BiT

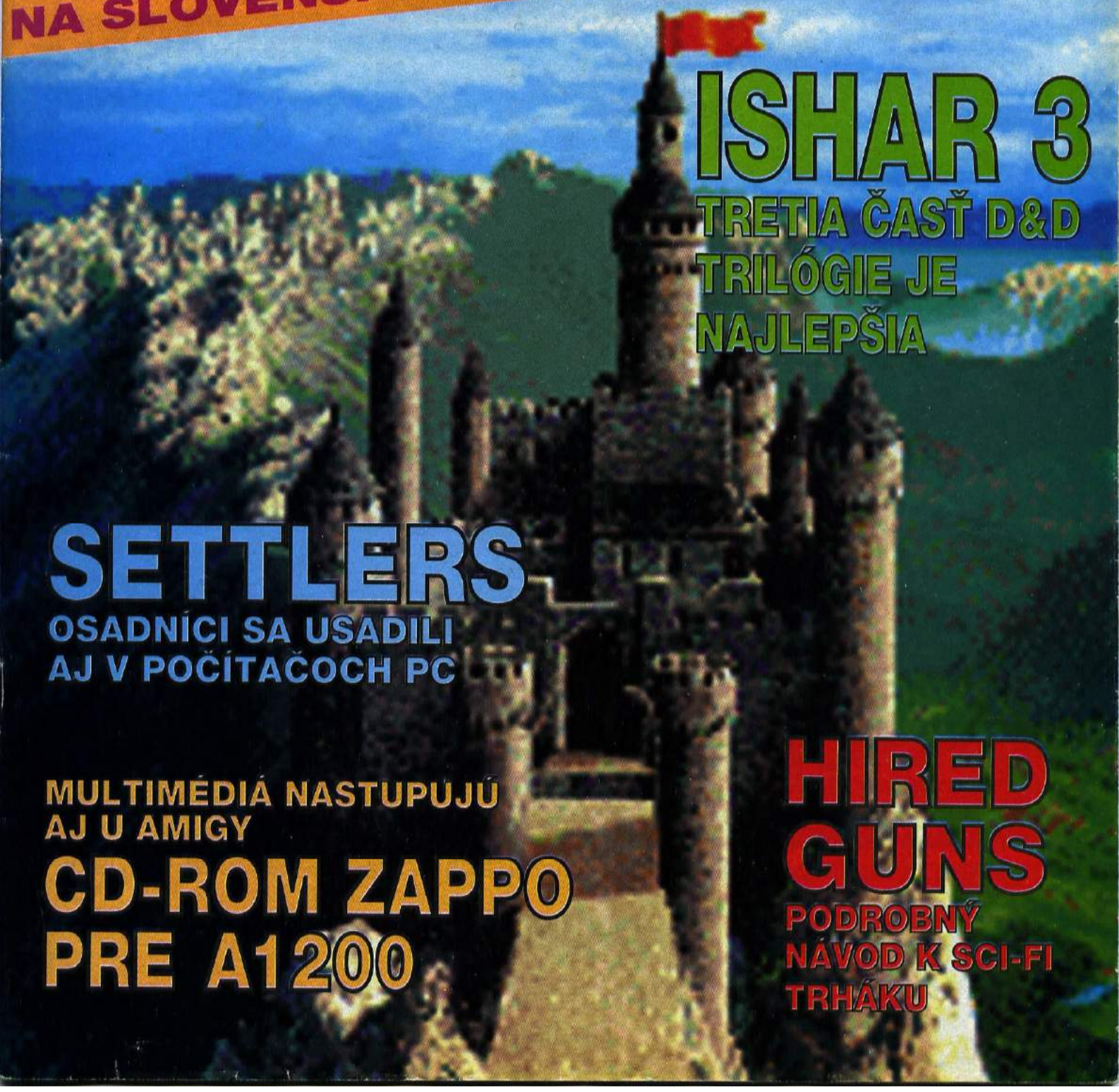
ATARI XE, XL
ATARI ST, STE
AMIGA 500–4000
COMMODORE 64
PC AT 286–586
ZX SPECTRUM
DIDAKTIK M, GAMA

25 Sk / 25 Kč

MESAČNÍK PRE POUŽÍVATEĽOV DOMÁCICH POČÍTAČOV

10/94

NAJČÍTANEJŠÍ ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HIER NA SLOVENSKU!!!



ISHAR 3
TRETIA ČASŤ D&D TRILÓGIE JE NAJLEPŠIA

SETTLERS
OSADNÍCI SA USADILI AJ V POČÍTAČOCH PC

MULTIMÉDIÁ NASTUPUJÚ AJ U AMIGY

CD-ROM ZAPPO PRE A1200

HIRED GUNS
PODROBNÝ NÁVOD K SCI-FI TRHÁKU

COMPUTER land



Počítače TESCO	
386 SX 33, ISA	30488,- Sk
385 DX 40, ISA	33850,- Sk
486 SX 25, ISA	35700,- Sk
486 DX 33, VLB	51104,- Sk
486 DX2 66, VLB	57600,- Sk
486 DX4 100, VLB	72000,- Sk
Polohovacie zariadenia	
myš DEXXA	352,- Sk
myš GENIUS ONE	452,- Sk
myš LOGITECH PILOT	1040,- Sk
myš LOGITECH MOUSEMAN	1980,- Sk
trackball GENIUS	580,- Sk
trackball LOGITECH	1784,- Sk
Zvukové karty	
SOUND BLASTER DELUXE	2576,- Sk
SOUND BLASTER PRO	3280,- Sk
SOUND BLASTER 16	5320,- Sk
LOGITECH SOUNMAN	3620,- Sk
CD ROM mechaniky	
MITSUMI FX 001	7552,- Sk
SONY CDU 33A	7660,- Sk
Diskety	
Noname 5,25" HD	140,- Sk
Noname 3,5" HD	252,- Sk
Verbatim Datalife 5,25" HD	192,- Sk
Verbatim Datalife 3,5" HD	292,- Sk
Reprosústavy	
TRUST 2x25 W	1160,- Sk
TWIN CAM 2x40 W	1880,- Sk
YAMAHA SBS 300, 2x20 W	3472,- Sk
Joysticky	
Noname PC	360,- Sk
DEXXA	540,- Sk
GRAVIS	1172,- Sk

Všetky ceny sú uvedené bez DPH

NAŠA PREDAJŇA PONÚKA UŽ AJ PC A MULTIMÉDIÁ

počítače - grafické karty - pamäte - monitory - disketové mechaniky
klávesnice - pevné disky - myši - trackbaly - joysticky - podložky pod myši
scannery - zvukové karty - video karty - reprosústavy - CD ROM mechaniky
filtre na monitory - káble - datové prepínače - diskety - tlačiarne - držiaky

COMPUTER land

Povraznícka 4
Bratislava

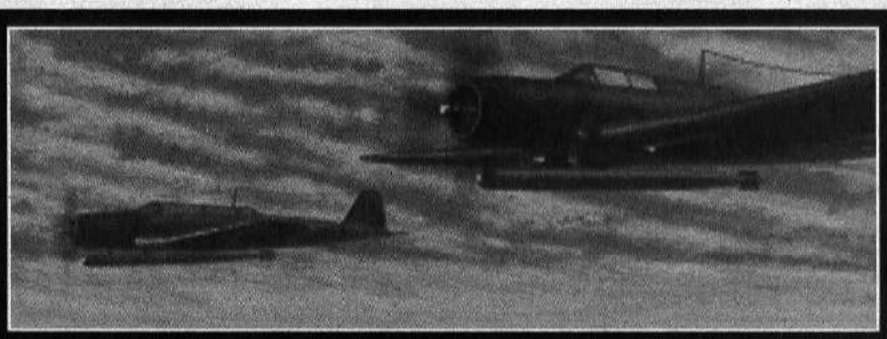
OBSAH ČÍSLA 10/94

PRAVIDELNÉ RUBRIKY

05 Čo nás čaká (a neminie?) ..... ISHAR 3
06 Rebríčky najúspešnejších hier .... NA ŠESŤ NAJROZŠÍRENEJŠÍCH POČÍTAČOV
07 Súťaž ..... PRVÁ CENA: AMIGA CDTV MULTIMEDIA
10 Adventure znamená dobrodružstvo ..... LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES
14 Návod ku hre ..... DUNE
17 Návod ku hre ..... INCA 2: WIRAKOCHA
18 Zaujímavé periférie ..... EXTERNÁ JEDNOTKA CD-ROM ZAPPO PRE A1200
19 Bleskové recenzie ..... CYBERNOID 1, 2; BARBARIAN 1, 2
22 Návod ku hre ..... SIM FARM
23 Tipy a triky ..... KÓDY A CHEATY DO HIER PRE AMIGU A PC
26 Prvá pomoc ..... PRE TÝCH, KTORÍ SI NEVEDIA RADY
27 Návod ku hre ..... TOWDIE
30 Návod ku hre ..... HIRED GUNS
34 Zo softwarových kuchýň ..... PRIPRAVOVANÉ HERNÉ NOVINKY
35 Listáreň ..... DOPISY ČITATEĽOV
36 Bleskové recenzie ..... DOMINIUM, CENTURION, CAESAR, ROME AD92
37 Oprášené programy ..... DARTS 180
38 Programujeme v strojovom kóde ..... ASSEMBLER Z80 PRAKTICKÁ LEKCIA 14
39 Zázraky v Basicu ..... REKURZÍVNE FUNKCIE POMOCOU DEF FN

RECENZIE

12 CANNON FODDER
13 1942: PACIFIC AIR WAR
16 FANTASTIC DIZZY
28 THE HORDE
29 UNNECESSARY ROUGHNESS



F14 FLEET DEFENDER

MEGA RECENZIE

08 F14 FLEET DEFENDER
40 SETTLERS



DUNE



THE HORDE

MAPY HIER

20 MONTEZUMA'S REVENGE
21 HANS KLOSS
24 PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU



INCA 2: WIRAKOCHA



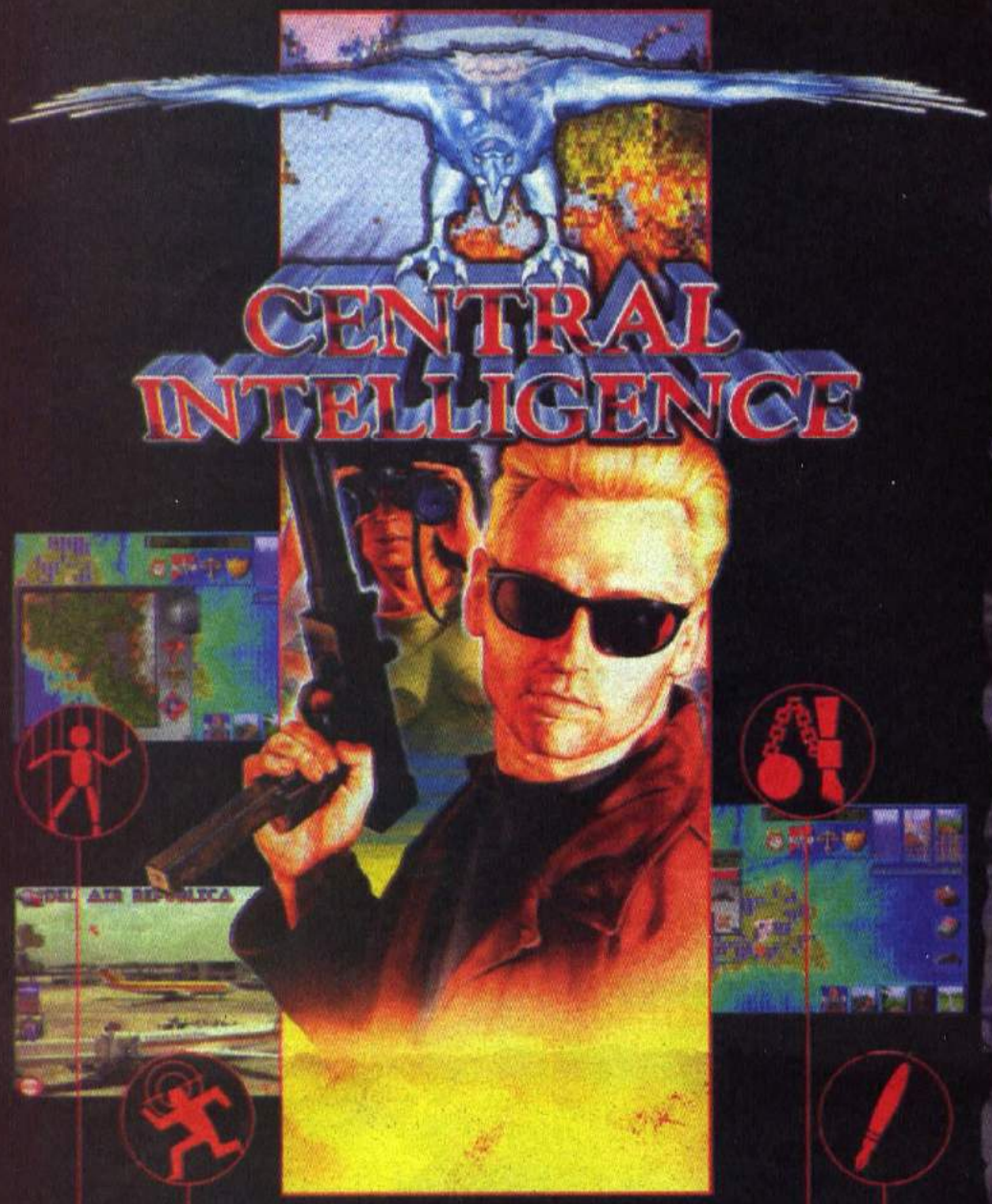
UNNECESSARY ROUFHNESS

BIT

Časopis pre používateľov domácich počítačov so zameraním prevažne na herný a systémový software. Vychádza ako mesačník, dvanásťkrát do roka. 37. číslo (10/94) ● **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, P.O.BOX 48, 666 48 Brno 2 ● **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.

AK ZLYHÁŠ...

NIKDY SI NEEXISTOVAL



Uplatnením všetkých výhod CD-ROM sa podarilo skonštruovať rozsiahle a realistické scenáre. CENTRAL INTELLIGENCE je záverečným testom tvojich strategických schopností. Integrovaným ovládaním troch oblastí: propagandy, armády a politiky môžeš dosahovať svoje ciele v štýle tajných akcií CIA. Vyberaj svoje kroky obozretne... Môžeš sa poistiť pre prípad protiútoku. Tisíckrát opakované divadlo môže začať svoje ďalšie dramatické predstavenie.

AK BUDEŠ ODHALENÝ... MY ŤA NEPOZNÁME !

"Mnohostrannosť, pútavosť a vysoká hrateľnosť robí z CENTRAL INTELLIGENCE napínavý a dobrodružný príbeh."
PC PLAYER (hodnotenie ****)

ocean

CD ROM
OCEAN CD ENTERTAINMENT

ULTRASOFT

AUTORIZOVANÝ DISTRIBUTOR: ULTRASOFT S.R.O., P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15, TEL: 07/496 400



ČO NÁS ČAKÁ A NEMINIE

ISHAR III
The Seven Gates of Infinity

SILMARILS

Francúzska firma SILMARILS pôsobila v minulosti viac na Amige. S rastúcou popularitou počítačov kompatibilných s PC sa preorientovali aj na tento trh. Z ich doterajšej tvorby najviac upútala sci-fi hra METAL MUTANTS, počítačová konverzia filmu TRANSARCTICA a najmä RPG hry ISHAR 1 a 2.

V poslednom čase sa venujú najmä experimentom s virtuálnou realitou, v ktorej dosiahli slušný pokrok. Ten sa zreteľne prejavuje v posledných hrách firmy SILMARILS, ktoré sú ISHAR 3 a ROBINSONS REQUIEM. Prvá z nich celkom určite urobí radosť tisíckam priaznivcom RPG hier, ktorí si sériu ISHAR veľmi obľúbili. SILMARILS nedávno dokončili tretí diel ISHARa a v plnej príprave sú aj práce na ISHAR 4! O štvrtom diele sa vie zatiaľ toľko, že SILMARILS zakúpili program 3D STUDIO od AUTODESKu a v tomto programe pripravujú vynikajúce animácie príšer a postáv, ktoré sú charakteristické pre RPG hry. Ak to všeto SILMARILS zvládnu, ISHAR 4 nepochybne zatieni všetky doterajšie hry od tejto firmy.



