BiT

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

MESAČNÍK PRE POUŽÍVATEĽOV DOMÁCICH POČÍTAČOV

7/94

25 Sk / 25 Kč

48 STRÁN RECENZIÍ, MÁP A NÁVODOV KU HRÁM



SIM CITY 2000
KLASIKA V NOVOM ŠATE

MR. NUTZ
ĎALŠÍ ZVIERACÍ HRDINA

BURNING RUBBER
RÝCHLE, NEBEZPEČNÉ, ILEGÁLNE

BIT

PREHĽAD SADZIEB ZA INZERCIU V ČASOPISE BIT PRE SR A ČR

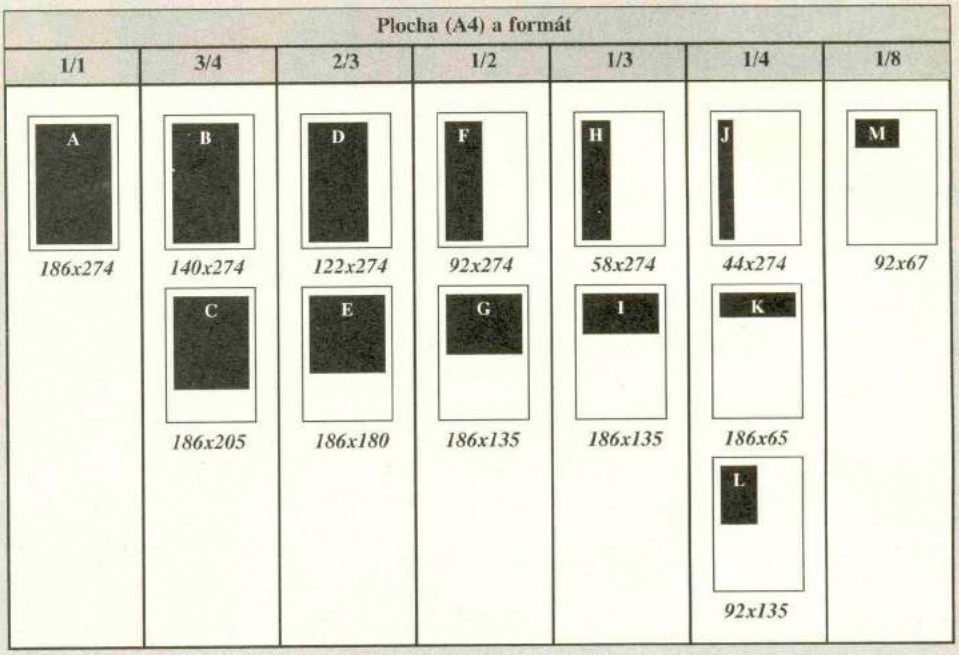
Plocha (A4)	Formát	Cena v Sk (Kč)	
		čb.	farebne
2/1	Ax2	*10 000*	*20 000*
1/1	A	*6 000*	*12 000*
3/4	B, C	*4 500*	*9 000*
2/3	D, E	*4 000*	*8 000*
1/2	F, G	*3 000*	*6 000*
1/3	H, I	*2 000*	*4 000*
1/4	J, K, L	*1 500*	*3 000*
1/8	M	*750*	*1500*

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

VEĽKÉ ZLACNENIE!

Na známosť sa dáva, že v bratislavskej predajni COMPUTER LAND na Povraznickej ulici č. 4, môžete kúpiť tovar od firmy COMMODORE za tieto ceny:

AMIGA 500	**9.900,- Sk**
CD ROM A 570 (možno používať aj ako štandardný prehrávač hudobných CD platní!)	**8.990,- Sk**
TLAČIAREŇ MPS 1230	**4.990,- Sk**

Ponuka platí len do vypredania zásob!

Tovar Vám môžeme zaslať aj na dobierku.

Objednávky posielajte na adresu: ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15

OBSAH ČÍSLA 7/94

PRAVIDELNÉ RUBRIKY

05 Čo nás čaká (a neminie?) ..... UNIVERSE
06 Rebríčky najúspešnejších hier ..... NA ŠESŤ NAJROZŠÍRENEJŠÍCH POČÍTAČOV
07 Súťaž ..... PRVÁ CENA: AMIGA CDTV MULTIMEDIA
10 Adventure znamená dobrodružstvo ..... POLICE QUEST 3, FASCINATION
14 Návod ku hre ..... ALIEN BREED 2
18 Zaujímavé periférie ..... ZÁSUVKA NA HARDDISK PRE PC
19 Bleskové recenzie ..... PINBALL 2000, EPIC PINBALL, PINBALL FANTASIES
22 Návod ku hre ..... SUBWAR 2050
23 Tipy a triky ..... TIPY DO HIER PRE PC
24 Poster ..... BURNING RUBBER
26 Prvá pomoc ..... PRE TÝCH, KTORÍ SI NEVEDIA RADY
27 Návod ku hre ..... WILD WEST SEYMOUR
30 Návod ku hre ..... X-WING
34 Zo softwarových kuchýň ..... PRIPRAVOVANÉ HERNÉ NOVINKY
35 Listáreň ..... DOPISY ČITATEĽOV
36 Bleskové recenzie ..... BLASTAR, EUROPEAN FOOTBAL CHAMP CREATURES, INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE
37 Oprášené programy ..... F1 GRAND PRIX
38 Programujeme v strojovom kóde ..... ASSEMBLER Z80 PRAKTICKÁ LEKCIA 11
39 Zázraky v Basicu ..... ZOBRAZOVANIE GRAFOV MATEMATICKÝCH FUNKCIÍ

RECENZIE

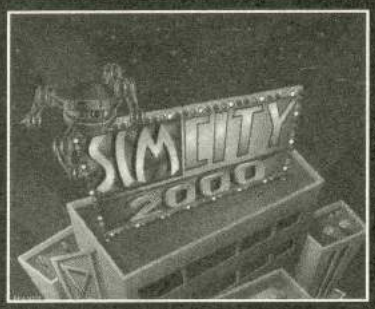
12 MORTAL KOMBAT
13 BLAKE STONE
16 GOAL!
28 SYNDICATE DD, PRIVATEER DD
29 MR. NUTZ



MORTAL KOMBAT

MEGA RECENZIE

08 SIM CITY 2000
32 THE ELDER SCROLLS: ARENA
40 BURNING RUBBER



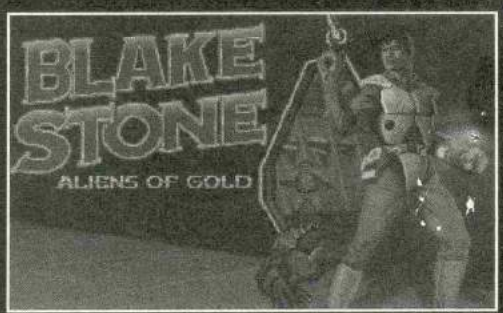
SIM CITY 2000



F1 GRAND PRIX

MAPY HIER

17 LASER SQUAD
20 WILD WEST SEYMOUR (1)
21 WILD WEST SEYMOUR (2)



BLAKE STONE

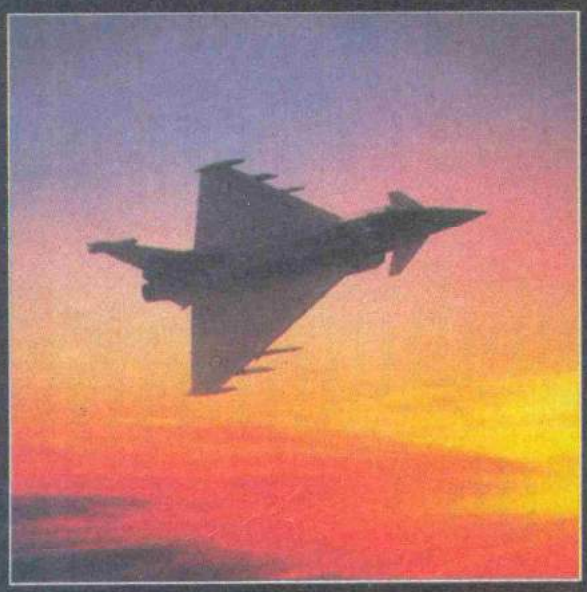


MR. NUTZ

BIT

Časopis pre používateľov domácich počítačov so zameraním prevažne na herný a systémový software. Vychádza ako mesačník, dvanásťkrát do roka. 34. číslo (7/94) ● **Adresa redakcie:** BIT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● **Telefón:** 07/496 400 **Fax:** 07/496 401 ● **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, PDS, ULTRASOFT a súkromní kolportéri ● **Distribúcia pre ČR:** PNS, 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 Computer Systems, Úvoz 13, 602 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

UNIVERSE

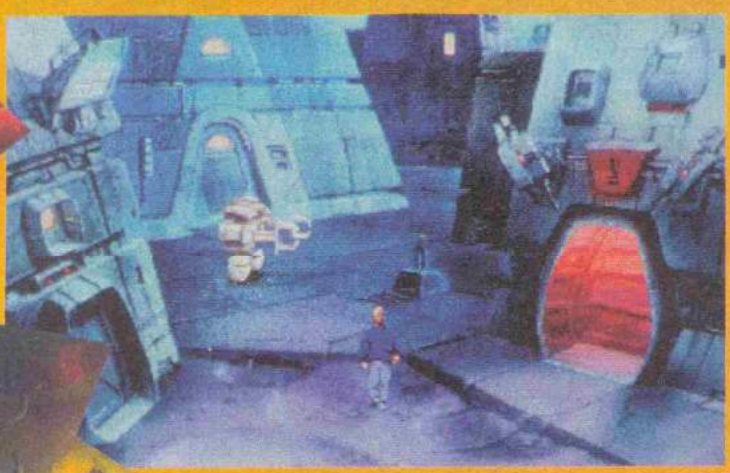
CORE DESIGN



BOH STVORIL SVET, MY SME STVORILI VESMÍR

Týmto okrídleným sloganom uvádza firma Core Design svoju novú grafickú adventure s názvom UNIVERSE (VESMÍR). A že toto heslo príliš nenadsadzuje, sa mali možnosť presvedčiť čitatelia anglického časopisu Amiga Format, ku ktorého poslednému číslu bola priložená okliešťená, ale hrateľná demo verzia tejto hry. Zdá sa, že adventure hry pre svoju neopakovateľnú atmosféru a ilúziu dobrodružstva, ktorú sa im darí vyvolávať, získavajú v poslednej dobe čoraz viac na popularite. Svedčí o tom aj fakt, že sa do ich tvorby oproti skalným firmám (LUCAS ARTS, SIERRA) púšťajú aj úplní nováčikovia v tejto oblasti (MICROPROSE). Niektorým z nich sa takýto debut nepodarí, iní so svojimi produktami zakotvia v tejto oblasti už natrvalo. Zdá sa, že firma CORE DESIGN, ktorá sa donedávna etablovala výhradne na poli akčných hier (plošinových behačiek v štýle kreslených filmov) to so svojim útokom do tejto oblasti hier myslí vážne. Projektu UNIVERSE predchádzala adventure CURSE OF ENCHANTIA, ktorá však bola prijatá trochu rozpačito. Bolo to možno pre množstvo akčných prvkov, ktoré obsahovala a ktoré z nej robili nie čistú adventure. Programátori z CORE DESIGN sa zrejme rozhodli svoj prvý pokus prekonať. Výsledkom je dlho ohlasovaná hra UNIVERSE. Konečný verdikt si pravdaže nechám na dobu, keď sa mi do rúk dostane finálna verzia, ale už po zhliadnutí krátkej demo verzie môžem povedať, že sa im to určite podarilo. Či sa ale UNIVERSE pripojí ku klasickým adventure hrám to ukáže iba čas a ohlas hráčskej verejnosti.





Ako už napovedá názov, pre hru bol zvolený vedecko-fantastický motív (skôr fantastický ako vedecký). Hlavným hrdinom nášho príbehu je mládenec Boris, ktorý žije svoj každodenný pokojný život v jednom malom anglickom mestečku. Jedného dňa sa však stane udalosť, ktorá jeho život načisto zmení. Boris je totiž nečakane (ako to už býva) a bez akéhokoľvek predchádzajúceho upozornenia prenesený do inej časopriestorovej dimenzie.

Boris sa ocitá na malom planétoide uprostred vesmíru a pomaly sa začína oboznamovať so svojim okolím. Je to svet podivných žiarení, ktoré prechádzajú celým spektrom farieb od bledo modrej, cez červenú až po fialovú. Je to svet množstva väčších aj menších planétoidov a asteroidov, ktoré sú od seba vzdialené často iba niekoľko metrov. Tie, ktoré sú od seba ďalej, sú navzájom spojené akýmisi kovovými konštrukciami. A predovšetkým je to svet extrémne nízkej gravitácie, takže na bližšie vesmírne telesá možno jednoducho preskočiť a netreba na to ani vynaložiť prílišnú námahu.

Po chvíli sa Boris (vedený hráčom) vydáva na obhliadku svojho nového dočasného domova. Po krátkej chôdzi zistí, že planétoid má obvod sotva niekoľko desiatok metrov. Okrem troch kameňov, ohnutej kovovej tyče a dosky s integrovanými obvodmi na ňom nenájde nič zaujímavého. Aj tieto predmety však vezme so sebou, veď by sa mohli neskôr na niečo hodiť (a že sa budú, na to zoberte jed!). Z vhodného miesta môže Boris preskočiť na blízky asteroid a zobrať tu ostrý úlomok kovu. Po zoskoku naspäť zistí, že malý rotujúci asteroid, ktorý obieha okolo planétoidu sa dá využiť ako dopravný prostriedok pre odvoz na kovovú konštrukciu visiacu vo vzduchoprázdne. Na jej konci sa mu naskytne úchvatný pohľad na väčší planétoid, ktorý je posiaty množstvom stavieb a tvorí tak jedno veľké vesmírne mesto. Cesta ďalej je však prerušená. Boris si poradí aj v tejto situácii. Pomocou nájdenej tyče otvorí ovládací panel veľkého radaru a vloží dnu plošný spoj. Teraz zapne služobný kanál a vypne filtračný systém GAWRIC HOMEWORLDu, lebo tak sa metropola nazýva. V meste zoberie kontajner s jedlom a vlezie do ventilačného systému. Cez ten vypadne aj s niekoľkými odpadkami a kúskom rozbitého zrkadla späť na prvý planétoid. Známou cestou sa vráti naspäť a hlavnou triedou mesta sa dostane až pred dom, ktorého vchod je chránený dvoma lasermi. Keďže Angličan si vždy poradí, Boris hodí do dverí zrkadlo. Lasery sa navzájom zničia a rozčúlený nehumanoid odkáže Borisa do domu na severe. Tu býva krásna Silphinaa, ktorá Borisovi aspoň čiastočne objasní situáciu, do ktorej sa dostal. Miesto vo vesmíre, kde sa ocitol, sa nazýva Gawric Haven (Gawrické nebo) a bol to donedávna ten najšťastnejší kút vesmíru. Až do chvíle, keď zavládla tyrania nového kráľa. Viac sa od dievčaťa nedozvie, pretože do miestosti sa začne dobýjať strážny robot. Silphinaa Borisovi ešte stačí povedať, aby vyhľadal dievku menom Malinaa bývajúcu vo Wheel Worlde (Kolesovom svete). To už sa však robot dostáva dnu a dievčina klesá pod ranami z jeho zbrane. Boris rozbije kovovou tyčou ovládanie zadných dverí a na poslednú chvíľu sa mu nimi podarí uniknúť.

Boris prejde určite ešte množstvom dobrodružstiev, kým oslobodí GAWRIC HAVEN od zlého krutovládcu (lebo táto úloha ho nepochybne čaká) a dostane sa domov na rodnú planétu. Demo hry tu však končí a preto musí končiť aj naša predrecenzia. Teda dovidenia v nebi priatelia (pardón, v recenzii na finálnu verziu hry UNIVERSE).

-luis-

PC 286-586
AMIGA 500/600

SPECTRUM

1.	**R-TYPE** (Electric Dreams)	⬆
2.	**GOLDEN AXE** (Virgin)	⬆
3.	**LEMMINGS** (Psygnosis)	⬇
4.	**SIM CITY** (Infogrames)	⬆
5.	**MYTH** (System 3)	⬇
6.	**DIZZY 4** (Code Masters)	⬇
7.	**DEFENDER OF THE CROWN** (Cinemaware)	⬇
8.	**DIZZY 5** (Code Masters)	⬇
9.	**SHADOW OF THE BEAST** (Gremlin)	⬇
10.	**PHANTOM F4 I.** (Ultrasoft)	✷

COMMODORE 64

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

ATARI XE, XL

1.	**DRAGONUS** (Cognito)	⬆
2.	**MISJA** (Avalon)	⬇
3.	**FRED** (Avalon)	⬆
4.	**GHOST BUSTERS** (Activision)	⬇
5.	**HANS KLOSS** (Avalon)	⬆
6.	**U235** (Avalon)	⬆
7.	**KARATEKA** (Broderbund)	✷
8.	**ZYBEX** (Cognito)	⬆
9.	**FATUM** (ASF)	⬆
10.	**DRUID** (Mastertronic)	⬇

AMIGA

1.	**JURASSIC PARK** (Ocean)	⬆
2.	**DUNE** (Westwood)	⬇
3.	**PINBALL FANTASIES** (Digital Illusions)	
4.	**SLEEPWALKER** (Ocean)	⬆
5.	**SYNDICATE** (Electronic Arts)	⬇
6.	**GOAL!** (Virgin)	⬆
7.	**FLASHBACK** (Delphine Software)	⬆
8.	**GODS** (Bitmap Brothers)	⬇
9.	**WALKER** (DMA Design)	✷
10.	**CANNON FODDER** (Sensible Software)	✷

ATARI ST

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

PC.286–586

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

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 Michal Žák z Bratislavy.

VEĽKÁ CELOROČNÁ SÚŤAŽ ČASOPISU BIT



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

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

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

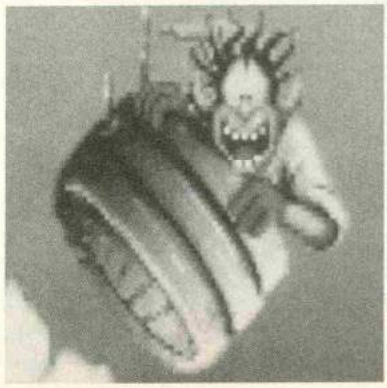
2. cena: **Počítač COMMODORE AMIGA 500**

3. cena: **Počítač DIDAKTIK KOMPAKT**

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

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

11.- 20. cena: Celoročné predplatné časopisu BIT



Súťažný kupón opäť nájdete na strane 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 tvrdohlaví čitatelia nerozumejú a posielajú kupóny každý mesiac osobitne.

Súťažná úloha číslo 7 je:

Uhádnite, z ktorej hry je tento detail.

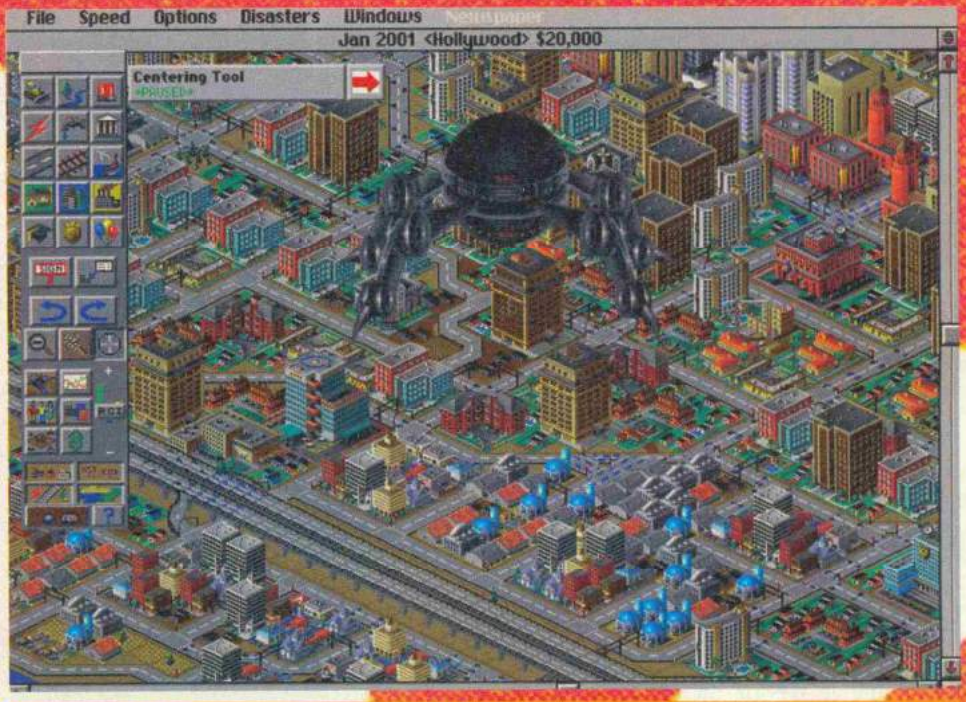
a) Goblins

b) Goblins 2

c) Goblins 3

d) Lost in Time





Mimozemšťania nad mestom neveštia nič dobré.

MAXIS

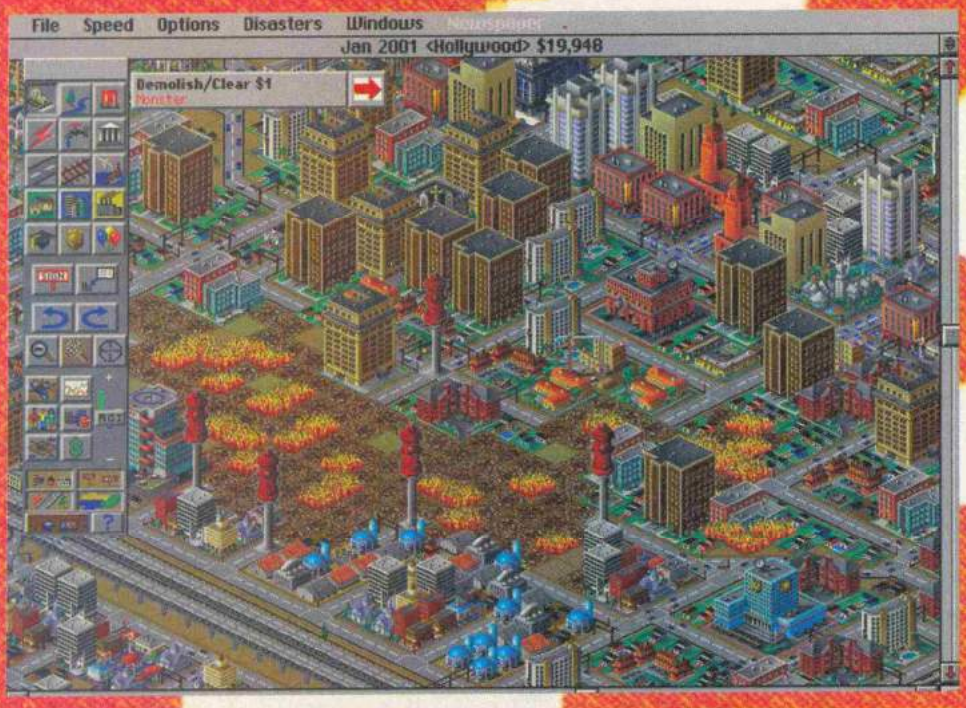
SIM CITY 2000

Keď v roku 1988 po prvýkrát uzrela svetlo sveta hra SIM CITY, okamžite sa stala jedným z najväčších hitov. Dovtedy neznáma firma MAXIS sa stala slávna a vyhľadávaná. SIM CITY bola hra s úplne novým poňatím a ovládaním, mala veľmi dobrú hratelnosť, atraktívnosť a myšlienku, preto niet divu, že bola úspešná.

Od tých čias sa MAXIS venujú podobným hrám, ale ani jedna, napriek nespornej kvalite, nedosiahla úspech SIM CITY. Či už to bol SIM ANT, SIM EARTH, SIM LIFE, SIM FARM, UNNATURAL SELECTION, SIM HEALTH, alebo reedície SIM CITY, úspechy až tak veľkého významu neprichádzali. Preto sa MAXIS rozhodli opäť vrátiť k osvedčenému námetu a nanovo spracovali simulátor budovania mesta, tentokrát pod názvom SIM CITY 2000. Číslo 2000 nie je vybrané náhodne. V tejto hre môžeme budovať mestá počas na úrovni nedávnej minulosti (od roku 1900) a súčasnosti, ale aj budúcnosti okolo roku 2000. Programátori si dali na hre veľmi záležať a treba povedať, že je to na kvalite poznať. Dobré nápady zo starého SIM CITY ponechali, vylepšili, alebo pridali nové.

Prvým výrazným zlepšením je plne trojrozmerná grafika. Pôvodné SIM CITY malo zobrazenie realizované zhora, čo zďaleka navyzeralo tak dobre, ako nádherné 3D pohľady SIM CITY 2000. Ak pôvodné SIM CITY malo grafiku EGA, SIM CITY 2000 podporuje karty Super VGA. Mesto sa dá dokonca otáčať v štyroch smeroch, takže môžeme vidieť aj tie časti, ktoré zakrývajú vysoké továrenské budovy, obchodné domy alebo obytné mrakodrapy. Keď som si otáčal mestom, ktoré sa mi podarilo vybudovať, nevdojak som si spomenul, ako ma vždy fasinovali pohľady na skutočné veľkomestá. Podobne ma fascinuje aj pohľad na SIM CITY 2000, ktoré má v sebe tak veľké množstvo architektúr, že mestá v ňom rozhodne nevyzerajú jednotvárne. Skôr mám dojem, že vyzerajú ako skutočné. Okrem jemnej dokonalej grafiky má na tom zásluhu nerovnosť terénu, ktorá je riešená podobne, ako v Populous. Za určitý poplatok sa terén dá vyrovnávať, teda zvyšovať aj znižovať.

Ak ste niekedy hrávali SIM CITY, ovládanie SIM CITY 2000 vám nebude cudzie. Napriek tomu vás musí čoskoro napadnúť niekoľko otázok. Napríklad kde sa stratila ikona pre elektráreň? Bez zdroja elektrickej energie predsa mesto nemôže existovať. Odpoveď je takáto: treba kliknúť ľavým tlačítkom myši na



Oheň, ktorý spôsobilo UFO, treba hasiť. Hasičov privolávajú červené stĺpy.

ikonu s bleskom (power) a chvíľu ho držať. Objaví sa menu, v ktorom si budeme môcť vybrať niektorú z troch až deviatich typov elektrárne podľa toho, aký je dátum. Je jasné, že povedzme v roku 1905 neexistovali jadrové elektrárne, ale iba uhoľné, vodné a olejové. Podobným spôsobom treba vyberať aj ďalšie položky z ostatných ikon. Aby ich nebolo príliš veľa, SIM CITY 2000 má takéto viacvýznamové ikony.

Ďalšou novinkou v SIM CITY 2000 je zásobovanie vodou. Pôvodné SIM CITY od nás nič také nežiadalo. Úplne stačilo, ak sme do každej lokácie priviedli elektrický prúd a výstavba sa mohla začať. Aj v SIM CITY 2000 je elektrický prúd spočiatku dôležitejší, no čoskoro sa musíme postarať o to, aby každá lokácia bola dostatočne zásobená pitnou vodou. Na tento účel slúžia vodné pumpy, vodné nádrže, potrubia a čističky vôd. Neskôr k nim môže pribudnúť zariadenie, ktoré vyrába pitnú vodu odstraňovaním soli z morskej vody. Je veľmi drahé, ale vhodné pre ostrovy. Inak samozrejme nie je jedno, kam umiestnime vodné pumpy. V zhode so skutočnosťou, treba ich umiestniť v blízkosti vodných zdrojov, aby mali dostatočný výkon. Stĺpy elektrického vedenia sú vždy vedené na povrchu, ale vodné rozvody len pod zemou.

Nie sú to však iba vodné potrubia, ktoré možno klásť pod zem. SIM CITY 2000 umožňuje stavať tunely a podzemné železnice, niečo ako metro. Rozdiely a vymoženosti oproti pôvodnému SIM CITY možno vymenovávať ďalej. Hra rozoznáva, či chceme stavať domy pre veľkú hustotu obyvateľstva, alebo malú. Rozoznáva, či ideme stavať ľahký priemysel, alebo továrne pre ťažký priemysel. Podobne je to aj s komerčnými budovami pre terciálnu sféru.

Zaujímavou novinkou je vplyv inteligencie obyvateľstva na vývoj v meste. Čím máme inteligentnejších občanov, tým zaujímavejšie a lepšie mesto stavajú, majú zásluhu na technickom pokroku. Čím sú hlúpejší, tým je väčšia nezamestnanosť a ďalšie nepríjemné javy, ktoré na to nadväzujú. Preto musíme stavať aj školy, univerzity a knižnice. Inteligencia ľudí sa meria pomocou tzv. EQ (Educational Quocient). Pre zaujímavosť absolvent strednej školy má EQ=90, absolvent univerzity až 140. Priemer na všetkých obyvateľov by mal byť okolo 100.

Osobne ma vari najviac na tejto hre potešil vylepšený systém výberu terénu pre budovanie domov a tovární, ako aj ciest a železníc. V SIM CITY 2000 stačí zvoliť, čo chceme budovať, myšou zvoliť začiatok a pri stlačenom ľavom tlačítku ťahať. Takto môžeme bez problémov kúpiť obdĺžnikový stavebný pozemok na stavanie budov bez toho, že by sme museli pracne kupovať každý úsek. Ak staviame napríklad cestu, postupujeme podobným spôsobom. Zvolíme začiatok a tlačítko na myši pustíme až vtedy, keď sme s polohou spokojní.

Z pôvodnej verzie SIM CITY ostala zachovaná myšlienka a z menšími obmenami aj typy prírodných katastrof, ktoré môžu mesto postihnúť. Pre zaujímavosť, v SIM CITY 2000 je možná aj návšteva mimozemšťanov. Podobné zostali zemetrasenie, povodeň a požiare.

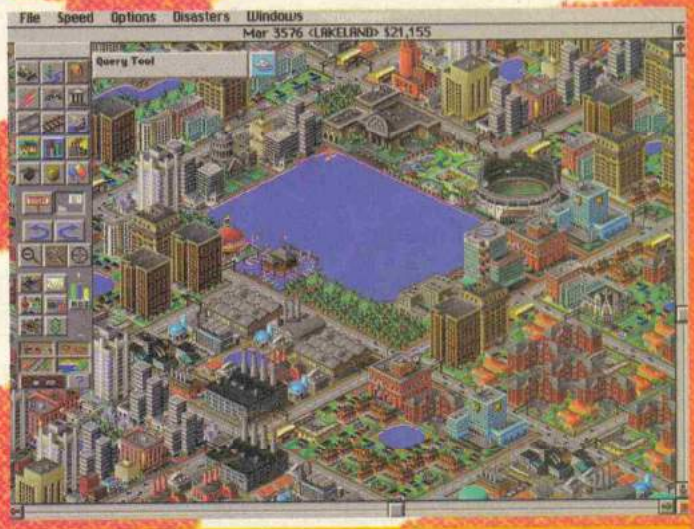
Veľmi zaujímavú atmosféru SIM CITY 2000 dopĺňajú zvukové efekty a stereofónna hudba. Samplované zvuky sú veľmi charakteristické pre jav, ktorý majú reprodukovať, napríklad zvuk zbíjačky, výkriky ľudí na demonštrácii, výbuchy pri odpaľovaní nepotrebných budov a mnoho ďalších.

SIM CITY 2000 je nesporne prekvapením na počítačovom trhu. MAXIS si na tejto hre dali podstatne viac záležať, ako na väčšine ich súčasnej tvorby. Myslím, že aj odozva priateľov podobných hier bude pozitívna. SIM CITY 2000 je hra pre inteligentných ľudí. Skrýva v sebe veľmi veľa z toho, čo treba vedieť a dokázať pri budovaní mesta, ako hospodáriť z finančnými prostriedkami a ako nastaviť optimálne dane, aby sa ľudia neodsťahovali. Názorne predvádza, čo sa stane, ak ten alebo onen aspekt hry vynecháme, finančne nezabezpečíme, alebo jednoducho nezvládneme. Grafika hry vo veľmi jemnom rozlíšení so svojím 3D zobrazením, možnosťou rotácií, celý rad zaujímavých stavieb a možnosť stavať mestá budúcnosti, to všetko sú prednosti, ktorými oplýva iba SIM CITY 2000.

- yves -



Na SIM CITY 2000 je treba oceniť najmä veľké množstvo budov s rozdielnou architektúrou.



V strede vidíme jazierko s lodenicou a hneď vedľa štadión.





