altered Beast, Turrican, Chase HQ, X-Out, Rainbow Islands						
Rainbow Collection *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)*	399	-	749	749	-	-
New Zealand Story, Rainbow Islands, Bubble Bobble						
Sports Collection *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)*	399	599	799	799	-	-
Pro Tennis Tour, Run the Gauntlet, World Cup Soccer (Italia '90)						
Super Fighter *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)*	559	749	969	969	-	-
Pitfighter, WWF Wrestlemania, Final Fight						
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!)*	569	679	-	-	-	1199
California Games, The Games Summer Edition, The Games Winter Edition						
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!)	-	-	-	-	-	1329
Castle Master, Hard Drivin'2, Trivial Pursuit, MIG-29 Fulcrum,						
Escape from the Planet of the Robot Monsters						

Väčšina hier na Amigu 500 vyžaduje minimálne 1MB RAM. Všetky programy z ponuky dodávame v originálnej anglickej verzii. Objednávkový lístok nájdete na strane 46.

Veľkoodberateľom poskytujeme výhodné množstevné zľavy. Bližšie informácie získate na adrese: ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15

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

NA PLNÝ PLYN



RÝCHLE
NEBEZPEČNÉ
ILEGÁLNE

Posledné cestné preteky. Prechádzajte cez šesť európskych teritórií a naprieč USA. Tu nejde len o momentku zo stupňa víťazov, radosť z riadenia, boj o najlepšieho... Je to skutočne nebezpečný súboj s najbezohľadnejšími jazdcami. Po každom okruhu môžete dokupovať nové súčiastky pre zvýšenie rýchlosti a skvalitnenie jazdy, taktiež plánovať najoptimálnejšiu trasu nasledujúceho závodu.

IBM PC

C B M
A M I G A

A M I G A
A 1 2 0 0

ocean

ULTRASOFT®

AUTORIZOVANÝ DISTRIBÚTOR: ULTRASOFT S.R.O.
P.O. BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15; TEL.: 07/498 461

DOVEĎ SVOJ TÍM K VÍŤAZSTVU

NAJVÄČŠIE MEDZINÁRODNÉ GOLFOVÉ STRETNUTIE – RYDER CUP JOHNNIE WALKERA.



ocean®

ULTRASOFT®

PRE POČÍTAČE:
A 1200
PC A KOMPATIBILNÉ
AMIGA

AUTORIZOVANÝ DISTRIBÚTOR: U L T R A S O F T s.r.o., P.O. BOX 74
810 05 BRATISLAVA 15 Tel.: 07/498 461

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

Rodné číslo _____/_____ Dátum _____ 1994 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
.....	.....	.....	.....	.....

Rodné číslo _____/_____ Dátum ..... 1994 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

Rodné číslo _____/_____ Dátum _____ 1994 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)***

❑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 ❑5/94

Priezvisko	Meno	Ulica	PSČ	Miesto bydliska
.....	.....	.....	.....	.....

Rodné číslo _____/_____ Dátum ..... 1994 Vlastnoručný podpis .....

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

BIT JÚN 1994

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

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

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

EMULÁTOR ZX Spectrum

ZX SPECTRUM EMULÁTOR je systémový programový prostriedok, dokonale emulujúci počítač ZX SPECTRUM na počítačoch triedy IBM PC a kompatibilných. Emulátor je postavený na čisto softwarovom základe a pre svoju prácu nevyžaduje žiadne dodatočné hardwarové zásahy do počítača. Naviac oproti predošlým aplikáciam podobného typu, ktoré tvorili väčšinou uzavreté systémy s nemožnosťou importu či exportu súborou, je ZX S.E. plne otvoreným systémom. Špeciálny program D40, ktorý je súčasťou ZX S.E. prispôsobi disketu 5.25 pre disketové mechaniky systémov IBM PC a DIDAKTIK 40. Na takto upravenom médiu potom možno prenášať spustiteľné programy zo ZX SPECTRA do emulátora na IBM PC a textové alebo databázové súbory aj opačným smerom. ZX S.E. najviac ocenia tí používatelia, ktorí chcú vymeniť svoj 8 bitový počítač ZX SPECTRUM alebo DIDAKTIK za výkonnejší 16 bitový IBM PC, ale pritom nechcú prísť o cenné databázové údaje, či rozsiahlu zbierku pekných hier, ktoré si za roky používania tohto počítača nazhromaždili. ZX S.E. im nielen umožní tieto súbory preniesť do nového počítača, ale navyše im pri ich používaní dopraje oceniť všetky výhody spojené s prácou na IBM PC: veľká rýchlosť, pohodlný a okamžitý prístup k dátam a programom uloženým na hard disku a podobne. ZX S.E. navyše obsahuje komfortný assembler, disassembler a debugger, čo ocenia hlavne programátori.

Cena: 799,- Sk

STAŇTE SA AJ VY MAJITEĽMI PROGRAMU, KTORÝ VÁM UMOŽNÍ VYUŽÍVAŤ NA VAŠOM POČÍTAČI IBM PC VŠETKY PROGRAMY PRE ZX SPECTRUM + DIDAKTIK (VIAC NEŽ 20 000 TITULOV).



SLÁVNE TVÁRE









Speváci, herci a politici - spolu 27 známych tvárí, ktoré treba poskladať v určenom časovom limite. Michail Gorbačov, Bill Clinton, Michael Jackson, Madonna, či Arnold Schwarzenegger Vám určite spríjemnia chvíle oddychu.