Vráťme sa však späť ich novinke ISHAR 3. Hra je postavená na udalosti, pri ktorej bolo na kráľovstvo KENDORIA uvalené zlé kúzlo od zloducha, čarodejníka SHANDARa. Tento podliak sa v ISHAR 3 reinkarnoval ako drak s gigantickými krídlami menom WOHRATAX. Takže ak chceme krajine pomôcť, opäť stojí pred nami veľmi ťažká úloha... Ak sa pozrieme na panel predchádzajúcich hier ISHAR a tretieho dielu, vidíme nápadnú podobnosť. SILMARILS to podľa môjho názoru po grafickej stránke dosť prehnali. Zrejme v snahe uchvátiť zákazníka grafickou úpravou urobili hru trocha neprehľadnou a miestami prečačkanou. Oveľa lepšie majú tieto veci vyriešené firmy WESTWOOD a SSI, ktoré dali prednosť účelnej jednoduchosti. Každopádne je zaujímavé, že k dispozícii máme až päť postáv v partii, ktoré majú rôzne vlastnosti a hra o nich eviduje veľmi slušný počet parametrov. Parmetre postáv sú rozdelené do dvoch skupín: osobné vlastnosti a bojové vlastnosti. Osobné vlastnosti sú rozdelené do dvoch podskupín. V prvej sú level, experience, vitality, physical, psychological a cohesion, v druhej zasa strength, constitution, agility, inteligence a wisdom. (Ospravedlňujem sa čitateľom, že píšem názvy po anglicky a najmä tým, ktorí nerozumejú, ale mám pre to svoj dôvod. Niektoré z týchto slov nemajú do slovenčiny jednoznačný preklad a vzhľadom na to, že sa v každej hre vyskytujú po anglicky, predpokladám, že hráči RPG hier tieto názvy dôverne poznajú a anglický názov im povie viac, ako slovenský.) Medzi bojové vlastnosti patria lockpicking, perception, first aid, one-handed weapon, two handed weapon, throwing weapon a firing. Tieto vlastnosti sa počas bojov môžu neustále zlepšovať. Pozoruhodné vari je, že hra zvlášť eviduje schopnosť zaobchádzať zo zbraňou do jednej ruky a zvlášť s obojručnou zbraňou. Ako vidieť, v hre sú aj zbrane určené na hádzanie, napríklad malý nožík a preto je na to osobitný parameter. Zvlášť sa eviduje aj streľba, alebo ak chcete, presnosť streľby. Týka sa to napríklad strieľania šípov pomocou kuše. Medzi tieto vlastnosti boli zaradené aj schopnosti otvoriť neznámy zámok bez kľúča a spôsobilosť na prvú pomoc, aj keď to nie sú typické bojové vlastnosti.

ISHAR 3 zaujme v prvom rade svojou grafikou prostredia, v ktorom sa pohybujeme. Tá sa skutočne veľmi blíži realite. Keď vezmeme do úvahy, že hra eviduje čas (večer začne obrazovka tmavnúť a čoskoro nie je vidieť ani na krok), uvedomíme si, že SILMARILS v ISHAR 3 urobili značný pokrok v RPG hrách, veď v tejto hre je naozaj všetko ako živé. To isté, čo v grafike, chce SILMARILS dosiahnuť aj vo zvuku. Hru sprevádzajú samplované zvuky prírody, ako je napríklad šum vetra či spev vtákov rôznych druhov. Samplingy však SILMARILS nikdy nemali obzvlášť kvalitné a nie je tomu tak ani tentokrát. Zo všetkých zvukových kariet podporuje ISHAR 3 iba Soundblaster a aj v ňom iba samplované efekty a nie FM hudby. Je to akýsi zlý návyk ešte z Amigy, ktorého sa na PC nezbavili. Je to škoda, pretože inak vyzerá ISHAR 3 veľmi nádejne.

- yves -

PC 386-586
AMIGA 1200
AMIGA 500/600



SPECTRUM

1.	MYTH (System 3)	⬆
2.	LEMMINGS (Psygnosis)	⬇
3.	R-TYPE (Electric Dreams)	⬆
4.	SHADOW OF THE BEAST (Gremlin)	⬆
5.	SIM CITY (Infogrames)	⬇
6.	TURTLES (Mirrorsoft)	⬆
7.	NORT&SOUTH (Infogrames)	✱
8.	MIDNIGHT RESISTANCE (Ocean)	⬆
9.	LASER SQUAD (Target Games)	✱
10.	DIZZY 4 (Code Masters)	

COMMODORE 64

1.	MICROPROSE SOCCER (Microprose)	⬆
2.	SHADOW OF THE BEAST (Psygnosis)	⬆
3.	STUNT CAR RACER (Microstyle)	⬇
4.	ELVIRA (Accolade)	⬆
5.	ADDAMS FAMILY (Ocean)	⬆
6.	GP CIRCUIT (Accolade)	✱
7.	ONE ON ONE (Electronic Arts)	⬇
8.	TERMINATOR 2 (Ocean)	✱
9.	SREET FIGHTER 2 (U.S.Gold)	✱
10.	THE DETEKTIVE (A.P.S. Software)	

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 Tomáš FIĽAKOVSKÝ z Prešova.

TOP HIT

PC 286-586

1.	DOOM (ID Software)	⬆
2.	DUNE 2 (Westwood)	⬇
3.	CIVILIZATION (Microprose)	✱
4.	UFO (Microprose)	⬇
5.	WOLFENSTEIN 3D (ID Software)	⬆
6.	TFX (Ocean)	⬇
7.	PRINCE OF PERSIA 2 (Electronic Arts)	⬇
8.	JURASSIC PARK (Ocean)	✱
9.	BATTLE ISLE 2 (Blue Byte)	✱
10.	MORTAL KOMBAT (Virgin)	

TOP HIT

AMIGA

1.	DUNE 2 (Westwood)	
2.	SYNDICATE (Electronic Arts)	⬆
3.	SETTLERS (Blue Byte)	⬇
4.	CANNON FODDER (Virgin)	⬆
5.	FLASHBACK (Delphine Software)	⬇
6.	JURASSIC PARK (Ocean)	⬇
7.	CIVILIZATION (Microprose)	✱
8.	PINBALL FANTASIES (Team 17)	⬆
9.	F1 GRAND PRIX (Microprose)	✱
10.	MORTAL COMBAT (Virgin)	⬇

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

ATARI ST

1.	MONKEY ISLAND (Lucasfilm)	⬆
2.	GOBLINS 2 (Coktel Vision)	⬆
3.	POWERMONGER (Electronic Arts)	⬆
4.	KICK OFF (Anco)	⬇
5.	GREAT COURTS (Ubi Soft)	⬇
6.	INDIANA JONES 3 (Lucasfilm)	⬆
7.	ELVIRA 2 (Accolade)	⬆
8.	HARLEY DAVIDSON (Mindscape)	⬇
9.	LOOM (Lucasfilm)	⬆
10.	PIRATES! (Microprose)	⬇

ATARI XE, XL

1.	DRUID (Mastertronic)	⬆
2.	ATOMIX (Blackfire)	⬆
3.	FRED (Avalon)	⬇
4.	MICROX (K-Soft)	⬇
5.	ONE ON ONE (Electronic Arts)	⬆
6.	AIR LINE (Ariola)	✱
7.	ZYBEX (Cognito)	⬇
8.	BECH HEAD (Access)	✱
9.	NUCLEAR ADVENTURE (Ropasoft)	✱
10.	MISJA (Avalon)	

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 10 je:

Uhádnite, z ktorej hry je tento detail.

a) Desert Strike

b) Tomahawk

c) Gunship 2000

d) Comanche



F14

Tradície leteckých simulátorov siahajú k začiatkom éry domácich počítačov a dodnes patria k najvyhľadávanejším programom. Počítače sú zo dňa na deň lepšie a to isté platí aj o simulátoroch, ktoré majú so zvyšujúcim sa výkonom neustále lepšiu a lepšiu grafiku. Na počítačoch PC má najväčšiu tradíciu v tejto oblasti firma MICROPROSE, ktorá už urobila veľké množstvo kvalitných simulátorov a sama osebe je zárukou kvality.

Aj keď MICROPROSE občas urobia aj iný program, ako letecký simulátor, naďalej tento druh programov v ich tvorbe dominuje. Dôkazom toho sú aj ich posledné hry F14 FLEET DEFENDER a 1942: PACIFIC AIR WAR. Tí, ktorí spomedzi ostatných hier preferujú letecké simulátory, určite už majú vo svojej zbierke programov také hity od MICROPROSE, ako boli F15 STRIKE EAGLE 2 a 3, F19 STEALTH FIGHTER, F117 NIGHTHAWK, A.T.A.C., KNIGHTS OF THE SKY, DOGFIGHT, HARRIER JUMP JET, B17 FLYING FORTRESS, GUNSHIP 2000 a ďalšie. Za tých pár rokov, čo sa MICROPROSE venujú leteckým simulátorom, sa veľa zmenilo smerom k lepšiemu. Vezmime si napríklad taký F15-2 alebo F19. Tieto hry majú čisto vektorovú grafiku, s ktorou by dnes na trhu vôbec neuspeli. Bolo to dané tým, že v tom čase boli počítače oproti dnešným veľmi pomalé. Súčasné simulátory, ako sú F15 STRIKE EAGLE 3 alebo najnovšie F14 FLEET DEFENDER, majú vektorovú grafiku kombinovanú s bitmapovou a mnoho efektov, ktoré sme v minulosti nepoznali, napríklad rôznorodá obloha, let v oblakoch a preťaženie, výborné more s vlnkami, atď., ktoré robia simulátory oveľa reálnejšími a atraktívnejšími. Zrejme nie je ďaleko doba, keď budeme mať simulátory na úrovni vojenských trenažérov, aké používa americká armáda na výcvik svojich pilotov.



Výber zbraní pre F14.



Zaujímavý pohľad na pilota počas letu.

Keďže leteckých simulátorov už existuje mnoho, dalo by sa očakávať, že v nich už nie je možné nič nové vytvoriť okrem lepšej grafiky. Aj keď vzhľadom na účely použitia leteckej techniky nie je možné popúšťať uzdu fantázii, ako v iných hrách, predsa každý letecký simulátor oslovuje iných hráčov, iný typ ľudí. Niektoré simulátory sú veľmi ťažké, majú vysoký stupeň reálnosti, atď. Na to si však laik sotva v krátkom čase privykne. Iné sú zasa jednoduché, nestavajú na precíznosti ovládania lietadla a môže si ich zahrať každý. Najväčšiu radosť som vždy mal z takých simulátorov, ktoré umožňovali zapínaním a vypínaním určitých funkcií plynule meniť obtiažnosť. Medzi ne patrí aj F14 FLEET DEFENDER.

F14 je lietadlo amerického námorníctva, ktoré sa používa prevažne na obranné účely proti vzdušným silám protivníka. Má také parametre, že preň nie je problém štartovať a pristávať na lietadlových lodiach. Autori F14 FLEET DEFENDER si dali veľmi záležať nielen na simulácii tohto lietadla, ale aj na maximálnom prispôsobení parametrov hry našim požiadavkám. Tak napríklad na začiatku misie môžeme určiť nielen to, proti akým lietadlám budeme bojovať, ale aj v akom počte. Nie je problém zadať že chceme s našimi tromi lietadlami F14 bojovať proti štyrom ruským lietadlám MIG 23. Pri takomto počte lietadiel pilotujeme iba jedno lietadlo, ale robíme veliteľa letky. Určujeme formáciu, v akej sú lietadlá rozostavené a počas letu dávame rozkazy, ktoré lietadlo má na ktorý cieľ zaútočiť. Okrem toho môžeme zadávať ešte mnoho ďalších menej dôležitých parametrov, ako je spôsob štartu, výška našich lietadiel a protivníka, ale aj stupeň obtiažnosti, ktorému je venované osobitné submenu. V ňom môžeme nastavovať aj parametere, ktoré sa týkajú protivníkových lietadiel. F14 FLEET DEFENDER má takú koncepciu, že nás môže ušetriť najťažšie-

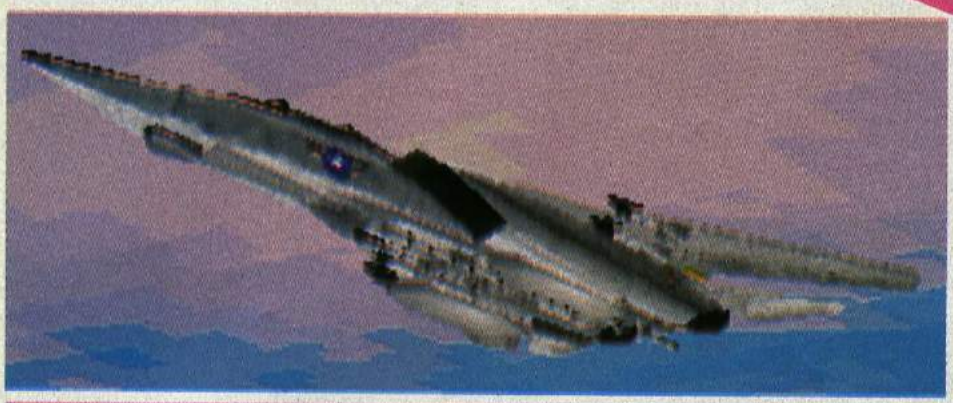


Takto vyzerá prístrojová doska.

MICROPROSE

FLEET DEFENDER

ho leteckého manévru, ktorým je pristávanie, alebo o niečo jednoduchšieho manévru, ako je štartovanie. Vďaka tomu sa môže hráč venovať iba akčnej časti hry, pri ktorej sa nie-



Na letiace lietadlo môžeme pozerať pod akýmkoľvek uhlom.

čo deje (a nemôže sa mu stať, že by solídne rozohranú misiu pokazilo nejaké nepodarené pristávanie na lietadlovú loď).

F14 FLEET DEFENDER je jeden z mála simulátorov, v ktorom sa neútočí na pozemné ciele. Ako už napovedá názov, F14 je lietadlo určené na ochranu konvojov lodí a flotíl. Väčšinou lieta nad morom a je vyzbrojené dobrými raketami. Preto už z diaľky môže likvidovať nepriateľské lietadlá. Ak teda patríte k vyznavačom útokov zo vzduchu na pozemné ciele, potom F14 FLEET DEFENDER asi nebude presne ten typ hry, ktorý hľadáte. Ak sa však vyžívate vo veľkých rýchlostiach a dramatičnosti, aké majú vzájomné vzdušné súboje, potom by ste nad kúpou tejto hry mali uvažovať. Pre zaujímavosť, v čase písania tohto článku sa F14 FLEET DEFENDER stala najpredávanejšou hrou v USA. Prekvapilo Vás to? Priznám sa, že mňa áno. Hra ktorá dostávala v časopisoch od 72 do 75%, prekonala v popularite oveľa hodnotnejšie hry. Keď sa však pozrieme bližšie, zistíme, že F14 FLEET DEFENDER má všetky predpoklady stať sa obľúbeným. Prvý dôvod som už spomenul. Je to veľká prispôsobivosť z hľadiska obtiažnosti. Každý si v tejto hre nájde presne tú úroveň a ten počet lietadiel, ktorý mu vyhovuje na to, aby sa dobre zahral. Druhým dôvodom je grafika. Hra na obrázku aj v skutočnosti má také pohľady, ktoré vyzerajú naozaj geniálne. Ak ak si niekto v obchode nebodaj vypočuje zvuky, potom ho sotva niečo odradí od toho, aby si hru kúpil. Krásne sterofónne hudby, samplované dialógy pilotov počas letu pri spojení so základňou alebo vzájomných rozhovorov, to je naozaj to pravé, čo hráč potrebuje. V úvodnom intre sú aj dobré animované filmy, ktoré reálne zachytávajú život pilotov F14. Pritom celá hra sa predáva iba na štyroch inštalačných disketách, čo je pri dĺžkach ostatných podobných programov skôr rarita ako bežný jav.



Pristátie na lietadlovej lodi sa dá pozorovať z kapitánskeho mostíka.



Menu pre nastavenie obtiažnosti simulácie.

Nemôžem povedať, že by som v živote nevidel lepší simulátor, ako je tento, ale som tej mienky, že F14 stojí za to, aj keď v zásade nič nové neprináša a pozemné boje chýbajú. Objektívne treba povedať, že má veľmi rýchlu a kvalitnú grafiku a že poskytuje skvelé zábery nielen na exteriér lietadla, ale aj lietadlovú loď. Prvé miesto v americkom rebríčku popularity je teda do značnej miery zaslúžené.

- yves -





THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

Najdôležitejšou činnosťou Sherlocka Holmesa v tejto hre je rozprávanie sa s postavami (Talk) a prezeranie predmetov (Look).

Pomoc:

1. V každej miestnosti vyčerpajte všetky možnosti rozhovorov so všetkými postavami (aj s Watsonom).
2. Všetky predmety, ktoré sa vám dostanú do rúk, si pozorne prezrite.