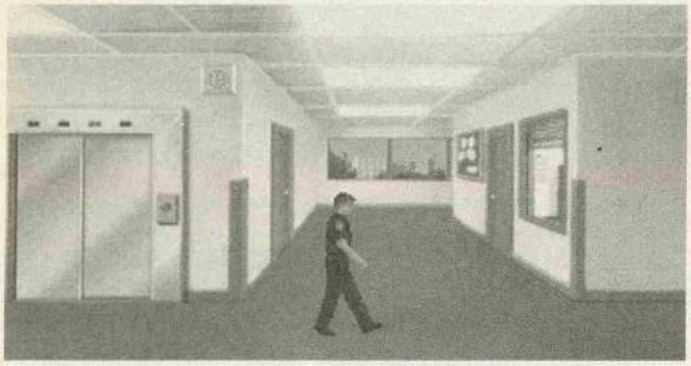
POLICE QUEST III THE DIRECT

První den

Jdi do své kanceláře ve druhém patře. Přečti si vzkaz na svém stole a jdi do přednáškové místnosti. Promluv s Moralis a vezmi přednášku z řečnického stolku. Vrať se zpět do své kanceláře a promluv si s ní. Jeď do třetího patra a dej programátorovi vzkaz, který jsi našel na svém stole. Vezmi si identifikační kartu a jeď do prvního patra. Otevři dveře na chodbě a vezmi si baterie a světlice. Jdi ke své skříňce a otevři ji (kód 776). Vezmi si svůj notebook, tonfu a želízka. Jdi spět do třetího patra a počkej si na oznámení případu v Aspen Falls. Jeď do Aspen Falls a promluv si s vyděšenými lidmi. Jdi doprava a prohledej šaty podezřelého. Vezmi klíče a hoď je do řeky. Připrav si tonfu a až podezřelý vyjde z vody, klikni s ní na něj. Nasaď mu želízka a dovez ho na policejní stanici. Ulož svoji zbraň do boxu, vejdi dovnitř a vezmi obviněnému nůž za zády. Dej řidičák a nůž do přihrádky, a potom otevři dveře kódem 12025. Po uvěznění si nezapomeň vzít pouta z přihrádky a jeď na dálnici blízko 7th Avenue.

Služba na dálnici

Promluv si s Moralis. Běž k autu a promluv si se ženou. Běž spět a znovu si promluv s Moralis a vyber „signature". Nastup do auta a jezdi po dálnici. Když uvidíš podezřelé auto, zastav ho a zapamatuj si čas, který svítí v levém horním rohu obrazovky. Promluv si s řidičem a vezmi si řidičák. Běž do auta, vlož řidičák do počítače, vyber „form 900" a zapiš čas a značku auta. Vezmi papír a dej ho spolu s řidičákem řidiči. Jakmile chytneš opilého řidiče, promluv s ním a vyzkoušej jeho oční reflexy. Poté na něj klikni rukou a nasaď mu pouta. Odvez ho na stanici a ulož svoji zbraň do boxu. Seber mu pouta a klikni na dýchací přístroj na stole. Po zkoušce klikni na přihrádku a poté na dveře. Kód na otevření cely je 23152. Po obdržení vzkazu nastup do auta a jeď do Oak Mall Tree. Uvidíš zde sanitku. Koukni se na Marii a seber jí zlatý řetízek, promluv si se zdravotníky a odjeď do nemocnice. Promluv si s doktorem a polib Marii na rozloučenou. Jsi zpět v Oak Mall Tree. Dej baterie do baterky a promluv si s reportérem. Ťukni s baterkou na sebe a prohlédni si zem na levé straně auta. Seber medailónek a jeď domů.



Druhý den

Jakmile vstaneš, vezmi hudební krabičku ze skříně a jeď na stanici. Tvoje nová kancelář je naproti tvé staré. Promluv si s kapitánem a vyhledej si číslo případu, který se ti zobrazí. Běž do garáže a jdi do archívu. Uschovej medailónek a řetízek pod číslo 199144. Nastup do auta a jeď do nemocnice. V nemocnici kup Marii květiny a zeptej se u stolu na číslo Mariina pokoje. Nastup do výtahu a dej Marii růži a hudební skřínku. Polib ji a jdi do auta.

Třetí den

Jdi do své kanceláře a přečti si vzkaz na svém stole. Jeď na adresu, kterou jsi si právě přečetl. Vzbuď osobu a ukaž jí svůj průkaz. Promluv si s ní a zajisti její vozík pouty. Dej jí v kanceláři jídlo a poté si s ní promluv. Zapni počítač a vyber „tools a drawing". Kresli podobu hledaného muže tak, jak ti bude říkat. Po hotové podobě stiskni vyhledávání (search). Vypni počítač a zavez ji zpět. Nezapomeň si vzít pouta.

Čtvrtý den

Jdi do své kanceláře a přečti si obsílku k soudu. Vyjeď do třetího patra a vezmi si „štěnici" ze stolku. Jdi do garáže a nastup do černobílého auta. Otevři přihrádku a vezmi si její obsah. Nastup do druhého auta a jeď k soudu (Court house). Promluv si s advokátem a až řekne o tvé dokumenty, dej mu je. Jdi do auta a Moralis bude chtít jet do Oak Mall Tree si zavolat. Až odejde z vozu, prohledej její kabelku a vystup z auta. Jdi k Zakovi a nech si udělat duplikáty. Zaplať mu a vrať se zpět do auta. Klíče vrať do kabelky jeď na adresu, kterou jsi obdržel. Vystup z vozu a otevři kufr. Vezmi všechno kromě kamery. Prohlédni si tělo na hromadě a vezmi řidičák z kapsy. Klikni se záznamníkem na řidičák. Klikni s „toothpick" na jeho nehty. Sundej mu tričko a prohlédni si pentagram. Klikni na něj se záznamníkem. Prohlédni si havarované auto a klikni na něj se „scraperem". Vrať nástroje zpět do kufru a jeď na stanici. Jdi do kanceláře a prohléhni si vzkaz na stole. Zapni počítač a zapiš nový případ (new file). Běž do archívu a ulož svůj „úlovek" pod číslo nového případu. Jeď do nemocnice. Vezmi lékařskou kartu na čele postele a porovnej ji s IV bottle. Promluv s Marií a doktorem.

Pátý den

Jdi do kanceláře a přečti si oznámení na nástěnce. zapni počítač a učiň zápis o podezřelém autě. Zavolej Dispatch a požádej o informace o hledaném vozidle. Zapni počítač a vyber „tools a city map". Spoj místa tří vražd a Mariina přepadení. Pátý bod spoj na 8th Street a Palm. Měl by ses koukat na přesný pětiúhelník. Vypni počítač a jdi do psychologické poradny ve 2. patře. Seber spisy ze stolu a přečti si je. Běž do garáží a jeď do „Old Nugget saloon". Vezmi „scraper" a obálky z kufru. Prohlédni si auto a umísti na něj „štěnici". Klikni se „scraperem" na auto a vejdi do domu. Až vejde druhý hráč kulečníku, prohlédni si ho a vezmi si svoji zbraň. Jakmile začne utíkat, běž do auta a zapni radar. Jeď na dálnici a vystup z auta. Vezmi světlice a polož je na silnici. Prohlédni si havarované auto a vezmi klíče od zapalování. Promluv si s lékaři a otevři kufr havarovaného auta. Prohlédni balíčky kokainu a vezmi je. Po příjezdu plukovníka se vrať na stanici. počkej až Moralis odejde a jdi do své kanceláře. Odemkni její stůl a prohlédni si papírek, na kterém je napsaná kombinace zámku její skříňky. Rychle zavři její stůl a jdi do archívu. Založ obálky pod číslo 199144 nebo 199145. Jeď do nemocnice. Polib Marii a vrať se domů.



Šestý den

Běž do kanceláře a promluv si s kapitánem. Jdi ke své skříňce a použij toaletní papír se záchodem. Jakmile začne téct voda, běž ven a promluv si s uklízečem. Až odejde jdi ke skříňce Moralis a rychle jí otevři. Klikni se svým notebookem na obsah a vrať se do kanceláře. Promluv si s kapitánem a jeď do Coroner office. Otevři mrazící boxy a přečti si visačky na lidech. Po příjezdu lékaře si vezmi ústřižky z novin a Manilla obálku. Jeď na adresu Rocklin's. Po obdržení vzkazu navštiv nemocnici. Otevři obálku a dej medailón Marii. Jdi do auta a jeď na adresu, kterou se dozvíš. Vezmi „scraper" a obálky z tvého kufru. Promluv si s požárníkem a vstup do domu. Vezmi fotografii na zemi a prohlédni si jí. Vstup do kultovní místnosti a použij „scraper" na zbytky vlasů a krve. Vrať se do auta a jeď do Mall. Jdi do armádní kanceláře a ukaž svůj průkaz a fotografii. Seber oznámení a vrať se na stanici. Promluv si s psychologem a ukaž mu povolání. Po vyslechnutí jeho diagnózy se vrať do auta a jeď do Crack house (525 Palm). Jeď k soudu a promluv si se soudcem. Ukaž mu výstřižek a fotografii. Vezmi zatykač a tak se vrať na stanici a uschovej vše, co jsi našel. Potom jeď zpět k soudu. Promluv si se soudcem a vezmi povolení. Vrať se do Court house a vezmi zbraň. Promluv na dveře a až dveře vypadnou, vstup dovnitř. Jakmile vstoupíš, podezřelý tě bude chtít zastřelit, zastřel ho. Druhého zatkni a prohledej pohovku. Použij dálkové ovládání a zvol kanál 8. Vstup do tajného vchodu s napřaženou zbraní a zastřel podezřelého mezi barely. Po příchodu tě bude chtít Moralis zastřelit, ale zastřelí jí příslušník policie. Nakonec ještě navštívíš Marii v nemocnici. A to je konec.

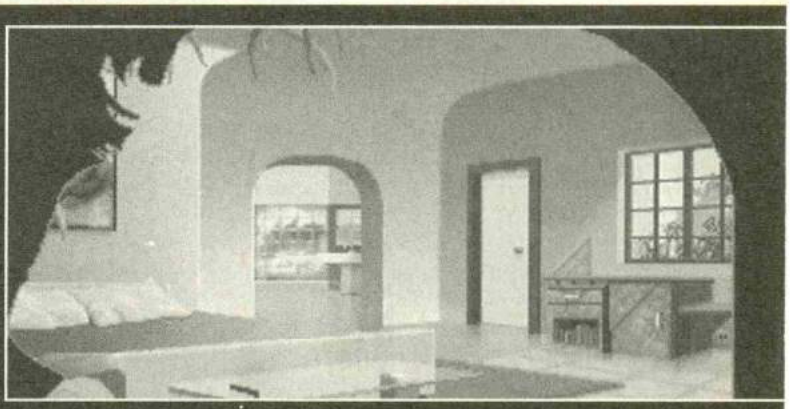
P. Gula





FASCINATION





Začínáme v hotelu. Prohlédněte pokoj a knihovnu. Najdete tel. číslo (7340825). Zavolejte na toto číslo. Pomocí kódu otevřete kufřík a vemte kartáček na zuby. Ze šuplíku vemte adaptér a pomocí adaptéru zapněte kartáček do zásuvky. Dostanete zkumavku. Jděte do recepce a v popelníku najdete minci (tu vemte). V knize hostů (pod Playboyem) naleznete číslo (to se mění). Za kroužek od klíče dostanete od recepčního klíčky od šatny u bazénu. Jděte do pokoje a zapnite ledničku. Do nádoby na vytváření kostek ledu nalijte vodu ze džbánu. Do nádoby vložte zkumavku. Zavolejte na číslo v knize hostů a získáte kód A 4621. Jděte k bazénu a dejte klobouk ženě. Ještě ji vyzpovídejte. Dostanete svítilnu. U osoby jménem Sharon si objednejte kafe s cukrem. Jakmile vám bude káva přinesena, zmocněte se cukru a do kapsy s ním! Rozsviťte světlo u bazénu. Na dně uvidíte přívěsek. Jděte do šatny a klíčem otevřete skříňku. Minci z popelníku otevřete zde přítomného walkmana a zbavte ho baterie. Tu vložte do svítilny. Jděte na ulici a najděte recepci QUL. Vytukejte kód z telefonu. Psovi dejte cukřík a získáte klíč od skříně. Zpět na ulici. Zatelefonujte na druhé tel. číslo. Získáte kód (879). Jděte dolů do garáže. Klíčem od psa odemkněte. Dovnitř si posviťte baterkou, napravo uvidíte hrbol. Ten stiskněte a dveře se zavřou. Na nich visí plášť. Kouknete se do kapsy. Ááá, klíčky od auta. Klíčkami otevřete auto, promluvte s Johnem a prohledejte auto. Naleznete kódovou kartu. U výtahu použijte tuto kartu a kód, který jste se dozvěděli v telefonu na ulici. Výtahem se dostanete do knihovny. Prohledejte mrtvolu a vemte hedvábný kapesník za klopou. V něm je mikrokazeta. Prohledejte knihy. Stisknite vypínač, který je u největší z nich. Objeví se tajná schránka. Za šňůrku zatahejte a objeví se diktafon. Ten vemte a zasuňte dovnitř mikrokazetu. Stiskněte vypínač na pravém ňadru sochy. Poslechněte si rozhovor a jděte do obchodu Lingerie store. Nalevo od sochy leží noviny. Ty rychle změní majitele. Jděte do levé šatny a přečtěte si papírek, ležící na zemi. Navštivte prostřední šatnu. Z krabice vemte botku. Teď jděte do pravé šatny. Dveře, které zde jsou, otevřete jenom trochu a zbavte je poplašného zvonku. Poté jděte dovnitř. Vemte magnetickou pásku. Vemte klíč pod plakátem. Za bednami najděte trezor. Zámek odemkněte klíčem a botkou uražte závoru. Dveře trezoru otevřete pomocí magnetické pásky. Kód potřebný k otevření je D.O.C. Kód zapovídat policejní inspektor. Až skončí, seberte kousek papíru s telefonním číslem. Ze stolku si půjčte Playboye a najděte stránku s utrženým rohem. Tam je zbytek čísla. Jděte do svého pokoje a na toto číslo zatelefonujte. Jděte do fotografického studia Declic Gallery. Před studiem stojí auto, které má za stěračem 10 dolarů, ty vemte. Jděte zadním vchodem a z popelnice vemte noviny. Přečtěte si je a vemte fotku. Fotku strčte pod dveře a skalpel zasuňte do klíčové dírky. Tímto vypadne klíč na vaši fotku. Klíč vemte. Vejděte do odemčených dveří. Nádobku na vodu položte na stůl a pusťte vodu. Z jedné ze skříní vemte hadr, ten namočte ve vodě a pověste na háček. Otevřete levou spodní a horní skříňku. Skleničku hoďte do koše. Vemte odbarvovač a nalejte ho do umývadla. Do umývadla ještě nalejte louh a čpavek. Teď rychle nasaďte masku a otevřete okno, kterým se podejte a otevřou se dveře vedoucí do laboratoře. Jděte dovnitř a prozkoumejte plášť. Najdete v něm masku a další klíček. Tím otevřte skříň a zmocněte se dokumentů. Vemte si fotografii. Kouknete na sklenici a botkou ji rozmlaťte. Tímto brutálním činem získáte dvě zkumavky. Prohlédněte si nástroje a vemte skalpel. Prohlédněte tel. záznamník a kazeťák přetočte na začátek. Poslechněte si nahrávku a smažte ji. Zpátky do hotelu. Vemte noviny a jděte do pokoje. Před očima vám umírá Rob. Vyslechněte jeho poslední slova a vemte medailon s obrázkem saxofonu. Přiberte krabici s čokoládovými bonbóny. Nakonec prohlédněte skleničku. Vraťte se do recepce. Začne vás dává jídlo. Do otvoru dejte umývadlo, okno zavřete a štěrbinu utěsněte mokrým hadrem. Za chvíli jděte do pokoje, kam jste dali umyvadlo, tam uvidíte dva omámené maniaky. Promluvte si se ženou a vynuťte si od ní rodový prsten. Jděte do klubu Red & Blue Club. Před klubem potkáte Eduarda. Toho podplaťte 10 dolary a ukažte mu medailon se saxofonem. Za to vás pustí dovnitř. Tam si popovídejte s Kennethem. Ten vás pozve do své vily. Jeďte s ním. Popovídejte si a potom mu nabídněte čokoládové bonbóny. Ten neodolá a usne. Z pravé ruky mu stáhněte prsten. Prozkoumejte jeho řetízek a porovnejte s tím svým. Jděte do salónku a u židle vemte síťku. Bouchněte do papouška a ten vytáhne cigaretu. Tu dejte do úst kamenné hlavy piráta. Sundejte mu pásku z oka. Vypínačem v akváriu rozsviťte lampičku, ta osvítí lasturu a ryby. Vemte krabičku z krmivem a dejte ji škebli. Ta se otevře a vy pomocí síťky vytáhněte perlu. Perlu vložte do oka pirátovy hlavy. Takto spustíte laser, ten otevře panel na protější stěně. Na panel použijte prsten od Kennetha. Tímto se otevřou dveře do tajné laboratoře, kde se koná pitva. Budete ovšem chyceni a omráčeni. Probudíte se v jiné vile a uvidíte inspektora. Po výslechu jděte do koupelny a tam vemte holící krém. Z odpadkového koše vemte papírek a stříkačku. Otevřete sklenici s očima v modelíně. Stříkačku naplňte modelínou, někde v zelených kachličkách je mechanismus k otevření skrýše, tam vemte rozprašovač. Naplňte ho modelínou a jděte k inspektorovi. Tomu stříkněte do obličeje modelínu. Jděte do pracovny a přečtěte si noviny na stole. U obrazu „Nuditys dream" zmáčkněte tlačítko v pravém horním rohu. Tak se dostanete k orloji a varhanům. Prozkoumejte mikroskopem rodový prsten. Tak získáte Kennethovo datum narození. Prozkoumejte mikroskopem svítilnu. Uvidíte pořadí not, jak se musí zahrát na varhany. Na orloji nastavte datum narození a na varhanách zahrajte tak, jak je to na svítilně.

Ve vězení nandejte vašemu sousedovi prsten na ruku. Prohledejte ho, vemte jeho zapalovač, všechny noviny a papíry položte na stůl a zapalte.

Příjemnou zábavu přeje

J. Zoula

RECENZIA

VIE

MORTAL KOMBAT



O popularnosti hracích automatov niet pochýb. Medzi najúspešnejšie v súčasnosti patrí nepochybne MORTAL KOMBAT. Keďže sa táto hra dostala aj na bežné počítače, nezaškodí, ak si o nej povieme niekoľko slov. Reklama na túto hru bežala v britskej televízii a tak ju videli aj skalní moralisti so slabšími nervami. Vehementne sa dožadovali zakázania tejto hry a celá záležitosť dospela tak ďaleko, že ju prejednávali aj v dolnej snemovni britského parlamentu. Proti sebe stáli názory o údajnej škodlivosti na psychiku mládeže a pragmatického konštatovania, že je to iba hra. Páni poslanci si o tom podebatovali, každý si povedal svoje a hra sa bez problémov predáva. V podstate urobili pre MORTAL KOMBAT výbornú reklamu. Z bežnej hry urobili niečo, o čom rokoval parlament, takže mnohí si hru kúpili z čírej zvedavosti, či je naozaj až taká škodlivá.

Otvorene môžem povedať, že nie je. Aj keď MORTAL KOMBAT nie je čisté karate, zďaleka to nie je tak brutálna hra, ako napríklad WOLFENSTEIN, DOOM, WAXWORKS, ELVIRA 2 a mnoho ďalších hier, kde krv tečie potokom a kde je toľko ohavných príšer a mutantov, až to menej odolným ľuďom drása nervy.

MORTAL KOMBAT je spestrený mnohými efektami, ktoré by sa v bežnom karate nevyskytli. Ak udrieme protivníka, tečie z neho krv. Niektoré postavy po zabití nepriateľa sa na ňom vyvŕšia surovým spôsobom - spália ho tak, že z neho zostanú kosti, zhodia ho do priepasti, kde sa napichne na kôl, alebo ho aspoň poriadne otrieskajú o zem. To sú však veci, ktoré nás, odolných hráčov, vôbec nemôžu prekvapiť, tobôž na nás zle vplývať.

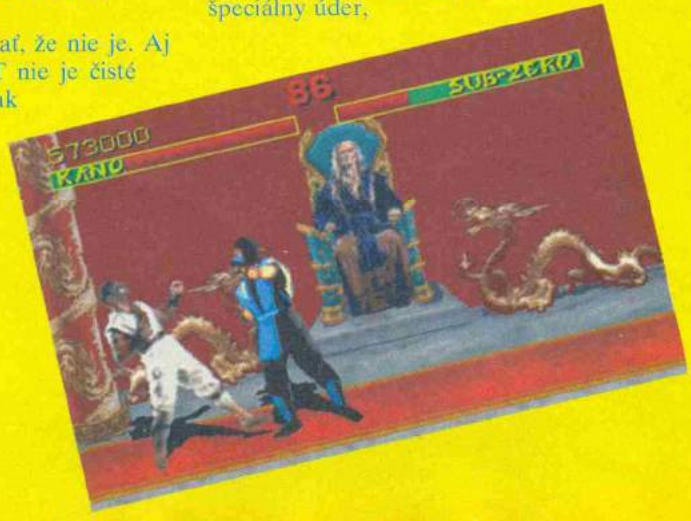
Verzia pre hrací automat sa vcelku vydarila. Na Amige sa až tak nepodarila, no PC verzia prekonáva dokonca aj hrací automat! MORTAL KOMBAT obsahuje bezkonkurenčne najlepšie bitky, aké som na PC videl. STREET FIGHTER 2 vyzerá vedľa MORTAL KOMBAT ako otrasný odpad. Jediná hra, s ktorou sa MORTAL KOMBAT na PC môže ako tak porovnávať, je BODY BLOWS. Ale skutočne len ako tak, pretože BODY BLOWS vonkoncom nehýri farbami a postavy má podstatne menšie.



Autori hry dokázali urobiť animáciu, ktorá je plynulá viac, ako sme boli doteraz zvyknutí. Postavy robia menšie prirodzené pohyby aj vtedy, keď im nedávame príkaz na úder alebo chôdzu. Ak k tomu pripočítame fakt, že fázy pohybu každej postavy sú robené filmovaním hercov, vychádza nám, že postavy vyzerajú ako živé. Táto 'živosť' je prvá vec, ktorá nám po zapnutí hry udrie do očí. Ďalšou dobrou vlastnosťou je množstvo základných úderov. Je ich viac, ako býva zvykom. Okrem toho má každá postava špeciálny úder, alebo kúzlo, ktoré súperovi značne odčerpáva silu.

MORTAL KOMBAT kladie pomerne vysoké nároky na hardware PC. Minimálny procesor je 386 a 4MB RAM. Na takomto počítači hra chodí pomerne dobre, ale v plnej kráse ju môžeme vidieť až na 486-tke s local-bus grafickou kartou. Záujemcov poteší velkom iste cena, ktorá je o 25% nižšia, ako u väčšiny iných hier. Majiteľov zvukovej karty Sounblaster 16 nepoteší, skutočnosť, že na ich karte hra zmrzne pri samplovaných efektoch, takže im nezostáva iné, iba zvoliť AdLIB. Takáto hra bez charakteristických výkrikov dosť stráca na hodnote.

- yves -





PC 386–586
AMIGA 500/600

HIT

BLAKE STONE: ALIENS OF GOLD

APOGEE



Medzi najlepšie americké sharewarové firmy nesporne patrí firma APOGEE, ktorá už prišla na trh s veľa peknými hrami. Aj keď v niektorých prípadoch pôsobili trochu amatérskym dojmom, ich cena bola podstatne nižšia, ako je tomu u bežných originálnych hier. V poslednom čase sa sharewarové firmy poisťujú tak, že voľne šíriteľná je iba prvá epizóda, prvý level, a podobne. Až keď záujemca zaplatí, dostane kompletnú registrovanú verziu. Je to správna forma, ako z ľudí dostať peniaze. Ak by bola voľne šíriteľná plná verzia, asi by sa našlo málo takých, ktorí by firme za hru dobrovoľne zaplatili.

Podobnú stratégiu zvolila aj nám dobre známa firma ID Software, autori hier WOLFENSTEIN 3D, SPEAR OF DESTINY a DOOM. Každá z uvedených hier sa voľne šírila iba s prvou epizódou. ID Software už sharewarovou firmou nie sú. Ich DOOM sa predáva v originálnom balení spolu s ostatnými hrami v počítačových obchodoch. APOGEE by tiež radi dosiahli podobný úspech. Možno sa im to raz podarí, avšak to by zrejme museli byť najprv sami sebou a naprogramovať niečo skutočne svoje. Ak som spomenul 3 hry od ID Software, urobil som to náročky z toho dôvodu, že BLAKE STONE má s nimi viac spoločného, ako je zdravé. V podstate je to niečo medzi Wolfensteinom a Doomom, ale s Wolfensteinovskou grafikou. Ak k tomu pripočítame správanie sa firmy Apogee, ktoré je zhodné s počínaním ID Software vidíme, že rozdielov veľa nenájdeme. Každopádne ID SOFTWARE má lepšie nápady, lepších programátorov a aj keď ich hry boli urobené skôr, ako BLAKE STONE, sú lepšie. Podľa mňa by to malo byť skôr naopak.

BLAKE STONE má veľmi rýchlu grafiku. Na hre je vidieť, že vznikala vtedy, keď už bol na svete DOOM. Nájdeme tu takmer rovnaké príšery s podobným správaním. K nim pribudli rôzni umelí roboti, na strope namontované dvojhlavňové guľomety a zopár iných, skôr kozmetických úprav. Niekoľko príšer vymysleli Apogee takých, ktoré som v DOOM nevidel. Podarili sa aj graficky, no či je to dosť na to, aby vznikla nová hra s iným názvom, ponechávam na posúdenie čitateľovi. Rovnaký je napríklad



aj systém s tzv. 'access' kartmi, ktoré umožnia vstup do určitých dverí. Novinkou je, že bojovník BLAKE STONE si môže liečiť rany nielen zbieraním lekárničiek, ale aj jedlom, ktoré si buď nájde, alebo kúpi v tzv. 'food machine', čiže stroji na potraviny.

Nerád by som vzbudil v čitateľovi dojem, že APOGEE sú nejakí vykrádači. Za 3D systém riadne zaplatili firme ID Software. Na BLAKE STONE spolupracovala aj firma CYGNUS,



ktorú dôverne poznáme ako autorov vynikajúcej strieľačky GALACTIX. Bohužiaľ, Apogee nekúpili nový systém, ktorý bol použitý v DOOM, ale starý, ktorý mal Wolfenstein a Spear of Destiny. Keby neexistovali spomínané hry od ID Software, považoval by som BLAKE STONE za hit. Má pekné hudby aj stereozvuky, solídnu hrateľnosť a ďalšie prednosti, ale nemôžem sa ubrániť dojmu, že hry od ID Software sú lepšie. BLAKE STONE má príliš veľké a menej zaujímavé bludiská, ktoré nás miestami nemusia baviť.

- yves -



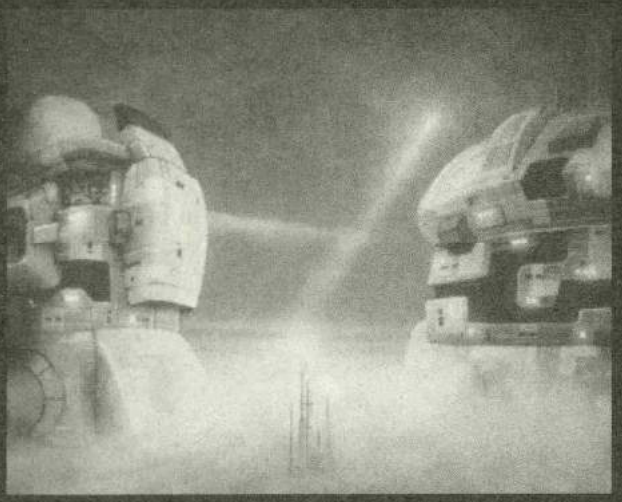


ALIEN

Vašou úlohou v tejto hre je v roli člena (členov) špeciálneho komanda I.P.C. (Inter Planetary Corps) vyčistiť celý komplex budov Federálnej kolónie Alfa 5 od invázie votrelcov, ktorí ju obsadili.

01. LANDING PAD

Tu začína vaša misia. Ste vysadený na plochu pred kolóniou. Vašou najdôležitejšou úlohou je vyhľadať vchod do civilného komplexu, ktorý je označený nápisom ENTRANCE a modrou šípkou. Cestou sa treba vyhýbať ohnivým meteoritom ale hlavne automatickým strážnym vrtuľníkom. Tiež treba nazbierať čo najväčšie množstvo kľúčov a kreditných kariet.



02. CIVILIAN ZONE 1

Treba nájsť a zlikvidovať všetkých osem zariadení na výrobu antihmoty, ktoré su označené číslami 1-8. Zariadenie číslo 3 si treba nechať na koniec. Po zničení posledného zariadenia sa totiž spustí samočinný deštrukčný systém podlažia. Ak chcete prežiť, treba sa do 10 sekúnd (kým sa neskončí odpočítavanie) dostať do druhého výťahu (DECKLIFT 2). Opäť je potrebné zberať kľúče, kreditkarty, zásobníky a lekárničky. Na niektorých miestach komplexu sú terminály počítačovej siete Intex 4000. Tu si môžete doplniť výzbroj a výstroj (pravdaže ak máte dostatok kreditov). V tomto poschodí možno prvýkrát naraziť aj na votrelcov, ktorí sú dvoch druhov: šedí a zelení, ktorí aj strieľajú.

03. CIVILIAN ZONE 2

K votrelcom z prvého poschodia pribudlo aj ich larvárne štádium. Z niektorého terminálu bol zablokovaný hlavný počítač. Zistilo sa, že je to ovládací počítač označený ako TERMINAL 1, ktorý sa nachádza na tomto poschodí. Musíte ho zničiť a v časovom limite 60 sekúnd sa dostať k druhému výťahu.



04. CIVILIAN ZONE 3

Úlohou na tomto poschodí je nájsť špeciálny ZELENÝ KĽÚČ od najvyššieho poschodia civilnej zóny, ktorý sa nachádza v niektorej z miestností. Po splnení úlohy rýchlo vyhľadajte druhý výťah. Na tomto podlaží možno naraziť na larvárne štádium votrelcov a akési nadskakujúce sliznaté gule.

05. CIVILIAN ZONE 4

Tu vám budú spoločnosť tvoriť opäť slizovité gule, ale taktiež krabom podobní tvorovia. Jediná cesta ďalej vedie cez odomknutie šachty nákladného výťahu vedúceho do vedeckého komplexu. Pomocou kľúča, ktorý ste našli v predošlom levely, aktivujte ovládací počítač umiestnený na severe poschodia. Potom musíte do 60 sekúnd dobehnúť cez širokú šachtu v strede podlažia k dverám tohto výťahu a nastúpiť do neho skôr, ako sa ho dotkne hydraulické posúvacie zariadenie. Pozor, dvere výťahu sa otvoria iba o zlomok sekundy skôr, ako na výťah začne tlačiť posúvacie zariadenie. Túto chvíľu musíte vystihnúť pre nastúpenie, inak vás zariadenie rozdrtí.

06. SECURITY PASSAGE

Začalo sa odpočítavanie, po skončení ktorého exploduje celá civilná zóna. Skôr než sa to stane, musíte prebehnúť bezpečnostnou chodbou k druhému výťahu a zviesť sa ním do vedeckej zóny.

07. SCIENCE ZONE 1

Vstúpili ste do budovy vedeckého výskumu. Nájdite spúšť laserového dela a streľte do aktivátora, ktorý je na stene naľavo od neho. Laserové delo zničí ťažké pancierové dvere na severe a vám sa uvoľní cesta k druhému výťahu. Pozor na otočné laserové veže, ktoré hlavné delo strážia a tiež na časový limit, ktorý začne bežať po deštrukcii pancierových dverí.

08. SCIENCE ZONE 2

Nájdite ČERVENÝ KĽÚČ (leží na severo-západe), ktorý otvára bezpečnostné dvere umiestnené v severo-východnej časti poschodia. Avšak pozor, cestu si treba dopredu dobre premyslieť, pretože ihneď po zodvihnutí kľúča sa zaháji odpočítavanie autodeštrukčného systému. Majte sa na pozore tiež pred vysoko výbušnými bielymi kvádrami, ktoré sa nachádzajú za bezpečnostnými dverami. Odstreľujte ich z bezpečnej vzdialenosti a dostaňte sa do druhého výťahu, ktorý je za nimi.