Cena 299,- Sk

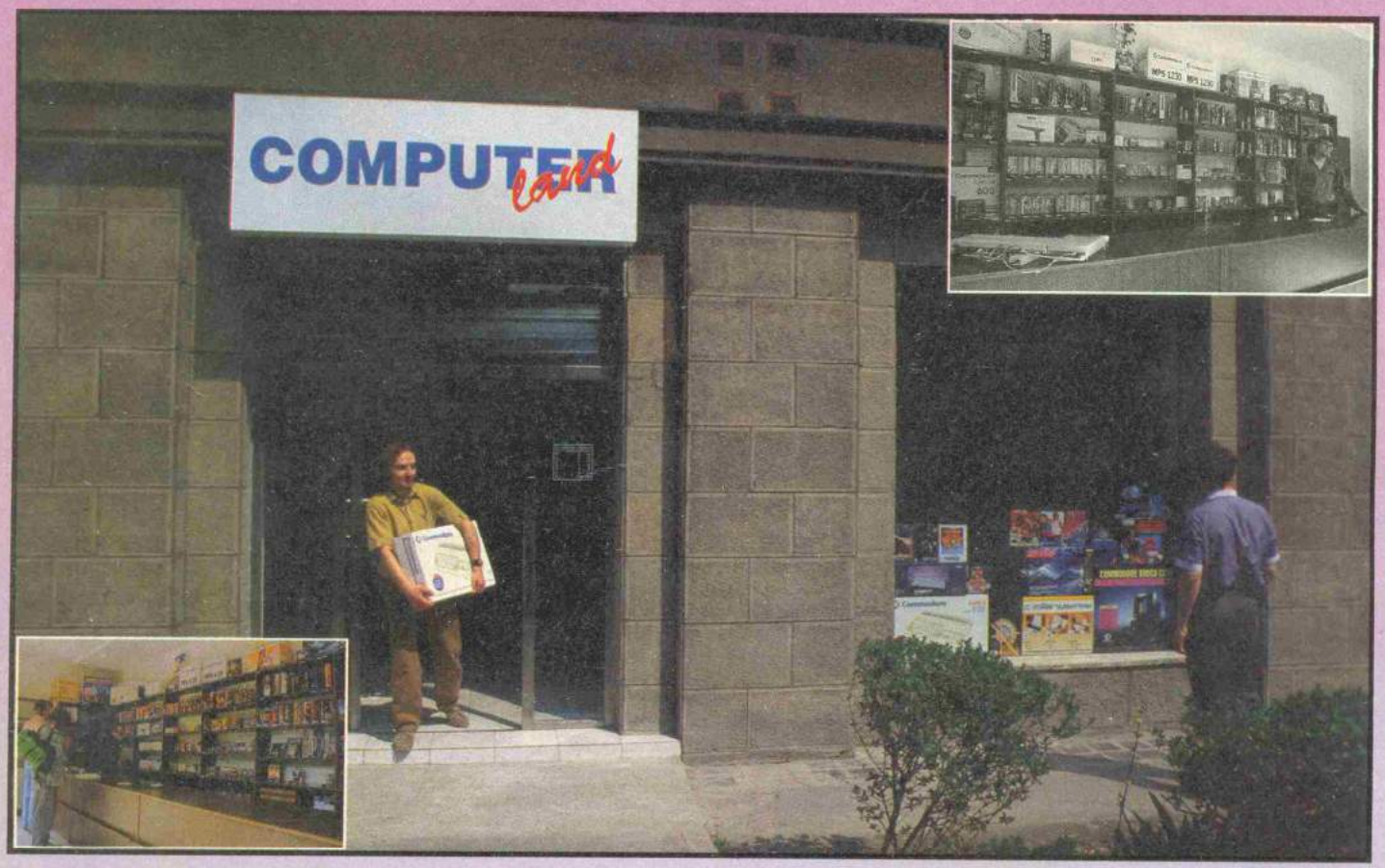


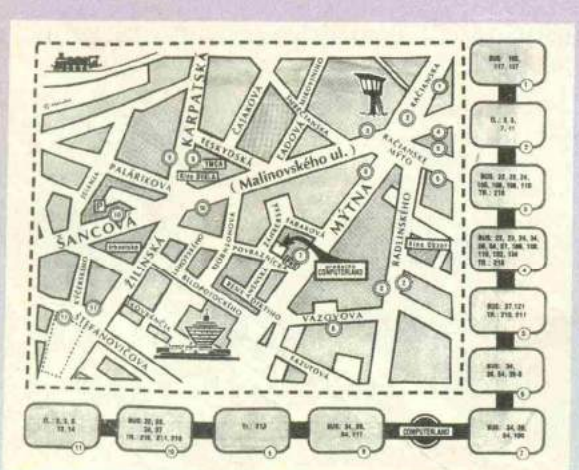
Dobrú zábavu Vám želá ULTRASOFT.

Programy /ZX SPECTRUM EMULÁTOR a SLÁVNE TVÁRE/ sú určené pre počítače IBM PC a kompatibilné.
Objednávky pre SR zasielajte na adresu: ULTRASOFT P.O.BOX 74, 810 05 Bratislava.
Objednávky pre ČR zasielajte na adresu: OTES Dukelská 100, 614 00 BRNO.

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