Texty v zátvorkách:

- veľkými písmenami - miesta na mape (ALLEY)
- prvé písmeno veľké - predmet alebo funkcia predmetu (Open Door)
- všetko malými písmenami - pomôcka
- číslo - číslo odpovede pri rozhovore

Už úvod naznačuje, o čo v hre vlastne ide - vypátrať vraha mladej ženy. Po prečítaní listu od inšpektora Lestrada, v ktorom nás žiada o pomoc, začneme pátranie, ako ináč, na mieste činu za divadielkom (ALLEY), dôkladne si prezrieme obeť (Look Corpse, Look Knife Wounds) a porozprávame sa s inšpektorom Lestradom. Potom zoberieme železnú tyč pri schodoch (Pick Up Iron Bar), lístok do divadla a cigaretový ohorok pri drevenej krabici vľavo. Vojdeme do dverí a ocitneme sa v miestnosti, kde sedí svedkyňa vraždy. Samozrejme, porozprávame sa s ňou, ako aj s mužom, ktorý opravuje dvere - zdá sa, že ich nemôže otvoriť. Preto mu dáme pružinu, ktorú nájdeme pod skriňou. Zoberieme aj kvet a kartu, ktorá je v kvetoch a parfém zo stola. Predmety dôkladne prezrieme a porozprávame sa s verným Watsonom, ktorý nám dá ukľudňujúce prášky pre Miss Parkerovú, odovzdáme jej ich a zároveň sa s ňou porozprávame o obeti (Sarah Carroway). Budovu divadla opustíme a vydáme sa do bytu obete (SARAH CARROWAY'S FLAT). Pohovoríme si s Watsonom a zdvihneme dáždnik zavesený pri dverách. Vypadnutý kľúč zodvihneme a v izbe sa ešte poobzeráme najmä v koši na prádlo (LOOK Laundry Basket). Vytiahneme z neho rugbyový sveter, z ktorého sa dozvieme opis osoby, ktorá ho nosí a názov klubu, ktorému patrí. Miestnosť opustíme a ihneď zájdeme na ihrisko, kde klub trénuje (SOUTH KENSINGTON FIELD). Tu sa pobavíme s nervóznym trénerom, ktorý nám ani za svet nechce dovoliť porozprávať sa s hráčmi. Preto odídeme späť domov (221B BAKER STREET) a chlapca Wigginsa si najmeme, aby pre nás pracoval. Dáme mu kvet z divadla, aby našiel miesto, kde ich predávajú, ale on nám ho vráti so slovami, že ten kvet je obyčajný, a že potrebuje čosi viac. Preto vojdeme do nášho bytu a kvet položíme na laboratórny stôl, ktorý sa nachádza v pravom rohu pri kozube (Use Flower On Lab Table). Tu položíme kvet na mikroskop, zapálime kahan (Use Matches) a vložíme kvet do skúmavky (Use Flower On a Flask), čím získame kvet s jódom zafarbenými lupeňmi. Tento kvet dáme Wigginsovi, ktorý odíde hľadať kvetinárstvo a my sa prejdeme do divadla, kde zistíme, že Scotland Yard už mŕtvolu odpratal. Preto odídeme do márnice (SOUTHWARK MORGUE) vo východnej časti mesta. Od doktora dostaneme púder, ktorý bol nájdený v kabáte obete a máme ho doma zanalyzovať. My chceme vziať aj osobné veci Sarah (obete), čo nám však doktor nedovolí. Preto sa s dôverou obrátime na prítomného inšpektora Gregsona, ktorý nás pošle na (SCOTLAND YARD) za inšpektorom Lestradom. Konštábel Lewis (pri dverách) nás však nechce pustiť dovnútra, preto pôjdeme domov a na laboratórnom stole zanalyzujeme púder podobne ako kvet. Výsledky chemickej analýzy si prezrieme a poinformujeme o nich doktora v márnici. Tu požalujeme inšpektorovi Gregsonovi, čo sa nám stalo, ten sa nahnevá, vezme nás na (SCOTLAND YARD) a s konštáblom Lewisom si to „vybaví". Inšpektor sa vráti do márnice a my získame voľný vstup do (SCOTLAND YARDU). Vnútri poprosíme seržanta Duncana, aby nám zavolal inšpektora Lestrada, avšak nevyhovie nám, preto vyjdeme na ulicu za „slepým" predavačom. Požiadame ho o pomoc, ale on chce finančnú odmenu. My však vydedukujeme pravdu o jeho „slepote", preto nám dá potrebnú informáciu zadarmo - dozvieme sa, že seržant Duncan má rád poklony. Znovu vojdeme do budovy a porozprávame sa s Duncanom „v inom tóne". Ten nám okamžite zavolá inšpektora Lestrada, ktorý mu prikáže vydať nám doklad o tom, že si hocikedy môžeme vypožičať predmety, ktoré mala pri sebe obeť. S týmto povolením sa vrátime do márnice a dáme ho doktorovi. Ten nám však umožní zobrať si jedine kľúč (Large Key). My sme však spokojní a odchádzame späť domov, kde nás čaká Wiggins s dobrou správou - našiel hľadané kvetinárstvo! Patrične sa mu za to „poďakujeme" a odídeme do divadla. Tu použijeme kľúč (Large Key) do dverí a tak sa dostaneme znovu dovnútra. Porozprávame sa s Henrym Carruthersom a pomocou druhého kľúča (Brass Key) otvoríme zásuvky v stolíku pod oknom. V hornej zásuvke nájdeme lístky do opery, ktoré si ponecháme a dozvieme sa, že sestra Sarah Carrowayovej - Anna vystupuje v Londýne ako operná speváčka. Odídeme z divadla a namierime si to rovno do opery (CHANCERY OPERA HOUSE). Tu sa pohádame s manažérom Frederikom Epsteinom, pretože nám nechce umožniť vstup do šatne Anny Carrowayovej, o ktorej sa dozvieme, že nie je v opere, ale ani nikto nevie, kde býva. Radšej dáme lístky vrátnikovi a po schodoch celkom vpravo vybehneme do lóže. Staršej dáme Mrs. Worthingtonovej podáme tiež lístky a ona sa s nami pustí do reči o sestrách Carrowayových a povie nám meno priateľa Sarah - James. Nakoniec ju požiadame o pomoc a ona nám dá povolenie na prehliadku šatne Anny. Toto povolenie (note) dáme manažérovi a on nás zavedie do jej šatne. Lenže na prehliadku prísne dohliada (nedá sa nič vziať), preto zo šatne odídeme, Watson predloží plán odlákania manažéra a do šatne sa vrátime. Potom sa už len stačí opýtať čosi Watsona, ten odláka manažéra a my v kľude otvoríme zásuvky (Open Drawers). Zo strednej zoberieme zväzok kľúčov. Potom sa budeme snažiť zobrať hocijakú inú vec, Dr. Watson s manažérom sa vrátia a my opustíme budovu opery. Ďalej sa vydáme na cestu do kvetinárstva (COVENT GARDEN). Najprv kúpime od predavačky Lesley kvety (3), aby sme od nej mohli dostať nejaké informácie. Povieme jej, že hľadáme muža, ktorý u nej nedávno kupoval kyticu karafiátov (2) a nechal si od nej napísať kartu (4), ktorú jej vzápätí ukážeme (našli sme ju v divadle). Dievča si na muža spomenie a prezradí nám, že mu vtedy padli cigarety do suda. My neleníme (chceme sa presvedčiť), vezmeme košík s kvetinami zo suda, kvety vysypeme a polo-žíme drôtený košík na sud (Use Wire Basket On Barrel). Vytiahneme manžetový gombík (Cuff Link) s vyrytými iniciálkami (G.B.) a odídeme vľavo do (Passage). Tu sa porozprávame so starou veštkyňou, ale nič zaujímavého sa nedozvieme, preto odídeme do krčmy oproti

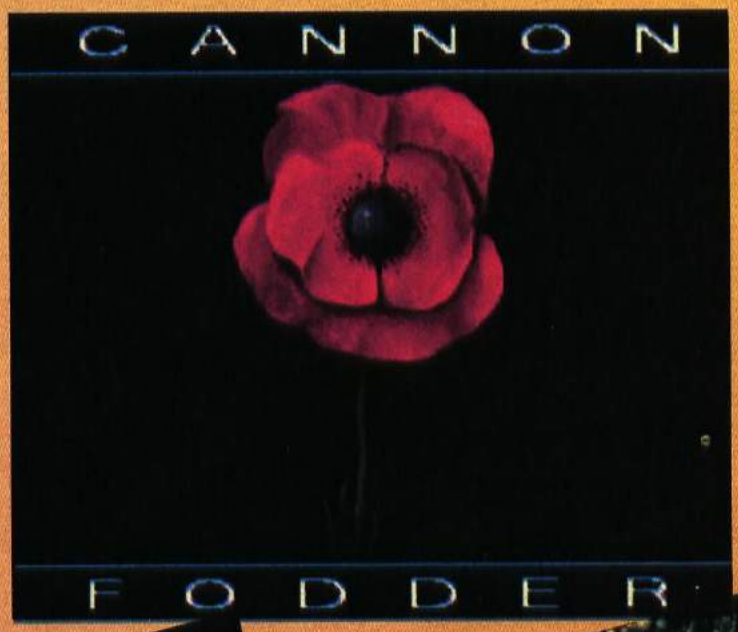
(Moontage Pub). Najskôr zdvihneme pierko (Feather) pri bare a barmana sa spýtame na manžetový gombík a on nám prezradí meno a adresu jeho majiteľa (Mr. Blackwood). Barmana „viac pritlačíme" a vyzveme ho, aby si s nami zahral šípky (keď vyhráme, dostaneme samozrejme informácie). On však chce, aby sme najprv v šípkach porazili troch mužov z krčmy. Preto si to rozdáme najskôr s chlapíkom v modrom, ktorý sa opiera o stôl, potom s chlapíkom v modrom, ktorý sedí za stolom a s chlapíkom v červenom a nakoniec s barmanom. Cieľom hry v šípky je znížiť 301-bodové konto presne na nulu. Jednotlivé úseky terča majú rôznu hodnotu (1, 2, 3-násobok zasiahnutej sumy). Dosiahnutá suma sa z konta odráta a kto dosiahne prvý nulu - vyhráva. S o troškou šikovnosti a tréningu ich určite všetkých porazíte (odporúčam hrať túto pasáž na klávesnici). Po víťazstve nad barmanom si vezmeme šípku (Feathered Dart), vypýtame si od neho sľúbené informácie a dozvieme sa o „lekárni", kde ihneď zájdeme (HATTINGTON STREET CHEMIST). Kúpime si tam všetky lieky, ktoré môžeme a presvedčíme lekárnika, aby nám dovolil hovoriť s jeho pomocníkom. Tomu prezradíme, že Miss Carrowayová je mŕtva a odídeme do trafiky (BRADLEY'S TOBACCO SHOP). Tu vyspovedáme predavača Alfreda a posúvame tri krabice od cigariet pod sobiu hlavu pri obraze (Move a Cigar Crate - dvakrát každú). Vystúpime na postavenú pyramídu a posunieme sobiu hlavu, čím sa dozvieme adresu firmy, kde bola vypchatá. Samozrejme, okamžite tam skočíme (OXFORD TAXIDERMY) a preparujúceho Larsa sa povypytujeme na Mr. Blackwooda. Zoberieme zásteru (Smock) a nožík (Knife), dobre si ich poobzeráme a spýtame sa naň Larsa. Ten nám vysype, že Mr. Blackwood je v lodenici, porozprávame sa ešte s Watsonom a zájdeme ku starému kámošovi (OLD SHERMAN'S) (na mape vpravo dole), ktorý nám požičia obojok (Leash) a štvornohého priateľa Tobyho, na ktorého obojok použijeme. Potom sa vydáme do lodenice (toto miesto sa na mape nezobrazí) a tu spravíme nasledovné: z kôlničky za nami zoberieme lano a zvnútra kladivo, posunieme pravý sud ku dverám, zoberieme vedro na špagáte, sud dáme na pôvodné miesto, zdvihneme modrú handru, do vedra naberieme vodu (rieka THAMES), namočíme handru, utrieme ňou zašpinené okno a konečne sa pozrieme dnu. Zistíme, že vnútri sú dvaja ľudia, preto použijeme kladivo na dvere a zažijeme veľké ACTION dolapenia Mr. Blackwooda. Potom sa ocitneme doma, od Watsona sa dozvieme, že Blackwooda zavreli do väzenia, preto ideme za ním (BOW STREET POLICE COURT). Strážca (Pass) nás však nechce pustiť k celám, preto si to odídeme vybaviť na (SCOTLAND YARD), s povolením (Pass) sa vrátime späť a dáme ho strážcovi. Od Blackwooda sa dozvieme, že smrť Sarrah Carrowayovej bola len nehoda, že hľadal len list a že vraždu len narafičil ako Jack Rozparovač a ukradol jej šperk, ktorý potom predal. Aby sme sa dozvedeli čosi viac o Sarah, vydáme sa na rugbyové ihrisko hľadať jej snúbenca Jamesa. Tréner však chce vedieť, aké cigarety fajčí ten dotyčný, preto odídeme do obchodu (BELLE'S PARFUMERIE), kde majiteľka opíše nami hľadaného športovca, o ktorom predpokladáme, že kupoval parfém, ktorý sme našli v divadle. Povieme, že používa Macasorový olej na vlasy (2), že je veľmi vysoký (3), že nie sme si istí jeho šírkou (3) a že má čierne vlasy (1). Predavačka si na neho spomenie, ale nepamätá si jeho číslo na drese. Kúpime si všetky možné parfémy - pri štvrtom parfém (La Cote D#Azur) majiteľka na chvíľu odíde a my sa porozprávame s upratovačkou (zistíme, aké cigarety fajčí ten chlapík). Vrátime sa na ihrisko a porozprávame sa s trénerom, ktorý zavolá Jamesa Sandersa. Ten však popiera, že pozná Sarah, preto mu dáme ako dôkaz fľaštičku parfému, ktorú sme našli v divadle. Sanders odbehne a my za ním (EATON DORMITORY). V rozhovore s ním sa dozvieme, že nám neverí, že Sarah je mŕtva, preto musíme priniesť dôkaz. Ideme teda domov a od novinára Jonasa si vypýtame včerajšie vydanie The TIMES, v ktorom bolo písané o vražde. On ho však nemá, ale doporučí nám úrad, kde ho majú. Chceme si na to najať Wigginsa, ale ten nás prekvapí a včerajšie noviny nám predá. Potom rýchlo bežíme k Sandersovi a dáme mu noviny so smutnou správou, za čo z neho „vypáčime" informácie o Sarah, jej sestre a jej snúbencovi Antoniovi, ktorý rád hráva Billiard. Spomenie aj park, do ktorého chodili spolu na piknik (PICNIC SITE AND PLAYGROUND). Zájdeme tam a všimneme si chlapca úplne vpravo. Zabehneme domov a od Wigginsa odkúpime hračku (Gyroscope). Vrátime sa do parku a hračku použijeme na chlapca (Use Gyroscope On Solitary Boy). Potom mu ju darujeme a on nám poradí, že Anna býva niekde vo východnom Londýne. Vezmeme si jeho čiapku, dobre ju prezrieme (nájdeme na nej adresu obchodu) a odídeme do clubu (ST. BERNARD'S PUBLICK HOUSE) vo východnej časti Londýna. Tu sa pre dobro veci porozprávame so všetkými a o všetkom (aj viackrát) a necháme sa „dobehnúť" dvoma podvodníkmi. Rozprávať sa musíme vytrvalo najmä s hráčom v žltom (Jack Mahoney), keď je na rade a pod vplyvom vydierania nám prezradí adresu snúbenca Anny - Antonia Carusa. Okamžite k nemu zájdeme (ANTONIO CARUSSO'S FLAT), dozvieme sa od neho adresu Anny a poobzeráme sa po jeho byte, v ktorom však nenájdeme nič zaujímavé. Preto odídeme k Anne (ANNA CARROWAY'S FLAT), použijeme najprv zvonček, a pretože nám nikto neotvorí, pomôžeme si zväzkom kľúčov z opery, ktorý použijeme na dvere. Z okrúhleho popolníka na stole si vezmeme dve navštívenky (prezrieme ich) a zákerne vysypeme zem z kvetináča pri schodoch (move Plant). Potom sa vyberieme na poschodie a porozprávame sa s domácou, ktorá odíde dolu upratať. Jediné, čím sa v tejto miestnosti dá pohnúť, je soška v rohu, pod ktorou je kniha. Túto zoberieme, preštudujeme a zistíme, že je to denník Anny Carrowayovej. Z neho sa dozvieme, že si Anna najala detektívov, aby našli ukradnutý šperk jej mŕtvej sestry. O šperku sa porozprávame s Mr. Blackwoodom vo väzení, ktorý nám prezradí, že ho dal chlapíkovi, ktorý bol s ním v lodenici. Keďže nám prezradí aj to, kde ho nájdeme (JAIMSON'S BUYING AND SELLING), nič nám nebráni v tom, aby sme ho navštívili. Viackrát sa ho musíme snažiť presvedčiť, aby s nami spolupracoval (1), (3) a nakoniec nám povie, že šperk predal jednému detektívovi. Povie nám aj meno iného chlapíka, ktorý sa pýtal na ten šperk - Robert Hunt. My sa poďakujeme a odídeme do detektívnej kancelárie (MOOREHEAD AND GARDNER DETECTIVE AGENCY). Po rozhovore so sekretárkou, ktorej dáme našu kartu - navštívenku a s Watsonom vieme, že Mr. Gardner sa mal stretnúť s Annou v ZOO na severe mesta (THE LONDON ZOOLOGICAL GARDENS). Pri vchode do ZOO sa však stretneme s policajtom, od ktorého sa dozvieme, že sa tu našlo mŕtve telo nejakého muža. Po vojdení dnu pôjdeme doprava, dôkladne prezrieme mŕtvolu (aj jej zlomenú nohu), vyčerpáme všetky možnosti rozhovorov so živými a vojdeme do úradu riaditeľa ZOO. V krátkom rozhovore s ním sa dozvieme meno a adresu zamestnanca, ktorý kŕmi zvieratá a čistí ich klietky. Predtým však ako ho navštívime, zahneme pri slonej klietke doľava, prezrieme si ľavú klietku (Shiny Object) a pohovoríme si s Watsonom. Zo Zoo odídeme za západ (SIMON KINGSLEY'S FLAT). Tu sa najprv rozhliadneme (čižmy opri kozube a veľký obraz pri dverách a potom Simona Kingsleya riadne vyspovedáme. Prezradíme mu, že lev Felix nezabil Mr. Gardnera, ale že to bola vražda, a preto si dohodneme stretnutie v ZOO pri levej klietke. Po príchode už Simon drží Felixa a my môžeme z klietky zobrať (Shiny Object), ktorý dôkladne prezrieme a nájdeme papierik s číslami. Vrátime sa do detektívnej kancelárie, všetko si riadne poprezeráme, porozprávame sa so sekretárkou a zdvihneme písací stroj, pomocou ktorého sa vlámeme do vedľajšej miestnosti. Potom uvidíme vraždu Mr. Mooreheada v priamom prenose (Live) a ocitneme sa doma.Vrátime sa do detektívnej kancelárie, kde máme nájsť nejaký trezor (Safe). Odsunieme kreslo, zdvihneme papier, odsunieme knihy z pravého dolného rohu knižnice (Move a Shelf Of Books) a pomocou papieriku s číslami otvoríme trezor, z ktorého vytiahneme prívesok. Tento si poriadne poprezeráme a prečítame si aj usvedčujúci list, ktorý v ňom nájdeme. Kreslo dáme na pôvodné miesto a odídeme do väzenia a porozprávame sa s Robertom Huntom, ktorý však všetky obvinenia z únosu Anny Carrowayovej popiera a zatĺka. Preto sa vyberieme do (LAW OFFICE OF MR. JACOB FARTHINGTON), kde sa dozvieme trochu viac o rodine Carrowayových a o istom lordovi Brumwellovi, o ktorom však nevieme, kde býva. Preto navštívime (EDDINGTON'S EQUESTRIAN SHOP), ktorého adresu sme sa dozvedeli z Paulovej čiapky. Tu sa s predavačom porozprávame, čiapku mu ukážeme, ale on nám nebude chcieť prezradiť meno a adresu zákazníka, ktorý ju kúpil. Preto mu nevhodnými poznámkami odoženieme zákazníkov (Look Coat Of Arms) a on nám „s radosťou" dá potrebné informácie. Navštívime teda lorda Brumwella (LORD BRUMWELL'S MAISON). Potiahneme šnúru - zvonec naľavo, pokecáme si s lokajom a vyčkáme, kým nás nepríjme lady Brumwellová. Presvedčíme ju, že musíme súrne hovoriť s jej manželom a vojdeme do jeho pracovne . Lordas Brumwella vyzveme, aby išiel s nami na políciu, ale on nás „dobehne" a zamkne nás vo svojej pracovni, predtým však prezradí adresu Roberta Hunta. My však posunieme ľavý meč na stene (Move a Persian Sword) a otvoríme obraz (Open a Large Painting). Z trezoru vyberieme kľúč, ktorý použijeme na dvere a odídeme. Lady Brumwellová nám oznámi, že jej manžel ušiel a my sa vydáme hľadať ho. Nemusíme však ísť ďaleko, hneď vonku ho zbadáme a pokúsime sa ho zachrániť pred samovraždou - márne. Znova sa ocitáme doma, ale ešte stále nevieme, kde je Anna Carrowayová, preto odídeme do bytu Roberta Hunta (ROBERT HUNT'S FLAT), kde otvoríme malú knižku vľavo pri posteli, vyberieme z nej záložku (Bookmark) a knižku preštudujeme. Ešte otvoríme bedničku stojacu pred posteľou, zistíme, že má dvojité dno, a preto použijeme na ňu železnú tyč (Iron Bar). Pozrieme sa, čo sme vykonali a vytiahneme veľký dokument. Dokument aj záložku preštudujeme a evidentne zamierime do obchodu (JAIMSON'S BUYING AND SELLING). Záložku - záložný lístok dáme obchodníkovi a on nám dá za to karty, ktoré prezrieme a objavíme v nich kľúč. Ideme teda navštíviť madame Rouse (COVENT GARDEN - Passage), ale zistíme, že nie je prítomná. Túto skutočnosť patrične využijeme a potiahneme ľavú sviečku (Move Large Candle), na čo sa nám „otvorí" knižnica. My však použijeme kľúčik z kariet na zásuvku v stolíku napravo, túto otvoríme a vyberieme strieborný kľúčik (Silver Key), ktorý použijeme na škatuľku za knižnicou. Túto otvoríme, vytiahneme pergamen, ktorý preštudujeme a poponáhľame sa do prístavu (SAVOY STREET PIER). Pozrieme sa cez okno a zistíme, že Anna je vnútri vo veľmi nepriaznivej situácii. Preto pozbierame všetky sily, pomocou železnej tyče otvoríme dvere a heroicky zachránime Annu Carrowayovú. Tým sa naša „práca" skončila a už iba v kľude dopozeráme resp. dočítame záver tejto celkom vydarenej adventurky.