09. SCIENCE ZONE 3

Na začiatku si môžete dokúpiť vybavenie v terminály, ktorý je naľavo od vašej



BREED 2

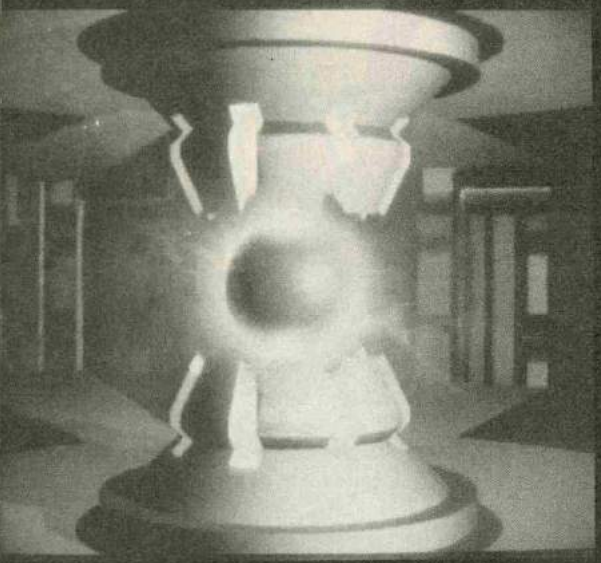
THE HORROR CONTINUES

TEAM 17

pozície. Urobte tak však veľmi rýchlo, pretože krátko po vstupe do tejto zóny sa spustí odpočítavanie. Než zóna exploduje, musíte sa dostať k výťahu na východnej strane.

10. SCIENCE ZONE 4

Nájdite miestnosť s unikajúcim plynom vo východnej časti objektu. Plyn našťastie nie je zápalný a preto sa na zavarenie prasknutého uzáveru dá použiť PLAMEŇOMET (ničím iným sa plyn nedá zastaviť!). Po splnení úlohy sa vráťte do výťahu, z ktorého ste vystúpili. V tejto zóne je veľké množstvo uzamknutých dverí, ale tiež strážne roboty, ktoré strieľajú naraz na všetky strany. Preto je dôležité mať pred vstupom do nej dostatočné množstvo kľúčov aj munície.



11. SECURITY PASSAGE

Začalo sa odpočítavanie, po skončení ktorého exploduje celá vedecká zóna. Skôr než sa to stane, musíte prebehnúť bezpečnostnou chodbou k druhému výťahu a zviesť sa ním do vojenskej zóny. Veľký pozor dávajte na automatické laserové delá. Tieto treba najskôr zneškodniť zboku pomocou samopalu. V žiadnom prípade nechoďte popred nezničené laserové delo, pretože to znamená istú smrť! Vo východnej polovici komplexu sa majte na pozore tiež pred elektrickými strážnymi robotmi.

12. MILITARY ZONE 1

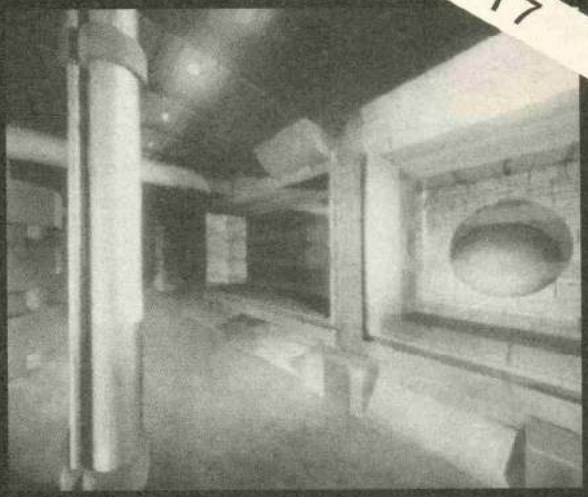
V tomto poschodí dávajte pozor hlavne na votrelcov a robotov, ktorých je tu veľké množstvo. Sú tu tiež dve laserové delá, ktoré ničte už uvedeným spôsobom. Nájdite priestrannú miestnosť na úplne odľahlej východnej strane poschodia. V nej sa nachádza veľký robot, ktorý tvorí súčasť bezpečnostného systému. Toho treba zničiť, čo je veľmi tvrdý oriešok. Našťastie sa v rohoch miestnosti nachádzajú aj dva bioklony (životy), ktoré je nevyhnutné zobrať. Po zničení robota už len dobehnite v časovom limite k druhému výťahu.

13. MILITARY ZONE 2

Táto zóna má najvyvinutejší ochranný bezpečnostný systém, ktorý pozostáva zo štyroch celotelových scanerov, zisťujúcich totožnosť osoby. Scanery sú umiestnené symetricky v štyroch rohoch podlažia. Postupne musíte vojsť do každého z nich tak, aby sa červený kruh na zemi zmenil na modrý. Po aktivovaní štvrtého scanera sa spustí odpočítavanie, preto treba urýchlene dobehnúť do výťahu v strede zóny.

14. MILITARY ZONE 3

V tomto poschodí je testovaný najsilnejší obranný systém kolónie. Je umiestnený v strede zóny. Treba nájsť toto zariadenie a zničiť ho rozstrieľaním štyroch modrých pologúľ na jeho štyroch rohoch. Pritom sa treba obratne vyhýbať strelám zo štyroch mocných laserových diel, ktoré v pravidelných intervaloch strieľajú na všetky svetové strany. Musíte si dávať pozor aj na automatické strážne vrtuľníky. Po zničení zariadenia dobehnite naspäť do výťahu, skôr ako začne autodeštrukcia podlažia.



15. MILITARY ZONE 4

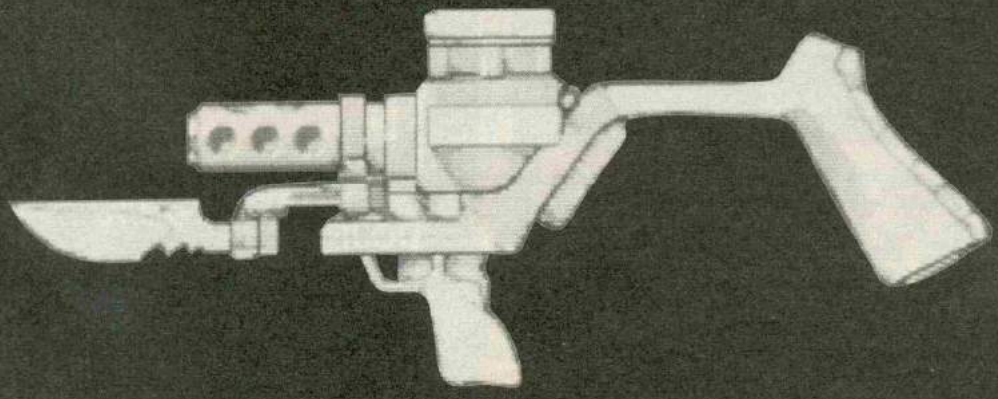
Nájdite štyri špeciálne kľúče (MODRÉ GULIČKY) a dostaňte sa do druhého výťahu na východe zóny, skôr než skončí automatické odpočítavanie.

16. PLANET SURFACE

Po dlhom čase ste konečne opäť na povrchu planéty. Čas na oddychovanie však ešte neprišiel, pretože na oblohe hliadkujú strážne vrtuľníky. Treba sa im vyhýbať a nájsť vchod do podzemia. Tento síce leží na juho-východe, nedá sa k nemu však ísť priamo a preto treba objekt obísť západnou stranou.

17. UNDERGROUND SHAFT

Nachádzate sa v pochmúrnom a neprívetivom podzemí. Tu žiaľ nemožno používať elektronickú mapu, pretože počítačový systém nemá žiadne informácie o biomechanoidných štruktúrach v podzemí. Musíte postupovať stále smerom na sever, pričom treba cestou likvidovať všetkých votrelcov, ich larvárne štádia i vajíčka. Ak sa vám podarí dostať až na koniec tunelu, čaká vás záverečný súboj s matkou votrelcov. Po jej zničení je misia splnená a naši hrdinovia z I.P.C. môžu pokojne odletieť domov.



-luis-

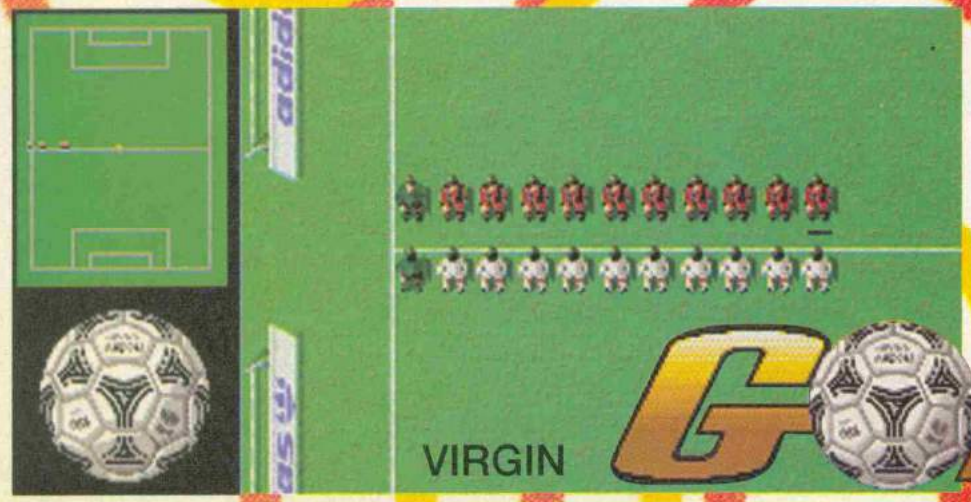


urobil, čo sa len dalo. GOAL! má veľmi precízne, premyslené a realisticky riešený pohyb hráča s loptou. Manévrovať sa s ňou dá tak, aby zostala na nohe, ale len vtedy, ak stojíme na mieste, alebo sa pohybujeme pomalým poklusom. V plnom behu je to takmer nemožné, pretože lopta nám od nohy odskakuje do väčších vzdialeností. Dôraz bol kladený aj na kombinačnú hru. Ak v tejto hre nahráme spoluhráčovi a držíme streľbu, tento okamžite z voleja strieľa tým smerom, ako je otočený. Vďaka tejto vlastnosti je GOAL! prvou hrou,

Vľavo hore je zobrazené rozostavenie hráčov na ihrisku, s tým, že vidíme, ktorý je aktívny, čiže momentálne nami ovládaný. Toto nie je novinkou, pretože niečo podobné sa už nachádzalo vo viacerých podobných programoch. Novinkou však je zobrazenie čísiel hráčov, ktoré sa aktivuje klávesom 'V'. Ďalšou originálnou novinkou je pohľad z väčšej výšky, pri ktorom sú síce hráči menší, ale vidíme podstatne väčší úsek ihriska. Pohľady sa prepínajú klávesom 'SPACE'. Ak už spomínam ovládacie klávesy, vymenujem ešte ovládanie aktívneho hráča: Q,A,K,L a bodkočiarka (;). Druhá možnosť je ovládanie pomocou joysticku.

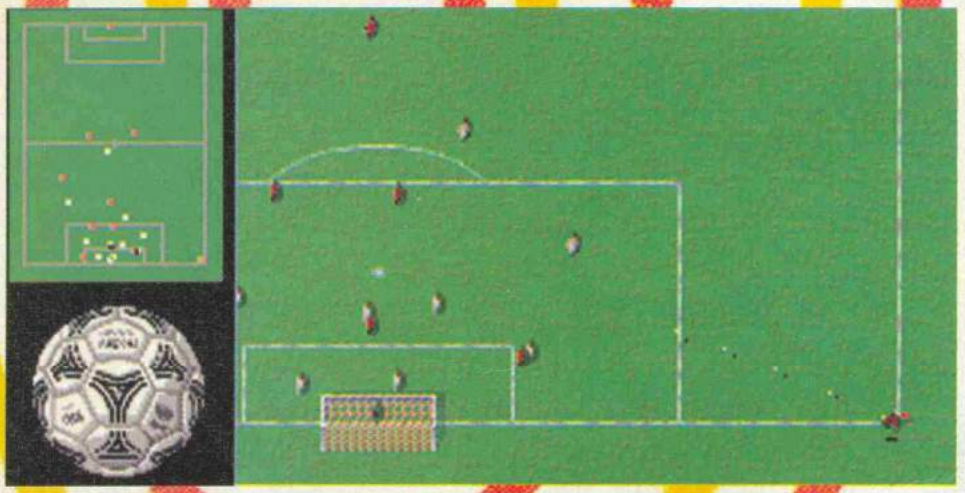
GOAL! sa zrejme nestane najlepším futbalom všetkých čias, najmä v tomto roku, keď sú majstrovstvá sveta vo futbale v USA. Na trh prichádza tak veľa futbalov, ako nikdy v minulosti, preto je konkurencia obzvlášť silná. Každopádne sa GOAL! medzi nimi nestráca a Dina DINIHO treba pochváliť za niekoľko nových nápadov, ktoré do svojej poslednej hry vniesol.

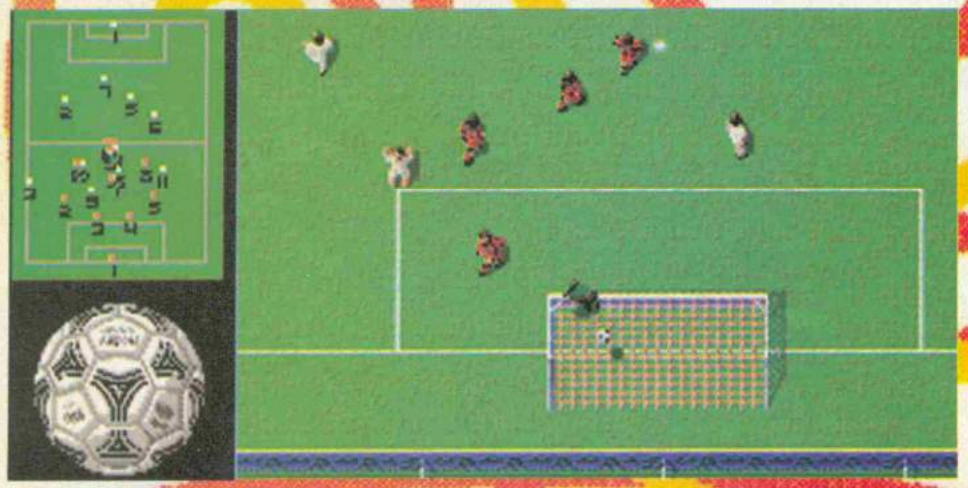
- yves -



Vznik futbalového programu GOAL! sprevádzalo toľko nejasností a presunov, ako vari žiadnu hru doteraz. Aspoň mali počítačové časopisy o čom písať.

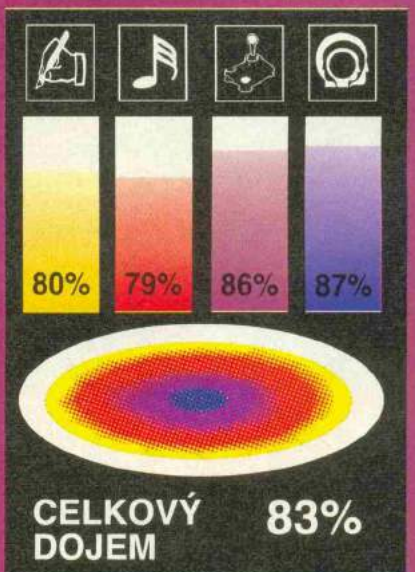
Autorom hry je slávny Dino DINI, ktorý doteraz programoval pre firmu ANCO. Preslávil sa hramy KICK OFF! a KICK OFF 2. Na KICK OFF 3 pracovať začal, avšak medzitým 'prestúpil' do všestrannej firmy VIRGIN, ktorá je podstatne bohatšia, ako športovo zameraná ANCO. Problém vznikol pri názve hry, pretože KICK OFF sa volať nemohla. Na tento názov má autorské práva ANCO a predať ich nechcela. S KICK OFF 3 zatiaľ zišlo a Najnovšia hra od Dina DINIho dostala rýdzo futbalový názov GOAL!. ANCO však tiež nepovedali posledné slovo. Poverili dlhoročného DINIho spolupracovníka menom Steve SCREECH prog-





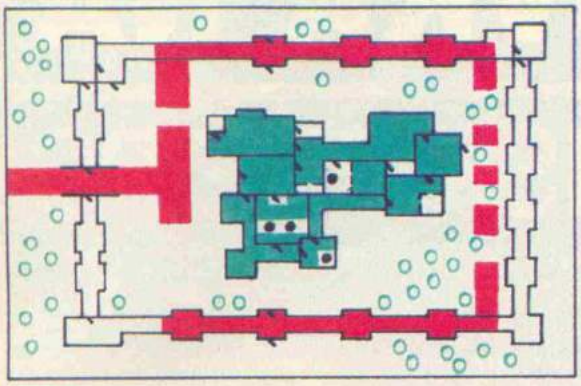
ramovaním skutočného KICK OFF 3, ktorý bude na rozdiel od doterajších futbalov série KICK OFF trojrozmerný. K hodnoteniu KICK OFF 3 sa vrátime neskôr, až sa hra začne predávať.

Vráťme sa späť k DINIho hre GOAL!. Tento autor zostal verný zobrazeniu ihriska z vtáčej perspektívy a do oblasti 3D radšej nevstúpil. Každopádne pre dobrú hrateľnosť kde môžeme bez problémov centrovať lopty do šestnástky a okamžite strieľať, alebo posúvať loptu dozadu obrancom, ktorí ju bez prípravy pošlú veľkým oblúkom k útočníkovi. Pochváliť treba aj prevedenie kopania rohov a hádzania outov. Pri hádzaní či kopaní nezadávame iba silu a smer, ale aj uhol. Podľa potreby teda môžeme hádzať a kopať viac do výšky, alebo k zemi.



PC 286–586
AMIGA 500/600

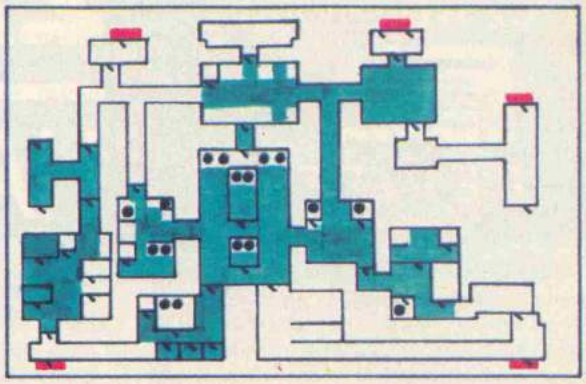
1. LEVEL:



COM® Ltd.

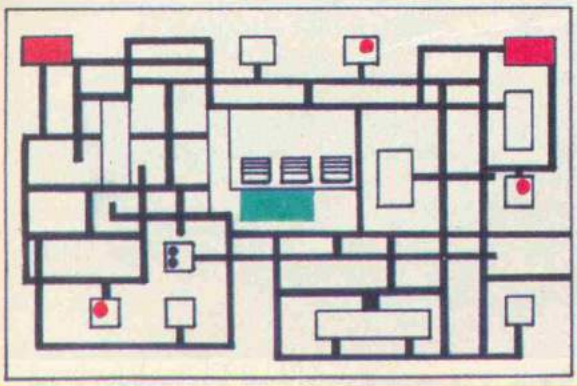
ROBO HUSIVARGA
VRANOV
©
1994

2. LEVEL:

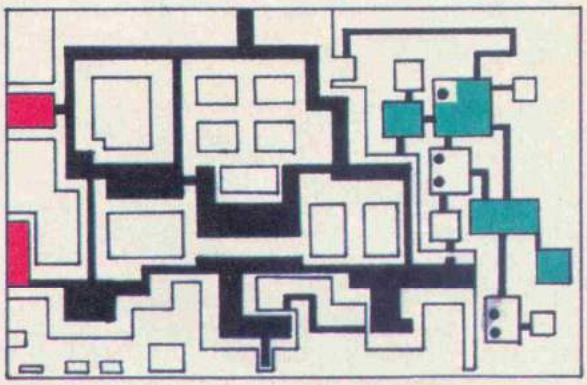


LASER SQUAD

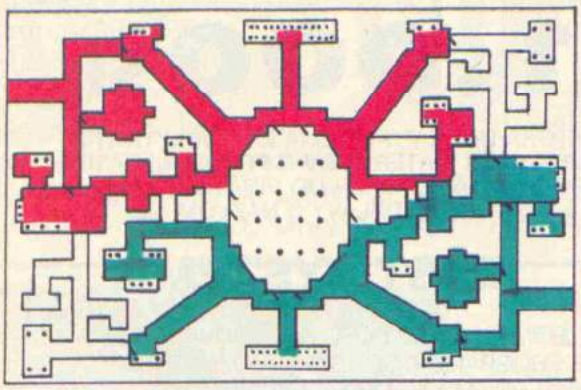
3. LEVEL:



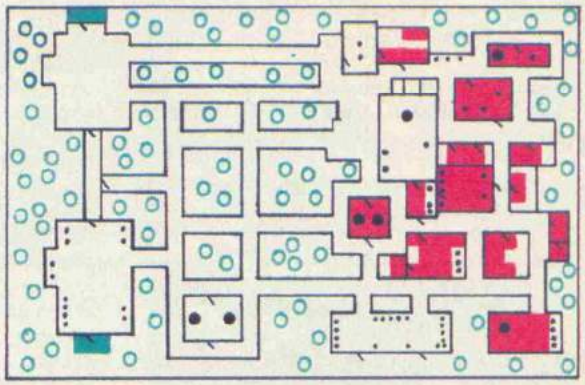
4. LEVEL:



5. LEVEL:

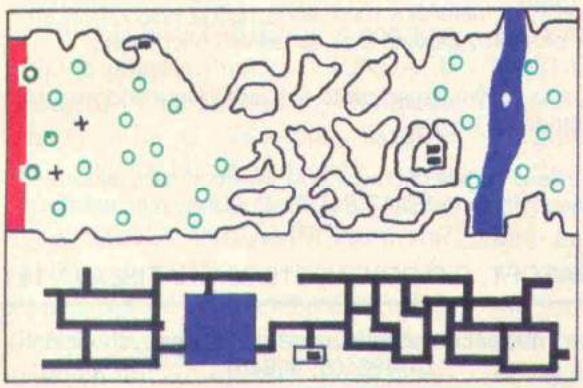


6. LEVEL:



LASER SQUAD

7. LEVEL:



VYSVETLIVKY:

- MIESTA PRE BOJOVNÍKOV HRÁČA 2
- MIESTA PRE BOJOVNÍKOV HRÁČA 2
- VODA
- DVERE (ZATVORENÉ)
- DATABANKY A POČÍTAČE
- NÁDOBY S TRHAVINOU, MALÉ DATABANKY
- TELEPORTY (TAJNÉ VCHODY)
- STROMY
- RUKOJEMNÍCI, ZAJATCI
- TRUHLY A NÁDOBY
- CESTA A CHODNÍKY

ZAUJÍMAVÉ PERIFÉRIE

ZÁSUVKA NA HARDDISK PRE PC

Zásuvka na harddisk napriek svojim veľkým prednostiam nepatrí medzi bežnú výbavu PC, ani medzi obvyklý tovar v počítačových firmách. Často sa pri zháňaní tejto periférie stretnete s odpoveďami typu 'raz sme to tu mali, teraz to nie je a v najbližšej dobe to mať nebudeme', alebo nikdy sme to nemali a nepoznáme to. Považujem to za neklamnú známku toho, že počítačové firmy výborne zarábajú a nepotrebujú objednávať tovar ani istému zákazníkovi, ktorý platí v hotovosti. Nechcem ďalej unavovať čitateľa s mojimi osobnými skúsenosťami so zháňaním zásuvky pre harddisk, akurát dodávam, že po návšteve cca 10 bratislavských firiem ma obslúžili v predajni ESCOMu...

Problematika vymeniteľných harddiskov je stále živá. Diskety na prenos dát nevyhovujú. O mnohých nevýhodách tohto zastaraného, no neustále štandardného média sa už v BITe popísalo veľa, takže by som sa iba opakoval. Okrem malej kapacity je najväčšou nevýhodou priveľká prístupová doba a mizerná prenosová rýchlosť, čiže dáta z tohto média pre istotu nespúšťame, pretože kým sa z diskety niečo prečíta, môžeme ísť medzitým na jedno pivo a o veľa neprídeme. Preto aj keby disketa mala dostatočnú kapacitu, napríklad 100MB, nebola by príliš použiteľná. Takáto hypotetická disketa by sa mohla použiť na prenos dát, ktoré by sme si nemohli dovoliť spúšťať, ale by sme museli po prenose vykonať kopírovanie na harddisk, z ktorého už programy spúšťať možno bez problémov. Tu sa priam ponúka možnosť riešenia, tj. využiť harddisk ak médium na prenos dát, ktoré spĺňa tieto kritériá:

- **dostatočne veľká kapacita (40, 80, 105, 120, 170, 200, 250, 340, 420 a 540 MB, prípadne ešte viac);**
- **dostatočná prístupová doba a prenosová rýchlosť;**
- **malá veľkosť (šírka 3.5")**
- **kompatibilita s ostatnými počítačmi**
- **nízke prevádzkové náklady**

Všetky uvedené kritériá spĺňa jednoduchá a lacná zásuvka na harddisk. Treba povedať, že myšlienka prenosných harddiskov nie je nová a realizovala sa vo forme vymeniteľných HD, ktoré sú podstatne odolnejšie po mechanickej stránke. Toto riešenie úspešne používajú niektoré firmy, ktoré pracujú s veľkým objemom dát, ktoré sa často prenášajú, napr. grafické štúdiá. Pre domáce použitie sa nikdy nerozšírili, vonkoncom nehrozí, že by sa tak v najbližšej dobe stalo. Samotné prenosné harddisky síce nie sú cenovo odlišné od bežných, ale mechaniky, do ktorých sa zasúvajú, stoja priveľa (od 20 tisíc Sk vyššie podľa kapacity). Ďalšou bariérou je veľký počet systémov a výrobcov, ktorí používajú rôzne princípy (SyQuest, Bernoulli, Pinnacle, Puma, atď.), rôzne veľkosti, atď. Trh je v tejto oblasti natoľko rozbitý, že žiadny systém nezvíťazil ako štandard a každý z nich je kompatibilný sám so sebou. Mnohé systémy umožňujú elegantné pripojenie na paralelný port, alebo radič SCSI bez zásahu do počítača, ale pri nákladoch, ktoré na tento hardware treba investovať, nemajú v domácich podmienkach nádej na úspech.

Ak chceme zachovať nízke prevádzkové náklady, treba využiť ten harddisk (alebo harddisky), ktoré máme doma, tj. tie, ktoré sa pripájajú na IDE alebo SCSI kontroler. Ak si kúpime zásuvku, potrebujeme už iba jeden voľný slot na skrinke počítača s veľkosťou 5.25". Harddisk umiestnime do zásuvky a pripojíme napájací a dátový kábel. Káble, ktoré predtým išli do harddisku, pripojíme k príslušným konektorom k zadnej stene zásuvky. Vzájomné prepojenie týchto káblov sa zabezpečí vo vnútri zásuvky cez jeden široký konektor, ktorý prepája dátové vodiče spolu s napájacími. Na prednej strane zásuvky je zámok na kľúčik podobnej veľkosti, ako je kľúčik na počítači pre zamknutie klávesnice. Tento kľúčik má dve úlohy. Zamkne zásuvku proti nežiadúcemu vytiahnutiu a pripája napätie na harddisk. Ak sa zásuvka odomkne, napätie sa súčasne odpojí. Tým sa zamedzí poškodeniu harddisku, keby niekoho napadlo robiť výmenu počas chodu počítača. Pripájanie a výmena harddisku sa pochopiteľne smie robiť iba pri vypnutom počítači. Pri kúpe zásuvky si musíme byť vedomí, že existuje veľa výrobcov zásuviek a každý si mechanické a vzhľadové prevedenie rieši po svojom. Inými slovami, zásuvka od jedného výrobcu nepasuje do zásuvky iného výrobcu, pretože každý typ má inú veľkosť kolajničiek a iné zapojenie prepojovacieho konektora. Proti tomu sa však dá jednoducho brániť tým, že všetci, ktorí chcú byť vzájomne kompatibilní, kúpia zásuvky u tej istej firmy. Ušetríme si tým námahu vyťahovať harddisk so zásuvky a vkladať ho do druhej zásuvky. Ak sú všetky zásuvky od jedného výrobcu, harddisk v zásuvke môže ostať priskrutkovaný a stačí ho za predpokladu rovnakého zapojenia iba presunúť do iného počítača, vybaveného rovnakým zariadením. Zrejme by nebolo od veci, keby sa dali kúpiť viaceré zásuvky (mám na mysli iba tú časť, ktorá sa zasúva do počítača a na ktorej je pripevnený harddisk), pretože v tom prípade by sme mohli pravidelne zasúvať viac harddiskov. Takto ich musíme v zásuvke vymieňať, čo je však podstatne lepšie, ako otvárať počítač a odskrutkovávať harddisk.

Zásuvka na harddisk stojí okolo 800 až 900 Sk, čo vzhľadom na to, koľko nám dokáže pomôcť, nie je veľa. Do pôvodných vymeniteľných harddiskov by sme museli investovať niekoľko desiatok tisíc a naviac by sme získali iba mechanickú odolnosť (na bežné harddisky musíme dávať pozor, aby nedošlo k väčšiemu nárazu) a možnosť pripojenia na vonkajšie porty. Zásuvka na harddisk zasa umožňuje výmenu harddiskov samotných, bez špeciálnej mechaniky, medzi počítačmi. Okrem toho sa dajú vymieňať viaceré harddisky aj v rámci jedného počítača. Napríklad stačí jedna zásuvka na harddisk a niekoľko harddiskov, ktoré sme kúpili na inzerát, alebo od známych za lacný peniaz. O kapacity 40 a 80MB už prakticky nie je veľký záujem, preto sa použité harddisky nižších kapacít ponúkajú dosť lacno. Ako druhý harddisk, záložný harddisk, alebo prenosný harddisk je pre nás aj takýto starší harddisk výhodný. Domnievam sa, že pre väčšinu užívateľov PC je zásuvka na harddisk mimoriadne výhodným doplnkom a každému ju odporúčam.

- yves -

FIRMA ULTRASOFT VYPISUJE

ODMENU

1.000 Sk

KTORÁ BUDE VYPLATENÁ ZA POSKYTNUTIE DÔKAZOVÝCH MATERIÁLOV O PREBRANÍ ZÁSIELKY POČÍTAČOVÝCH HIER OD PIRÁTSKEJ FIRMY Z BRATISLAVY S NÁZVOM

EAST SYSTEM

TÁTO „FIRMA" DLHŠIU DOBU ROZŠIROVALA NELEGÁLNE KÓPIE PROGRAMOV OD VEĽKÉHO MNOŽSTVA ZAHRANIČNÝCH FIRIEM NA POČÍTAČI COMMODORE C64.

ODMENA BUDE VYPLATENÁ V HOTOVOSTI OKAMŽITE PO ODOVZDANÍ USVEDČUJÚCÍCH MATERIÁLOV PRVÝM DESIATIM, KTORÍ SA NA TÚTO VÝZVU OHLÁSIA.

Z dôkazových materiálov musí jednoznačne vyplývať, od koho boli programy zaslané a že sa jednalo o ich kúpu.

Všetkým poctivým oznamovateľom zaručujeme anonymitu a beztrestnosť.

Informácie o softwarovom pirátovi (pirátoch) skrývajúcim sa pod pseudonymom „EAST SYSTEM" zasielajte na adresu:

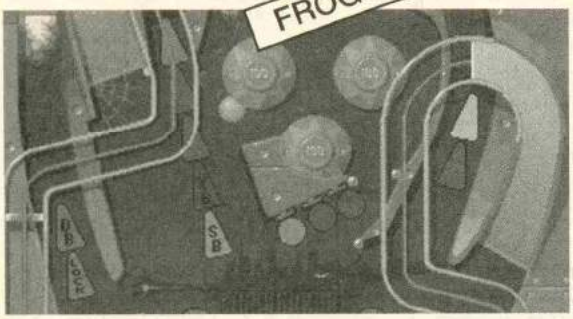
ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15

Bližšie informácie môžete získať na telefónnych číslach 07/496400, 498461



PINBALL 2000

FROGGMAN



Majitelia Amigy sa určite budú pamätať na vynikajúci PINBALL DREAMS od firmy 21ST. CENTURY ENTERTAINMENT. Nepochybne je to vynikajúci pinball, na ktorom sú nielen kvalitné zvuky a hudba, ktoré hru sprevádzajú, ale aj pekné pinballové stoly s obrovskými odpaľovacími klapkami. Stoly sú tak veľké, že sa nezmestia na jednu obrazovku. Hra z nich zobrazuje len tú časť, v ktorom sa práve nachádza lopta. S určitým oneskorením sa podarilo urobiť rovnomennú konverziu PINBALL DREAMS aj na PC. Pre úplnosť, táto verzia prišla na trh v lete 1993. Zrazu sa však objavil PINBALL 2000, ktorý vznikol podľa amigistickej predlohy PINBALL DREAMS. Prav-dupovediac, vôbec nechápem, prečo PINBALL 2000 urobili? Veď verzia PINBALL DREAMS na PC už pomaly rok existuje. Ak by niekto čakal, že v PINBALL 2000 je niečo lepšie urobené, alebo že je tu viac stolov, mýli sa. PINBALL 2000 je naprogramovaný na rovnakej úrovni, ako PINBALL DREAMS, ale namiesto štyroch stolov má iba dva: ROCKET a GRAVEYARD. To sa mi zdá trochu málo. Ak už si niekto PINBALL DREAMS kúpil, potom nech si PINBALL 2000 určite nekupuje. Je to rovná polovica hry, ktorú už vlastní.