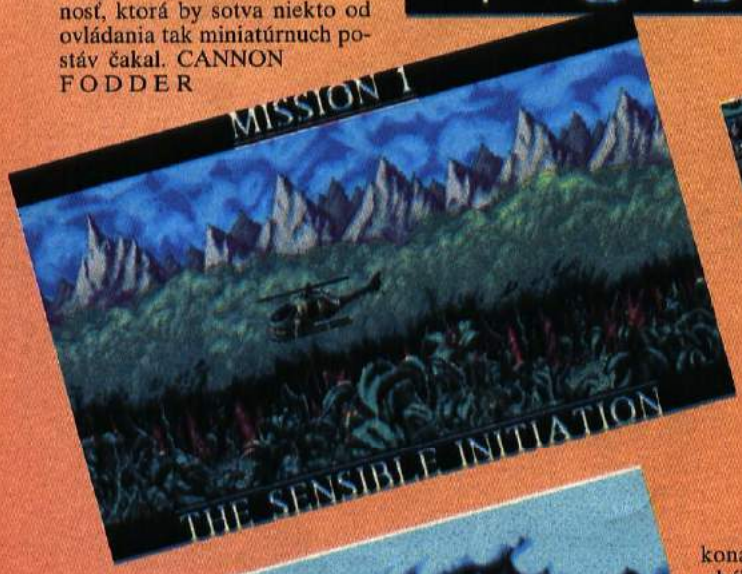
I. Hansko



Hoci programátori zo SENSIBLE SOFTWARE, ktorí momentálne pracujú pre VIRGIN, zatiaľ nenaprogramovali toho veľa, každá ich hra sa stala veľkým hitom. Všetko sa začalo u geniálneho futbalu SENSIBLE SOCCER, ktorý mimochodom na Amige vyzerá úplne inak, ako na PC. CANNON FODDER tiež nesklamal, ba naopak prekvapil. Ich budúca hra, SENSIBLE GOLF bude tiež vynikajúca, ako nasvedčujú demoverzie, ktoré už záujemcom ponúkajú.

To, čo dokážu SENSIBLE SOFTWARE vo svojich hrách, nemá obdoby. Priam sa vyžívajú v extrémne malých postavách, aby sa na obrazovku vošlo veľa detailov. Pritom každý ich produkt má úžasnú hrateľnosť, ktorá by sotva niekto od ovládania tak miniatúrnuch postáv čakal. CANNON FODDER má tak malé postavy, že menšie už ani nemôžu byť a predsa je výsledok vynikajúci, z čoho vyplýva, že úspech a kvalita vôbec nezávisia od veľkosti postavy. Vôbec všetky hry od tejto firmy sú miniatúrne - okrem postáv aj celkovou dĺžkou. Opäť nám vychádza zaujímavý záver, že kvalita hry vôbec nezávisí od jej dĺžky. Ak si niekto v dobrej viere myslí, že čím väčšiu hru kúpi, tým bude lepšia, SENSIBLE SOFTWARE ho veľmi rýchlo vyvedú z omylu. Pre úspešné dokončenie hry sú dôležité v prvom rade hodiny a hodiny testovania, zdokonaľovania, opravovania chýb. Iná cesta nevedie, jedine poctivá práca na každom programe, keď si autori dajú záležať na každom detaile, vrátane navonok nepodstatných maličkostí. To je krédo SENSIBLE SOFTWARE. Jednu hru robia približne jeden rok, skôr sa predávať nezačne. Keďže ich projekty nebývajú rozsiahle, môže sa to niekomu zdať trochu veľa. SENSIBLE SOFTWARE tento prístup k práci okamžite priniesol úspech, slávu a peniaze.









CANNON FODDER sotva môžeme prirovnať k inaj hre. Je to sympatická vojnová strieľačka s pohľadom na bojisko z vtáčej perspektívy. Na zemi sa dajú zreteľne rozoznať vojaci, tanky, stromy a kríky, budovy, rieky a jazerá, munícia, atď. Hráč má za úlohu ovládať vojenskú čatu, ktorá je vyzbrojená puškami a granátmi, s pomocou ktorých má splniť misiu. Úlohy bývajú rôzne: pozabíjať všetkých nepriateľských vojakov, vyhodiť do vzduchu nejaké budovy, atď. Každopádne čím je level vyšší, tým sú misie ťažšie, lebo protivník kladie čím ďalej, tým väčší odpor. Čatu môžeme ovládať buď ako celok, alebo po častiach. Ak necháme čatu spojenú, všetci vojaci kráčajú za veliteľom. Keď čatu rozdelíme, môžeme vojakov dostať na rôzne miesta. Pohyb vojakov nevyžaduje od hráča nič špeciálne. Na obrazovke vidíme presne to, čo by sme videli v skutočnosti, ako vojaci kráčajú, ako sa brodia vo vode, atď. Nad krajinou pokojne poletujú divé kačice, akoby ani nebola vojna a všetko tu vyzerá ako skutočné.

Skvelá grafika, skvelá hrateľnosť, pôsobivý zvuk - čo môžeme chcieť viac? Mimochodom, CANNON FODDER je veľmi chytľavá hra, od ktorej má každý náruživý hráč problém odísť. Väčšina absolútne zabúda vnímať čas a odchádza od počítača až o štvrtej ráno. Preto sa nezabudnite občas pozrieť na hodinky, aby ste si neublížili. Pozície sa dajú uchovať na disk a nie je problém pokračovať na druhý deň...

- yves -

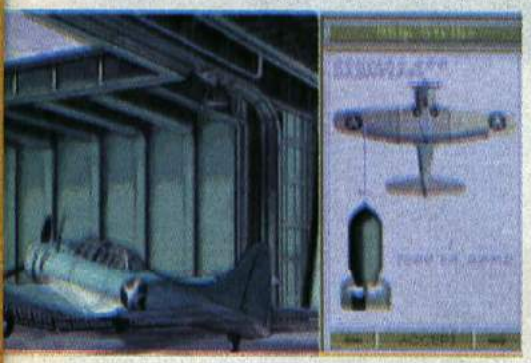


PC 386–586
AMIGA 500/600



MICROPROSE

Známa americká firma MICROPROSE vydala v tomto roku dva simulátory vo veľmi krátkom čase. Prvým z nich je F14 FLEET DEFENDER a druhým 1942: PACIFIC AIR WAR. O oboch píšeme v tomto čísle.





1942 je simulátor bojov v Pacifiku počas druhej svetovej vojny. O nadvládu nad týmto oceánom sa snažili vojská USA a Japonska. Ako iste z dejepisu viete, Japonsko bolo v tom čase fašistické a spolupracovalo s Nemeckom. USA vstúpili do vojny až neskôr, keď sa ukázalo, že táto vojna sa stáva naozaj svetovou a ich zásah na pomoc spojencom je naozaj potrebný.



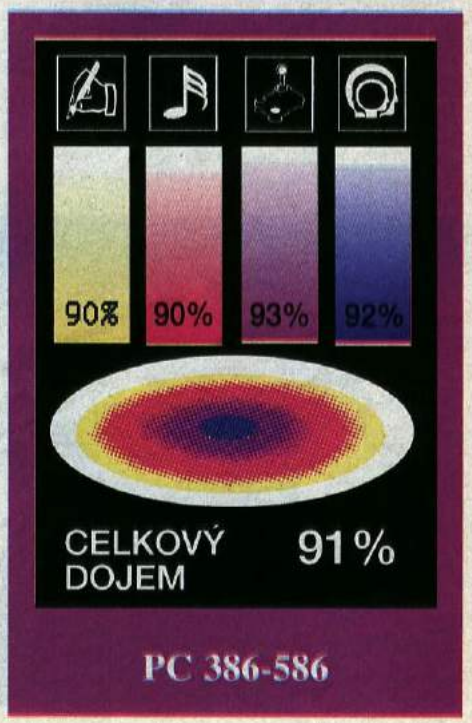
USA a Japonsko boli už v tom čase technicky vyspelé krajiny a disponovali kvalitným loďstvom a letectvom. Kým sa zúčastníme týchto historických bojov, treba si uvedomiť, že letectvo USA a Japonska nemalo rovnaké parametre. Americké lietadlá boli robustné, dobre vyzbrojené a mali účinné delá s veľkým dostrelom. Japonské lietadlá boli ľahšej konštrukcie a preto sa s nimi dalo podstatne lepšie manévrovať. Boli však vyzbrojené kanónmi s krátkym dostrelom, čo odpovedalo ich spôsobu boja. Všetky tieto skutočnosti sa v hre verne odzkadľujú a hráč si môže vyskúšať rôzne boje aj na strane USA, aj Japonska.

Veľkou prednosťou 1942 sú misie, ktorých máme okamžite k dispozícii veľké množstvo s rôznym zameraním. V nietorých letíme sami, v iných skupinovo bojujeme proti nepriateľovi. V ďalších máme za úlohu eskortovať loďstvo, ktoré ohrozujú vzdušné sily protivníka, alebo sprevádzať ťažké bombardéry, ktoré sa pri možnom vzdušnom konflikte nemôžu bezpečne brániť. Nechýbajú ani misie, pri ktorých bombardujeme protivníkovi loďstvo, alebo strategicky významné pozemné ciele. Ak by sa to časom niekomu zdalo málo, hra obsahuje tzv. MISSION BUILDER, v ktorom môžeme vytvárať vlastné misie. Osobne ma veľmi potešilo, že každá misia sa dá kompletne uchovať do súboru ako film a neskôr sa dá nielen prezerať, ale aj kedykoľvek do nej vstúpiť a pokračovať v rozohranej misii naostro. 1942 obsahuje skutočne pestré druhy bojov s veľmi vysokou dávkou reálnosti, vďaka čomu má táto hra veľmi dobrú atmosféru. Nejde iba o zameranie na vzdušné súboje, ako to má F14 FLEET DEFENDER. Počas bojov môžeme vidieť, že ak na zemi, alebo na mori zbadajú letecké sily, akamžite zahajujú paľbu z protilietadlových kanónov rôznych typov. Najcennejšia funcia sa však skrýva pod klávesom F8. Ak letí viac lietadiel v skupine, môžeme sa pomocou F8 prepínať do kokpitu iného lietadla a bojovať s ním. Takto sa môžeme zúčastniť boja povedzme v štyroch lietadlách a vychutnávať tak najzaujímavejšie pasáže hry, alebo vypomôcť tam, kde nás najviac treba.