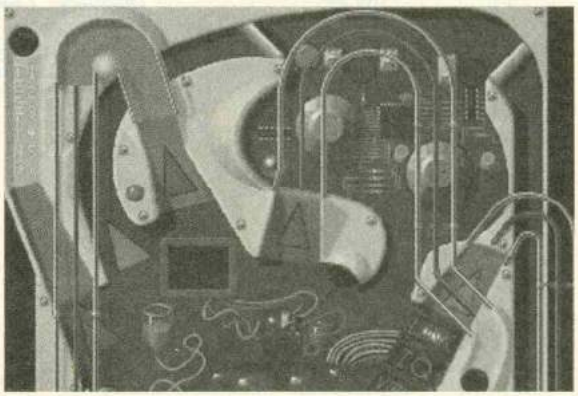
VERDIKT: 53 %

PC 286-586

EPIC PINBALL

EPIC MEGAGAMES

Americká sharewarová firma ma doteraz svojou tvorbou, až na úplné výnimky, nepresvedčila. No keď som zbadal ich EPIC PINBALL, okamžite som začal rozmýšľať, či som vôbec niekedy videl niečo lepšie. V mnohých ohľadoch si táto hra zasluhuje úplné absolutórium. EPIC PINBALL je graficky vyriešený úplne dokonale. Jednotlivé stoly sú rôzne tematicky rozdelené, sú dostatočne veľké a najmä je ich osem - to je počet, ktorý nás tak skoro neomrzí. EPIC PINBALL je veľmi vhodný aj pre viacerých hráčov, ktorí si chcú zasúťažiť o maximálne skóre. Pre každý level si EPIC PINBALL eviduje najlepšie tri výkony. Okrem toho má každý level podrobný popis toho, čo máme triafať a aký to má účinok. Mnohým pinballom táto dôležitá vec v minulosti chýbala. Osobitnou kapitolou sú zvuky. Sú riešené ako samplingy, čo poteší najmä majiteľov GUSa. Na kartách Soundblaster a kompatibilných už čiastočne strácajú na kvalite. EPIC PINBALL však každopádne odporúčam ako jeden z najlepších pinballov, aké kedy na PC vznikli.



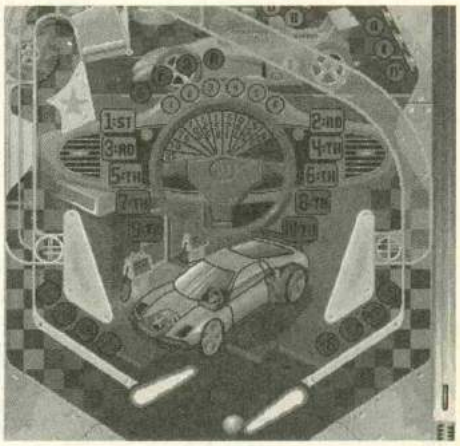
VERDIKT: 94 %

PC 286-586

PINBALL FANTASIES

21ST CENTURY ENTERTAINMENT

PINBALL FANTASIES je v podstate voľným pokračovaním hry PINBALL DREAMS od tej istej firmy. Majitelia Amigy sa ho už dlhšiu dobu úspešne hrajú, no na PC je novinkou. Ak si spomínate na hodnotenie PC verzie hry PINBALL DREAMS, ktorú sme publikovali v BITe, najviac som vyčítal neprispôsobenie hry hardwaru PC. Zvuky boli samplované a značne spomaľovali hru. To by však až tak nevadilo, i keď zašumené zvuky státisíce majiteľov Soundblasterov nepotešia. Oveľa viac ma sklamalo, že PINBALL DREAMS zostal 32-farebný rovnako, ako na Amige. Po nainštalovaní PINBALL FANTASIES z potešením môžem konštatovať, že firma sa v plnej miere poučila z nedostatkov v PINBALL DREAMS a PC verzia PINBALL FANTASIES vyzerá vynikajúco ako po zvukovej stránke, tak aj po grafickej. PINBALL FANTASIES je zároveň prvou hrou vo svojej kategórii, ktorá má stereozvuky. Okrem toho umožňuje viac typov scrollingov a viac typov zobrazenia. Takto môžeme navoliť aj rozlíšenie 640x480, v ktorom PINBALL FANTASIES vyzerá veľmi dobre.



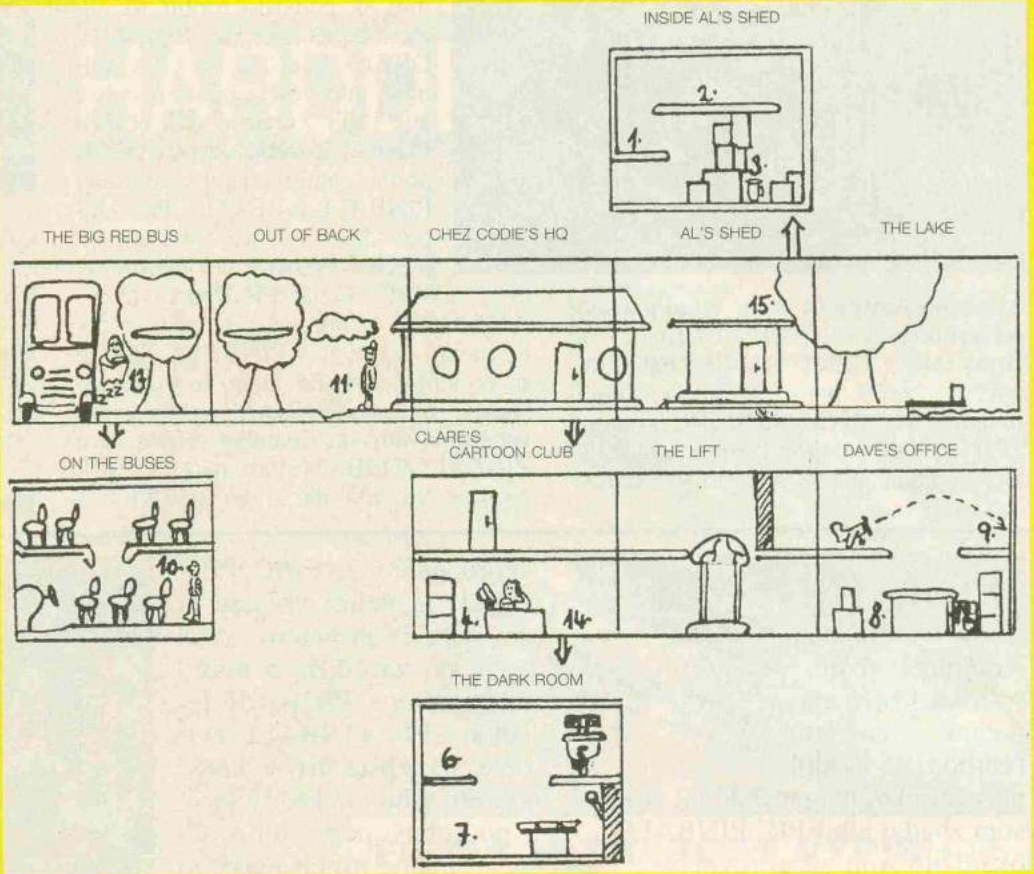
VERDIKT: 90 %

PC 286-586
AMIGA 1200
AMIGA 500/600

WILD WEST SEYMOUR

ACT 1:

1 - COUPLE OF MAGIC LOOKING SEEDS
2 - PLUNGER
3 - LOTS OF STINKY MANURE IN THIS OLD POT
4 - REMOTE CONTROL
5 - INGNITION KEY
6 - SPOTLIGHT
7 - CAN OF FILM
8 - MICROFON
9 - BATTERY PACK
10 - HANDY DANDY PORTABLE CAMERA - od PETEHO
11 - THREATENING NOTE - od PRODUKČNÍHO
12 - SCRAP OF CHARRED PAPER
13 - STUNNING BEGONIA - od GAME GENIE'S
14 - WILD WEST MOVIE SCRIPT - od CLARE
15 - GROOVY MOVIE CLAPPERBOARD



CLARE

PETE

GAME GENIE'S

PRODUKČNÍ

ACT 2:

PRŮVODČÍ

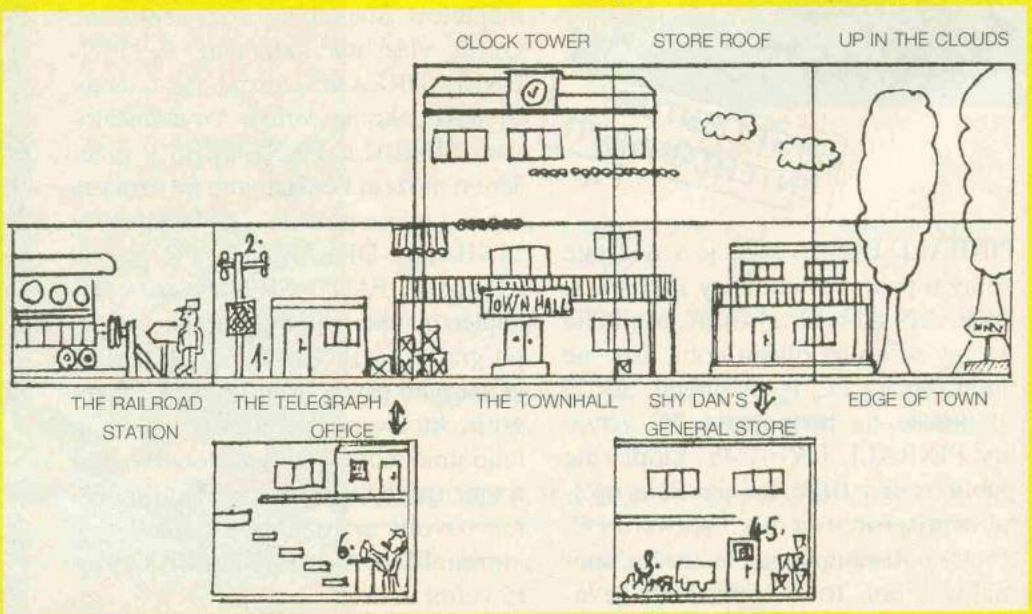
DAN ZA DVEŘMI

FOTOGRAF SAM

1 - AN OLD BROOM
2 - A SILVER KEY
3 - A RAIL TICKET
4 - A SMINY DOLLAR
5 - A YANG SQUELCHY BLOB'S RAILCARD
6 - A PASSPORT SIZE PHOTOGRAPH

⇓ - MÍSTNOSTI SPOJENÉ JINAK NEŽ CHŮZÍ NAHORU, DOLŮ, DOLEVA, DOPRAVA (NAPŘ. DVEŘMI)

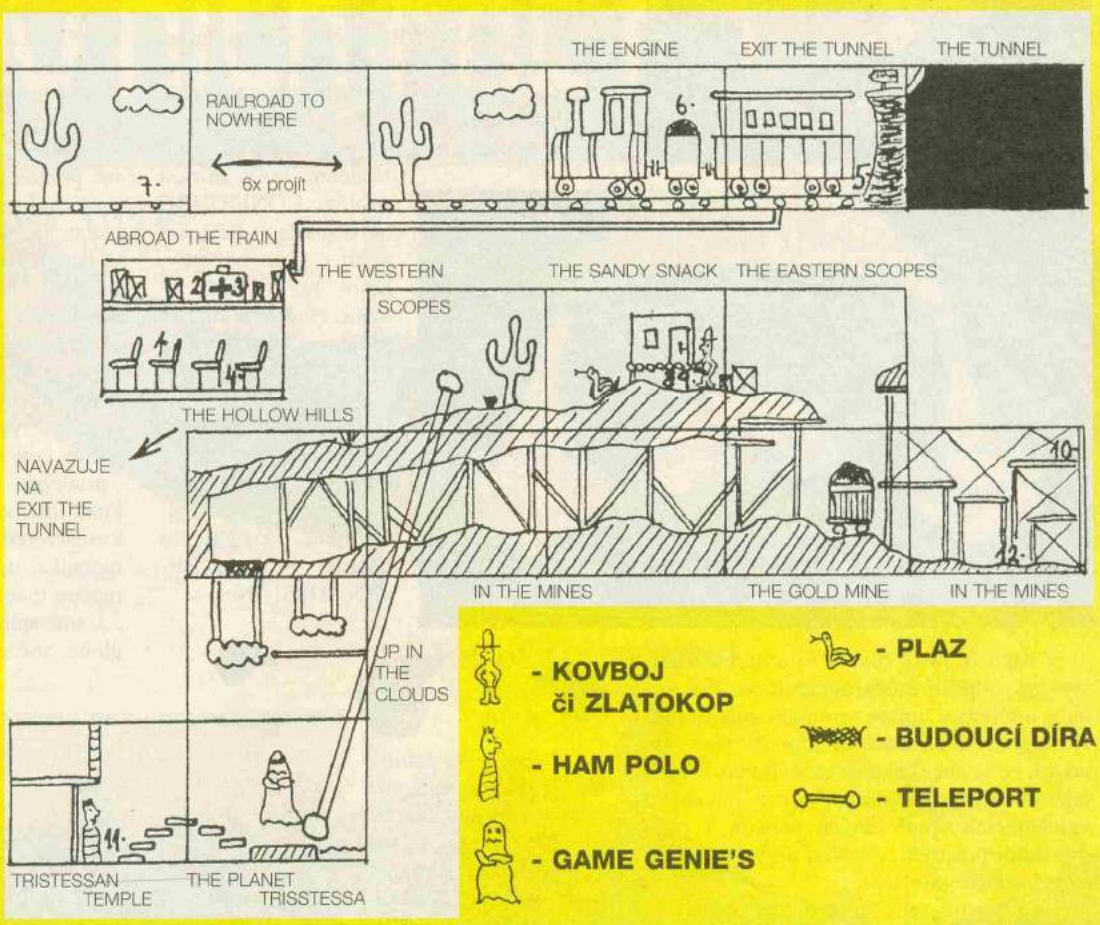
⇕ - MÍSTNOSTI SE STEJNÝM NÁZVEM



WILD WEST SEYMOUR

ACT 3:

1 - A HARMONICA
2 - AN ELASTOPLAST
3 - A PAIR OF SURGICAS SCISSORS
4 - ANOTHER NOTE
5 - A SMAULCURING CUBAN CIGAR
6 - A COAL
7 - A BIT OF TUMBLEWEED
8 - A PICK AXE
9 - A BUCKET
10 - MYSTICAL RUNESTONE
11 - ORE DETECTOR
12 - CHUNK OF GOLD

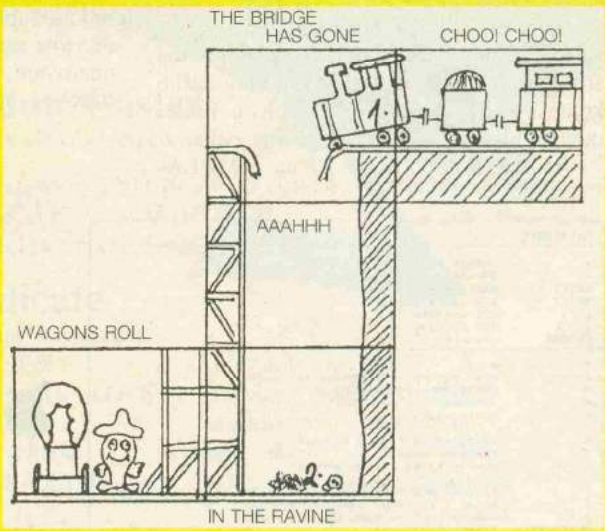


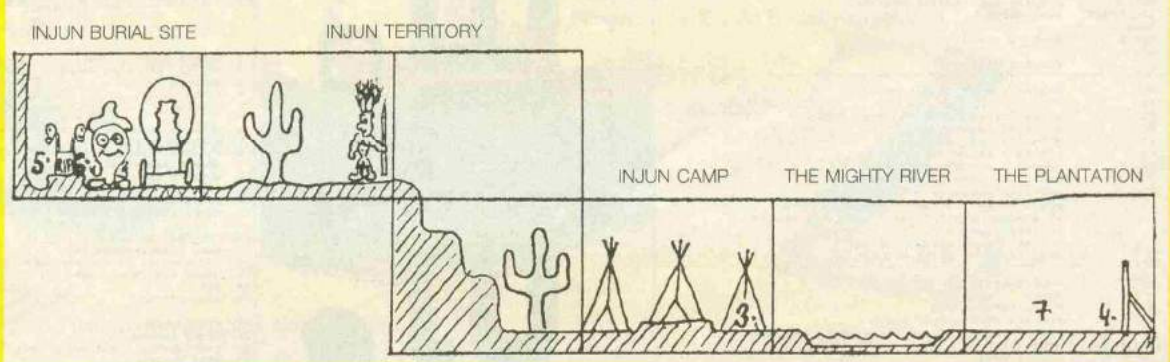
- KOVBOJ či ZLATOKOP
- HAM POLO
- GAME GENIE'S
- PLAZ
- BUDOUCÍ DÍRA
- TELEPORT

ACT 4:

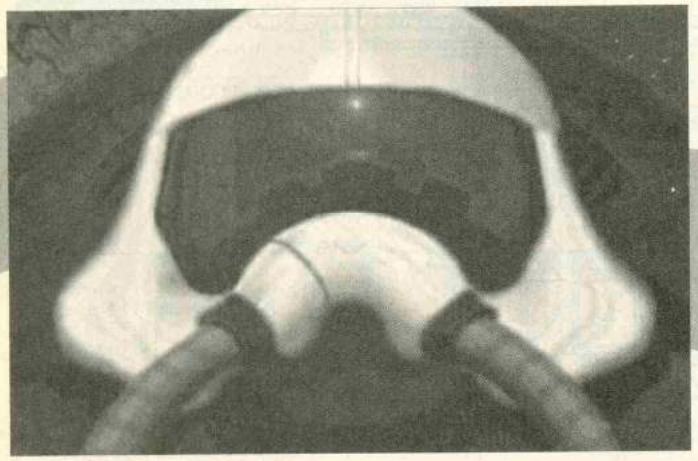
1 - A SAFETY PIN
2 - A CRATE OF WHISKEY
3 - A SET OF WATER WINGS (vevnitř)
4 - A STURDLY LOOKING SHOVEL
5 - A PIPE OF PEARE
6 - AN ANIMAL SKIN
7 - A HANDFUL OF STRANGE CROPS

- AL ENGELS
- INDŽUNSKÁ STRÁŽ
- NÁČELNÍK MALÝ DEŠTÍK (t.č. NEPŘÍTOMEN)





NÁVOD KU HRE



V roku 2050 sa (podľa Microprose) ľudstvo znova pustí do vojny, ktorá sa však nebude odohrávať ani na zemi, ani vo vesmíre, ale v temných hlbinách oceánu. Ak si sa rozhodol, že sa chceš stať pilotom fantastických podmorských plavidiel a zažiť množstvo vzrušujúcich chvíľ plných napätia v podmorskom prostredí, neváhaj a vyskúšaj tento jedinečný simulátor.

Po úvodnom intre sa ocitneme na základni, odkiaľ budú viesť všetky naše ďalšie kroky.

Najprv si zvolíme položku PILOT ROSTER, kde napíšeme svoje meno a vyberieme si pilota. Môžeme tu tiež vidieť stav nášho konta, epizódu, ktorú máme zvolenú, nasledujúcu misiu a medaily, ktoré sme získali.

Po tomto odporúčam ísť na SIMULATED COMBAT, kde si môžeme ponorku vyskúšať a oboznámiť sa s jej ovládaním.

Keď už máme akú-takú predstavu o jej pilotovaní, v NEW CAMPAIGN si zvolíme epizódu, z ktorej sa budú vyberať misie. Na začiatok odporúčam training.

V MISSION BRIEFING si prečítame, akú sme dostali úlohu, môžeme si pozrieť mapu a taktiež tu môžeme vidieť celú trasu v 3D preview.

Po dôkladnom (alebo aj zbežnom) oboznámení sa s misiou zvolíme CONFIGURE SUBS, kde si môžeme pozrieť naše ponorky, ktoré sa zúčastnia v misii. Na tomto mieste je taktiež vhodné optimálne vyzbrojiť našu ponorku.

Keď sme absolvovali všetky tieto procedúry, je čas nasadnúť do nášho korábu a vyštartovať. Za týmto účelom zvolíme BEGIN MISSION.

Akonáhle sa ocitneme v kabíne, môžeme sa pustiť do plnenia misie. Našou pravou rukou pri tom bude palubný počítač. Ako prvé si pozrieme údaje o zameranom bode. Otočíme ponorku tak, aby sme naňho boli nasmerovaní. Smer, do ktorého máme točiť, nám signalizuje šipka v hornej časti palubnej dosky. Ak sú šipky na obidvoch stranách, máme správny smer. Pridáme energiu, aby sme nabrali nejakú rýchlosť a popri jazde si vyskúšame ostatné funkcie. Palubný počítač nám neustále vyhodnocuje údaje, ktoré získal sonar o vonkajšom okolí. Sonar má väčší dosah, keď je aktívny, menší, keď je pasívny. Objekty, ktoré sú v jeho dosahu, môžeme prepísať enterom a na palubnej doske vidíme jeho údaje. Daný objekt si môžeme pozrieť po stlačení 4. Zaradenie objektu určuje, či sa jedná o priateľský, nepriateľský, alebo neznámy objekt. Neznámy objekt však môže byť aj taký, o ktorom ešte počítač nemohol zistiť, či je priateľský alebo nepriateľský. Orientáciu vo vode nám uľahčujú pomocné čiary. Zameraný bod je znázornený trojuholníkom, zachytené objekty sú označené štvorčekom. Farba týchto značiek (a nielen tých) nám naznačuje zaradenie objektov (zelená - neznámy /nezistené/, modrá - priateľský, červená - nepriateľský). Objekt, ktorý máme práve zameraný, je označený kosoštvorcom. Ak máme k dispozícii pomocníka, môžeme mu zadávať príkazy pomocou menu, ktoré sa vyvolá po stlačení 3. Ak sme splnili všetko, čo sme mali zadané v úlohe, môžeme sa vrátiť na základňu, kde nás čaká vyhodnotenie misie a v prípade úspešnej misie postup do ďalšej.



Veľa zábavy pri hraní tohto simulátoru vám praje

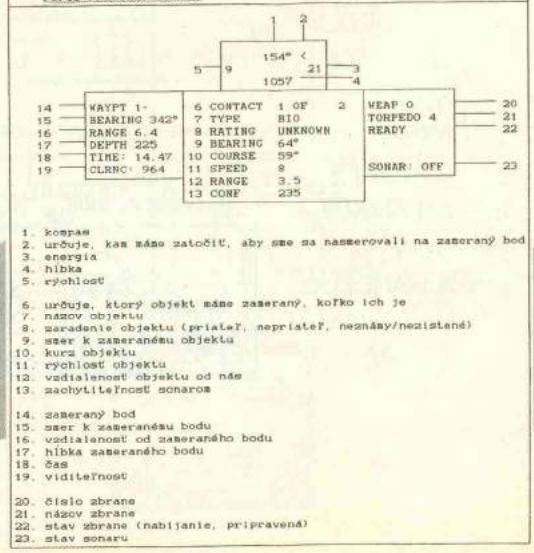
Johnko

SUBWAR 2050

OVLÁDANIE:

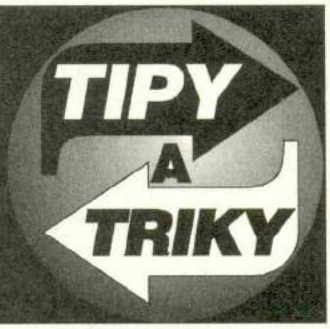
+	zväčší energiu
-	zmenší energiu
SHIFT +	maximálna energia
SHIFT -	minimálna energia
[	35% energia
]	65% energia
CURSOR	riadenie
1	mapa
2	stav ponorky, funkčnosť jej častí
3	pokyny pre pomocníkov
4	informácie o objektoch
5	popis misie
8	pridá záťaž (začne klesať)
9	normálna záťaž
0	uberie záťaž (začne stúpať)
W	prepína zamerané body
S	sonar - aktívny, pasívny, vypnutý
M	zapína, vypína mapu na pal. doske
SHIFT E	katapult
ENTER	prepína zamerateľné objekty
BACKSPACE	mení zbraň
GRAY +	
SPACE	použije zbraň
GRAY -	
D	falošný cieľ
F1	pohľad dopredu z kabíny
F8	
F2	pohľad dopredu bez palubnej dosky
F3	statická kamera
F4	pojazdná kamera
F5	pohľad z aktívnej zbrane
F6	pohľad z ponorky na cieľ
F7	pohľad z cieľu na ponorku
;	zobrazenie kabíny celé/polovičné
.	posún pohľadu z kabíny smerom doľava (viacnásobné stlačenie - väčšie otočenie)
/	to isté doprava
,	pohľad z prostriedku kabíny
V	vypína/zapína palubnú dosku
ESC	konfigurácia simulátora
P	pauza
H	vypína/zapína HUD
R	prepína detailnosť okolia
L	vypína/zapína náklon ponorky pri otáčaní
SHIFT A	zrýchlenie behu času
SHIFT Q	ukončí misiu.

POPIS PALUBNEJ DOSKY:



1. kompas
2. určuje, kam máme zatočiť, aby sme sa nasmerovali na zameraný bod
3. energia
4. hĺbka
5. rýchlosť
6. určuje, ktorý objekt máme zameraný, koľko ich je
7. názov objektu
8. zaradenie objektu (priateľ, nepriateľ, neznámy/nezistené)
9. smer k zameranému objektu
10. kurz objektu
11. rýchlosť objektu
12. vzdialenosť objektu od nás
13. zachytiteľnosť sonarom
14. zameraný bod
15. smer k zameranému bodu
16. vzdialenosť od zameraného bodu
17. hĺbka zameraného bodu
18. čas
19. viditeľnosť
20. číslo zbrane
21. názov zbrane
22. stav zbrane (nabíjanie, pripravená)
23. stav sonaru

TIPY DO HIER PRE PC



Kódy do hry Another World

LDKD, HDTC, CLLD, FXLC, KRFK, XDDJ, LBKG, KLFB, TTCT, DDRX, TBHK, BRTD, CKJL, LFCK, HRTB, HBHK, JCGB, HHFL, TFBB, TXHF, JHJL.

Batman - The movie

Počas úvodnej obrazovky napíš JAMM, potom sa môžeš počas hry prepínať po leveloch klávesou F10.

Doom

Počas hry napíš:

IDDQD - neubúda energia
IDKFA - doplní náboje, 200 % pancier, všetky zbrane, všetky kľúče
IDBEHOLDL - svetlo

Dynablaster

V úvodnom menu napíš: HUDSONSOFT. Budeš mať nekonečno životov, veľa bômb, väčší dostrel.

E - Motion

Počas úvodného obrázku Alberta Einsteina napíš: MOONUNIT.

Potom: F1 - o 1 level hore
F2 - o 1 level dole
F3 - o 10 levelov hore
F4 - o 10 levelov dole

Epic

Kódy: AURIGA, CAPHUS, MUSCA, PYXIS, CETUS, FORMAX, CAELUM, CORVUS.

Felix

Kódy: FELIX, MUSIC, EMERALD, MAGIC, HEADACHE, ORANGE, PANTHER, PORCHE, DUNGEON, PARADISE.

Flashback

Kódy: JAGUAR, BANTHA, TOHOLD, COMBEL, SHIVA, PICOLO, ANTIC, CASYYK, FUGU, NOLAN, SARLAC, CAPSUL, ARTHUR, MAENOC, ZZZAP, SHIRYU, MANIAC, NEPTUN, NO WAY, BELUGA.

Golden axe

Počas výberu hráča stlač 1 - 8, podľa levelu.

Gremlins 2: The New Batch

Napíš SINATRA do High score a budeš mať 90 životov.
F1 - F5 - prepneš sa na level, v ktorom chceš začať hru.

Hare Raising Havoc

Stlač SHIFT+CONTROL+ALT+F5 a preskočíš do ďalšieho levelu.

Helter Skelter

Kódy: SPIN, FLIP, BALL, GOAL, LEFT, TEIN, PLAY.

Ironman

Stlač + počas zápisu mena alebo nakupovania, budeš mať nekonečno kreditov.

Lost Vikings

Kódy: STRT, GR8T, LTPT, GRND, LLNO, LOOT, TRSS, CVRN, BBLS, VLCN, QCKS, PHR0, C1R0, SPKS, JMNN, TTRS, JLLY, PLNG, BRTY, JNKR, CBLT, HOPP, SMRT, V8TR, NFL8, WKYY, CMBO, 8BLL, TRDR,FNTM, WRLR, TRPP, TFFF, FRGT, 4RNH, MSTR.

Magic Pockets

Kódy?a: 1053, 3425, 8282, 7766, 1960, 1786, 3123, 1286, 6067, 5139, 3037.

Mutant Zone

Napíš: CHARLY - nekonečno životov
EGOS - nekonečná energia

Out of this World

Kódy: LDKD, HTDC, CLLD, LBKG, XDDJ, FXLC, KRFK, KLFB, BFLX, BRTD, TFBB, TXHF, CKJL, LFCK.

Pipemania

Kódy: HAYA, GRIN, REAP, SEED, GROW, TALL, YALI.

Railroad Tycoon

Počas hry stlač F1, potom $. Doplnia sa ti peniaze.

Saboteur Ninja II

Kódy: JONIN, KIME, KUJU KIRIR, SAIMENJITSU, GENIN, MI LU KATA, DIM MAK, SATORI.

Shadow Caster

Ak chceš vidieť záverečné demo, sprav:

1. Prehraj súbory END.dat a INTRO.dat do záchranného adresára.
2. Premenuj END.dat na INTRO.dat.
3. Spusti hru a nechaj bežať úvodné demo.

Syndicate

Ako svoje meno napíš:

NUK THEM - voľný výber krajín
WATCH THE CLOCK - zrýchlenie času potrebného na zdokonaľovanie výzbroje
ROB A BANK - veľa peňazí
COOPER TEAM - veľa peňazí, všetky veci nájdené

Test drive 1

Zvoľ si Ferrari, stlač Z a R. Budeš najrýchlejší.

Thunderbirds

Kódy do ďalších častí: RECOVERY, ALOYSIUS, ANDERSON.

Xenon 2

Počas výberu grafickej karty stlač F7 a ENTER. Počas hry stlač I pre nesmrteľnosť.

A. Galauner

RÝCHLE... NEBEZPEČNÉ... ILEGÁLNE...




BURN UP
POLIZEI
ocean
BIT POSTER



PROBLÉMY S HRAMI NA COMMODORE 64

CIELE HIER TITANIC 1 a 2

POPIS ZAMERIAVANIA V DOGFIGHT

OTÁZKY

7278: Vlastním počítač DIDAKTIK M a mám dva problémy:

a) Ako mám v hre NOTORIK vojsť do dverí? Skúšal som použiť kľúč pomocou tretej ikony USE a potom vojsť pomocou štvrtej ikony, ale nedarilo sa mi to. Ktoré dvere sa dajú kľúčom otvoriť?

b) Čo je úlohou v hre DYNAMITE 2?

Marek BÁLINT, ZUBNÉ

7279: Mám Amigu 600 a nevím si rady s hrou PRINCE OF PERSIA. Dojdu až do 12.levelu, dostanu se nahoru a splynu se svým stínem. Potom je slyšet stejná hudba, jako když projdu v jiných levelech EXIT dveřmi a nic. Nevím, kudy dál. Předem děkuji za uveřejnění.

Martin HEJTMÁNEK, ČERVENÝ KOSTELEC

7280: Mám počítač C64 a neviem:

a) Čo mám robiť v hre STORMLORD? Tesne po začiatku hry je lebka a neviem ju preskočiť.

b) Ako sa udiera päsťou v hre INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS?

Juraj BOŽEK, KLÁŠTOR POD ZNIEVOM

7281: Vlastním C64 a neviem si poradiť v týchto hrách:

a) THE LAST NINJA 3 - neviem, ako v nej potupovať.

b) STREET ROD - neviem, ako sa kupuje auto. V novinách si ho kúpim, kliknem na YEAH!, ale auto mi nepríde do garáže.

c) DARKMAN - ako mám postúpiť do ďalšieho levelu z laboratória?

Peter BERGER, BRATISLAVA

7282: Mám Didaktika a hru PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV. Môj problém spočíva v tom, že keď prejdem cez prevozníka na druhú stranu, neviem sa dostať späť.

Jozef ANTÁLEK, VEĽKÉ LEVÁRE

7283: Vlastním C64 a problémy s hrou MANIAC MANSION. Vždy, keď sa dostanem k ďalekohľadu a hodím 10 centov, stlačím prvý gombík, a zopakujem to ešte raz, ako bolo písané v BITe, vypne mi hru a ja neviem, aký je kód do trezora. Prosím o výpis kódov, aké treba do trezora.

Vladimír MICHULEK, BREZNO

7284: Vlastním počítač PC a hru DUNE 2. Neviem, ako sa dostať do medzihviezdneho trhu a ako sa vňom kupuje. Čo je vlastne medzihviezdny trh?

Samuel KOSCELAUSKÝ, NITRA

7285: Mám C64 a neviem, čo je cieľom v týchto hrách:

a) KING OF CHICAGO
b) CLEVER AND SMART
c) PNEUMATIC HAMMERS
d) INFILTRATOR 2
e) WIZ BIZ
f) GREMLINS
g) TAU CETI
h) ANDROID CONTROL
i) THUNDERBOY

Juraj ČIBA, BRATISLAVA

7286: Som vlastníkom ZX Spectrum a neviem ovládať hry SPY VS SPY.

Martin GANYICZ, RUŽOMBEROK

ODPOVEDE

C220: Musíš krok před pastí použít TOOLKIT funkcí USE TOOLKIT.

Jiří ERLEBACH, DOBRUŠKA

2238: a) Klávesy:
1 - určenie cieľa
2 - pohľad dopredu
3 - zoznam zbraní
4 - počet cieľov
5 - súradnice misií
6 - radar
7 - quit
8 - spomalenie lode
0 - mapa
ctrl + A - pridať plyn
ctrl + crsr - ubrať plyn
ctrl + D - doprava
ctrl + 6 - doľava
'=' - pohľad dopredu cez počítač
'libra' - mapa na počítači
'clr' - veľká mapa

Juraj ČIBA, BRATISLAVA

2239: Pri obrovi v GOBLINS 2 chytí WINKLE sliepku pod krk a FINGUS ju buchne salámou po hlave. Dostanú vajce. Potom strčí FINGUS salámu do diery, tým odpúta pozornosť psa a WINKLE sa môže prešmyknúť popri ňom k obrovi. Keď príde k nemu, zapáli oheň, položí naň vajce a vôňa zobudí obra. Dá mu údeninu, víno a ide do ďalšieho levelu.

Lukáš LINHART, RUPRECHTICE

3245: b) Se svým druidem musíš sbírat bylinky. Jestliže máš dvě u jednoho kouzla, u kotle ho vykouzli. Pak už stačí najít protivníka a porazit ho.

c) Ve hře ROLAND RAT je třeba najít všechny části obrazu, ten složit, najít klíč a jít do dalšího levelu. Tam musíš stihnout doběhnout nahoru v časovém limitu.

Jiří ERLEBACH, DOBRUŠKA

3245: f) Ve hře TITANIC 1 musíš najít potopený TITANIC a vlézt dírou dovnitř.

g) Ve Hře TITANIC 2 máš za úkol najít trezor a vyhodit ho pomocí dynamitu do vzduchu. Mapy k obou těmto hrám byly zveřejněny v BITu č.11/93.

Martin TOBOLA, BÍLOVEC

3246: b) Ve hře LOADRUNNER musíš sesbírat všechny zlaté cihličky a po žebříku, který se ti pak vytvoří, vběhnout do dalšího levelu.

Jiří ERLEBACH, DOBRUŠKA

4253: V leveli, kde si našiel auto, vlez do kanála. Tu nájdeš modrý štvorec s nakreslenou raketou. Vezmi ho, vyjdi von a nastúp do auta. Choď k prehradenému mostu. K priehrade sa postav čelom auta, stisni tlačítko 'S' a strieľaj. Po prestrelení priehrady sa dostaneš na druhú stranu rieky. Tu uvidíš dom s dvoma vchodmi. Do jedného z nich vojdi a vezmi všetky štvorčeky, ktoré nájdeš. Neskôr sa ti zídu.

Jozef ZVADA, KOŠICE

4258: V hre DOGHFIGHT je to asi takto: Zvoľ si lietadlo. Potom si zvoľ, v akej polohe sa ocitneš voči nepriateľovi. So zameriavaním je to problematické a majú s tým ťažkosti aj skúsení simulátoroví hráči, ale je tu jeden tip od skúseného pilota. Zvoľ si pozíciu za nepriateľa. Je to najvýhodnejšia poloha na zameranie. Biely kruh ti musí splynúť s označením lietadla (biely štvorec) a sčervenať. Vtedy ho máš zameraného a môžeš vystreliť. Keďže všetky rakety sú navádzané laserom (čomu sa dosť čudujem), nesmieš stratiť nepriateľa z tejto pozície. Akonáhle sa ti kruh so štvorcom rozíde a raketa ešte nedosiahla svoj cieľ, je to stratené. Raketa klesne k zemi a ty to môžeš skúšať znova až do vyčerpania munície.

Ján PÁLINKÁŠ, ŠURANY



WILD WEST SEYMOUR

Další z adventur se známou Spectristickou postavičkou Seymourem nese název WILD WEST SEYMOUR. Jak již název napovídá, hra se odehráva na Divokém západě při natáčení nového Seymourova filmu.

ACT 1

Seymour je na cestě do Leamingtonu natáčet svůj nový film, ale podivné okolnosti ho přinutili navštívit Codyovy ateliéry.

Tolik stručný úvod hry. Nacházíme se hned vedle vyplašeného produkčního. Ideme k němu a on nám začne vysvětlovat, jaká je zde hrozná situace, někto vyhodil do vzduchu DAVEův sejf, technikům se ztratily přístroje a všichni je šli hledat a ještě ke všemu se ztratil scénář! No, a to ještě neví, že neumíme roli. Projdeme kolem něho a zastavíme se až u Alovy kůlny (*Al's Shed*). Vlezeme dovnitř, seberem zvon (**Plunger**) a semínka (**Couple of magic looking seeds**). Můžem se ještě mrknout, co je v hrnci. Je tam plno lepkavého hnoje (**lots of stinky manure in this old pot**). Ani do toho radši semínka nezasadíme. Vylezeme ven a půjdem doleva (*Chez Codie's HQ*). Vejdeme dovnitř, seberem dálkové ovládaní (**Remote control**) a promluvíme si s Clare. Ta však není zrovna v dobré náladě, neboť nemůže sehnat instalatery. Projdeme tedy kolem ní a u výtahu (*The lift*) si necháme zvon. Půjdem dál a v Daveově kanceláři (*Dave's Office*) si vezmeme mikrofon (**Microfon**). A hele, je tu i letadílko. Zkusíme si pohrát s ovládáním a... sakra! Letadlo je už jen historie. Zbaběle utečeme (co kdyby přišel majitel?) ven, a dáme se doleva. „Seymoure, skoro jsem zapomněl, našel jsem tenhle dopis. Je to nějaká stopa?" „Mno... já teď nevím..." Produkční nás však přeruší: „Hele, Seymoure, musím ještě něco domluvit... Uvidíme se později!" No, tak si aspoň ten dopis přečteme: Seymoure, adiós, příteli! Ha ha ha ha! Podepsán: El Bandeeto. P.S.: GRRRRR. Kto ví kdo je ten El Bandeeto? Odejdeme do autobusu (*On the Buses*) a položíme všechno (semínka, dálkové ovládaní, mikrofon a dopis) na sedadla. A hele, tady už někto je! „Ahoj, Pete! Už jsi našel svoje vybavení?" „Ano, kromě baterií a filmu." „Co sis udělal s rukou?" „Ale to nic." „Hmm, tak mi dej kameru a já něco zkusím." Vezmeme si tedy kameru (**Handy Dandy Portable Camera**) a vrátíme se do kanceláře. Vrak zatím nikam neulétl, a tak ho prozkoumáme. A hele, něco jsme v těch troskách našli! Jsou to baterie (**Battery Pack**). Hned je strčíme do kamery. Ještě prozkoumáme trezor a najdeme zde nějaký papír (**Scarp of Charred Paper**). Třeba to je Daveova kombinace! U výtahu sebereme zvon a vyjedeme nahoru (písmeno K). Vejdeme do temné komory (*The Dark Room*) a vezmem si zde ležící světlomet (**Spotlight**). Potom dojdem k páčce vpravo dole a přepneme ji. Ihned si všimneme změny světla v poněkud načervenalou tmu. Ideální prostředí pro různé filmařské rejdy! Sebereme tedy kotouč filmu (**Can of Film**) a strčíme ho do kamery. Znovu si rozsvítíme, abychom si všimli co se tu zde změnilo. Nic se tu nezměnilo, a tak se vrátíme zase do autobusu. Zde vše položíme a s kamerou si jdeme pro pochvalu k Petemu. „Výborně, Seymoure! Kamera je připravena k natáčení. Nyní už jen nanos všechno sem a můžeme vyjet!" To se mu říká. Vyskočíme do druhého patra autobusu, vylezeme oknem ven, skočíme na strom, pak zase na strom, nyní pro změnu na střechu a zase na střechu. Zde letí klapka (**Croovy Movie Clapperboard**). Seskočíme s ní na zem a půjdeme do temné komory. Zde si zahrajeme na instalatéra a uvolníme zacpaný odpad u dřezu. Byl ucpán tou nejobyčejnější věcí, klíčkem do zapalování (**Ignition Key**). Clare se to zdá podezřelé, ale té si nevšímáme (zatím). Jdem s tím opět k autobusu. Odkdy výfuk chrápe? „Haló, je tam někdo?" Hele, něco se ozvalo! „Ahoj, já jsem Seymour, a ty?" „Já jsem Game Genie's. Kdo si myslíš, že by mohl najít cestu do tohohle stroje? Teď jdi pryč a nech mě spát!" Protože je dotyčný na nás drzý, provedeme mu kanadský žertík. Nastartujeme autobus. Místo zvuku motoru se však ozve zvuk podobný tomuto: aaaiiiieeeee!!! Jdeme se ven podívat, co to bylo. Zeptáme se podivné kreatury: „Kdo jsi?" „Já jsem Game Genie's. Tos ty nastartoval autobus?" Ani jsme se neměli přiznávat. Dotyčný nám vynadal. Na usmířenou mu dáme údajnou kombinaci sejfu. duch ji sežere, protože prý byla magická a dá nám za ni kytičku (**Stunning Begonia**). Dojdeme ji dát Clare a ona po chvilce rozpaků a lichotek odejde pro vázu. Nyní si zbytek věcí doneseme do autobusu a vrátíme se zpět. Clare už tu stojí. „Ahoj, Clare! To už jsi zpátky?" „Koukej, našla jsem scénář. Byl pod vázou!" Výborně, vezmeme si scénář (**Wild West Script**) a donesem ho do autobusu. Konec 1. části.

ACT 2

Kód: 21D135008

Film začal a příběh zaválo našeho hrdinu na nádraží, aby chytil vlak do Chattanoogy...

Nejprve se půjdem podívat do obchodu (*Shy Dan's General Store*) a z něj vyskočíme oknem. Přeskáčeme doleva (*The Town Hall - The Telegraph Office*) pro klíč (**A Silver Key**). Vlevo je vlak, tak o co jde. Průvodčí nás však zastaví a že prý chce jízdenku. „Ano, hned, mám ji ve své peněžence... Ne!! Moje peněženka je v tahu. To abych si hledal práci." „To bys měl spěchat, tento vlak odjíždí velice brzy. A teď zmiz!" To byl velice přátelský průvodčí. Nejdříve si zajistíme, že nám neujede vlak. S klíčem vyskáčeme nahoru na věž s hodinami (*Clock Tower*). Použijeme klíč a hodiny jednoduše zastavíme. Vrátíme se pro smeták (**An Old Broom**), který leží vedle sloupu. Vlezeme do domu a muž nás uvítá: „Zdravím tě, cizinče. Máš pro mne nějaké zprávy?" „Ahoj, nevíš o nějaké práci?" „U mne ne, ale zkus to u Dana." Půjdeme opět do obchodu. „Haló, je tu někdo?" „Ahoj! Za minutku budu venku, právě hledám svoji prachovku." Ha, přeci jenom tu někdo je. Avšak nechce se mu ven. „Jestli najdeš prachovku a uklidíš mi tu, zaplatím ti za to." Konečně práce! My sice žádnou prachovku nemáme, ale snad postačí obyčejný smeták. Zameteme tedy Danovi v krámku. A hele, mezi smetím se tu povaluje lístek do vlaku (**A Rail Ticket**)! Nyní si půjdeme pro dolary za dobře vykonanou práci. Dan nám dá sice jen jeden, ale zato nádherně zářící (**A Shiny Dollar**). S tvrdou měnou v kapse si půjdeme udělat na úřad (*The Telegraph Office*) fotku. Fotograf je tam velice zaneprázdněn, a tak vylezeme nahoru, kde je automat na focení. Návod: Vlož dolar a dostaneš fotku do pasu. To je tak lehké, že to určitě zvládne každý. Strčíme tam tedy dolar a ono nic. Jdem se zeptat k fotografovi Samovi. „Same, kdy mi vyleze fotka ven?" „Nevím, ještě se nedostala do vývojky." Hmm, další zdržování. Půjdeme se podívat, jestli nám neujel vlak. Pořád tam stojí, a tak se vrátíme k Samovi. „Promiň, ale..." „Tenhle stroj si někdy dělá co chce. Jestli máš ještě nějaký dolar, zkus to znova." Ten je klidnej, to byl náš jediný! Jdeme k Danovi a zase mu tam zameteme. Sláva, dal nám další peníz a ještě nějaký další lístek do vlaku (**A Yang Squelchy Blob's Railcard**). Opět se jdeme vyfotit. Dobrá rada, při focení se nehýbejte a stůjte u dvířek, jinak musíte znovu pro dolar. Jestliže vše dobře dopadlo, máme fotku (**A Passport Size Photograph**). Nyní si vezmeme fotku, lístek do vlaku a lístek od Dana a půjdeme k průvodčímu. Ten spustí: „Neříkal jsem ti, že tyto jízdenky platí jen do deseti hodin?" „Ale pane, podívejte se, na hodinách tamhle nahoře je přesně deset hodin!" Náš trik s hodinami zcela vyvedl průvodčího z míry a nechá nás nastoupit do vlaku, ve kterém můžeme v klidu odpočívat a čekat na stanici Chattanooga. Konec 2. části.

ACT 3

Kód: 10C700068

Seymour se pohodlně usadil na dlouhou cestu. Stevard vypadal velice podivně, tak se šel podívat, proč vlak zastavil...

Ve vagónu (*Abroad the Train*) je za sedadlem zase nějaký dopis, a tak si ho přečtem. Je od El Bandeeta. Škodolibě se nám vysmívá, že jsme tu sami bez vody a odhaluje nám to, že celou dobu hrál skvěle stevarda. To nás zdravě naštve a rozhodnem se, že tu lokomotivu musíme zprovoznit. Vezmeme si tedy harmoniku (**A Harmonica**) a po prozkoumání lékárničky i nůžky (**A Pair of Surgicas Scissors**) a náplast (**An Elastoplast**). Všechno vyneseme ven a položíme. Jako zkušení technici se podíváme doleva (*The Engine*), co je s tou lokomotivou. Zjistíme, že nejede a podíváme se na tendr. Je plný uhlí, a tak si ho trochu nahrabem (**A Coal**). Necháme si ho tady a půjdeme po trati (*Railroad To Nowhere*). Za chvíli potkáme poletující chrastí (**A Bit of Tumbleweed**). S ním se vrátíme k lokomotivě a necháme si ho tady. Nyní se podíváme na druhou stranu. Nahlédneme do tunelu, ale tam je přílišná tma. Vezmeme si harmoniku a vyskočíme na tendr, odtud na vagón a odsud na skalní převis (*The Hollow Hills*). Půjdeme dál a u hada použijeme harmoniku. Had usne a my můžeme bez problémů projít až k zálesákovi. Necháme si harmoniku zde a vezmeme si krumpáč (**A Pick Axe**). Za kbelík chce však zaplatit. Vrátíme se tedy pro nůžky a projdeme kolem kovboje dál. V dolech (*The Gold Mine*) se dáme doleva. Dojdeme nakonec a uděláme si zde díru. Spadnem dolů (*Up in the Clouds*) a ještě jednou dolů (*The Planet Tristessa*). Vlevo je jakási osoba. „Ahoj, jsi Dick Bodgers?" „Ne, jsem Ham Polo a jsem tu přišpendlen!" Pomůžeme mu z jeho trablí nůžkami a on nám za ně dá detektor kovů (**Ore Detercor**). Nyní se půjdem doprava podívat na starého známého. „Ahoj, GG! Kde to jsme a co ty tu děláš?" „Jsme v novém filmu Dicka Bodgerse," odpoví Game Genie's. „A to ty jsi ten hrdina Dick Bodgers?" „Ne, jsem stráž chrámu na planetě Tristessa. Radši tě přeteleportuju zpátky do tvého vlastního filmu, protože musíme pokračovat v natáčení." Ocitnem se u kaktusu na kopci (*The Western Scopes*). Projdem opět kolem kovboje a v dolu se dáme doprava (*In the Mines*). Po pár krocích začne detektor pípat a bzučet a vydávat jakési podivné zvuky. Použijeme krumpáč a ta chvilka kopání nevyšla na zmar. Máme totiž kus zlata (**Chunk of Gold**) jak koňská hlava veliký (viz. Česká a Slovenská národní rozprávka). My však nebudeme měnit tak extrémně jako naivní důchodce v té pohádce a vyměníme zlato u kovboje za kbelík (**Bucket**). Kovboj je evidentně spokojen, neboť nám dal kbelík děravý. My však díru spravíme náplastí. Nyní s ním půjdem ke Game Geniovi a naberem si do kbelíka vodu. Poté co nás GG vrátí zpět na zem, půjdeme k lokomotivě. Vodu nalijeme do kotle a už stačí mašinu jen zapálit. Dojdem si pro hořící doutník (**Smaulcuring Cuban Cigar**), co leží za prvním (a posledním) vagónem (*Exit the Tunnel*). Nyní do stroje hodíme doutník, uhlí a chuchvalec listí a můžeme jet. Konec 3. části.

P. S.: Pokud v *The Gold Mine* vyskočíte doprava, atd, atd, můžete tam vykopat ještě runový kámen (**Mystical Runestone**), který však asi nejspíš k ničemu není.

ACT 4

Kód: 238A35008

Seymour jede na západ, ale... ne! Most neunese vlak! Seymour zastavil a začal vyšetřovat...

U lokomotivy vezmeme jediný předmět, a to zavírací špendlík (**A Safety Pin**). Spadneme dolů (*Aaaahh - In the Ravine*) a zde sebereme bednu whisek (**A Crate of Whiskey**). Vlevo je kovboj s vozem. „Čaues synku! Pouště není místo, kde ty bejt sám. Menuju se Al Angels a vemu tě na svezení někam." Slušně poděkujeme a nasednem. Po chvíli jízdy však opět zastavíme. „Proč jsme zastavili?", optáme se. „Indžunové, tisíce jich je." Prozkoumáme náhrobek vlevo a zjistíme, že je to náhrobek dobře známého náčelníka Malého Deštíka. Půjdeme doprava (*Injun Territory*) a tam stojí stráž. „Malý Deštík být mrtev. Mně smutno, být sám," řekne a nechá nás projít. Zastavíme se až v indžunském táboře (*Injun Camp*). Do prvního stanu nepůjdeme, neboť nás odtamtud vyhodí. V druhém je asi náčelník, a tak mu dáme whisku. „Bledá ksicht přinesl ohnivá vodka. Jistě píšťalu mít taky." Moc ho nechápeme a vlezeme do třetího stanu. Je prázdný, až na nafukovací křidélka (**A Set of Water Wings**). Ty si vezmeme a vrátíme se k Alovi. Nyní musíme mít špendlík a křidílka. „Pane Engels, mohl byste mi připevnit křidélka na záda?" „Všechno pro tebe, Seymoure!" Takto vybaveni směle projdem přes řeku (*The Mighty River*) na plantáž (*The Plantation*). Tam sebereme lopatku (**A Sturdy Looking Shovel**) a vrátíme se k Alovi. Začneme provádět exhumaci Malého Deštíka. Za chvíli najdeme podivně vypadající Os Tibiu. Ha, holenní kost se dá dobře použít jako píšťala, snad bude mít náčelník radost. Doneseme mu ji a zeptáme se, co se tu vlastně děje. „Náš čarodějnice doktor mrtvý a my potřebovat jeho dělání déšť, aby mohl úroda vyrůst." „A jak mám ten déšť vyvolat?" „Myslet ty, že já ptal se tě, kdyby já věděl to?" Proti tak silnému argumentu nic nenamítáme a půjdeme zpět k hrobu pokračovat v exhumaci. Po chvíli kopání opět na něco narazíme. Jasně! Nyní jsme našli na kůži psané kouzlo na přivolání deště (**An Animal Skin**)! Byla to tedy pravda, že si Malý Deštík vzal své tajemství do hrobu. S kůží se vrátíme zpět na plantáž. Tam ji použijeme. Po chvíli čekání se plantáž pokryje podivnými rostlinkami. Jednu si vezmeme (**A Handful of Strange Crops**) a půjdem s ní opět k náčelníkovi. „Bleďoch přinesl rostlina." „Co to je za podivnou rostlinku?" - optáme se. „Já nevědět, Moci dát do píšťaly a kouřit opatrně." Aha, náčelník myslel píšťalovou dýmku. „To je teď ten nejlepší nápad. (Pamatujte, čtenáři BIT-u, nezkoušejte to doma!) Po chvilce kouření se opět rozpovídáme. „Hmm, myslím, že to nazvu tabák." „Jou, jak mlčící název!", ocení náš nápad náčelník. „STŘIH!! To bylo špicový, Seymoure!" „To myslíte vážně? Díky. Viděl jste ty hrozné vlastnosti El Bandeeta?" Režisér povídá: „Všechno, co jsem našli je tenhle bafoh a pás stop ztrácející se v poušti. Nechtěli bychom ho už víckrát spatřit." Prohlášením, že si nejsme tak jistí, jsme se rozloučili s touto pěknou adventurou. Konec 4. a poslední části.

J. Erlebach





SYNDICATE: AMERICAN REVOLT

ELECTRONIC ARTS

HBIT

Od uvedenia hry SYNDICATE na trh uplynul rok a jeho priaznivci sa dočkali ďalších misií na špeciálnom datadisku. Datadisk sa do tejto hry skutočne žiadal, pretože väčšina misií bola v základnej verzii veľmi ľahká. Väčšie problémy mohol robiť vari iba 'Atlantic Accelerator', kde začíname pod ostrou paľbou mnohých vojakov z viacerých strán. Ani všetky orgány úrovne V3 nie sú zárukou, že vydržíme nažive dlhšie, ako 8 sekúnd. Na takejto úrovni obtiažnosti je robený aj datadisk American Revolt. 21 nových misií na americkom kontinente zaručuje zábavu na oveľa viac dní, ako pôvodný SYNDICATE. Do datadisku sa naviac dostalo niekoľko zlepšení, ktoré možno iba privítať. Sú to dva nové predmety, ktoré môžeme vyvíjať klasickým 'Research' a možnosť hry viacerých hráčov na sieti - tzv. Multiplayer Mode', ktorý sme už mohli otestovať vo veľmi rozšírenej beta verzii SYNDICATE.

Prvý predmet, ktorý môžeme vyvíjať, je CLONE SHIELD. Tento špeciálny štít nás môže po aktivovaní urobiť nenápadným civilistom, po ktorom neútočia ani policajti, ani vojaci. Ak však zoberieme do ruky zbraň, všetci nás ľahko spoznávajú a zahajujú paľbu. Podobne ako počet nábojov u pušiek a samopalov je znázornená energia štítu, čo dáva tušiť, že premeny na civilistu a naopak nemôžu trvať donekonečna.

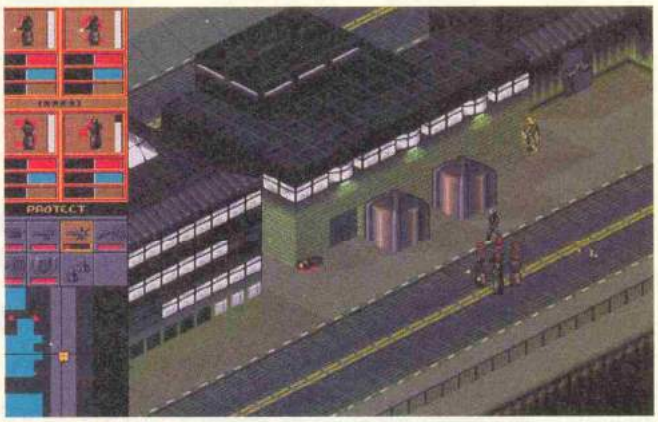
Druhý predmet ja AIR RAID COM, ktorý je suverénne najúčinnejší zo všetkých zbraní a metód boja. Pomocou tohto zariadenia sa privoláva letectvo, aby zaútočilo na nami označený cieľ. Po označení cieľa, ktorý môže byť kdekoľvek v meste, sa odpočíta 10 sekúnd a začne nálet. Najprv stíhačky strieľajú z guľometov a následne púšťajú bomby. Neničí sa tým iba bezprostredný cieľ, ale aj široké okolie.

Datadisk k hre SYNDICATE možno jednoznačne odporučiť najmä tým, ktorým sa samotná hra zdala príliš ľahká a samozrejme aj ostatným, ktorých ju radi hrávajú.

- yves -

PC 386-586
AMIGA 500/600

VERDIKT: 92%





PRIVATEER: RIGHTEOUS FIRE

ORIGIN

Základná verzia hry PRIVATEER prišla na trh v jeseni minulého roka a ďalšie pokračovanie sa ani veľmi nečakalo. Ťažko si ho pri použitom štýle hry možno predstavovať, ale ORIGIN to zvládli a zostali tak verní svojej tradícii - datadisky v minulosti urobili aj pre svoje staršie hry WING COMMANDER 1,2 a STRIKE COMMANDER.

RIGHTEOUS FIRE prináša majiteľom PRIVATEERa 26 nových misií, niekoľko nových zbraní a predmetov, ako aj príslušné animácie, dialógy a všetko, čo k tomu patrí. S animovanými sekvenciami si autori dali dosť námahy a použili moderné metódy, vďaka ktorým sa dajú robiť čary so svetelnými zdrojmi a tieňmi. K zbraniam pribudol FUSION CANNON, ktorý stojí 100 tisíc kreditov a stáva sa najúčinnejšou zbraňou svojho druhu. Veľmi dobrú ochranu rakety poskytuje štít ISOMETAL ARMOUR, v tomto datadisku najschopnejší štít. ADVANCED DROID dokáže opravovať raketu aj počas boja. Medzi nové dostupné predmety patria ešte dva enhancery, THRUST ENHANCER a SPEED ENHANCER.

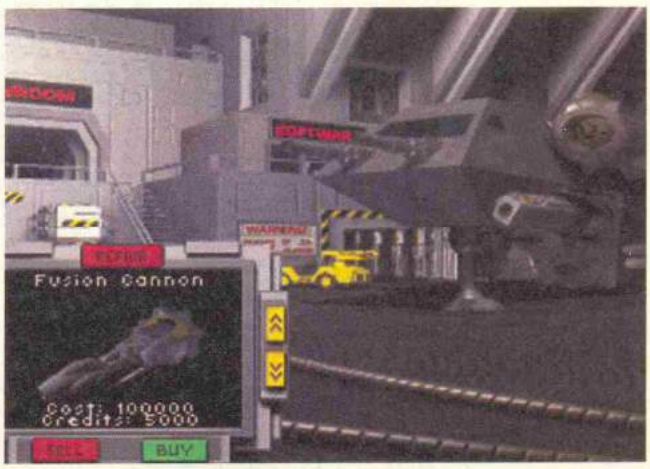
Na datadisk k PRIVATEER sú rôzne názory, ktoré nešetria kritikou. Najdôležitejšia vec, ktorá sa v súvislosti s ním spomína, je vysoká cena. Napríklad v Anglicku stojí 20 libier, čo je o 5 libier viac, ako rok staré zlacnené hry. Aby dal zákazník prednosť kúpe datadisku pred inou kompletnou hrou, musí byť vskutku tuhým priaznivcom PRIVATEERa. Pritom je fakt, že v podstate nič prevratné tento datadisk neprináša. Novej výzbroje nie je veľa a tých 26 misií zrejme nie je hodných toľkých peňazí.

Každopádne PRIVATEER má toľko priaznivcov, že určite bude dosť záujemcov aj o datadisk s ďalšími misiami.

- yves -

PC 386-586

VERDIKT: 80%



MR. NUTZ HOPPIN' MAD

OCEAN



PÁN ORECH... Tak nejako by asi znel slovenský preklad jednej z najnovších hier od firmy OCEAN Ltd. Ide o klasickú viacúrovňovú plošinovú chodičku (skákačku), ktorej hlavným hrdinom je veverička s príznačným menom Orech. Hru pre OCEAN naprogramovala doteraz nie príliš známa skupina programátorov pracujúca pod názvom NEON. Hra má výbornú grafiku, ktorá sa vyznačuje scrollovaním pozadia vo viacerých rovinách. Táto technika vytvára dojem skutočného pohybu postavičky umiestnenej do interiéru alebo exteriéru tým, že pozadie „uteká dozadu". Čím je rovín na pozadí viac, tým je spravidla efekt dokonalejší. V M. Nutz sa mi podarilo takýchto rovín napočítať až sedem. Veľmi pekne animovaný je aj samotný veverič Orech, ktorý pri chôdzi elegantne kýve chvostom do strán a pokiaľ by nechal na chvíľu stáť bez pohybu, začne sa zhlboka nadychovať. Hudba je tiež veľmi dobrá, aj keď sa po dlhšej dobe hrania môže zdať trochu monotónna. Autori zvukových efektov však nezaostávajú a myslelo aj na to, že hudbu dá kedykoľvek počas hry vypnúť klávesom „M", pričom zvukové efekty zostanú zapnuté. Plusom je, že sa hudba na každom kontinente hry mení. Čo na hre vo všeobecnosti zaostáva, je jej pointa. Tá je mierne povedané, riadne ukecaná. Tomu sa však nemožno príliš čudovať - pravdaže dnes ročne vzniká na všetky typy počítačov a herných konzol niekoľko sto hier. Vymyslieť ku každej z nich zmysluplný dôvod je veľmi ťažké a preto môžeme tento malý nedostatok tvorcom „Pána Orecha" odpustiť. Celkovo hra poskytuje niekoľkohodinovú nadpriemernú zábavu, ktorá je určená najmä mladšej vekovej kategórii ako aj milovníkom rýchlych akčných hier. A o čo teda vlastne v hre ide?

Veveričiakovo rodisko, Planéta Orechov, postihla očakaná pohroma v podobe útoku mimozemšťanov z kozmu. Na tom by však nebolo ešte nič príliš divné, keby tí mimozemšťania nebolí slepky. Civilizácia prihlúpych operiencov sa vylodí na planéte z niekoľkých inváznych lodí, začne ju okupovať a prerábať na svoj obraz. Našou hrdinu čaká neľahká úloha oslobodiť postupne všetky štyri kontinenty Planéty Orechov (prírodný svet, podzemný svet, vodný svet a svet snov) od kotkodákajúcich okupantov.