HIT

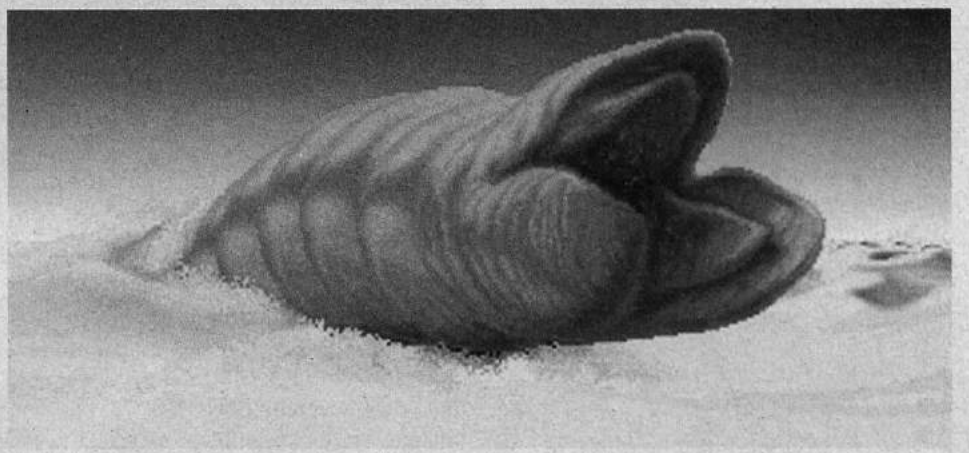
Takisto grafika 1942 je hodna povšimnutia. Všetky objekty na obrazovke, ako sú lietadlá, lode, more, zem, budovy, atď. sú vyplňované textúrou rôznych farieb takým spôsobom, že bol dosiahnutý veľmi dobrý kompromis medzi rýchlosťou grafiky a krásou zobrazovaného prostredia. 1942 je celkom hrateľná aj na počítačoch 386, aj keď vhodnejší je procesor 486 alebo Pentium. Myslím si, že 1942 je zatiaľ najlepší letecký simulátor z druhej svetovej vojny a svojou kvalitou a možnosťami dokonca prekonáva aj podobný program PACIFIC STRIKE od ORIGIN. A to si zaslúži veľké uznanie.

- yves -



NÁVOD KU HRE

DUNE



Dej je umiestnený do budúcnosti v 11. tisícročí, do roku 10191. Celému vesmíru vládne cisár SHADAM IV. Vo vesmíre je teraz najdôležitejšou surovinou SPICE. Spice predlžuje život, rozširuje vedomie. Je potrebný k vesmírnym cestám. Vesmírna gilda a jej navigátori boli pod vplyvom korenia 4000 rokov. Využívajú plyn z tejto suroviny, môžu poznať vesmírny priestor, je to cesta, ako sa dostať do vesmíru bez pohybu. Spice existuje iba na jednej planéte vo vesmíre, ktorá je vyschnutá a plná púští. Tu hlboko v púšťach žije národ známy ako FREMENI. Uchováva staré proroctvo, že príde človek, ktorý ich zavedie k pravej slobode. Tá planéta je ARRAKIS, nazývaný tiež DUNA.

Rod Atreidov je vyslaný z planéty CALADAN na ARRAKIS, aby dohliadal na ťažbu spice. Rod HARKONNENOV, ktorý tu ťaží spice už dlhšiu dobu, sa nechce svojej veľkej výhody vzdať. Ty si v úlohe PAULA ATREIDESA, ktorý je synom vojvodu LETA ATREIDESA a lady JESSICY. Po pristátí na Arrakis v paláci CARTHAG sa začína samotná hra.

Si v hlavnej miestnosti paláca Carthag. Porozprávaj sa s otcom „DUKE LETO ATREIDES". Dozvieš sa, že po príchode na Arrakis objavili tvoji ľudia tri síče (jaskyne, v ktorých žijú Fremeni). V jednom sa nachádza aj tvoj poradca GURNEY HALLECK. Pohovor si s matkou a zistíš, že miesto, kde sa nachádza G. Halleck je síč Karthag-Tuek. Poďme teda na vec, nasadni do ornitoptéry a leť do určeného síču. Vychutnaj si prvý let ponad púšť a po pristátí vojdi do otvoru do jaskyne. Porozprávaj sa s G. Halleckom a zober ho so sebou. On ti povie, že Fremeni žijú hlboko v púšťach, v jaskyniach. Prenajmi si na ťažbu spice prvého Fremena „WORK FOR ME, GIVE ORDERS TO TROOP, SELECT TROOP... SPECIALIZE IN SPICE, NO MORE ORDERS". Leť do Cartha-Timin. Tomuto Fremenovi sa veľmi nepozdávaš, a preto odmieta spolupracovať. Nevadí. Leť teda do Carthag-Harg. Prenajmi si aj tohto Fremena a opýtaj sa G. Hallecka, čo ďalej. Leť do paláca. Stretneš sa tu s novou osobou. DUNCAN IDAHO, dohliada na ťažbu spice a informuje ťa o jeho stave v silách. Porozprávaj sa s matkou, dozvieš sa niečo o spice. Otec ťa upozorní na špeciálny skafander, ktorý používajú Fremeni „STILLSUIT". Máš ísť do síču Carthag-Tuek a pokúsiť sa nejaké získať. Po pristátí si pohovor s Fremenom. Podá ti informáciu, že na východe „EST-WARDS" sa nachádza nejaký síč. Neváhaj preto ani chvíľu, a leť na východ. G. Halleck by ti mal po chvíli zahlásiť, že uvidel síč. Leť na toto miesto „GO TOWARDS THIS PLACE" a vojdi dnu. Fremen, ktorého tam nájdeš, ti dá nejaké skafandre a vysvetlí ti, ako fungujú. Povie ti o ďalších dvoch miestach, kde žijú Fremeni. Nezabudni si ho prenajať, zadaj voľbu „MODIFY EQUIPMENT" a daj mu HARVESTER (obrovské vozidlo na ťažbu spice). Nedaj mu ale ornitoptéru, lebo to je tá, na ktorej lietaš, hoci by ju veľmi potreboval. Vyjdi von zo síču a cúvni o niečo dozadu, a uvidíš harvester pri ťažbe spice. Leť do síču Tuono-Tuek. Prenajmi si aj tohto Fremena. Na mapke však pracovať nebude. K tomuto problému sa dostaneme neskôr. Leť do síču Carthag-Tabr. Prenajmi si aj tohto Fremena, ktorý tiež nebude pracovať. Odleť do Carthag-Timin. Ak sa pamätáš, Fremen nemal záujem o spoluprácu. Tentoraz ho už prehovoríš. Povie ti, že je „spice - prospektor". Jeho skupina ľudí sa zaoberá kontrolou územia pred ťažbou spice. Ak chceme ťažiť a územie nie je prekontrolované, Fremeni ťažiť nebudú (vidno to na mapke). Na mapke sa ti objaví „spice - density" - hustota spice v piesku. Štyri oblasti sú už preverené, a zvyšné dve sú zafarbené na šedo. To znamená, že nemáš informácie o tom, koľko spice sa tu nachádza. Zadaj MOVE TROOP a ukáž prospektorom tri miesta, kam majú ísť vykonať kontrolu. Zadaj „EXIT MAP". Vyjdi von a leť do paláca. Gurney ti oznámi, že skafandre boli uložené v tejto miestnosti. Prehovor si s otcom. Povie ti, že nie ste v paláci dlho, a že tvoja matka vie nejaké tajomstvo. Malo by sa to týkať tajných dverí. Skúste ich spolu nájsť. Vojdi do miestnosti so skafandrami a choď vľavo a potom dopredu. Klikni kurzorom na matku a dozvieš sa, že si v nejakej komunikačnej miestnosti. Matku nechaj tu. Duncan Idaho ti prezradí niečo o harvestroch. Máš získať ďalšie harvestre a posiela ťa preto do síču Tuono-Tabr. Leť tam. Fremen ti prezradí, že harvester má zo síču, ktorý sa nachádza na severovýchode v kráteri. Nasadni do orni a leť na toto miesto. Gurney by ťa mal upozorniť, že zbadal síč. Budeš prekvapený, ale nenájdeš tu nikoho. Ale pozri sa za seba, sú tu dva perfektné harvestre, ktoré urýchlia ťažbu spice. Leť do Tuono-Tuek a pozri sa na mapu „SEE DUNE MAP". Nehybného panáčika pošli do síču Tuono-Hark. A to tak, že na neho klikneš a zadaj „MOVE TROOP", označ miesto, kam má ísť. Leť do Carthag-Tabr a tak isto pošli Fremena do síču Tuono-Hark. Leť do Tuono-Hark a obom Fremenom daj harvestre „MODIFY EQUIPMENT" a pošli ich späť na svoje miesta. Keď prospektori dokončia svoju prácu, pošli ich prekontrolovať územie do Tuono-Hark. Aby som to nemusel stále pripomínať, vždy keď objavíš nové síče, pošli tam prospektorov, aby si sa dozvedel o stave spice. Kým teraz prospektori dokončia svoju prácu, môže počkať jeden - dva dni. Vojdi kúsok od síču do púšte a zadaj „WAIT FOR"... Potom odleť do paláca. Duke ti povie jeden výrok z legendy „Späť sa musí prebudiť". Je to vlastne časť fremenského tajomstva. Vojdi do komunikačnej miestnosti a vyzdvihni si prvú správu „VIEW NEW MESSAGES". Nie je to nikto iný ako imperátor Shadam IV. Hovorí, že ťa čoskoro požiada o prvú dávku spice. Pohovor si s Duncanom. Vraj mu Fremen z Tuono-Tabr rozprával o oblasti bohatej na spice. Neváhaj a leť tam. Dozvieš sa, že smer je juhovýchod „SOUTH-WEST".



Leť týmto smerom ornitoptérou. Nájdeš tu fremenské dievča Harah. Prezradí ti tri nové oblasti, kde žijú Fremeni. Zober ju so sebou, vyjdi von a pozri na mapu. Leť do Habbanya-Tabr. Žije tu Fremen, ktorý ti nedôveruje a preto odmieta spoluprácu. Nachádza sa tu však harvester. Leť do Habbanya-Tuek. Prenajmi si Fremena a zadaj mu „GO AND SEARCH FOR EQUIPMENT". Choď si zaobstarať zariadenie. Pôjde si do síču Tuono-Timin zobrať harvester. Leť do Habbanya-Timin. Prenajmi si aj tohto Fremena a takisto ho pošli, aby si zohnal zariadenie potrebné na ťažbu spice. Pôjde si harvester zobrať do Habbanya-Tabr. Nájdi prospektorov, prileť do síču, kde sa nachádzajú a pošli ich do síčov Tuono-Timin, Habbanya-Timin, Habbanya-Tuek. Leť do paláca. Porozprávaj sa s Duncanom. Povie ti niečo o gigantických púštnych červoch, ktorý žijú hlboko v púšťach. Ich veľkosť presahuje 400 metrov. Vedia urobiť pri ťažbe spice veľké škody. Na tieto miesto ich priťahujú rytmické vibrácie harvestra. Preto ťa pošle, aby si pozháňal nejaké ornitoptéry. Tie zahlásia príchod červa a predíde sa tak strate techniky i ľudí. Prehovor si s Jessicou. Povie ti, aby si išiel hlbšie do púšte a na chvíľu sa sústredil. Máš ísť úplne sám. Nechaj teda svojich spoločníkov v paláci a choď do púšte. Budeš mať vízie, v ktorých ti tvoj otec oznámi, že do paláca prišla správa. Choď do komunikačnej miestnosti a pozri si novú správu. Imperátor žiada od teba dávku spice. Zájdi za Duncanom. Akceptuj zásielku a choď s ním do komunikačnej miestnosti. Počkaj na imperátorovu reakciu a vyzdvihni si správu. Ďalšia zásielka bude o niekoľko dní neskôr. Zájdi do hlavnej miestnosti. Prebehni dialógy. Dozvieš sa, že sa stratil Gurney Halleck. Prehovor si s Jessicou, ktorá ti povie, že si schopný kontaktovať Fremenov z blízkej vzdialenosti. Preto už nemusíš chodiť z jedného síču do druhého, ale stačí kliknúť na mapu a privolať Fremana. Pozor, zatiaľ to ide len v krátkej vzdialenosti. Neskôr sa bude tvoja schopnosť zvyšovať, a o nejaký čas budeš schopný kontaktovať Fremenov na celej planéte. Pohovor si s Letom, ktorý ti radí, aby si našiel s matkou tajné dvere. Po nájdení dverí vojdi do tajnej miestnosti, kde nájdeš zraneného G. Hallecka. Nechaj matku tu a choď za otcom. On ťa pošle za našim mentatom Thufir Hawatom. Zájdi za ním a zober ho so sebou do ďalších tajných dverí. Zaveď tam aj G. Hallecka. Thufir ti prezradí niečo o vodcovi Fremenov. Zober so sebou len Harah a porozprávaj sa s ňou. Ona síce pozná fremenského vodcu, ale zabudla jeho meno. Choď do Carthag-Tuek. Dozvieš sa o novom síči na juhozápade „SOUTHWESTWARDS". Leť týmto smerom. Je to síč Habbanya-Clam. Sú tu tri použiteľné ornitoptéry. Jedna tvoja, harvester a laserové delo. Odleť do Habbanya-Timin. Fremenovi z Habbanya-Tuek zadaj „GO AND SEARCH FOR...". Fremenovi z Habbanya-Timin zadaj to isté. Fremenovi z Carthag-Tuek zadaj „MOVE TROOP" do Habbanya-Clam. Prospektorov pošli na všetky doteraz nepreskúmané územia. Počkaj, kým príde Fremen z Carthag-Tuek do Habbany-Clam. Daj mu harvester, ornitoptéru a laserové delo. Nechaj ho tam, začne ťažiť po odchode prospektorov. Potom prehľadaj všetky síče, kým ti jeden z Fremenov neprezradí meno ich vodcu. Dozvieš sa, že jeho meno je STILGAR. Oznám to Harah, ktorá si spomenie na cestu. Choď podľa nej do síču Sihaya-Clam. Potom ti prezradí, že máš letieť do miesta na severozápade - NORTH-WEST. Po zahliadnutí síču pristaň, a zober so sebou Stilgara. Odteraz ťa budú všetci Fremeni oslovovať menom MUAD - DIB. Prenajmi si Fremena a začni jeho skupinu špecializovať na vojenský výcvik. Pri voľbe MODIFY EQUIPMENT mu daj primitívnu zbraň - nôž. Táto zbraň je vyrobená zo zubov púštneho červa SHAI-HULUDA „starec púšte". Leť do Ergsun-Tabr. Prenajmi si tohto Fremena na ťažbu spice a daj mu harvester a ornitoptéru. Leť do Ergsun-Tsymin. Je to prázdny síč, v ktorom sa nachádza nôž. Leť do Ergsun-Tuek. Tomuto Fremenovi zadaj vojenský výcvik a pošli ho do Ergsun-Tabr. Tak isto tam pošli Fremena z Ergsun-Timin. Leť do Ergsun-Tsimin. Fremen ti prezradí síč na juhu. Daj mu nôž a pošli ho tiež do Ergsun-Tabr. Leť na východ a vojdi do síču. Malá poznámka: ak by si nezadal presný smer, môže sa stať, že hľadaný síč minieš; nemusí sa to týkať len tohto. Preto, ak by ti to nevyšlo, skús sa vrátiť na pôvodné miesto a letieť týmto smerom znova, pokiaľ možno čo najpresnejšie. Tohto Fremena si tak isto prenajmi na vojenský výcvik a pošli ho tiež do Ergsun-Tabr. Všetky tieto územia by bolo dobré prekontrolovať z hľadiska hustoty spice. Preto sem všade pošli prospektorov. Leť do paláca.