Celá hra je prevedená v dvoch rozdielnych zobrazeniach, ktoré sa pravidelne striedajú. Prvé z nich je pseudo-3D prevedenie, kde veverička vidíme z bočného pohľadu a trochu z boku. To je jeho úloha veľmi jednoduchá. Spočíva v chodení po úzkych chodníčkoch, rebríkoch, plošinách, prípadne sa pomocou teleportov a vo vzduchu truhlíc. V truhliciach nachádza rôzne bonusové predmety (zväčšovacie pierka, diamanty, životy), ktoré sa uplatnia v druhej časti hry. Táto časť hry je veľmi krátka a trvá len dovtedy, kým Orech nenájde východ do niektorej slepačej základne. Základne sú dvojakého druhu. Prvé menej významné, sú označené modrými vlajkami a pre ukončenie hry ich nie je nutné dobyť. Oveľa dôležitejšie sú základne označené červenými vlajkami.



Na každom kontinente je ich päť. Pre oslobodenie kontinentu je nutné dobyť z týchto základní úplne všetky od sliepok, ktoré ich obývajú. Dobytie základne je indikované sfarbením červenej zástavky na panely vľavo na zelenú.

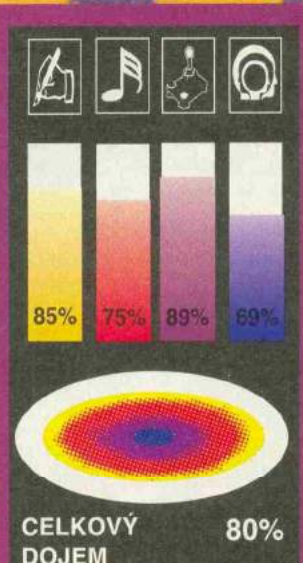
Po nájdení niektorej z piatich červených vlajok a stlačení palby na joysticku sa hráč ocitá v druhej, hlavnej časti hry. Tu možno vidieť pána Orecha ako i jeho protivníkov z bočného pohľadu. Táto časť hry je podstatne prepracovanejšie ako prvá a hráč v nej tiež stráví väčšinu času.

Prvým kontinentom, ktorý má náš odvážny veverička oslobodiť, je prírodný svet (nature world). To ho

Na každom kontinente vybudovali sliepky veľa jedno „Techno City". Toto miesto je chránené bezpečnostnou bránou, ktorá sa otvorí až po oslobodení všetkých piatich základní. V tomto stredisku vedeckého výskumu sliepky vyrábajú zbrane, ktorými chcú ovládnuť celú planétu. Mesto je chránené mechanickými sliepkami a vrtuľou v zadku a strážnymi robotmi, ktorí strieľajú nikoho. Po dobytí tohto mesta na pána Orecha čaká ešte jedna notorický známy „koncolevelový stážca", prvýkrát v tvare veľkej kozmickej lode. Po jeho zničení sa náš Nutz automaticky prenesie na ďalší kontinent, aby tam mohol pokračovať v svojej ťažkej púti za oslobodením Planéty Orechov.

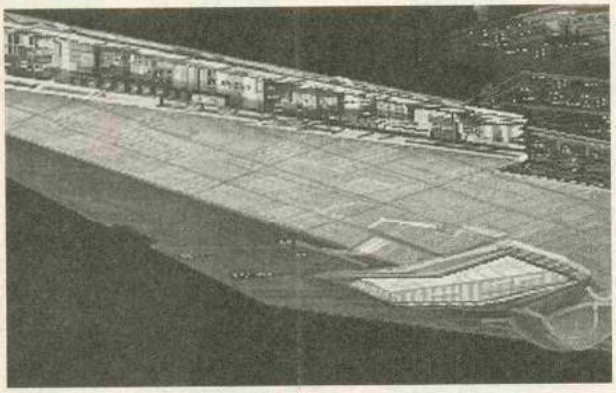


obrezujú balvany valiace sa z kopcov, ozrutné osy a samozrejme mraky všetkého zlého, čo sliepky vedia. Tieto sú v zásade troch druhov: chodiace, lietajúce a sliepky s raketovými maskovanými nákladnými autami. Kedže náš Orech nemá protivníkov likvidovať tak, že na nich skočí zhora, ako mnohí počítačoví protivníci sa mu javili osy. Sliepky, verné svojej povesti hlúpych vtákov, sa dajú zlikvidovať pomerne ľahko. Ale aj tu je jedna výnimka potvrdzujúca pravidlo. Sú to sliepky, ktoré lietajú v úzkom tuneli, takže sa na ne nedá vyskočiť. Niektoré z nich navyše strieľajú po Orechovi vajcia. Okrem nepriateľov sa v krajine nachádzajú aj hríbiky, pomocou ktorých náš hrdina vyskočí na mnoho nedostupné miesta a záhadné kvety, ktoré vyvŕšia okrem sprchy diamantov sem-tam aj ochranný štít, ktorý veveričiaka urobí na chvíľu nezraniteľným. Diamanty, ktoré sú rozmiestené takmer všade, je dobré zbierať preto, že sa po každom levely automaticky zamenia za životy a iné potrebné veci.



AMIGA 1200
AMIGA 500/600

NÁVOD KU HRE



Luk Skywolker, kapitán Ham Solo, princezná Leia, Žvejkal, robot Scipio a zlý lord Darf Weider. Poznáte tieto mená? Áno, sú to hlavní hrdinovia trilógie Hviezdne vojny. Film ocenený mnohými prestížnymi cenami a na svoju dobu veľmi dobre technicky prevedený. A keďže tento sci-fi film dáva veľmi dobrý námet na počítačové prevedenie, firma LucasArts, ktorej majiteľom je George Lucas, producent a režisér tohto filmu, sa rozhodla spraviť aj počítačovú verziu. A výsledok je priam fantastický. Hra je vlastne simulátor vesmírnych stíhačiek, ktoré používali hlavní hrdinovia filmu.

Hra vyniká výbornou grafikou, majitelia Soundblastru môžu počuť krásnu hudbu identickú s filmom. V samplovanej reči si tvorcovia dali tiež záležať. Animované sekvencie sprevádzajúce celú hru sú tak prepracované, že prvý dojem som mal rovnaký, ako keby som pozeral samotný film. Po spustení hry sa dozviete, že príbeh sa odohráva kedysi dávno v jednej ďalekej, predďalekej galaxii. Potom nasledujú známe titulky, ubiehajúce do stratena. Z nich sa dozvieme toto:

Použitím strachu a zastrašovania sa cisárstvo usiluje nastoliť nový poriadok v galaxii. Len skupina rebelov, ktorí sa nazývajú Rebeli Aliancie, stoja v ceste ich zlých plánov. Nemajú ešte síl čeliť priamo cisárstvu, preto zoraďujú svoje jednotky v tajnosti. Aj keď teraz jedna skupina z ich vyznamenaných krížnikov typu Calamari bola objavená eskadrónou cisárskych hviezdnych krížnikov, flotila rebelov je nevyčísliteľná a navyše má v zálohe prekvapenie, ktorým je hviezdny stíhač X-WING.

A tu je začiatok vášho boja proti Impériu. Najprv sa musíte identifikovať, teda zapísať. A keby ste sa náhodou chceli dostať do radov rebelov bez mena, namieri na vás bez milosti službukonajúci robot svoj laseromet, čo vás hneď prinúti zapísať sa.

V ďalšej miestnosti, ktorú nazveme vstupnou halou, v materskej lodi si môžete vybrať, čo budete momentálne robiť. Na začiatku by ste sa mali ísť vzdelávať. A na to slúži technická sála. Tu sa oboznámite s technickými parametrami jednotlivých stíhačiek a krížnikov. Odtiaľ sa dá vstúpiť do kinosály, kde sa dajú pozrieť jednotlivé nahraté misie z rôznych pohľadov. Funkcií je tu tak veľa, že ich ani všetky nevyužijete. Keď už bolo dosť pasivity, môžete si ísť zatrénovať historické mi sie. Tu sa naučíte základom pilotovania stíhačiek rebelov. A keď si chcete vyskúšať svoj postreh v pilotovaní, môžete si zatrénovať vesmírny slalom. Je to let cez prekážky so zostreľovaním určitých cieľov. Po zvládnutí tohto a nadobudnutí sebavedomia sa ide do ozajstných bojov proti cisárstvu. Na výber sú tri projekty rebelov, za ktoré sa ide bojovať. Po zadaní jedného z 3 projektov sa dozviete z ubiehajúcich titulkov, aká je ich úloha. Aby ste vedeli, do čoho sa púšťate, tu je preklad všetkých troch:

Cesta povinností 1
NOVÝ SPOJENEC

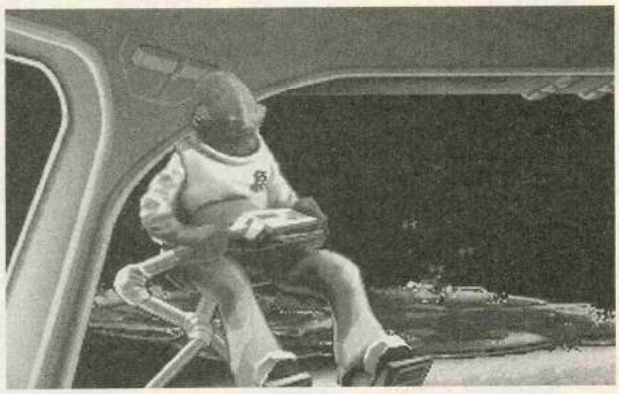
Cisárstvo spúšťa vojenské ťaženie proti vzbúrencom. Je šokované cisárskymi stratami v Turkane rukami rebelov. Dáva rozkaz na nové vojenské ťaženie, aby rozdrvilo spojenectvo medzi rebelmi. Medzitým komando rebelov, ktoré bolo povzbudené úspechom X-WING použilo nový stíhač A-WING. Je strašné si pomyslieť, že cisár Palpatine má svoje vlastné prekvapenia.

Cesta povinností 2
VEĽKÉ PÁTRANIE

Vzbura musí čeliť novej cisárskej hrozbe. Aliancia čerpá z omračujúceho úspechu v operácii „Útok strachu". V ňom našla novú nádej v boji proti impériu. Ale teraz prichádzajú slová o ešte väčšej hrozbe, nesmierne tajný cisársky vojenský projekt ničivej sily, ktorý môže alianciu zničiť jedným úderom. Z týchto zvestí nastal poplach. Zvedi rebelov zúfalo hľadajú nejaké správy o tomto projekte.

X WING WARS

LUCAS ARTS



Cesta povinností 3
HROMADNÝ ÚTOK

Pripravte sa na zúčtovanie medzi vzburou a cisárstvom. Objavením existencie projektu „Hviezda smrti" sa Rebeli aliancie začali pripravovať na svoj najväčší úder. S technickými plánmi v rukách princeznej Leii aliancia zhromažďuje svoje jednotky, aby zničili cisársku tajnú zbraň. Na tajnej základni cisárstva sa blíži dokončenie zbrane „Hviezda smrti", ktorá je pripravená na svoju vládu hrôzy.

Po prečítaní projektov si zvoľte myšlienku, za ktorú pôjdete bojovať. V každom projekte je veľké množstvo misií. Od ochrany konvojov aliancie, náletov na cisárske krížniky až po boj proti Hviezde smrti. K dispozícii sú 3 typy rakiet. Sú to X-WING, A-WING, Y-WING.

X-WING - výzbroj: 4 laserové kanóny a 2 odpaľovače protónových torpéd

A-WING - výzbroj: 2 laserové kanóny a 2 odpaľovače riadených striel

Y-WING - výzbroj: 2 laserové kanóny, 2 iónové delá, 2 odpaľovače protónových torpéd.

Z nepriateľských sú to rakety:

TIE BOMBER - výzbroj: 4 laserové kanóny

TIE FIGHTER - výzbroj: 2 laserové kanóny

TIE BOMBERT - výzbroj: 2 odpaľovače torpéd, 2 laserové kanóny.

Ako som už povedal, ďalšie technické informácie o týchto raketách sa dozviete v technickej sále. Pod pojmom protónové torpéda a riadené strely si nemyslite, že sú to zbrane ako dnešné riadené rakety. Sú to hlavice v podobe ihlana, ktoré po zameraní letia na určitý cieľ. Každá výzbroj je limitovaná. No ak si myslíte, že je jej málo, stačí si nastaviť v menu vyvolanom klávesou ESC nekonečný počet striel. Každý krížnik, vesmírna loď alebo stíhačka sú chránené štítom. Po zostrelení tohto štítu sa raketa stáva jedným zásahom zraniteľná, ale keď sa pre vás hra stáva veľmi ťažká, znova si vyvolajte menu pomocou klávesy ESC a nastavte si nesmrteľnosť. Pri veľmi kritickom stave sa dá ešte katapultovať, ale tým to ešte nekončí. Po vyzdvihnutí záchrannou loďou aliancie ste zachránený a prevezený na lekársku loď, kde sa podrobíte liečeniu a môžete ďalej lietať, ale keď vás vyzdvihne loď cisárstva, dostanete sa do rúk lordovi Darfovi Weidrovi a je s vami koniec.

Pohreb pilota je taký dojímavý, že slabšie nátury sa možno rozplačú.

Ovládanie je riešené veľmi prakticky a jednoducho. A tu si dovolím jednu poznámku, kto nemá joystick, tak ten si z tejto hry veľmi neužije. Nielenže je hra tak rýchla, že klávesnica tu nemá šancu, ale aj nepriatelia sú takí obratní, že ich stíhanie je bez joysticku len chaotické blúdenie.

Do každej misie štartuje skupina povstaleckých stíhačiek. Vy a vaši „Wingmani" a radím vám spolupracovať s celou skupinou, lebo vaše misie naberú rýchly spád.

O tejto hre by sa dalo napísať ešte veľa strán, ale na ďalšie veci už musíte prísť vy. A komu by sa zdalo misií trocha málo, môže si kúpiť datadisky, ktoré už dala firma na trh.

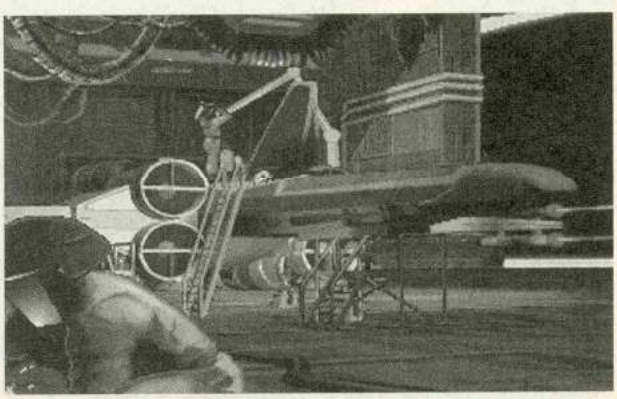
Pre rýchlejšie sa zoznámenie s ovládaním stíhačky, tu sú kľúče ovládacích kláves:

T -	vyhľadanie cieľa zameriavacím systémom
I -	identifikácia cieľa
X -	strieľanie z viacerých kanónov naraz
V -	hlásenie o rozkaze v misii
1 - 0 -	rôzne pohľady
S -	štíty - premiestnenie štítu na prednú alebo zadnú časť rakety
" -	ubranie energie zo streľby do štítu
: -	pridanie energie zo štítu do streľby
+, -	regulovanie rýchlosti stíhačky
H -	hlásenie o poškodení
W -	výmena aktuálnej zbrane za inú
P -	pauza

ALT+E - katapult
ALT+C - nastavenie joysticku
ALT+D - nastavenie detailnosti grafiky

ESC - vyvolanie menu

J. Pálinkáš



PRAKTICKÉ POUŽITIE

Zásuvka na harddisk je mimoriadne praktická vec, ale nikde sa príliš nespomína, ako by mali postupovať skupiny ľudí, ktorí si chcú prenášať dáta medzi svojimi počítačmi, preto nezaškodí zopakovať trochu teórie pripojenia harddiskov, z ktorej vyplývajú praktické rady, ktorých by sa záujemcovia o zásuvku na harddisk mali držať.

Počítače PC používajú dva typy kontrolerov: IDE a SCSI. Aj keď je SCSI rýchlejší, náklady sú podstatne väčšie, pretože kontroler SCSI stojí okolo 10000 Sk. To je jeden z dôvodov, prečo sa viac rozšíril IDE kontroler, ktorý spolu s portami (tzv. univerzálna I/O karta) stojí iba okolo 550 Sk. Existujú aj špeciálne varianty týchto kontrolerov, umožňujúce pripojiť až 4 harddisky a s možnosťou cache až 16MB, ale vyskytujú sa ojedinele. Preto sa tento článok venuje iba kontrolerom a harddiskom typu IDE.

Na bežný IDE kontroler môžeme pripojiť najviac dva IDE harddisky. Z toho vyplýva, že IDE harddisk môže byť zapojený troma spôsobmi: SINGLE, MASTER, alebo SLAVE. Zapojenie SINGLE sa používa vtedy, ak je k počítaču pripojený jeden harddisk. Ak máme pripojené dva harddisky, prvý z nich sa pripája ako MASTER a druhý ako SLAVE. Pripojenie harddisku na kontroler je jednoduché cez jeden plochý viacžilový kábel s dvoma vývodmi. Tým však ešte nie je dané, ako je harddisk zapojený - či je MASTER, alebo SLAVE. Špecifikácia prvého a druhého harddisku sa robí priamo na ňom pomocou tzv. jumperov. Jumper je čierny kus umelej hmoty, ktorý nasadzujeme na dva tenké pevné drôty, ktoré trčia z plošného spoja eletronickej časti harddisku. Ak je jumper nasadený, potom sú tieto dva drôty spojené. Bohužiaľ, každá zapojenie, či už SINGLE, MASTER alebo SLAVE vyžaduje iné nastavenie jumperov. Jumpery bývajú na harddisku často zle označené, napríklad číslom, alebo nič nehovoriacimi skratkami, takže nemusí byť na prvý pohľad zrejmé, ako sa ten či onen harddisk nastavuje. Preto je vhodné mať ku každému harddisku popis nastavenia jumperov. Ak ho nemáme a robiť to nevieme, treba si tieto informácie zohnať od niektorého servisného technika. Títo ľudia majú dokumenty k celej rade harddiskov od rôznych výrobcov. Ak nie sú harddisky správne nastavené, je isté, že nebudú fungovať. V prípade dvoch harddiskov nebude fungovať ani jeden, ak je napríklad jeden nastavený dobre a druhý zle.

Ďalším predpokladom funkčnosti pripojených harddiskov je nastavenie parametrov v CMOS SETUPe. Prvý harddisk je označený ako C: a druhý ako D:. Toto označenie platí aj v skutočnosti pre DOS, ak máme na celom harddisku iba jeden partition. Ak je harddisk rozdelený na viac častí, potom v DOSe budeme mať ešte ďalšie čiastkové disky E:, F:, atď podľa počtu delených častí. Osobne odporúčam harddisky nerozdeľovať, najmä ak máme v počítači dva. Vtedy ich označenie v DOSe prehľadne zodpovedá SETUPu.

U starších BIOSov bolo treba parametre harddisku zadávať manuálne, čo opäť vyžaduje dokumentáciu. Všetky novšie BIOSy však majú tzv. AUTODETECT, ktorý dokáže pomerne spoľahlivo všetky parametre rýchlo identifikovať a zapísať do SETUPu.

Ak sa skupina ľudí rozhodne prenášať dáta medzi svojimi počítačmi na harddiskoch a rozhodne sa kúpiť zásuvku na harddisk, musí zvážiť aj zapojenie harddisku v jednotlivých počítačoch. Prvým predpokladom je zakúpenie zásuvky od toho istého výrobcu. Tým je zaručené, že každá zásuvka má rovnaké koľajnice a rovnaký prepojovací konektor. Najväčším problémom u harddiskov je nastavenie jumperov, preto by si každý mal dať do zásuvky druhý harddisk, ktorý je zapojený ako SLAVE. Ak je splnený tento predpoklad, znamená to, že už je možné prenášať zásuvky s harddiskami z jedného počítača do druhého a kopírovať dáta na harddisk, ktorý je v počítači zapojený ako MASTER. Jediné, čo je treba urobiť pred bootovaním počítača, je vojsť do SETUPu a nastaviť parametre harddisku v zásuvke, ktorý je pripojený ako SLAVE. Možno to urobiť AUTODETECTom, alebo ručne.

Úplne ideálny je prípad, keď sa skupina ľudí, alebo majiteľ firmy s viacerými počítačmi, rozhodnú kúpiť do každého počítača rovnaký harddisk SLAVE. V tom prípade netreba nastavovať vôbec nič. Harddisky môžeme napevno priskrutkovať do rámčeka zásuvky, pretože ich už nebudeme vyťahovať.

Trocha iný význam má zásuvka na harddisk pre majiteľa viacerých harddiskov, ktorý ich chce striedavo pripájať k počítaču. V tomto prípade je tiež vhodné, aby sa jeden harddisk vyčlenil ako MASTER. Ten sa napevno zabuduje do počítača. Zásuvka sa pripojí ako SLAVE. Keďže harddisky sa v tejto zásuvke budú občas meniť, nebudú sa napevno skrutkovať, iba sa voľne položia na dno zásuvky. Po každej výmene je treba nanovo nastaviť parametre harddisku v SETUPe a dbať na správne pripojenie konektorov a správne nastavenie jumperov do polohy SLAVE.

Zásuvka má určitý význam aj pre majiteľa jedného harddisku. Ten však iný prinesený harddisk nebude môcť skopírovať na svoj. Takéto zapojenie je vhodné len na spúšťanie programov z iných harddiskov.

Zásuvka na harddisk má tak široké použitie, že jej majitelia pri prenose dát už nemusia používať diskety. Pomocou zásuvky sa statické neprenosné médium v podstate stane prenosným. A o to práve výrobcom zásuviek ide. K harddiskom v zásuvkách sa teba správať ako k médiu, ktoré pôvodne nebolo navrhované ako prenosné. Ak svoje harddisky ušetríme prudkých otrasov a extrémnych teplôt, čo myslím nie je problém, môžeme ich bez obáv používať aj ako kvalitné prenosné médium bez toho, že by sa zmenšila ich životnosť.

- yves -

ZÁSUVKY NA HARDDISK





BETHESDA SOFTWORKS

Ak uznávate hry v štýle RPG a najmä tie, ktoré sa podobajú na sériu ULTIMA UNDERWORLD, potom nasledujúca recenzia je určená práve pre vás.

BETHESDA SOFTWORKS je pomerne známa americká firma, ktorá sa už stihla zapísať do širšieho povedomia hráčskej verejnosti najmä hrami WAYNE GRETZKY 3, TERMINATOR 2029 a TERMINATOR 2: RAMPAGE. Ich tvorba nepredstavuje absolútnu svetovú špičku, ale v poslednom čase vidieť snahu o prepracovanie sa z lepšieho priemeru na úplný vrchol. Zvolili si cestu premyslenej marketingovej politiky a vhodný výber tém pre svoje hry. Na hry od BETHESDA nájdete vo väčšine časopisov veľmi pôsobivé farebné reklamy, ktoré nalákajú na ich hry mnoho ľudí. Veľa peňazí priniesla aj licencia na populárneho Terminátora, ktorú speňažili vo viacerých tituloch. S poslednou hrou tejto série sme sa mohli stretnúť na vianočnom trhu roka 1993 a mala názov TERMINATOR 2: RAMPAGE. Na trh sa dostala takmer súčasne s hrou DOOM (ID Software), na ktorú sa veľmi podobá tematicky, no programátorsky je na tom Terminator horšie. Grafický systém nemá Bethesda tak dokonale zvládnutý, ako napríklad experti z ID Software, v dôsledku čoho je hra príliš pomalá aj na veľmi rýchlych počítačoch. Prečo to podrobne spomínam práve teraz? ARENA má síce iný námet, no ako uvidíme, má s RAMPAGE veľa spoločného.

Keď porovnávam posledné dve hry od BETHESDA, mám dojem, že ich pochytila gigantománia. Je až neuveriteľné, akú obrovskú plochu a aké množstvo miestností dokážu títo ľudia do svojich hier dostať. RAMPAGE mal 24 poschodí s obrovským množstvom miestností, ktoré som síce nepočítal, ale na každom poschodí ich mohlo byť okolo 100. ARENA



Pohľad na zasnežené mesto dáva tušiť, že autori si s grafikou dali veľa námahy.

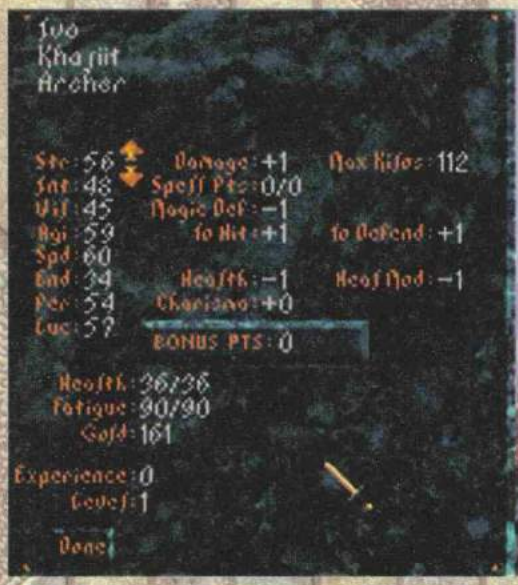
je na tom ešte lepšie. Obsahuje 12 miliónov štvorcových kilometrov plochy. Je v nej okolo 400 miest a dedín, pričom v ich okolí je vždy niekoľko dungeonov. Je tu okolo 2500 magických predmetov a množstvo dialógov, ktoré majú po sčítaní 150 tisíc slov. Na začiatku si môžeme vybrať jednu z 18 typov postáv. Nechýba ani generovanie vlastností 'full character generation'. Táto hra umožňuje čarovať tisíce kúziel, umožňuje pohyb nielen v dungeonoch, ale aj na povrchu. Tu striedajú dni a noci, alebo aj počasie. THE ELDER SCROLLS je názov novej série hier od BETHESDA, ktorej prvá kapitola sa volá ARENA. BETHESDA tvrdí, že je to RPG hra budúcnosti. V určitom zmysle s nimi súhlasím. Svojím prevedením ARENA nápadne pripomína hry ULTIMA UNDERWORLD, no v podstate ich prekonáva. Dovolím si nahlas povedať, že systém ovládania a automapping jednoducho odtiaľ ukradli, alebo ak chcete, rovnako spracovali. ARENA má rovnaké šípky ktoré udávajú smer, alebo otáčanie. Úplne rovnako vyzerá tiež automapping, ktorý dokonca používa rovnaké pero na popisné poznámky hráča. Podobností by sme určite mohli nájsť oveľa viac, ale tie ktoré som vymenoval, príliš bijú do očí. Na druhej strane ARENA zobrazuje prostredie na celú šírku obrazovky. Jedine v spodnej časti je informačný panel a ikony. Pri takej rozľahlosti hry a množstve grafiky to iste nebolo jednoduché.

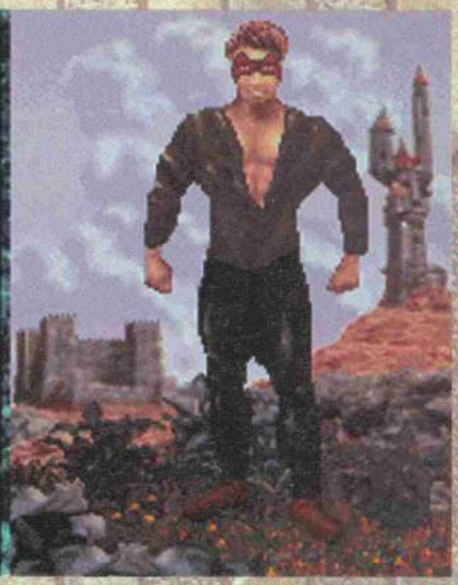
Aj keď to u RPG hier nebýva až tak dôležité, nemôžem sa nezastaviť u rýchlosti pohybu a otáčania. ARENA rovnako ako RAMPAGE rýchlosťou neoplýva, skôr naopak. Je na dolnej kritickej hranici. Nemyslím si, že by to nešlo urobiť lepšie. Ako dôkaz opäť spomeniem DOOM, v ktorom je aj pekná grafika, aj zložitejšie miestnosti, ako sú v hrách RAMPAGE a



V dungeonoch môžeme stretnúť aj takúto sympatickú potvoru.







Pohľad na výzor a parametre nami vybranej, alebo vygenerovanej postavy.

ARENA a predsa je rýchlosť väčšia. RAMPAGE a ARENA majú relatívne únosnú rýchlosť pri pohybe vpred, neúnosne pomalé je otáčanie. Práve to je však dôležité v prípade, keď nás niekto napadne odzadu. RAMPAGE aj ARENA síce majú možnosť zmeny detailu, ale táto zmena je v ARENA menej výrazná či už na pohľad, alebo na rýchlosť pohybu.

Z grafického hľadiska je ARENA veľmi dobrá. Najmä zobrazenie prostredia nad zemou je na pohľad veľmi pekné. Veľmi dobre vyzerajúce domy, ktoré majú často zavesený štít, označujúci obchod, krčmu, kostol, dielňu a podobne. Po meste môžeme stretávať mnoho rôznych ľudí, ktorí nám povedia, čo je nové a ochotne zakreslia do mapy miesto, na ktoré sa pýtame (pokiaľ to vedia). Pozoruhodná je aj farebnosť budov. Výnimkou nie je ani kostol, ktorý má okná vykladané farebnými sklíčkami, ako to býva v niektorých krajinách zvykom. Podobná grafika nás čaká aj vtedy, ak vkročíme do prírody, mimo mesta. Tu však už môžeme stretať aj nepriateľov a príšery. V dungeonoch, alebo po našom v jaskyniach, ma grafika v podstate potešila z niekoľkých dôvodov. Podivuhodná hra svetiel, keď vidíme iba bezprostredne blízke okolie a inak sme obklopení tmou, pôsobí veľmi tajomne. Do väčšej vzdialenosti nevidíme, pokiaľ neuatrafíme na lampu, osvetľujúcu okolie. Aj keď je v tejto hre veľa podzemných jaskýň, každá má odlišnú grafiku.

Hru sprevádza zaujímavá hudba a ak príde k boju, možno počuť samplované efekty, ako je svišťanie meča, nárazy ocele, ak protivník odrazí útok, atď. Okrem toho môžeme počuť každý náš krok a zvuky z diaľky, ako je rev príšer. Ak by sme nemali zapnuté zvuky, nemuseli by sme okamžite spozorovať, že na nás práve niekto zaútočil zozadu.

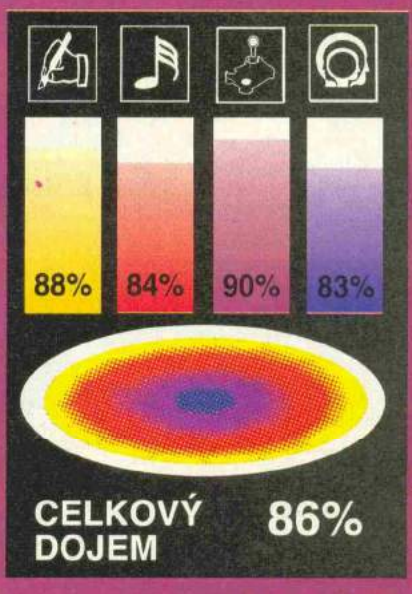


Kňaz môže za určitý poplatok zlepšiť niektoré vlastnosti našej postavy.

Voľba postavy a jej vlastností na začiatku hry sa dá realizovať dvoma spôsobmi: generovaním, alebo výberom. V prvom prípade nám hra položí 10 otázok s RPG tematikou a ponúkne tri odpovede, na ktoré odpovieme A,B, alebo C. Podľa odpovedí nám navrhne povolanie, ktoré im zodpovedá. V druhom prípade si ho zvolíme sami a klasickým spôsobom rozdelíme zvyšné body na konečnú úpravu vlastností. Ak hodnotíme počet povolaní, vlastností a možností čarovania a ostatné vlastnosti, ktoré charakterizujú RPG hry, tak ARENA z toho vychádza výborne. Rozloha hry je síce obdivuhodná, ale s tým je spojená aj jedna vlastnosť, ktorej sa v podstate nedalo vyhnúť. Dej nie je až tak zhustený, ako v ULTIMA UNDERWORLD, alebo MIGHT&MAGIC. Často musíme prejsť mimo mesta veľké úseky, kým niečo nájdeme. Nezriedka sa nám môže stať, že odídeme z mesta a zablúdime tak, že celé hodiny sa nedokážeme vrátiť. ARENA jednoducho nie je hra, ktorá by sa dala za týždeň prejsť. Na druhej strane prináša jednu vlastnosť, ktorú som v podobnej hre nevidel. Je to rýchly presun na koni. Prakticky je to jediná možnosť, ako sa dostať z jedného mesta do druhého, pretože peši by sme nikam neprišli.