Je už dosť pravdepodobné, že budeš mať nové vízie o správach od imperátora. Musíš mu rýchlo poslať čo žiada, lebo ináč by si nečakane hru dohral. Treba preto vyťažiť čo najviac spice. Príď do hlavnej miestnosti paláca. Z dialógu sa dozvieš, že Fremeni v Stilgarovej oblasti boli týraní

Harkonenmi, že Stilgara všetci Fremeni rešpektujú, lebo je ich vodca a množstvo zaujímavých vecí. Zober so sebou aj G. Hallecka a odleť do síču Ergsun-Tabr. Tam ho opusť a nechaj ho, aby trénoval našich prvých bojovníkov. Leť do Habbanya-Tabr a prenajmi si tohto Fremena, ktorý už bude presvedčený o tom, že by mal s tebou spolupracovať. Zadaj mu, nech ťaží spice, pošli ho niekde do oblasti Ergsun, tam, kde je najväčšia hustota spice, ale cestou mu nalož laserové delo neďaleko v síči Habbanya-Clam, ktoré nech odovzdá v síči, kde sú vojaci. Tam potom najpočetnejšej skupinke Fremenov daj laserové delo, ktoré ti veľmi pomôže. Choď do paláca. Zistíš, že Duke-Leto podnikol výpravu proti Harkonenom. Jessica ti oznámi, že si schopný kontaktovať Fremenov na väčšie vzdialenosti. Dostaneš správy od tvojich úhlavných nepriateľov „Barón Vladimír Harkonnen a Feyd Rauth Harkonenn". Thufír ti poradí, aby si začal s útokmi na pevnosti Harkonenov v regióne Ergsun, v Stilgarovej rodnej oblasti. Tvoja armáda by mala byť dostatočne vyzbrojená na útok. Preto zadaj jednému vojakovi funkciu „ESPIONAGE". Po tomto príkaze vojaci pod vedením tohto Fremena opustia síč a začnú hľadať prvú pevnosť Harkonenov. Keď nájde pevnosť, mal by to byť Bledan-Tuek, vráť ho späť do síču. Keď sa vráti, pošli všetky jednotky vojakov na túto pevnosť. Na mapke môžeš sledovať, keď začnú vojaci útok, či pretláča červená ruka modrú, alebo je to naopak. Ak pretláča červená ruka modrú, znamená to, že Atreidovia a Fremeni vyhrávajú nad Harkonenmi, v opačnom prípade je to naopak. Ak budeš niekedy dobíjať pevnosť a budeš prehrávať, stiahni radšej všetkých vojakov z útoku a pošli do niektorého síču. Dá sa to zistiť aj tak, že klikneš na útočiaceho vojaka, kde sa ti vypíšu stručné informácie. Ak uvidíš, že zabil viac Harkonenov ako stratil svojich bojovníkov, pevnosť je už na 99,9 percenta tvoja. Zadaj „EXIT MAPS" a po vyhratej bitke vo vízii uvidíš radosť Fremenov z víťazstva. Prenajmi si každého Fremena, ktorého v týchto pevnostiach nájdeš a daj mu príslušné zariadenia. O niekoľko dní Fremeni dobitú pevnosť premenia na nádherný síč. Nikdy neútoč na pevnosť, kde sa na mapke nachádza jeden alebo viac modrých panáčikov (ďalšie légie Harkonenov, ktoré bývajú zväčša veľmi silné). Túto pevnosť dobíjaj až medzi poslednými, keď budeš mať atómové zbrane. Tak isto si nechaj nakoniec aj pevnosti okolo Arrakeenu (paláca Harkonenov), ktoré sú tiež veľmi dobre opevnené. Stáva sa, že Harkoneni opäť zaútočia na síč, ktorý premenia na pevnosť. Vtedy musíš zmobilizovať veľkú armádu a dobiť pevnosť späť. Po dobití prvej pevnosti leť do paláca a pohovor si s Duncanom. Povie ti niečo o dedinách a obchodníkoch. Klikni na Stilgara. Hovorí, že v dedinách žijú emigranti, ktorí prišli na Arrakis z inej planéty. Sú to obchodníci, ktorí len nakupujú a predávajú tovar. Fremeni do týchto dedín nechodia, iba v špeciálnych prípadoch, keď si majú ísť zobrať kúpený prístroj. Klikni na Harah, ktorá si spomenie na povesť o dedine v rybích ústach. Nasadni na ornitoptéru, pozri na mapu a leť do rybích úst juhozápadne od paláca. Zahliadneš prvú dedinu. Ak chceš, tak nakúp prístroje, ktoré ti obchodník „SMUGGLER" ponúka. Zaplať mu ich u Duncana v kg spice. Potom do dediny pošli Fremena, ktorý bude tieto nakúpené prístroje potrebovať. „Go and search for equipment". Leť do tvojej prvej dobitej pevnosti. O nejaký čas ťa Harah poprosí, aby si ju odviezol do jej rodného síču. Neváhaj a urob čo chce. Potom ti Stilgar prezradí ďalšie tajomstvá. Leť podľa jeho informácie do síču OXTYN-TABR. Nájdeš tam pekné fremenské dievča Chani. Zaľúbiš sa do nej na prvý pohľad. Stilgara nechaj v síči a choď s ňou večer sám do púšte. Po romantickom večeri ti Chani prezradí veľké oblasti na spice. V síči Habbanya-Harg sa dozvieš o ďalšom fremenskom tajomstve. Nájdeš tu obrovskú nádrž s vodou v podzemí. Si prvý cudzinec, ktorý o tom vie. Dozvieš sa, že Fremeni chcú jedného dňa, keď bude dosť vody, zmeniť tvár Arrakisu. Je to veľký sen Fremenov. Stilgar ti vysvetlí, že na to, aby sa zachytávala v nádržiach, je potrebné vybudovať akýsi filter „WINDTRAP". Prezradí ti, že takýchto nádrží sú na Arrakise tisíce. Navrhne ti, aby si sa tejto vody napil. Zatiaľ to neskúšaj ani náhodou, lebo sa otrávíš. Zadaj „REFUSE". Dobíjaj ďalšie pevnosti a ťaž spice. Neskôr dostaneš správu o zavraždení Leta. Pohovor si s Jessicou, s Thufírom a so Stilgarom. Budeš môcť ovládať púštneho červa. Zajazdi si na ňom do najbližšieho síču a vráť sa späť. Stilgar ti povie, že už vieš o Fremenoch všetko, hoci to nie je celkom pravda. Prehovor si s Jessicou, so Stilgarom a s Thufírom. T. Hawat ti povie niečo o špeciálnej zbrani proti Harkonenom. Zatiaľ však netuší čo to je. Vie iba, že je to v našom paláci. S matkou nájdi tajné dvere. V tejto miestnosti nájdeš rastliny najrozličnejšieho druhu. Dozvieš sa, že



Fremeni chcú zmeniť púštnatú planét na lesy. Chcú úplne zničiť ťažbu spice. Tam, kde sa nachádza voda, neexistuje viac ani kvapka spice. Zistíš, že práve vegetácia je zbraň proti Harkonenom. Oči všetkých užívateľov tejto drogy sa upnú na Arrakis, a dokonca aj sám cisár bude nútený vyjednávať. Keď úplne zastavíš ťažbu spice /pozor, týka sa to aj Harkonenov, čiže musíš zničiť všetky ich pevnosti/, čaká ťa už len jeden cieľ - dobiť palác Harkonenov. Chani ti niečo povie o svojom otcovi, ktorý je ekológ. Leť s ňou do síču kam ti povie a tam sa jej opýtaj čo ďalej. Leť na západ za kamennú čiaru, za ktorou narazíš na ďalší síč. Stretneš sa tu teda s novou postavou **Liet-Kynes**. Povysvetľuje ti, čo je jeho cieľom a ukáže ti svoje plantáže s rastlinami. Prezradí ti štyri nové miesta, preleť ich rad za radom a všetkých Fremenov si prenajmi na ekológiu a pošli do síču ku Kynesovi. Na týchto územiach sa nachádzajú obrovské nádrže s vodou, preto tu neposielaj žiadnych prospektorov. Potom zaleť ku Kynesovi, on ti povie, že za nejaký čas bude mať pripravené prvé rastliny, ktoré sa budú dať vysádzať do púšte. Ťaž zatiaľ ešte nejaký spice a pobíjaj pevnosti. Ak ti už zostane málo pevností, môžeš ťažbu spice úplne zastaviť a prešpecializovať týchto Fremenov na ekológiu a armádu. Môže sa ti stať, že vo vízii ti Fremeni zahlásia, že dostali epidémiu „EVERYBODY IS ILL HERE, WE NEED HELP". Musíš tam poslať Chani na niekoľko dní. Potom je však veľké riziko, že Chani unesú Harkoneni. Ak sa toto stane, budeš sa musieť pridržiavať 2. varianty finálneho útoku (o tom neskôr). Po vyliečení Fremenov leť rýchlo do tohto síču. Ak Chani neuniesli, zober ju rýchlo so sebou. Ak by ju uniesli, klesla by na dlhší čas motivácia Fremenov, čo by trochu spomalilo tvoj postup. Vykonávaj si ďalej svoju bojovú úlohu. Keď budeš mať hotové prvé rastliny, zadaj štyrom Fremenom - ekológom „MODIFY EQUIPMENT" - daj im zelený stromček. Potom ich pošli do síčov, kde je už WINDTRAP a veľké zásoby vody. Ak by niekde nebola vybudovaná windtrap, pošli tam Fremena - ekológa a zadaj mu „ASSEMBLY WINDTRAP" a o niekoľko dní sa tu začne zachytávať voda. Keď prídu títo štyria Fremeni na svoje miesta, zadaj každému „ASSEBLY WINDTRAP" a oni tu začnú vysádzať prvú vegetáciu. Ak prídeš na tieto miesta, uvidíš okolo seba prvé stromy. Pozor, ak sa vyčerpá voda, Fremeni s vysádzaním prestanú a rastliny začnú vysychať. Potom chvíľu počkaj, kým sa nazberá voda a sadenice rastlín ďalej. Preto posielaj na túto robotu do každého síču len jedného Fremena. Keď ti Jessica oznámi, že sa jej podarilo pretvoriť vodu života, skús sa jej napiť. Po troch hodinách (v hre) zistíš, že to prežiješ, hoci predtým veľa ľudí zahynulo. Naplní sa ďalšia časť legendy - „späť sa prebudil". Orientuj sa teraz hlavne na dobíjanie pevností a ekológiu. V spice silách by si mal mať už dosť zásob spice pre imperátora (ešte na takých päť dávok).

Dobíjanie pevností:

Pošli vojakov zaútočiť na pevnosť. Ak sa nachádzaš v niektorom z bližších síčov k tejto pevnosti, nasadni si na červíka a vtrhni do hlavnej bitky „SELECT DESTINATION ON MAP" - tu označ pevnosť, kam ísli bojovať vojaci. Uvidíš boje medzi Fremenmi a Harkonenmi. Zadaj jednu z volieb „MASSIVE ATTACK" - masívny útok alebo „FIGHT FOR WHOLE DAY" - bojuj celý deň. Pevnosť máš na 99 percent dobitú. Môže sa však stať, že nepriateľ je až veľmi silný a ani útok červa na Harkonenov ti nepomohol. V takomto prípade, keďže sa nachádzaš priamo na bojovom poli, zahyneš aj ty. Preto odporúčam uložiť si pozíciu predtým na harddisk. Okrem tejto tragickej možnosti ti útok Shai-Hulúda len pomôže k dobitiu pevnosti. V pevnosti môžeš nájsť aj zajatcov. Musíš ich predtým spútať. Na to potrebuješ jedného alebo dvoch pomocníkov (Stilgar a Gurney) a zadaj „OVER POWER THE PRISONER". Potom ti prezradí informáciu o ďalšej pevnosti. Ušetrí ti tak zbytočnú funkciu ESPIONAGE.

Odosielanie spice cisárovi:

Shadam IV. ťa vždy požiada o dávku spice. Ak mu ju nepošleš ani o dva dni neskôr, zostrelia ťa jeho špeciálni bojovníci SARDUAKAURI. Ak sa oneskoríš iba o jeden deň, potom bude žiadať ďalšiu dávku už o štyri dni. Pokiaľ sa ti podarí odoslať spice imperátorovi v ten deň, kedy ho žiada už ráno, mal by začať otravovať až o týždeň. Musíš si v ten deň čo najskôr vyzdvihnúť „NEW MESSAGES".

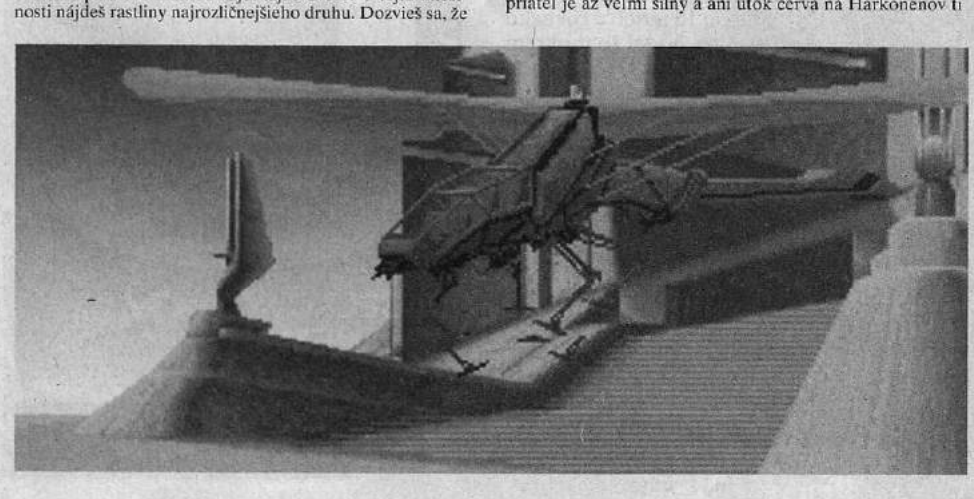
V boji sa nevyhneš ani sabotážam Harkonenov. Vo vízii ti Fremen oznámi sabotáž. Ak predtým ťažil spice s harvesterom, bude ho musieť jeden deň opravovať. Ťažba sa takto o niečo spomalí.

Ak sa budeš dostatočne snažiť, objavíš ešte mnoho iných síčov, a v nich aj Fremenov. Tak isto by si mal nájsť ešte päť ďalších dedín. Ak budeš hľadať fremenské síče na skalnatých územiach, pátraš zbytočne, lebo tu žiadny síč nenájdeš.

Po dobití všetkých pevností zostal už len palác Harkonenov - Arrakeen. Oznámi ti to aj Stilgar, ktorý ťa pošle za Thufírom. Ak neuniesli Chani, budeš to mať o niečo jednoduchšie. Ulož hru na harddisk. Choď za Thufírom. On ti povie, že treba zhromaždiť v najbližšom síči Arrakeenu asi desaťtisícovú armádu s atómovými zbraňami. Do tohto síču doprav všetky osoby, o ktorých ti povie (Thufír, Jessica, Stilgar, Gurney, Chani a samozrejme aj ty). Keď už bude všetko pripravené a nachádzaš sa v tomto síči aj ty, spýtaj sa Stilgara, či môžeme zaútočiť. Akceptuj hlavný útok a počkaj, kým tvoji Fremeni dobijú Arrakeen. Potom kľudne leť do ich paláca a vychutnaj si záver. Je to úplne jasné. Bol tu aj imperátor Shadam IV., ktorý chcel zničiť rod Atreidov a spolu s Harkonenmi vládnuť Dune. Stávaš sa novým imperátorom spolu aj s imperátorkou Chani. Takto sa dá dohrať prvý variant hry. Môžeš si loadnúť hru, ktorú si si predtým uložil na disk. Jedná sa o druhý variant, kedy ti unesú Chani. Thufír v takomto prípade predpokladá, že Chani nebude v Arrakeene, ale niekde v dobitých pevnostiach. On sa však zmýlil, lebo Harkoneni držia Chani v ich paláci. Preto použi vegetáciu. Pošli troch ekológov, každého do nejakého z najbližších síčov Arrakeenu. Prikáž im, aby tu vybudovali filtre na zachytávanie vody. O niekoľko dní, keď budú filtre hotové, pošli ich vysádzať rastliny. Po niekoľkých dňoch, keď prítomnosť vody zničí spice okolo paláca, padne aj ich štít. Prejaví sa to vtedy, keď už vegetácia postúpila až k palácu a na štatistike „SEE DUNE MAP, SEE GLOBE, SEE RESULTS" uvidíš všetky tri hodnoty Harkonenov na nule. Leť do dobitého paláca, kde nájdeš aj Chani. Vojdi dnu. Prebehne ten istý záver. Najdôležitejšie je, že sa naplnil sen Fremenov, sú slobodní, ťažba spice je zničená a darí sa im aj premena púšte na územia s rastlinstvom. Imperátor PAUL ATREIDES a imperátorka CHANI spoločne vládnu spravodlivo celému vesmíru...

Niektoré ďalšie síče:

Carthag-Palace - juhozápad „medzi palácom a dedinou"
Tsympo-Pyons - severovýchod a odtiaľ východ
Tuono-Clam - východ
Ergsun-Tuek - západ, odtiaľ juh, a odtiaľ juhozápad
Cielago-Tabr - východ
a množstvo iných...



Regióny:	Prístroje:	Postavy:
Arrakeen *	Harvester	Lady Jessica
Haga *	Ornitoptéra	Duke Leto Atreides
Tuono *	Nože	Paul Atreides
Oxtyn *	Laserové delá	Emperor Shadam IV.
Sihaya *	Bojové moduly	Baron V. Harkonnen
Tsympo *	Atómové zbrane	Feyd Rautha
Carthag	Rastliny	Duncan Idaho
Habbanya		Thufir Hawat
Celimyn	Fremeni:	Gurney Halleck
Cielago	žlti - ťažba spice	Harah
Bledan	červení - armáda	Chani
Ergsun	zelení - ekológia	Kynes
		Harkonnen captains
		Fremens
		Smugglers

* - majú aj dediny „PYONS"





Majiteľom 8-bitových počítačov zaiste netreba Dizzyho bližšie predstavovať. V BITe sme mu venovali toľko miesta, ako vari žiadnej inej hre počas našej trojročnej existencie. Dôvodov sme na tento počin mali niekoľko. Dizzy je hlavným hrdinom v toľkých hrách, že si ich sám nedovolím presne zrátať. Ak k tomu pripočítam okrem adventúr aj akčné a logické hry, potom nám z toho vyjde rekordné číslo, oveľa vyššie ako 10.