Kto si kúpi túto hru, má zaručenú zábavu na dlhú dobu. Cieľ hry, nájsť všetkých osem dielov magickej paličky, dá zabrať. S tvrdením, že THE ELDER SCROLLS je séria predstavujúca RPG hru budúcnosti, súhlasím v prípade, ak hodnotíme veľkosť, vlastnosti postáv, virtuálnu realitu, množstvo spojencov a protivníkov, opotrebenie predmetov, zobrazenie na celú šírku obrazovky, pestrú grafiku a ďalšie vlastnosti, ktorú doterajšie RPG hry nemali. Rýchlosť pohybu, najmä otáčania, nastavenie detailnosti a podobné neduhy, by sa v ďalších dieloch mali odstrániť, pokiaľ sa budúcnosťou nemyslí zakúpenie výkonnejšieho počítača. ARENA je každopádne hra, ktorá stojí za našu pozornosť, aj keď sa niektoré veci dali urobiť lepšie, alebo vymyslieť či nakresliť nanovo a nekopírovať známe staršie hry.

- yves -



PC 386-586

ZO SOFTWAROVÝCH KUCHÝN

TRETÍ DIEL LORDS OF MIDNIGHT

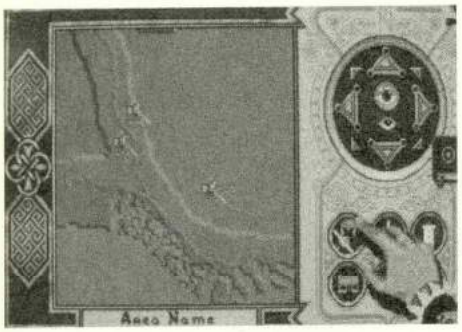
CENTRAL INTELLIGENCE – PRVÁ HRA OD OCEANU VÝHRADNE NA CD-ROM

DRUHÝ DIEL GREAT NAVAL BATTLES OD SSI

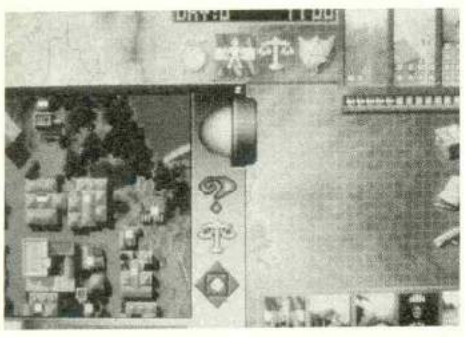
★ DOMARK získali k spolupráci veľmi zaujímavého muža menom MIKE SINGLETON, ktorý pre nich programuje hru LORDS OF MIDNIGHT 3: THE CITADEL. Prvé dva diely LORDS OF MIDNIGHT vznikli na 8-bitových počítačoch



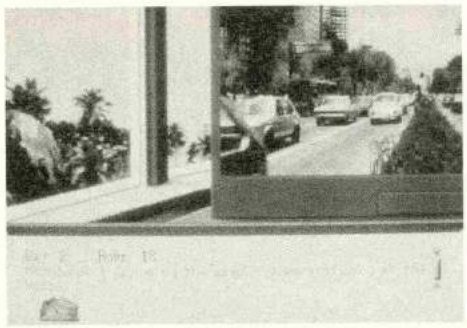
pred viac ako 10-imi rokmi. Je to vari najdlhšia pauza v dejinách počítačových hier. Hra je určená pre IBM PC a mala by byť podstatne viac prepra-



covaná, ako prvé dva diely. Bude mať 24 druhov postáv, pričom hrať budeme môcť celú hru s jednou postavou, alebo s viacerými. Zaujímavosťou bude fakt, že v THE CITADEL sa má dať ovládať v jednom momente všetkých 24 postáv. Navyše hra sa bude dať hrať aj v reálnom čase, kedy sa situácia bude pred našimi očami rôzne meniť. Prostredie bude generované s použitím fraktálov. V hre sa normálne budú striedať ročné obdobia: stromy budú v jeseni zhadzovať lístie, sneh v zime zasype vrcholce hôr a vlete krajinu zalejú lúče zlatistého slnka. Autor sľubuje jednoduché ovládanie a jednu z najlepších graficky spracovaných hier, aké kedy boli naprogramované v štýle RPG.



★ K softwarovým firmám, ktoré svoje hry majú v úmysle predávať na CD-ROM, pribudli OCEAN už dávno. Po prvýkrát však programujú hru, ktorá sa bude predávať výlučne na CD. Bude mať názov CENTRAL INTELLIGENCE a mala by byť v mnohom ohľade revolučnou. Hráča v nej budú čakať scenáre, ktoré majú veľa spoločného z americkou CIA. Vďaka techológii CD a jej veľkej kapacity, ktorú chcú autori maximálne využiť, má byť dosiahnutá vysoká reálnosť všetkých scenárov. Majú byť rozdelené do troch základných skupín: Propaganda, Military a Political. Konečná



verzia by sa mala objaviť na trhu už koncom leta, ale ako poznám OCEAN, môže to byť aj o voľačo neskôr. Osobne som veľmi zvedavý, ako sa CD hra OCEANu vydarí. Doteraz sme totiž nevideli od nich hru (s výnimkou T.F.X. na 8-mich disketách), ktorá by plne využívala možnosti diskiet. Drvivá väčšina doterajších hier od tejto firmy sa predávala na jednej až troch disketách. Preto sa mi zdá, že teraz sa pokúsili naraz o priveľký skok. Je síce pravdou, že veľa hier už mali aj vo verzii CD-ROM, avšak boli to vždy len mierne upravené disketové verzie, ktoré väčšinu CD zapratali hudbou v audio formáte.

★ Rád by som čitateľov oboznámil s dvoma hardwarovými projektami na PC, ktorým osobne príliš neverím. Čas však ukáže, čo sa medzi zákazníkmi ujme, a čo upadne do zabudnutia. Prvý sa týka konzoly 3DO. Zopár riadkov sme jej venovali aj v BITe a viac ani nebolo treba, pretože napriek nesporným kvalitám, tento systém sa zatiaľ príliš dobre nepredáva. 3DO vyrába firma PANASONIC v licencii 3DO COMPANY. Srdcom konzoly je 32-bitový RISC procesor ARM6, ktorý bol použitý v počítači ACORN ARCHIMENDES. Aj keď funguje iba na frekvencii 12.5MHz, jeho architektúra je taká, že sa výkonnostne vyrovná 486-tke s 33MHz. Hlavnému procesoru pomáhajú dva grafické procesory, ktoré spracujú 64 miliónov pixelov za sekundu a samostatne obslúžia scrolling a animáciu bez zaťaženia procesora. Bežné DMA dokáže preniesť okolo 6MB dát za sekundu, no 3DO má tzv. Sport DMA mód, ktorý dokáže preniesť až 50MB dát za sekundu, samozrejme opäť bez asistencie procesora. Bežne sa 3DO dodáva s pamäťou 3MB. Rozlíšenie displeja je 640x480 pixlov, ale to je malý podvod. V skutočnosti je to 320x240 pixlov so zaoblením hrán (tzv. anti-aliasing). Dôvod, prečo sa 3DO napriek nesporným pozitívam zatiaľ nepresadilo, je malé množstvo hier, ktoré navyše nemajú dobrú hrateľnosť. Dôvodom je evidentne fakt, že kvalitní programátori sa 3DO zatiaľ nevenovali. Výrobcovia 3DO urobili preto dohodu s firmou CREATIVE TECHNOLOGY, autorov známeho štandardného Soundblastera, Videoblastera, a ďalších doplnkov pre PC, aby vyvinuli a vyrábali 3DO ako doplnkovú kartu k PC. Tým by sa na PC dali hrať hry pre 3DO. 3DO COMPANY si sľubujú od toto kroku zväčšenie popularity svojho produktu, ktorého vývoj stál obrovské finančné prostriedky, ktoré sa ani zďaleka nevrátili. Pritom chce využiť dominantné postavenie firmy Creative Technology na PC trhu. Myslím, že aj keď ide o zaujímavý nápad, k masovému rozšíreniu tejto karty do PC sotva dôjde. Majiteľ PC sa má možnosť hrať veľa hier, ktoré síce v mnohom ohľade nemajú také grafické možnosti, ako 3DO, ale predsa majú vysokú kvalitu. Neviem si preto dosť dobre predstaviť, čím chcú takého zákazníka presvedčiť, aby investoval do takejto karty. Okrem toho karta sa bude dať prevádzkovať len na veľmi rýchlom PC s CD ROM a zvlášť rýchlou grafickou kartou a to už je zostava, na ktorej sa veru dá dobre zahrať.

Druhý málo nádejný projekt sa týka zvuku na PC. Jeho iniciátorom je firma AZTEC, ktorú sme doteraz poznali najmä ako dodávateľov čipov pre karty SOUND GALAXY. AZTEC vyvinuli sadu 16-bitových čipov pod názvom SOUNDCLEF, ktorá je kompatibilná z väčšinou súčasných zvukových štandardov: Windows 3.1, Soundblaster a PRO, Adlib v spojení s MPU-401 a Soundblasterovské MIDI štandardy. SoundClef má samplovaciu frekvenciu až 48kHz, čo je skoro o 4kHz viac ako u väčšiny ostatných existujúcich kariet. Súčasne podporuje všetky AT-BUS a SCSI kontrolery pre CD-ROM. Úmyslom AZTECu je presvedčiť výrobcov základných dosiek, aby dávali túto sadu čipov štandardne rovno na ne. Malo by to tú výhodu, že by sa zvuk na PC štadardizoval a že by sa tým zlacnela výroba. Osobitná zvuková karta stojí určite viac, ale tým výhody takého riešenia začínajú a končia. Na vznik štandardu je potrebný jeden systém, ktorý by bol lepší, ako ostatné. SOUNDCLEF je kompatibilný s kadečím od zvukových kariet minulosti, ktoré sa však dodnes podporujú, až po súčasne vyrábané a predávané 16-bitové karty. Ak niekto volá po štandarde a súčasne je kompatibilný so všetkým možným, sotva nejakej štadardizácii pomôže. Okrem toho čo v prípade, ak vznikne v blízkej budúcnosti ešte lepšia karta, ako sú tie súčasné? Myslím, že záujemca o novšiu kartu ľahšie predá svoju staršiu kartu, ako celý mainboard. Aj keď štadardizácia má svoje prednosti, som skôr za to, aby vývoj neustrnul na dnešnej úrovni a pokračoval ďalej smerom k lepším modernejším zvukovým kartám, ktoré budú nadalej vymeniteľné.

★ Stratégovia z firmy SSI dokončili nedávno druhý diel známeho titulu GREAT NAVAL BATTLES s názvom GUADALCANAL. Prvou zmenou k lešiemu je grafika Super VGA pri zachovaní počtu farieb s hodnotou 256. Dej hry nás zavedie do južného Pacifiku v druhej svetovej vojne. Na výber je 5 taktických súbojov, tri kariérne boje a jedna vojnová kampaň. Námorné sily sa dajú zostaviť z vyše 100 typov lodí a 20 typov lietadiel. Protivníka možno prepadnúť na súši, na mori i vo vzduchu. GREAT NAVAL BATTLES 2 patrí nesporne medzi najdokonalejšie a najlepšie simulátory námorných bitiek. Predáva sa vo verzii CD-ROM a na disketách.

- yves -



AMIGA 1200 VERSUS AMIGA CD^{32}

AKO PRIPOJIŤ DVA JOYSTICKY K PC?

SONIC NA PC NEEXISTUJE...

Vážená redakcia BITu!

Rozhodujem sa medzi Amigou 1200 a Amigou CD^{32}. Poraďte mi, ktorý počítač si mám kúpiť a prečo. Mohol by som hrať hry z Amigy 500 na Amige 1200, alebo potrebujem k tomu špeciálny program?

Juraj BAJDICH, MARTIN

Na Tvoje otázky začnem odpovedať od konca. Áno, väčšina hier z A500 funguje aj na A1200, ale zasa nie všetky. Ak som svojho času v BITe citoval pracovníka marketingu fy. COMMODORE, ktorý komatibilitu odhadoval na 60%, veľa ľudí mi to vyčítalo, že kompatibilita je oveľa vyššia. Oficiálny odhad som však od tých čias nikde nečítal. Každopádne ak s niečím budú problémy, tak sú to staré hry, pretože nové už s existenciou A1200 aspoň počítajú, ak ju nevyužívajú. Rozhodovanie medzi A1200 a hracou konzolou CD^{32} je podľa mňa veľmi jednoduché a jednoznačné v prospech A1200. To je totiž počítač, ktorý sa dá využiť aj na zopár iných vecí, ako sú hry. CD^{32} sa síce môže používať rovnako, ako A1200, ale v tom prípade k nej treba dokúpiť periférie, ktoré už A1200 obsahuje, ako je klávesnica a disketová mechanika. V základnej zostave CD^{32} je iba CD-mechanika, cez ktorú sa priamo nedá nič zapisovať. Ak chceš túto mechaniku vlastniť, lepšie by bolo dokúpiť si ju neskôr k A1200.

Vážená redakcia BITu!

Mám dva joysticky. Jeden gameport mám na I/O karte a druhý na Soundblasteri Pro. Problém je v tom, že nejdú pripojiť obidva naraz. Na SB je síce JYEN, ale po jeho prepnutí sa port na karte deaktivuje. Naopak, keď je zapojený, tak nejde zase port na I/O karte. Preto Vás prosím o pomoc, ako zapojiť obidva naraz.

Miroslav KOZUB, ČADCA

Tvoj počítač sa v danej konfigurácii správa presne tak, ako má. Dva joysticky sa síce pripojiť dajú, ale cez ten istý gameport. Keďže normálnym spôsobom to nejde, treba si kúpiť tzv. 'Y' kábel, ktorý funguje ako rozdvojka. Oba porty rozhodne spolu fugovať nemôžu, pretože v počítači nemôžu fungovať dve identické periférie. Je to rovnaký nezmysel, ako mať napríklad dve mechaniky A:. Port na SB sa vyrába pre tých, ktorí vo svojom počítači nemajú gameport. Inak sa dá ten istý port používať pre MIDI. O tom, v akom režime tento port pracuje, rozhoduje práve ten jumper, ktorý vo svojom liste spomínaš.

Vážená redakcia BITu!

Chcel by som sa Vás opýtať prostredníctvom listárne, či existuje na PC hra, v ktorej hrá hlavnú úlohu ježko SONIC. Videl som ju na SEGA MEGADRIVE a veľmi sa mi páčila. A keď neexistuje, kedy bude?

Róbert ŠČEPÁN, VYSOKÁ PRI MORAVE

Asi Ťa sklamem, ale SONIC na PC neexistuje a nič nenasvedčuje tomu, že by sa mal v budúcnosti programovať. Je to typická hra pre hracie konzoly, ako je napríklad tebou spomínaný SEGA MEGADRIVE. Na PC táto hra chýba nie preto, že by sa nedala kvalitne urobiť, ale preto, že žiadna firma sa neodhodlala k odkúpeniu autorských práv, ktoré mimochodom nie sú práve lacné. Existuje však veľa podobných hier, ktoré sa SONICovi kvalitou vyrovnajú - výber je pomerne široký.

Vážená redakcia BITu!

Vlastním Amigu 500 a mám tento problém. Nevlastním TV modulátor a chcel by som sa viac dozvedieť o pripojení A500 cez SCART konektor. Čítal som v BITe, že tak je obraz ešte krajší, ako cez TV modulátor. Kde sa taký kábel dá zohnať a kde sa pripája. Dá sa taký kábel urobiť? Chcel by som sa spýtať, či sa dá monitor z PC pripojiť na Amigu, alebo poraďte dáky lacný monitor? Existuje na Slovensku nejaký servis počítačov Amiga? Chcel by som vás ešte upozorniť, že sa v BITe často stávajú také chyby, že k recenzii napíšete 286-586 (alebo inak) a pritom tá hra ide aj na Amigu (Space Hulk, Tornado,...). A ešte by ste mohli dávať recenzie na novšie hry, napr. SILLY PUTTY, WALKER, CANNON FODDER, ... P.S.: Prepáčte mi to, ale naozaj by ste nemuseli všade vidieť tie PC-čka!

Henrich HAHN, LUČENEC

Kábel so SCART-om je možné kúpiť, ale neviem kde. Iste ho je možné aj vyrobiť, ale potom je treba mať schému. V prvom rade však potrebuješ televízor, ktorý na zadnej stene má SCART konektor ako videovstup. Na trhu je dosť televízorov, ktoré tento vstup nemajú. Odborník by ho dokázal zabudovať, ale osobne radšej odporúčam myslieť na SCART už pri kúpe TV. Vyššia kvalita sa musí zákonite dostaviť, pretože v prípade modulátora sa obraz najprv namoduluje do pásma UHF a v TV sa zasa demoduluje. Evidentne je teda lepšie tento proces, spôsobujúci určité straty a rušenie, obísť odvedením videosignálu na videovstup televízora. Bežný VGA monitor z PC sa k Amige pripojiť nedá. Fungovať môžu iba drahé multifrekvenčné monitory s dostatočným rozsahom. Lacný monitor poradiť neviem, ale môžeš sa pokúsiť čítať inzeráty. Neviem o inom poctivom spôsobe, ako znížiť cenu. O servise na Amigy som zatiaľ nepočul, zrejme tento džob nie je pre servisné firmy zaujímavý. Pokiaľ sa týka chýb ohľadom typov počítačov, chápem rozhorčenie čitateľov, ktorých sa to týka, no treba si uvedomiť, že sledovať pri takom množstve hier, ktoré nám prechádza pod rukami, aj typy všetkých počítačov, nie je jednoduché. Verzia na iný počítač často prichádza za pol roka, alebo za rok a zažil som už párkrát aj dvojročný interval. Pritom dopredu sa vždy nedá vedieť, či daná hra vznikne aj na iný počítač, alebo nie. Napríklad TORNADO bolo v čase písania recenzie len vo verzii PC a o inej sa nikto nevyjadril. Preto treba tieto informácie vždy chápať s poznámkou 'bez záruky', ktorá sa zvykne citovať pri číslach do športky, ktorých sa mimochodom vylosuje vždy menej, akú vznikne počítačových hier na ten či onen stroj. Novšie hry môžu v časopise vychádzať vtedy, ak nebude výrobná lehota 3 mesiace. Dovtedy budeme mať problémy. Neviem, či mám tvoje P.S. ohľadom PC-čiek brať ako žiadosť, alebo zbožné prianie, no faktom je, že PC obsadilo trh až na 80%, čo sa niekde musí prejaviť. Nie je to snáď naša chyba, že najviac software a najviac čitateľov je práve z radov PC-čkárov.

Vážená redakcia BITu,

vlastním počítač PC 386 s 2MB RAM a mám problém. V čísle 4/94 ste uviedli recenziu na hru DOOM. Ak poznáte český časopis EXCALIBUR, tak v čísle 21 tiež uviedli recenziu na DOOM a píšu, že DOOM ide aj na 2MB. Ja som to skúšal, ale hra nechcela ísť. Poraďte mi, či existuje nejaká verzia, ktorá ide na 2MB RAM.

Andrej OPET, TRENČIANSKE TEPLICE

Verzia hry DOOM na 2MB neexistuje, pretože táto hra potrebuje aspoň 4MB, aby sa dala spustiť a 8MB, aby optimálne fungovala. Ak chceš, aby ti všetky hry fungovali, potrebuješ v súčasnosti aspoň 4MB RAM. Lepšie by si však urobil, keby si si rovno kúpil 8MB RAM, pretože nie je ďaleko doba, kedy hry budú vyžadovať viac, ako 4MB RAM.

-yves-

BLESKOVÉ RECENZIE

BLASTAR

CORE DESIGN

Blastar je vesmírna strieľačka, ktorá bola reklamovaná s ešte väčšou pompéznosťou ako hra Stardust od firmy Blood House. Tieto hry zrovnávam preto, lebo majú veľa spoločného. V prvom rade obe vychádzajú zo staručkých automatových hier typu Meteroids, či Asteroids. V obidvoch hrách má hlavnú úlohu malá raketka, ničiaca záplavu meteroitov a nepriateľských kozmických lodí, ktoré sa na ňu hrnú zo všetkých strán. No a v neposlednom rade boli obe hry uvedené na trh približne v rovnakej dobe. Tu sa však všetka podobnosť končí. Treba otvorene povedať, že hra Blastar do sveta akčných hier nepriniesla nič prevratného ani nového a zrovnávanej hre Stardust nesiaha ani po päty. Najzaujímavejšie na celej hre sa mi javilo úvodné intro. To je skutočne pekne prepracované a rozanimované, pričom ukazuje inváziu mimozemšťanov, ktorí nečakane vystúpia z nadpriestoru a svojimi raketami zaútočia na Zem. Proti nim je (akože ináč) nasadená malá špeciálna raketka, ktorej pilotom ste práve vy.

PC 286-586
AMIGA 500/600

VERDIKT: 51%



EUROPEAN FOOTBALL CHAMP

DOMARK



Táto hra je s najväčšou pravdepodobnosťou ďalšou konverziou z hracieho automatu. Nasvedčuje tomu skutočnosť, že okrem anglickej firmy Domark, ktorá sa ujala jej distribúcie, sa pod ňu podpísala aj japonská spoločnosť Taito, známa práve konverziami z mincových automatov. Na začiatku sa hráčovi ponúka možnosť výberu súperiacich tímov. Po ňom nasleduje voľba hráča-favorita a nastavenie dĺžky zápasu v rozpätí 1-90 min. Po týchto troch základných voľbách sa už objaví na obrazovke priamo hracia plocha. Ako vidno, programátori sa príliš nezdržovali vyrábaním rôznych menu a podmenu, kde si hráč môže nastaviť ľubovoľné počiatočné parametre zápasu. Je to trochu na škodu, pretože inak je E.F.CH. pomerne slušný futbal. Pohľad na hráčov je z boku, pri miernom nadhľade. Hráči sú ešte o málo väčší ako v EUROPEAN CHAMPIONS a sú veľmi pekne rozanimovaní. K perličkám tohto futbalu patrí rozhodca, ktorý pobieha po trávniku spolu s hráčmi a radostné obiehanie hráča, ktorému sa podarilo strelit' gól, okolo ihriska.

AMIGA 500/600
ATARI ST
COMMODORE 64

VERDIKT: 70%

CREATURES

THALAMUS

Hrdinom tejto hry, ktorá je určená hlavne tím neskôr narodeným, je vlastne akási chlpatá a ušatá hlava. Táto hlava má malé nožičky a ručičky, aby sa mohla pohybovať a dokáže pľuť ohnivé strely, ktorými ničí protivníkov. Na začiatku hry sa zobrazí zmenšená mapa terénu, ktorým musí naša príšerka postupovať (podobne ako v hre Fire & Ice, ku ktorej by sa dali Creatures prirovnať). Potom už začína samotná hra. Naša obludka postupuje smerom zľava doprava, pričom sa musí vyhýbať celému zverincu rôznych nepriateľov, ktorí nie sú o nič krajší ako ona. Niektorí sa pohybujú po zemi, či po nadzemných plošinách, iní lietajú vo vzduchu (ako napríklad opitá príšera v balóne, ktorá na zem hádže bomby) a niektorí iba pasívne stoja a bránia v ďalšom napredovaní. Jedinou zmenou oproti tuctom podobných hier je to, že naša príšerka nezbiera cestou hviezdičky, mince ani cukríky, ako to väčšinou býva, ale ďalšie príšerky. Táto úchvatná zmena však isto nestačí na to, aby sa hra vyškriabala z podpriemeru, do ktorého jasne patrí.



AMIGA 500/600
ATARI ST
COMMODORE 64

VERDIKT: 49%

INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE

DOMARK

Rugby je šport, ktorý je v anglo-amerických krajinách obľúbený takmer rovnako ako futbal. Pre tých, ktorí si ho nevedia rýchlo pripomenúť, uvádzam skutočne len telegraficky pravidlá. Hru hrajú dva tímy s typickou šišatou loptou pričom gól sa dáva buď prekopnutím vysokej brány, alebo položením lopty na čiaru. Keďže ako som spomenul, je tento šport vonku podstatne rozšírenejší ako u nás, nevyhol sa viacerým počítačovým spracovaniam. Musím však konštatovať, že v porovnaní s predchádzajúcim futbalom od tej istej firmy z toho I.R.CH. nevychádza najlepšie. Na začiatku má hra síce oveľa rozsiahlejšie menu, v ktorom si možno nastaviť veľké množstvo úvodných parametrov, vrátane takých podrobností ako je presné rozloženie hráčov mužstva do útoku, obrany, na krídla a do zálohy. Samotná hra je však podstatne horšie prevedená. Postavičky hráčov sú malé, ovládanie je nepružné a neprehľadné. Je to škoda, pretože inak by hranie takéhoto u nás netradičného športu mohlo byť veľmi zaujímavé.

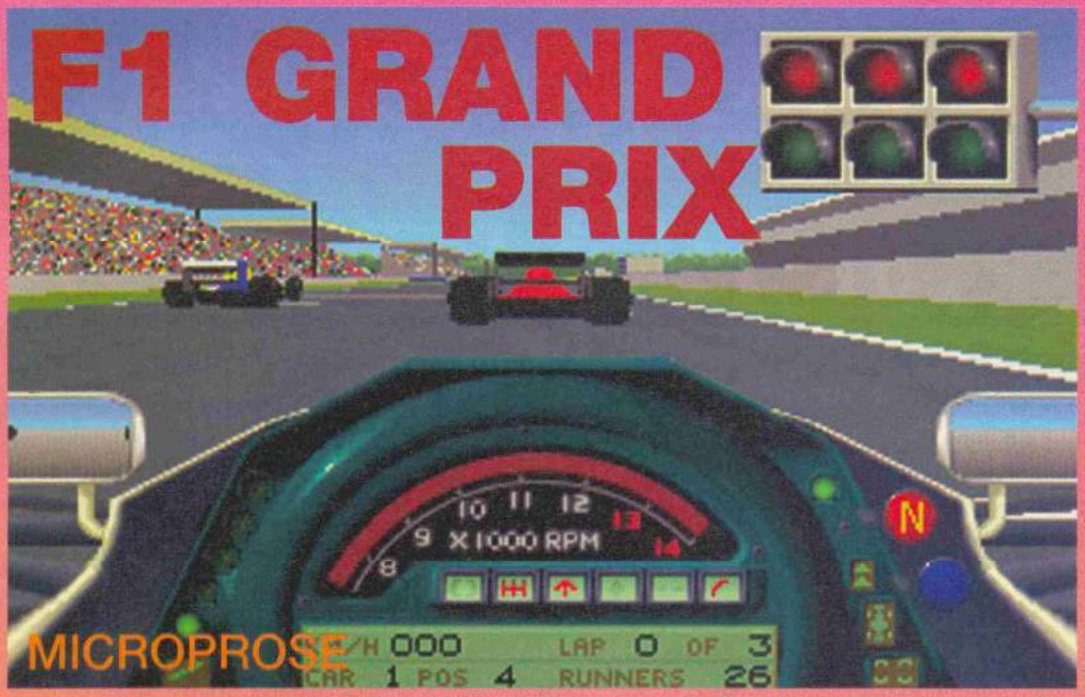
-luis-

PC 286-586
AMIGA 500/600
ATARI ST

VERDIKT: 42%



F1 GRAND PRIX



OPRÁŠENÉ PROGRAMY

GEOFF CRAMMOND rozhodne nie je človekom, ktorý by často produkoval hry. no ak už niečo urobí, je to zaručene obrovský hit. Ja od neho poznám iba dve hry, ktoré však stoja za to. Prvá je STUNT CAR RACER z roku 1989 a druhá F1 GRAND PRIX z roku 1991. V oboch prípadoch mu pomáhal PETE COOKE, veľmi známy autor prepracovaných hier ešte zo ZX Spectra. PETE COOKE spolupracoval s G. Crammondom aj na hre STUNT CAR RACER.

O F1 GRAND PRIX možno hovoriť jedine v superlatívoch. Je to úžasná hra po všetkých stránkach. Súčasne je to doteraz najlepší a najuznávanejší simulátor pretekov Formule 1 na Amige a PC. Je to hra programovaná v 16-bitovom kóde, takže bez problémov funguje na 16-bitových Amigách a na PC s procesorom 80286, pre ktorý už prakticky hry nevznikajú. Aby hra fungovala dostatočne rýchlo aj na menej výkonnom hardware, možno nastavovať detailnosť grafiky na rôznu úroveň. Na rýchlych počítačoch je možné nastaviť aj stopy pneumatík na ceste. Aj keď je grafika kvôli rýchlosti prevažne vektorová, považujem ju za veľmi dobrú. Odtiene oblohy, obsluha v boxoch, ostatné vozy, ktoré pretekajú spolu s nami, to všetko je v neustálom pohybe a vyzerá veľmi dobre. Pozornosť si zasluhujú postavy v boxoch, keď robíme napríklad výmenu pneumatík. V zhode so skutočnosťou vidíme obsluhu, ako zdvihne náš voz špeciálnym zdvihákom a dá sa bleskurýchle do roboty, aby sme o pár sekúnd mohli vyjsť na trať. Postavy môžeme vidieť aj vedľa trate, ako mávajú zástavami. Kockovanou v cieli a zelenou na miestach, kde došlo k havárii a treba jazdiť opatrne.

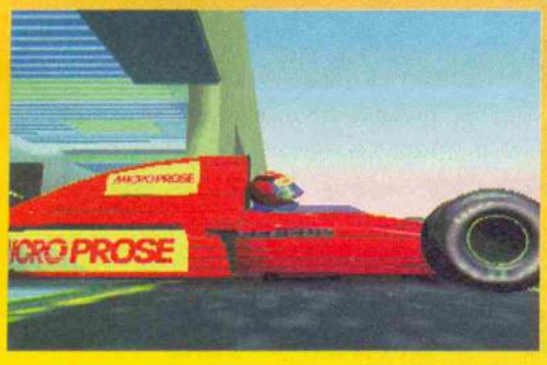
Špecialitou tejto hry je prepínanie pohľadov na iné vozy, či už na vedúceho pretekára, alebo hociktorého iného. Voz možno pozorovať zvonka v štýle TV kamier, alebo aj znútra z kokpitu a prebrať riadenie. Takýmto spôsobom sa môže viac hráčov zúčastniť pretekov na jednom počítači. Môžeme dokonca vidieť aj sami seba, ako tlačíme auto - do takej situácie sa dostaneme v prípade havárie.

F1 GRAND PRIX oplýva na svoju dobu množstvom detailov, ale zavďačí sa aj tým, ktorí nechcú jazdiť celé majstrovstvá sveta na všetkých 16 okruhoch. Po spustení hry a výberu komunikačného jazyka môžeme zvoliť voľbu QUICK RACE. Potom už stačí iba vybrať okruh, na ktorom chceme absolvovať jedny preteky s dĺžkou 3 kolá. Na štart sme umiestnení do popredia, aj keď sme neabsolvovali kvalifikáciu. Vo všetkých ostatných pretekoch je treba kvalifikáciu o umiestnenie absolvovať, lebo inak nás program umiestni na 26-te miesto, teda koniec štartového poľa. Nie že by sa aj odtiaľto nedalo vyhrať, ale je to predsa len komplikovanejšie.

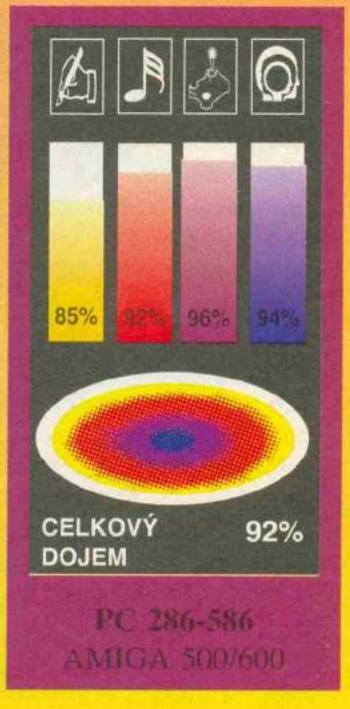
HIT BIT

Hra sa dá veľmi elegantne prispôsobiť schopnostiam hráča. Nie je to iba v automatickej prevodovke, ale aj v nerozbitnosti monopostu, automatických bŕzd, zobrazovaní vhodnej prevodovej rýchlosti, zobrazovaní čiary optimálnej jazdnej dráhy, atď. Nastavenie týchto parametrov si môžeme uložiť do súboru a hra sa hneď po spustení bude konfigurovať podľa neho. F1 GRAND PRIX skutočne odporúčam každému, kto si myslí, že by ho taká hra mohla baviť.

- yves -







PROGRAMUJEME V ASSEMBLERI

ASSEMBLER Z80
Praktická lekcia 11

DOMÁCA

V minulej lekcii sme sa začali zaoberať komprimačnými rutinkami. Hneď sme si jednu aj ukázali. Rutinku sme spravili tak, aby mala v registroch HL,DE,BC presne také vstupné parametre ako LDIR. Keď sa však na túto rutinku pozornejšie pozrieme, ukáže sa že nielen vstupné hodnoty, ale aj výstupné hodnoty registrov HL,DE,BC sú také isté ako pri LDIR. Pravda, až na jeden malý rozdiel - register DE ukazujúci na cieľový úsek pamäti nenarastie o počet bajtov zadaný na začiatku do registra BC, ale len o toľko bajtov, koľko je potrebné na uloženie skomprimovaného pôvodného úseku. Určite nebude pre vás žiadny problém využiť túto informáciu na to, aby ste zistili, že koľko vlastne zaberá tento skomprimovaný úsek.

Problém komprimácie sme teda rutinkou z minulej lekcie úspešne vyriešili a daný usek pamäti máme skomprimovaný. Ale celé by to bolo nanič, keby sme nemohli z tohto skomprimovaného úseku dostať zase pôvodný. Práve tento druhý problém sa nazýva dekomprimácia (tiež niekedy depack) a rieši ho naša dnešná rutinka - nazvime ju preto dekomprimačná rutinka.

Vstupé hodnoty do rutinky sú opäť také isté ako pri LDIR - čiže HL ukazuje na zdrojový, skomprimovaný úsek, DE ukazuje kam sa má pôvodný úsek uložiť a BC je dĺžka tohto pôvodného úseku.

Rutinka pracuje tak, že kopíruje pamäť presne tak isto ako LDIR ale s jedným malým, ale zato veľmi podstatným rozdielom. Keď narazí na bajt v ktorom je napísaná nula, tak načíta ešte jeden bajt a do cieľovej oblasti neuloží tieto dva bajty, ale toľko nulových bajtov, akú má hodnotu tento druhý bajt. Ak má hodnotu nula, tak to znamená, že rutinka uloží 256 nulových bajtov. Všimnime si, že výstupné hodnoty v registroch HL,DE,BC sa správajú podobne ako pri komprimačnej rutinke z minulej lekcie.

Informácia identifikujúca počet, konkrétne v našej rutinke ten nulový bajt, ktorý nás v skomprimovanom úseku upozorňuje na to, že za ním nasleduje skutočný počet núl sa odborne nazýva značkový bajt. Z toho je aj odvodený názov tejto komprimácie - je to komprimácia so značovým bajtom nula.

Ako príklad vstupných hodnôt si zvolme také hodnoty, aby sme zase naspäť dostali to, čo sme v minulej lekcii skomprimovali. Teda adresa pôvodného úseku pamäti (ktorý chceme získať) bude #4000, jeho dĺžka bude #1800 a adresa skomprimovaného úseku bude #8000. Na počítači ZX Spektrum a kompatibilných typoch pôvodný úsek znamená pixlovú časť videoramky, a preto obrázok, ktorý sme v minulej lekcii skomprimovali dnes zase dostaneme do pôvodného stavu - dekomprimujeme ho.

```
unpack  ld    hl,#8000   Príklad adresy skomprimovaného úseku
        ld    de,#4000   Príklad adresy pôvodného úseku
        ld    bc,#1800   Príklad dĺžky pôvodného úseku
deklop  ld    a,(hl)     Vezme bajt zo skomprimovaného úseku
        ldi              skopíruje ho do pôvodného úseku
        or    a          je to nulový bajt ?
        jr    z,dekpck   ak áno tak skok na ošetrenie nuly
dekend  ld    a,b        ak nie tak test či sme už
        or    c          spracovali celý úsek
        jr    nz,deklop  ak nie tak pokračujeme ďalším bajtom
        ret              ak áno tak koniec rutinky
dekpck  ld    a,(hl)     za nulou nasleduje počet týchto núl
        inc   hl         posun ukazovateľa na ďalší bajt
        ld    xh,a       xh bude počítadlo núl
deknul  dec   xh         treba vytvoriť ešte dáke nuly ?
        jr    z,dekend   ak nie tak koniec ošetrenia nuly
        ld    a,b        ak áno tak ešte skontrolujeme či sme už
        or    c          náhodnou nespracovali celý pôvodný úsek
        ret   z          ak áno tak koniec rutinky
        xor   a          ak nie tak vyrobíme nulu
        ld    (de),a     a uložíme je do pôvodného úseku
        inc   de         posunutie dec bc ukazovateľov
        jr    deknul     a v slučke vytvárame ďalšie nuly
```

Na domácu úlohu si tentoraz skúste sami napísať komprimačnú a dekomprimačnú rutinku ktorá bude namiesto nulových bajtov komprimovať bajty s hodnotou 255 (alebo si zvolte nejakú inú hodnotu). Nezabudnite na správny značkový bajt!

V budúcej lekcii si ukážeme už trochu náročnejšie, ale vo väčšine prípadov aj oveľa účinnejšie komprimačné rutinky, ktoré sa vo veľkej miere využívajú v praxi.

-busy-

ÚLOHA

ZOBRAZOVANIE GRAFOV MATEMATICKÝCH FUNKCIÍ



Nasledujúci program je určený pre ZX Spectrum a kompatibilné počítače a slúži na zobrazovanie grafov matematických funkcií typu Y=F(X). Po spustení program požaduje zadať matematickú funkciu, ktorú má zobraziť a interval X-hodnôt, na ktorom sa má zadaná funkcia zobraziť. Nakoniec treba ešte zadať delenie tohto intervalu - t.j. na koľko dielikov sa má tento interval pri výpočte rozdeliť. Taká optimálna hodnota je napríklad 64. Zadávať viac ako 256 nemá význam, lebo grafika Spektra aj tak jemnejšie delenie už nedokáže zobraziť.

Po zadaní všetkých hodnôt sa určí interval v ktorom ležia všetky Y-hodnoty grafu. Hranice intervalu budú minimálna a maximála Y-hodnota.

Po určení hraníc sa nakoniec vykreslí samotný graf zadanej funkcie. Po vykreslení grafu program čaká na stlačenie klávesy. Keď užívateľ stlačí klávesu, program sa spustí odznovu a celý cyklus sa opakuje.

Teraz si možno položíte jednu otázku: Toto je rubrika nazvaná „Zázraky v basicu", preto by tu mali byť len nejaké zvláštne alebo niečim výnimočné programy. Čo je na tomto programe výnimočné ? Veď tieto veci vie aj hociaký iný bežný program na zobrazovanie matematických funkcií !

Musím vám dať plne za pravdu. Tento program nevie o nič viac než iné bežné matematické programy. Zázračná na tomto programe je iba jediná vec - celý je napísaný v jednom jedinom basicovom riadku ! Nakoniec sa o tom môžete sami presvedčiť:

```
10 POKE 23624,7: POKE 23693,7: POKE 23697,0: INPUT AT 22,NOT PI; AT NOT PI,NOT PI; "Zadaj
funkciu: f(x)="; LINE z$'"Interval (od-do)"'"od:"; od'"do:"; do'"Os x bude delena na n dielikov. n="; n:
PRINT '"Funkcia f(x)="; z$'"Interval: (";od; ",";do; )"'"n="; n: LET krok=(do-od)/n: LET min=1.7e+38:
LET max=-min: FOR x=od TO do STEP krok: LET y=VAL z$: PRINT AT 21,NOT PI; "x="; x,: LET
max=max*(max>y)+y*(y>= max): LET min=min*(min<y)+y*(y<=min): NEXT x: CLS: LET yy=158: PLOT
NOT PI,8: DRAW PEEK PI,NOT PI: DRAW NOT PI,yy: DRAW-PEEK PI, NOT PI: DRAW NOT PI,-yy :
PRINT "max=";max; AT 21,NOT PI; "min="; min; #0; AT NOT PI,NOT PI; "od="; od; TAB 29-LEN STR$
do; "do="; do: PLOT NOT PI,88: LET xx=NOT PI: FOR x=od TO do STEP krok: DRAW (x-od)/(do-od)*250-
PEEK 23677,(VAL z$-min)/(max-min)*156+9-PEEK 23678: NEXT x: BEEP .1,40: PAUSE PI: PAUSE NOT
PI: CLS: GO TO 10: REM Coded by Busy soft 1989
```

To, že je program napísaný iba v jednom riadku vylučuje použitie príkazu IF-THEN. Všimnite si preto, akým spôsobom sa určuje minimálna a maximálna Y-hodnota. Jediný príkaz, ktorý riadi smer vykonávania programu (okrem slučiek FOR-NEXT) je príkaz GOTO na konci programu.

Tento program má jednu malú chybičku. Ak mu dáte zobraziť nejakú konštantnú funkciu (kde maximálna a minimálna Y-hodnota sa rovnajú) tak program pri pokuse o výpočet Y-súradnice v príkaze DRAW skončí s chybou delenie nulou. Na prvý pohľad sa zdá, že bez použitia IF-THEN to nie je možné ošetriť, ale dá sa to. Skúste porozmýšľať ako.

Na záver jedna malá rada. Keby ste sa rozhodli si tento program opísať do počítača, asi by ste narazili na určitý problém. A to ten, že program má asi dve a pol obrazovky a napísať taký dlhý riadok naraz je síce principiálne možné, ale reakcie editora na stlačenie klávesy sú už tak pomalé, že to ide riadne na nervy. Navyše by ste videli iba prvú obrazovku a zvyšok textu by ste museli písať „naslepo", pretože editor na Spektre 48k dokáže zobraziť iba prvú obrazovku z takého dlhého riadku a ešte ktomu by po každej stlačenej klávese vydával varovný tón signalizujúci chybu (systémová premenná RASP).

Majitelia Spektra 128k sa asi teraz potešia, však editor v 128k basicu dokáže behať po riadku všetkými štyrmi smermi a to rýchlosťou nezávislou od dĺžky tohto riadku. Ale aj tých musím sklamať - editor v 128k basicu síce dokáže bez problémov napísať takýto dlhý riadok, ale už ho nedokáže „zožrať" (po cca 500 znakoch ho proste usekne).

Preto jediný rozumný spôsob ako tento program dostať do počítača je napísať ho na viac riadkov a potom v Beta Basicu príkazom JOIN tieto riadky pospájať do jedného. Týmto spôsobom som ho napísal aj ja.

-busy-

MEGA RECENZIA

BURNING RUBBER

OCEAN



Výber vozidla záleží len na vás. Budete jazdiť s týmto Fordom Fiesta RS 1800....



... alebo sa radšej rozhodnete pre elegantný Peugeot G.T.I. ?

Anglická firma OCEAN Ltd patrí medzi najväčších distribútorov hier v Európe. Existovala už v dávnych časoch, keď ešte na nebi počítačov žiarilo staručké ZX Spectrum. Od tej doby sa u tejto firmy zmenilo veľa k lepšiemu. Jej manageri prestali dávať dôraz iba na námet hry, ktorý bol zväčša podľa najnovšieho filmového trháku a začali klásť oveľa väčší dôraz aj na kvalitu prevedenia. Firma sa spojila s niekoľkými prednými tvorcami herného software ako napríklad firmou D.I.D. (T.F.X., INFERNO) čo sa ukázalo ako veľmi správny ťah. V súčasnosti je OCEAN jedným z najvšestranejších producentov software na svete. Predáva hry takmer všetkých žánrov a kategórií od akčných hier cez športové, logické, strategické až po letecké simulátory. V ponuke firmy však už dlhšiu dobu chýbali kvalitné cestné automobilové preteky. Dnes je už toto biele miesto zaplnené a to výbornou hrou Burning Rubber.

Hra začína na automobilové preteky pomerne netradične a to digitalizovaným prevedením populárnej hudobnej skladby, ktorá je sprevádzaná (nebojím sa to povedať) počítačovým videoklipom. Táto audio-vizuálna exhibícia programátorských schopností skutočne stojí za to, aby ste si ju na chvíľu nechali pustenú a pokochali sa kvalitnou hudbou i animačnými efektami.

Potom sa už pokračuje tradične, teda tak, ako by sa dalo u simulátora automobilových pretekov očakávať. Najskôr máte možnosť zvoliť si ovládanie, ktoré budete používať. Vybrať sa dá zo všetkých troch najpoužívanejších spôsobov a to joystickom, myšou a klávesnicou. Osobne odporúčam ovládanie joystickom, ktorý je pre podobný druh hry najpohodlnejší. V tomto menu sa tiež môžete rozhodnúť, či bude mať vaše auto ručnú, alebo automatickú prevodovku.

Ďalšia voľba spočíva vo voľbe zvukových efektov. Tí, ktorí majú väčší zmysel pre realitu si môžu zvoliť zvukové efekty. Tieto sú skutočne veľmi realistické a ešte viac umocňujú ilúziu skutočnej jazdy. Pre milovníkov hudby sú tu zase pripravené dva hudobné soundtracky, jeden s rockovou a druhý s tanečnou hudbou. Predposledná voľba je výber obtiažnosti. Už klasicky sa dá vybrať medzi obtiažnosťou ľahkou, strednou a ťažkou.

Nakoniec si môžete vybrať automobil, s ktorým sa zúčastníte nasledujúcej série pretekov. V depe OCEANu tu na vás čaká šesť kvalitných automobilov: FIESTA RS 1800, SUNNY G.T.I., PEUGEOT G.T.I., RENAULT 5 TURBO, ASTRA G.S.I. a GOLF G.T.I..

Po výbere automobilu sa ešte zastavíte v obchode s náhradnými súčiastkami, kde si môžete dokúpiť množstvo užitočných vecí pre svoje vozidlo, ako napríklad nové kotúčové brzdy, kvalitnejšie pneumatiky alebo špeciálnu palivovú zmes. Samozrejme, nakupovať smiete len do výšky svojej hotovosti, ktorú je vidieť v ľavom hornom rohu.

Keďže Burning Rubber sú netradičné cestné preteky, jednotlivé závody sa jazdia počas plnej premávky na bežných cestách známych Európskych a Amerických miest a tiež na vidieku. Takéto preteky sú samozrejme ilegálne, preto sa nedivte, keď niekedy budete za sebou počuť známy zvuk sirény policajného auta. Prvý okruh sa jazdí v Škótsku. Tu musím pochváliť programátorov, ktorí urobili nahrávacie rutiny pre Amigu. V tejto verzii sa hra totiž nahráva postupne zo štyroch diskiet. Čakať niekedy aj desiatky sekúnd a čučať do tmavého monitora, kým sa nahrá ďalší závodný okruh, nie je veľmi zážitné. Tvorcovia hry to však vyriešili veľmi elegantne. Počas nahrávania novej trasy sa na obrazovke zjaví obrázok s niečím typickým pre tú-ktorú krajinu či mesto (napr. Londýn - známy most Tower Bridge) a spustí sa adekvátna hudba, ktorá hráčovi spríjemní nezážitné čakanie.

Veľmi zaujímavou je možnosť voľby najoptimálnejšej trasy k cie-



U tejto slečny si po každej jazde môžete dokúpiť náhradné súčiastky.

ľu, ktorá prebieha bezprostredne pred každým pretekom. Takto môžete ovplyvňovať aj dĺžku jednotlivých závodov, podľa toho, akú trasu si vyberiete. Súčasťou voľby trasy je aj stručná správa o počasí. No a po zvolení trasy už nasleduje iba odpočítavanie, mávnutie vlajkou a ŠTART!

Grafické prevedenie simulátora je na štandardnej úrovni a nie je ničím neobvyklé. V spodnej časti obrazovky je umiestnená palubná doska, z ktorej je vidno iba vrchnú časť s volantom a ručičkovým meračom rýchlosti. Stred obrazovky je vyhradený pre výhľad z auta na cestu. Cez toto okno vidíte tesne pred sebou zadok svojho vlastného auta. Toto riešenie je síce z logického hľadiska absolútne nezmyselné a odporujúce všetkým fyzikálnym zákonom, ale u simulátorov automobilov bežné a koniec-koncov aj pomerne praktické. Pri počítačovom napodobení automobilu totiž chýba výhľad z bočných okien a preto by vodič mal bez možnosti kontrolovať polohu auta veľké problémy udržať vozidlo na ceste.

Nad pohľadom z predného okna sú zobrazené tváre prvých deviatich pretekárov spolu s ich menami. Hráč je označený ako PLAYER 1 a odlíšený motoristickou prilbou. Ak ho na obrazovke nevidíte, znamená to, že ste momentálne nižšie ako na deviatej pozícii. Po ľavej strane máte ešte možnosť vidieť stupeň poškodenia (DAMAGE) udávaný v percentách a čas počítaný od začiatku jazdy (TIME).

Počas jazdy sa v prvom rade musíte snažiť udržať na vozovke. Cesta je totiž veľmi často lemovaná skalami, ukazovateľmi smeru, kríkmi, stromami a stĺpmi pouličného osvetlenia. Náraz do nich zvyšuje stupeň poškodenia, rovnako ako aj náraz do druhých vozidiel. Ak sa stupeň poškodenia dostane na hranicu 100 %, vozidlo je zničené a nie je schopné ďalšej jazdy (o čom vás uistí obrázok vášho prevráteného a horiaceho automobilu.

Počas jazdy často prichádzate na križovatky. O smere odbočenia vás včas informuje hrubá červená šípka sprevádzaná postupne sa znižujúcim číslom, ktoré vyjadruje vzdialenosť od odbočky. Ak sa objaví, je nutné veľmi prudko znížiť rýchlosť a pri čísle 1 odbočiť do vyznačeného smeru. Ak to nestihnete, máte veľkú smolu. Cúvať sa totiž nedá a preto musíte hľadať druhú najbližšiu odbočku, čím stratíte drahocenný čas, ktorý už nikdy nedohoníte. Pokiaľ šípka ukazuje priamo, môžete smelo dupnúť na plyn (vlastne stlačiť joystick dopredu), pretože odbočovať sa nebude.

Automobil dosahuje maximálnu rýchlosť 130 km/hod a aj pri tejto rýchlosti je po troche tréningu veľmi dobre zvládnuteľný. Občas sa dá použiť dokonca funkcia TURBO (stlačením PAL-BY), ktorá dáva vozidlu na obmedzenú dobu maximálne zrýchlenie. Po niekoľkých skúšobných jazdách by vám už nemalo robiť väčšie problémy končiť vždy na jednej z prvých pozícií. Po skončení každého preteku nasleduje vyhodnotenie prvých desiatich hráčov spolu s dosiahnutým časom a bodovým ohodnotením. Za prvé miesto pripadá 10 bodov, za druhé 8, tretie 6, štvrté 4, piate 2 a šieste 1. Siedme až desiate miesto sú bez bodového ohodnotenia. Body sa automaticky prerátavajú na peniaze a to podľa jednoduchého prepočtu 1 bod = 1000$.

Pousilovať sa teda oplatí, pretože po každom závode môžete so získanými peniažkami navštíviť už známy obchod. Tu vám najskôr nemilosrdne odrátajú nejaké doláre za opravu vozidla, ale zvyšok už môžete použiť podľa svojej ľubovôle.

No a čo nasleduje potom? Samozrejme ďalší závod v inom zaujímavom prostredí. Po Škótsku ešte uvidíte Londýn, Amsterdam, Paríž, Nemecko, Barcelonu... A to ešte zďaleka nie je všetko, pretože po úspešnom odjazdení všetkých týchto okruhov sa závody presúvajú na Americký kontinent. Tak teda už neváhajte ani chvíľu, nasadnite do svojho ocelového tátoša a šliapnite na plyn!

-luis-



Jazda typickou škótskou krajinou so siluetami starých zámkov na kopcoch.



Preteky v nočnom Londýne. V pozadí vidno osvetlený Tower Bridge a britský parlament.



Výber presnej trasy závodu je tiež ponechaný plne na vašom rozhodnutí.



PC 386-586
AMIGA 1200
AMIGA 500/600

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 BOURÍ. Návrat do tajuplnej štvrte nazvanej Stínidla, získanie záhadného hlavolamu Ježek v kleci.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

QUADRAX NOVE! 149 Sk
Táto 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 Computer Systems, Úvoz 13, 602 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

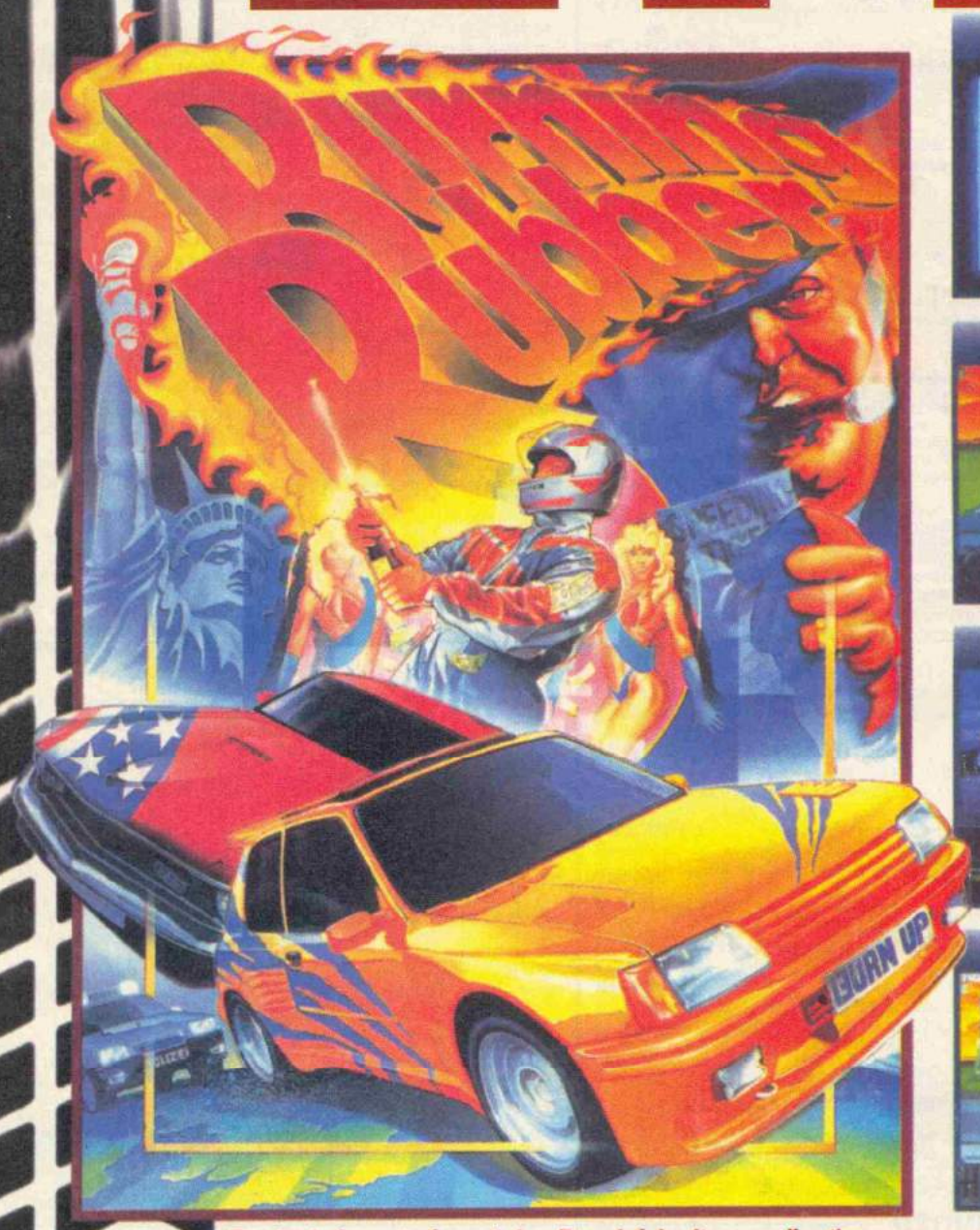
TITUL	C64 KAZETA	C64 DISK	ATARI ST/STE	AMIGA 500/600	AMIGA 1200	IBM PC 286-586
OCEAN SOFTWARE LIMITED						
A-Train	-	-	-	969	-	1489
A-Train Construction Set (Tvorba nových krajín)	-	-	-	559	-	559
Addams Family	399	-	969	969	-	-
Battle Command	-	599	-	-	-	-
Burning Rubber (verzia pre PC vyžaduje minimálne 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!)* Golden Axe, Total Recall, Shadow Warrior, Super off Road Racing	-	749	1119	1119	-	-
The Dream Team *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* The Simpsons (Bart vs Space Mutants), WWF Wrestlemania, Terminator 2	-	749	929	969	-	1119
Hollywood Collection *(Kolekcia 4 hier za super cenu!)* Robocop, Indiana Jones 3, Batman the Movie, Ghostbusters 2	699	799	1199	-	-	-
Ninja Collection *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* Shadow Warrior, Double Dragon, Dragon Ninja	-	599	799	799	-	-
Power Up *(Kolekcia 5 hier za super cenu!)* Altered Beast, Turrican, Chase HQ, X-Out, Rainbow Islands	-	-	1159	1159	-	-
Rainbow Collection *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* New Zealand Story, Rainbow Islands, Bubble Bobble	399	-	749	749	-	-
Sports Collection *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* Pro Tennis Tour, Run the Gauntlet, World Cup Soccer (Italia '90)	399	599	799	799	-	-
Super Fighter *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* Pitfighter, WWF Wrestlemania, Final Fight	559	749	969	969	-	-
U.S.GOLD LIMITED						
Another World	-	-	-	969	-	-
Bane of the Cosmic Forge	-	-	-	1399	-	1399
Blade of Destiny	-	-	-	1489	-	1489
California Games 2	-	-	969	969	-	-
Champions of Krynn	-	949	-	-	-	1099
Cruise for a Corpse	-	-	999	999	-	1149
Crusaders of the Dark Savant	-	-	-	-	-	1699
Death Knights of Krynn	-	949	-	1149	-	1149
Eye of the Beholder	-	-	-	1149	-	1149
Eye of the Beholder 2	-	-	-	1299	-	1299
Eye of the Beholder 3	-	-	-	-	-	1489
Flashback	-	-	-	1149	-	1399
Indiana Jones and the Fate of Atlantis (adventure)	-	-	-	1399	-	1399
Indiana Jones and the Fate of Atlantis (akčná hra)	439	629	969	969	-	1149
Legends of Valour	-	-	1489	1489	-	1489
Links - The Challenge of Golf (verzia pre Amigu vyžaduje 1MB RAM a hard disk)	-	-	-	1299	-	1559
Links 386 Pro	-	-	-	-	-	1699
Might and Magic 3 (verzia pre Amigu vyžaduje 2 drives alebo hard disk)	-	-	-	1299	-	1499
Might and Magic 4	-	-	-	-	-	1799
Might and Magic 5	-	-	-	-	-	1699
Scrabble	-	-	-	999	-	1149
Spelljammer - Pirates of Realmspace	-	-	-	-	-	1299
Streetfighter 2	479	669	999	999	-	1099
The Dark Queen of Krynn	-	-	-	1199	-	1199
The Godfather	-	-	1149	1149	-	1149
The Secret of Monkey Island	-	-	969	969	-	1099
The Secret of Monkey Island 2 - Le Chuck's Revenge	-	-	-	1299	-	1299
The Secret Weapons of the Luftwaffe	-	-	-	-	-	1499
Wayne Gretzky's Hockey 3	-	-	-	-	-	1149
X-Wing - Star Wars	-	-	-	-	-	1699
Sporting Gold *(Kolekcia 3 hier za super cenu!)* California Games, The Games Summer Edition, The Games Winter Edition	569	679	-	-	-	1199
DOMARK SOFTWARE LIMITED						
3D Construction Kit 2.0	-	-	1659	1659	-	1659
AV 8B Harrier Assault (verzia pre PC vyžaduje minimálne PC 386)	-	-	1329	1329	-	1329
Championship Manager '93	-	-	859	859	-	999
Deluxe Trivial Pursuit	-	-	-	-	-	999
European Football Championship	-	-	859	859	-	-
Flight Sim Toolkit (verzia pre PC vyžaduje minimálne PC 386)	-	-	-	-	-	1659
Formula 1	-	-	859	859	-	999
Head to Head	-	-	-	1159	-	1329
International Rugby Challenge	-	-	859	859	-	929
Pitfighter	399	499	829	829	-	999
Prince of Persia	-	-	829	829	-	829
Rampart	369	499	859	859	-	-
Shadowlands	-	-	999	999	-	999
Super Space Invaders	399	499	829	829	-	999
Super VGA Harrier (verzia pre PC vyžaduje minimálne PC 386)	-	-	-	-	-	1399
PC Games Collection (Kolekcia 5 hier za super cenu!) Castle Master, Hard Drivin'2, Trivial Pursuit, MIG-29 Fulcrum, Escape from the Planet of the Robot Monsters	-	-	-	-	-	1329

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

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

Objednávky pre SR posielajte na adresu: ULTRASOFT, P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15 ● Objednávky pre ČR posielajte na adresu: OTES Computer Systems, Úvoz 13, 602 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

CBM AMIGA

AMIGA A1200

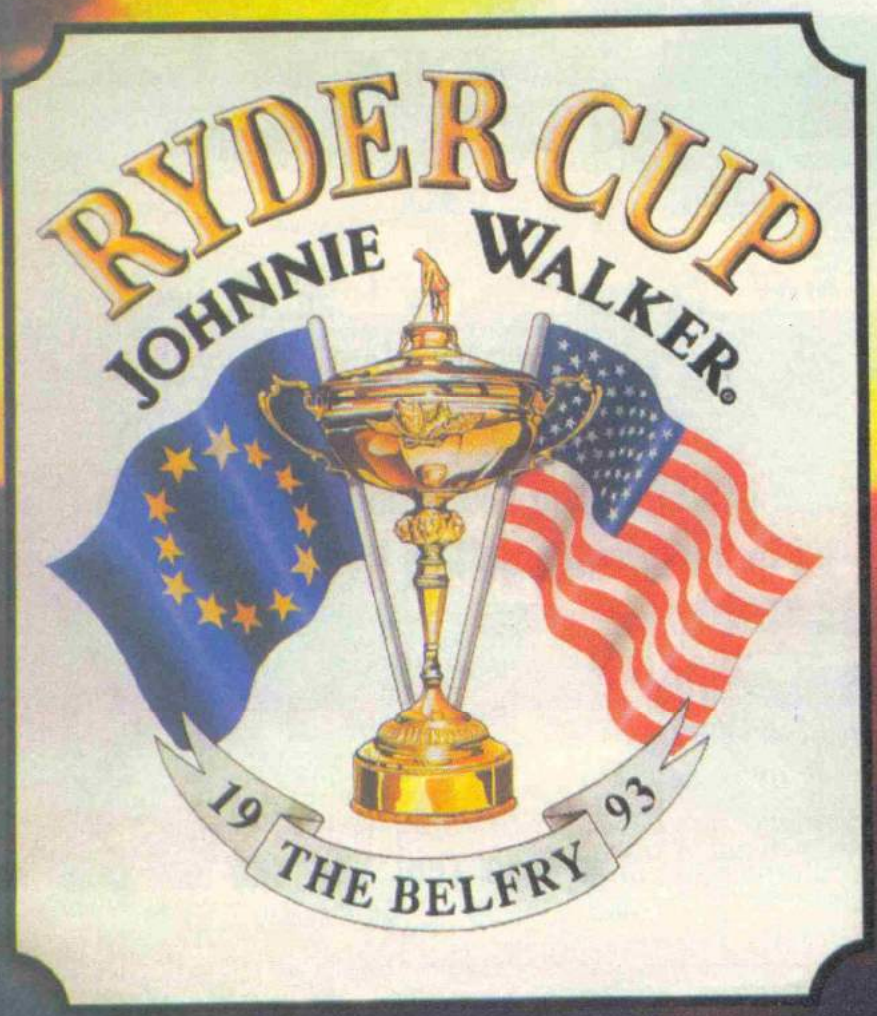
ocean

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 43 (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 | ..... 1994 Dátum | ..... Vlastnoručný podpis

ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PUBLIKÁCIE Z KNIŽNICE FIRMY ULTRASOFT:

_ ks ZX Spectrum - bádateľ	á 55 Sk
_ ks Podrobný pohľad do vášho počítača ZX Spectrum	á 85 Sk
_ ks 40 najlepších rutín strojového kódu pre ZX Spectrum	á 90 Sk
_ ks Počítačové hry (Historie a současnost)	á 90 Sk
_ ks Kompletný výpis ZX Spectrum ROM s komentárom	á 190 Sk
_ ks Cheat & Poke (finty do 750 hier)	á 95 Sk

Priezvisko | Meno | Ulica | PSČ | Miesto bydliska

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)***
❑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 ❑6/94

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

Rodné číslo | ..... 1994 Dátum | ..... Vlastnoručný podpis

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

BIT JÚL 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 čitateľným 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 Computer Systems, Úvoz 13, 602 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