Priznám sa, že som si ešte nedávno myslel, že CODE MASTERS sa už na túto tému nebudú angažovať, pretože aj keď to neboli zlé hry, čo je veľa, to je veľa. Po ich nerozhodných vyjadreniach sa však z tvorbou ďalších DIZZYoviek veselo pokračuje ďalej, aj keď na 16 a 32-bitových počítačoch. Je to samozrejme dobrá správa pre tých, ktorí sa v minulosti radi hrávali na 8-bitových počítačoch tieto adventúry a aj keď tieto počítače už nepoužívajú, radi by občas mali nového DIZZYho. DIZZYho história je veľmi dlhá, ale pamätám si na jeho premiéru. Pôvodne ho vymyslel programátor Oliver TWINS a prvý diel uzrel svetlo sveta v roku 1987. Na tú dobu to bola bomba. Každý obdivoval jemnú grafiku, super hrateľnosť a nevídane dobre skĺbené akčné prvky s prvkami adventúr. Na úspech v DIZZY nestačili iba šikovné prsty, ale aj schopnosť logicky používať predmety. DIZZy mal oproti ostatným hrám ešte jednu zásadnú výhodu. Keďže je to v podstate 'živé vajce', každému sa okamžite zapáčili jeho kotrmelce a srandovná chôdza. Bohužiaľ, Oliver TWINS robil iba prvé tri časti a potom pravdepodobne prestal programovať hry na bežné počítače, lebo som od neho po roku 1989 už nikdy žiadnu hru nevidel. CODE MASTERS však naďalej pokračovala v DIZZYovskej tradícii a iní programátori pracovali na ďalších dieloch, ktoré už neboli také dobré, ako prvé tri od Olivera TWINSa, ale až tak nezaostávali a keďže na trho sa predávali veľmi lacno (okolo 3 libier), každý si ich mohol dovoliť. Za zmienku ešte stojí fakt, že DIZZY sa dostal aj na hracie konzoly SEGA, čo je na hru za nižšie ceny (ostatné hry stáli oveľa viac) ojedinelý úspech. CODE MASTERS sa pokúšali neskôr preraziť aj s inými postavami, napríklad so SEYMOURom, ale ako sami viete, nebolo to ono.





CODE MASTERS



Pozícia DIZZYho na PC zatiaľ nie je hodná DIZZYho mena. Je to najskôr tým, že CODE MASTERS používa pre svoje hry na PC väčšinou 16 farieb a rovnako aj na Amige. Videl som okrem tohto posledného DIZZYho aj konverzie starších dielov s konca minulého desaťročia, ale všetky mali jeden menovateľ, ktorý hráča prvý udrie do očí. Je to práve malá farebnosť. FANTASTIC DIZZY je síce lepšie naprogramovaný, ako predchádzajúce diely vďaka solídnemu viacnásobnému scrollingu, ktorý do hry veľmi dobre pasuje. Snáď sa CODE MASTERS čoskoro prenesú cez tento amatérsky prístup k programovaniu a dosiahnu ešte lepšie výsledky.

FANTASTIC DIZZY je pomerne zábavná hra, ktorú napriek veľmi malej celkovej dĺžke dát nie je treba podceňovať. Obsahuje množstvo všakovakých miestností a predmetov. DIZZY má za úlohu pozbierať 250 hviezdíc a oslobodiť DAISY, ktorú zajal čarodejník ZAKS. Uvidíme, či sa mu to podarí, keďže pred ním to nikto nedokázal...

- yves -



NÁVOD KU HRE

INCA 2: WIRAKOCHA



Tvoje meno je Atahulpa, si syn veľkého Inka El Dorada. V sídle Inkov ťa uvedie stráž a povie ti, že ťa očakáva otec. Musíš však prejsť jednoduchou skúškou. Môžeš si vybrať z dvoch možností - Gate of Wisdom alebo Force. Lepšie je vybrať si druhú možnosť, kde treba zostreľovať raketou sochy - naučíš sa s raketou zaobchádzať. Sochy na teba neútočia, nemôžeš však žiadnu minúť. Keď si zvolíš prvú možnosť, postup je tento:

Pomocou pierka pošteklíš ľavú sochu a kameň dáš nad ňu do žľabu. Voda natečie do sochy a uvoľní jednu bránu. Potom pošteklíš pravú sochu a kameň presuň nad túto sochu. Otvorí sa druhá brána. Objavíš sa tak na porade vodcov. Zistíš, že istý Lord Aguirre sa snaží ovládnuť pomocou asteroida celé impérium Inkov. Tvojím cieľom je samozrejme tomu zabrániť. Poznáš prakticky všetky dôležité osoby, ktoré v celej hre figurujú. A to:

Kelt, Lord Aguirre, El Dorado, Dona Angelina a ostatní.

Po rozhovore s Donou Angelinou zistíš, že nemáš inú šancu, ako bojovať a stať sa hrdinom. Poskytne ti raketu - Tumi. Aby si však mohol opustiť hlavné mesto, musíš sa zbaviť stráže. Zober listy, potom lano s kolom a kôl daj nad bránu vpravo. Kameň hoď po stráži a rýchlo sa schovaj za plot vpravo. Akonáhle stráž vojde do brány, zhoď na ňu kôl a teraz môžeš odletieť.

Hneď vo Vesmíre sa stretneš s Lordom Aguirrom a musíš bojovať proti nemu. Je to jednoduchý boj. Klávesou F 10 sa prepínu riadenie lode s výberom zbraní a menu. Tvoj otec sa dozvie, že si ukradol Tumi a zaútočil na Lorda Aguirreho a ide ťa zastaviť. Je však neskoro, lebo Lord Aguirre už vyhlásil odvetu. Tu ti bude vo Vesmíre pomáhať Kelt Cartier.

Objavíš sa vo vnútri rakety. Otec povedal, že už sa nemáš ničoho dotýkať, že si urobil už dosť chýb. Otoč sa a pomocou Control Screen vyvolaj poplach. Ozve sa ti Kelt, ktorý ti bude pomáhať. Zájdi do zadnej miestnosti a zober Crowbar. Je vzadu za trúbkou. Pomocou neho otvoríš debnu s vodkou. Vráť sa k túre, otvor ju a nalej do nej vodku. Teraz sa vráť ku kormidlu a rozhýbaj loď. A začína sa ďalší boj proti Lordovi Aguirreovi. Nakoniec poškodí raketu Kelta. Leť smerom k nemu a zaháknі ho - prepni na zbraň - F 5 hák. Potom nasleduje pristátie. Na mape choď podľa inštrukcií:

začni vo vode vľavo, 160 míľ NE, 100 míľ ESE medzi horami, potom na juh a nakoniec 330 míľ na východ. Pristátie sa nepodarilo a musíš ísť dva dni peši, až dôjdeš ku svojej priateľke, ktorá ti môže pomôcť. Nastav anténu presne na asteroid. Prečítaj si, čo hovorí aj tvoja pomocníčka o asteroide a troch planétach. Než sa opraví tvoja raketa, môžeš cestovať lokomotívou, pokiaľ ešte funguje. Samozrejme že funguje, len sa musí trochu opraviť. Zober vonku crowbar, v lokomotíve zasa nádobku s olejom a kožený remeň. Nádobku použi na páku vonku, potom ju zatiahni a tým napustíš vodu. V lokomotíve otoč kohútikom, zapáľ kotol, pohni pákou na pohon a ideš! No nie však dlho, lebo sa ocitáš pred útokom. Tu je situácia obdobná, ako pri vesmírnych súbojoch. Musíš však prepínať na pohľady vľavo, vpravo, dopredu a dozadu podľa toho, odkiaľ letí nepriateľ.

Dostaneš sa do úkrytu do jaskyne. Zober všetky predmety napravo na poličke. Prejdi vľavo ku zásuvkám. Dostaň sa k zásuvke - nezabudni prerezať lano. Teraz otvor zásuvku, ale nejde to. Tak skús očistiť kľúče o piesok. Vnútri v zložkách nájdeš plánik, na ktorom je bumerang. Je tu aj kód do trezoru - I. 8. 3. Prejdi k trezoru, kolieska polej olejom a nastav kód. Vnútri nájdeš plány. Behom dvoch týždňov opravíš raketu a môžeš vyletieť. Rozdelíte sa a Keltovi dáš príkaz, aby zatiaľ robil nové lode a cvičil nových pilotov. Zapni svoj stroj a vlož crystal na miesto pod mapkou. Na mape vyber bod B. Nasleduje vesmírny súboj s Aguirrem, ktorý by nemal byť problémom. Pristaneš na planéte, kde nájdeš zhorené zvyšky toho, čo tam ostalo. Vydáš sa k útesu. Tu na teba čaká stúpanie po skale. Daj kolík do veľkého kameňa a pribi ho kladivom. Potom hoď vlákno cez koreň. Dole na neho naviaž lano, potiahni ho a druhý koniec priviaž ku kolíku.

Odsuň malý kameň pod veľkým a nakoniec strč do veľkého kameňa...a si hore. Tu máš nájsť najlepšiu modlitbu pre Boha - vyber zvitky 2,4,7 - zľava. Zober si od Boha ulitu - len tak sa od Boha darčeky nedostávajú. Čo so stavbou? Pri vchode nájdeš predmet, ktorý daj na označené miesta. Nasleduje roztavenie kovu, ktorý stečie do studne. Vydlab podnos zo studne. Objavíš sa v ľadovej jaskyni, kde sa opäť nachádza Boh. Tu vráť ulitu naspäť Bohovi. Zober drevo zo zeme, postav ho do snehu, zviaž koženým remeňom a poves podnos. Buchni do toho kladivom a zvuk rozbije ľad, pod ktorým je ukryté... uvidíš sám! Zober mech, zlom kvaple a daj ich na priame svetlo na doske. Do mechu potom nechaj natiecť vodu a tú polož na misku vpravo. Praskne sklenená guľa. Predmet, ktorý obdržíš, daj na miesto gule, ktorá práve praskla. Objavíš sa opäť vo Vesmíre, kde bojuješ s protivníkom. Zatiaľ žiadne správy od Kelta. Tento súboj nie je zložitý. Až sa objaví správa od Kelta, leť mu na pomoc.

Nastáva jeden z najťažších bojov v celej hre, kde musíš byť veľmi taktický. Najlepšie je, keď hneď na začiatku boja vystreľíš zo zbrane pod klávesou F 4. Tieto zbrane sú veľmi účinné a mal by si trafiť do najväčšieho chumľu, čím niektorých nepriateľov zlikvidueš. Nezabudni sa stále pohybovať a dávať si pozor na nepriateľov z tylu. Pravdepodobne budeš potrebovať aj viac pokusov. Ale nestrácaj nádej, všetko sa pomaly ale isto blíži ku koncu.

Objavíš sa na ďalšej planéte s rozmanitou vegetáciou. Pokiaľ by si na mapke u priateľky vybral bod A, letel by si najprv na túto planétu. V každom prípade však zájdi ku stromom. Zober palmové listy a práve tam, kde prebehol pavúk, odkry pomocou listov stopy. Zavedú ťa do Mangrove. Zober ustricu, ktorá je pod stromom, daj ju na plochý kameň, buchni po nej kladivom a zober z nej magickú perlu. Zober ďalšiu ustricu a hoď ju po opici, ktorá svojím krikom vyplaší vtáka. V jeho hniezde nájdeš zelené vajíčko, na ktoré použiješ magickú perlu. Nachádzaš sa pred krokodílom a domorodcom, ktorý ti pomôže nájsť cestu. Musíš však najprv pomôcť krokodílovi. Pomoc je veľmi jednoduchá. Daj krokodílovi do jedného oka vajíčko a do druhého perlu. Potom ťa domorodec zavedie ku kráteru. Napravo pri vchode zober dva špice. Vojdi dovnútra, rozbi kladivom kameň a zober obe jeho polovičky.



Potom sa vráť ku stojanom v kráteri, obe špičky postav na stojany, polovicu kameňa, ktorý si zobral v jaskyni a druhú polovicu daj do priehlbiny nad jaskyňou vľavo. Svetlo sa odrazí a rozbije guľu. Kameň, ktorý si získal, polož na stojan. Krokodíl ti pomôže odletieť z planéty. Vo Vesmíre vyhraješ v jednoduchom súboji.

Teraz sa Lord Aguirre odhodlá k veľkému útoku. Kelt priletí na pomoc i so svojimi novými strojmi a letcami. Odľaka väčšinu protivníkov, aby si ty mohol zaútočiť smerom k planéte a oslobodiť svoju ženu, ktorá sa stala rukojemníčkou. Dostaneš sa na planétu a zostaneš pred jaskyňou, kde je spiaca stráž. Prerež jej retiazku z krku a zober si ju. Odklop priehlbinu vľavo, daj do nej tri predmety z retiazky a rýchlo ich zatlč do priehlbiny kladivom, aby nevypadli.

Máš pred sebou kľúč a šesť tlačítok. Postupne stláčaj prvých päť tak, aby boli stlačené, ale aby kľúč nesvietil. Choď vpravo ku vchodu do jaskyne a zapri vchod o výčnelok. Potom sa vráť ku kľúču a stlač šieste tlačítko. Pozbieraj tri kusy, ktoré vypadli. Choď späť ku vchodu do jaskyne, odstráň zábranu a zasuň ju do priehlbiny.

A až teraz si pokojne vychutnaj záver tejto vynikajúcej hry!

J.Kovárik

ZAUJÍMAVÉ PERIFÉRIE

EXTERNÁ JEDNOTKA CD-ROM ZAPPO PRE AMIGU 1200

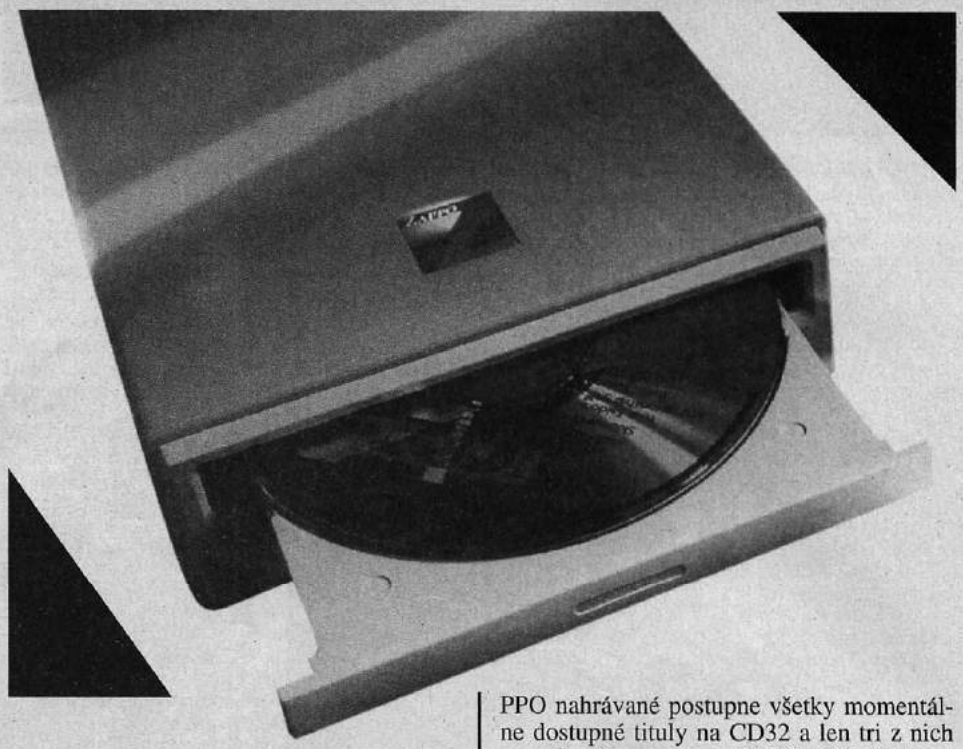
Len v predminulom čísle BITu sme písali o prvej externej CD-ROM jednotke CD1200, určenej pre počítač AMIGA 1200 a už je na trhu ďalšia. Tentokrát nie je výrobcom firma Commodore ale medzinárodný podnik tvorený anglickou spoločnosťou ZCL a francúzskym výrobcom hardware firmou ARCHOS. Predaja sa ujali známi distribútori počítačových doplnkov INDI DIRECT a CALCULUS. To že táto CD-ROM jednotka prišla na trh len tri mesiace po oficiálnej CD1200 od Commodore, svedčí o tom, že nový štandard sa pravdepodobne ujal.

Vonkajší vzhľad CD-ROM ZAPPO je elegantný. Platňa CD-ROM sa do jednotky vkladá pomocou zásuvky umiestnenej na prednej strane, na rozdiel od CD1200 i CD32, kde sa platňa vkladá zvrchu. Keď odkryjeme vonkajší masívny ocelový kryt, objavíme tu mechaniku MITSUMI FX001D a prepojovací 25-pinový D konektor, podobný ako na počítačoch PC.

Ukazuje sa, že Mitsumi je momentálne jedna z najlepších CD-ROM mechaník. Jej prenosová rýchlosť okolo 300Kb a plná podpora pre multi-session disky (napríklad PHOTO CD) jej dáva niektoré výhody oproti mechanike SONY, ktorá je použitá v CD-ROM CD1200 a konzole CD32 od Commodore.

Na zadnej strane skrinky je umiestnený konektor pre pripojenie zdroja 12V a skupina štyroch audio konektorov - dvoch pre vstup a dvoch pre výstup. Audio konektory má pravdaže väčšina CD-ROM mechaník, ZAPPO CD-ROM má však v tomto smere jedno vylepšenie. Audio signály z Amigy môžu vchádzať do CD-ROM mechaniky a miešať sa tu s 16-bitovými signálmi z CD-ROM disku. Výsledný efekt umožní používateľovi naraz počúvať hudbu z Amigy a zároveň z ľubovolnej CD platne. V prvom prototype mechaniky bola zmiešavacia úroveň príliš nízka, avšak vo finálnom výrobku je už tento drobný nedostatok odstránený. Najzaujímavejšou skutočnosťou na mechanike ZAPPO je nevšedné konštrukčné riešenie, ktoré umožňuje pripojiť mechaniku k počítaču cez konektor PCMCIA, umiestnený na ľavom boku počítača A1200. Toto riešenie neumožňuje iba kontrolovať operácie s CD-ROM mechanikou, ale zároveň zabezpečuje mechanike plnú kompatibilitu s čipom Akiko. Napriek tomu, že mechanika ZAPPO čip Akiko neobsahuje a tento je emulovaný pomocou špeciálneho software, rýchlosť emulácie je veľmi vysoká a kompatibilita je celkom dobrá. Napríklad Microcosm - jeden z programov, ktoré kladú veľké požiadavky na čip Akiko, funguje na CD-ROM ZAPPO rovnako dobre ako na CD32.

Pokiaľ nebol k dispozícii systém Kickstart 3.1, počítače Amiga nezabezpečovali žiadnu priamu podporu mechaník CD-ROM. Mechanika CD1200 rieši tento problém tým, že má Kickstart 3.1 napálený v pamäti ROM, ktorá je zabudovaná priamo v CD-ROM jednotke. Mechanika ZAPPO tento čip neobsahuje, preto je tu tento problém vyriešený prostredníctvom bootovacieho disku. Predtým, ako sa bude dať nahrať čokoľvek z CD-ROM mechaniky, je teda nutné nainštalovať ovládací software pre CD-ROM na Workbench disk umiestnený na hard disku. Bez nainštalovania tohoto najdôležitejšieho ovládacieho software Amiga nebude pripojenú CD-ROM mechaniku poznať. Našťastie, inštalácia tohoto software je veľmi jednoduchá a pohodlná. Inštalačný program automaticky nakopíruje všetky súbory do potrebných adresárov na hard disku a modifikuje StartUp-Sequence tak, aby bol CD drive pripojený automaticky pri každom nabootovaní Amigy. Nepríjemným bočným efektom tohoto procesu je fakt, že v prípade absencie hard disku je nutné previesť zakaždým bootovanie z jedného predom pripraveného floppy disku. Znamená to, že ak bude použitý niektorý program, ktorý má automatické bootovanie, počítač nebude CD-ROM drive poznať. Tento problém samozrejme odpadá na Amige 1200 so zabudovaným hard diskom. Po iniciácii CD drivu už ďalšia práca s ním prebieha úplne rovnako ako s floppy diskom (samozrejme s tým rozdielom, že na CD-ROM nie je možné nič zapisovať).



Vráťme sa však ešte ku kompatibilite s titulmi na konzolu CD32, ktorá je dosť dôležitá. Pri testovaní boli do mechaniky ZAPPO nahrávané postupne všetky momentálne dostupné tituly na CD32 a len tri z nich na nej nefungovali - LOTUS TRILOGY od Gremlinu, RYDER CUP CHALLENGE od Oceanu a JAMES POND 3. Množstvo ďalších CD diskov pracovalo bez najmenších problémov a to vrátane niekoľkých testovaných titulov na starší formát CDTV.

V neposlednej rade nesmieme zabudnúť na množstvo zabudovaných podprogramov, ktoré na ZAPPO CD-ROM umožňujú prehrávať audio CD platne a prezerať photo CD. Zabudovaný Archos software pre photo CD plne podporuje obrázky z formátu Kodak PhotoCD a umožňuje ich prezeranie a zápis do IFF formátu. Keď do drivu vložíte akýkoľvek CD disk, je ihneď testovaný špeciálnym podprogramom CDDA. Keď je disk identifikovaný ako audio CD, automaticky sa spustí program na prehrávanie takýchto platní. Program je ovládaný pomocou známych ikon, je riešený veľmi komfortne a ponúka obdobné možnosti aké sú dostupné na klasickom CD prehrávači.

CD-ROM ZAPPO iste nie je riešením pre všetkých vlastníkov počítača A1200, ale je veľmi vítaným rozšírením ponuky tohoto multimédia. Posledná otázka, ktorá sa natíska je teda: „Ktorú z týchto dvoch CD-ROM mechaník si mám kúpiť, CD1200 alebo ZAPPO?“. Aj keď cenovo sú na tom CD1200 i ZAPPO úplne rovnako, odpoveď nie je jednoduchá, pretože obe mechaniky majú svoje nesporné výhody ale i drobné nedostatky. Preto odporúčam pred kúpou všetky pozorne zvážiť a rozhodnúť sa pre tú variantu, ktorá najviac vyhovuje pre žiadanú aplikáciu.

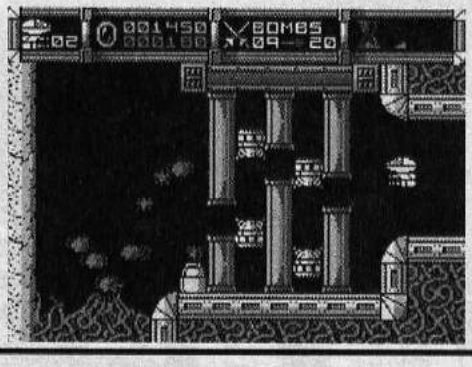
-luis-



CYBERNOID

HEWSON

V poslednej dobe nám prišlo niekoľko dopisov od majiteľov počítačov ZX Spectrum a Didaktik, ktorí sa dožadujú zvýšenia počtu recenzií na ich typ počítača. Bohužial, toto želanie je veľmi ťažké splniť, keďže už niekoľko rokov je ULTRASOFT jedinou firmou na svete, ktorá sa ešte stále zapodieva distribúciou programov na tento osembit. Pretože však nechceme sklamať žiadnych čitateľov, budeme písať aspoň o starších hrách na Spectrum v 'oprášených programoch' a niekedy aj v tejto rubrike. Prvou hrou, ktorá skutočne stojí za zmienku, je Cybernoid od firmy Hewson. O jeho vznik sa najviac zaslúžil programátor Raffaele Cecco a týmto programom sa navždy zapísal do povedomia hráčskej verejnosti. V hre ovládame bojového robota, ktorý sa musí vo vymedzenom časovom limite dostať cez nepriateľské územie do teleportu, ktorý ho prenese do ďalšej nepriateľskej zóny... Cestou ničí útočiacich nepriateľov a to jednak streľbou, jednak vypúšťaním rakiet. Na niektorých miestach môže nájsť aj súčiastky, ktorými vylepšuje svoju odolnosť. Hneď na začiatku je to napríklad oceľová ostnatá guľa, ktorá po zodvihnutí krúži okolo robota a chráni ho tak pred nepriateľmi.



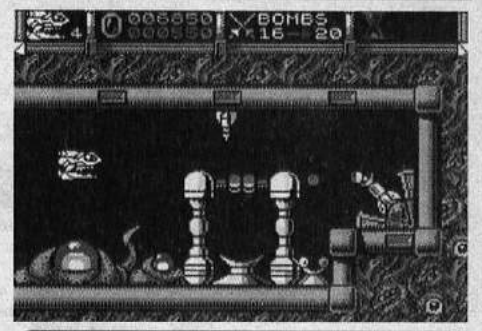
SPECTRUM
DIDAKTIK

VERDIKT: 80%

CYBERNOID 2

HEWSON

Po veľkom úspechu Cybernoida prišlo čoskoro jeho druhé pokračovanie. Najväčšiu časť práce na hre odviedol opäť výborný Raffaele Cecco, takže hra znova oplýva výbornou grafikou a animáciami, ktoré sú oproti prvej časti ešte o čosi vydarenejšie. Fakt, že pri vysokej farebnosti sa nevyskytujú žiadne atribútové defekty asi ani netreba spomínať. Pozadu však nezostala ani hudba, ktorá je tentokrát aj trojkanálová pre ZX Spectrum 128K so zabudovaným zvukovým čipom AY-8912. Hlavným 'hrdinom' druhého voľného pokračovania je opäť bojový robot, avšak tentokrát v úplne novom prevedení. Komu by však bolo clivo za pôvodným Cybernoidom, nemusí zúfať. Nájde ho totiž hneď 'za prvým rohom' a síce v podobe súčiastky, rozširujúcej obranné schopnosti robota (nahrádza ostnatú guľu z prvej časti). Pribudli však i ďalšie zaujímavé súčiastky, ktoré zdokonalia nášho kovového hrdinu. Jednou z nich je napríklad akási vrtuľka, ktorá sa pripevní robotovi na 'zadok' a ktorá sa pri jeho pohybe vrtí. Istotne veľmi dômyselné zariadenie, avšak jeho význam sa mi dodnes nepodarilo odhaliť. Každopádne sa obaja Cybernoidi vyzačujú výbornou hrateľnosťou.



SPECTRUM
DIDAKTIK

VERDIKT: 90%

BARBARIAN 1

PALACE SOFTWARE

Na rozdiel od druhej časti Cybernoidu, ktorá vznikla ako odozva na veľký ohlas prvej časti, obe časti hry Barbarian vznikli súčasne. Ide teda v podstate o jednu hru, kvôli nedostatku voľnej pamäti rozdelenú na dve samostatné časti. Námet voľne čerpá z filmu (alebo knihy, ako chcete) Barbar Conan. Tento námet dáva však hre iba akési kulisy, aby bola ešte pútavejšia a aby jej nechýbalo zdanie aspoň akéhotakého deja. V podstate však ide o súboj dvoch postáv s mečmi, ale zato súboj prevedený do najmenších detailov. Obe postavy môžu okrem klasickej chôdze vyskakovať do výšky, zohýbať sa, robiť kotúle po zemi, udierať súpera hlavou a kopať ho. Najdôležitejšie sú ale samozrejme pohyby s mečom. S ním môže bojovník robiť tri druhy krytov, sekať zhora, sekať zboku do nôh, pása a krku a točiť ním pred sebou. Najefektnejšia je otočka s mečom okolo vlastnej osi, nasledovaná seknutím nepriateľa do krku. V prípade, že sa súper v takomto okamžiku dostatočne nekryje, sila úderu je tak veľká, že mu meč usekne hlavu. Prvá časť je vlastne tréningom na hlavnú časť hry. Je v nej možný súboj s počítačom alebo s protivníkom riadeným spoluhráčom.



SPECTRUM
DIDAKTIK

VERDIKT: 85%

BARBARIAN 2

PALACE SOFTWARE



V druhej časti má Hegor za úlohu oslobodiť krásnu princeznú, ktorú zajal mocný krutovládca, uctievač kultu veľhadov. Nášmu barbarovi stoja v ceste niekoľkí zdatní bojovníci, ktorí vedia zaobchádzať s mečom minimálne tak dobre, ako on sám. Súboje sa odohrávajú striedavo v dvorane s trónom a v aréne zhotovenej z kamenných blokov. Z vrchu sa na neho nepozerá iba jeho úhlavný nepriateľ, ale aj samotná uväznená princezná. Pozadie hry je prevedené veľmi zaujímavo. Indikátor energie tvoria tri plné kruhy, ktoré sú umiestnené nad hlavou každého z bojovníkov. Vždy, keď je jeden z bojovníkov zasiahnutý, zasyčí obrovský had omotaný okolo stĺpa na jeho strane. Po dvoch zásahoch ubudne polovica príslušného kruhu. Keď niektorému zo súperov ubudnú všetky kruhy a je znova zasiahnutý, padá mŕtvy na zem. Táto scéna je doplnená o veľmi zaujímavú animáciu. Len čo sa totiž mŕtvola dotkne zeme, objaví sa akýsi malý a slizký nosič mŕtvol, ktorý bezvládne telo odtiahne neznámo kam. V prípade, že má mŕtvola odťatú hlavu, kope si ju táto obluda pred sebou ako futbalovú loptu. Keď Hegor porazí všetkých bojovníkov, na záver sa stretne so samotným Necronom.

-luis-

SPECTRUM
DIDAKTIK

VERDIKT: 85%

MONTEZUMA'S REVENGE

LEGENDA:

– LEBKA, HAD, PAVÚK (uberajú energiu)

– KĽÚČ OD DVERÍ

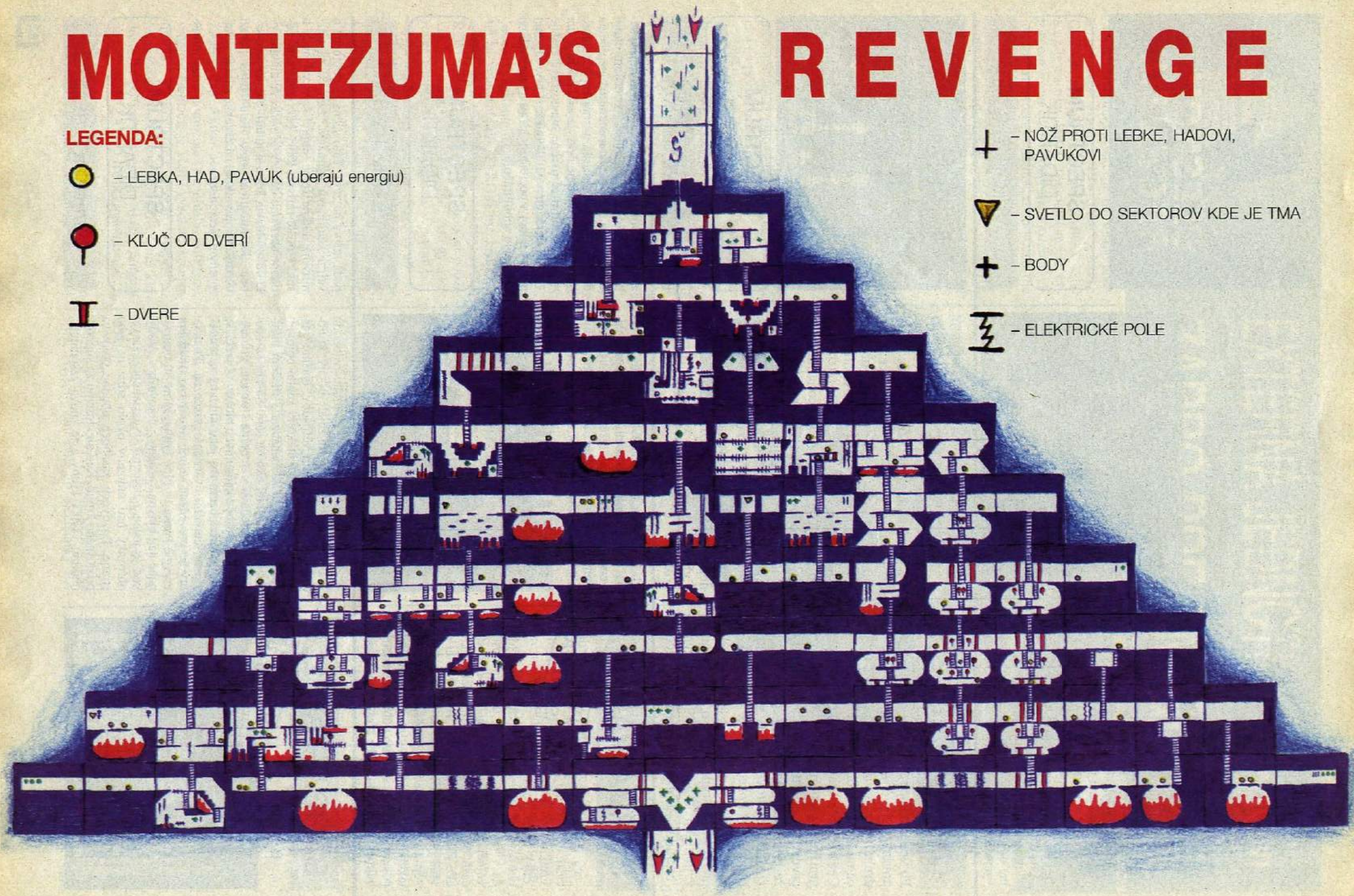
– DVERE

– NÔŽ PROTI LEBKE, HADOVI, PAVÚKOVI

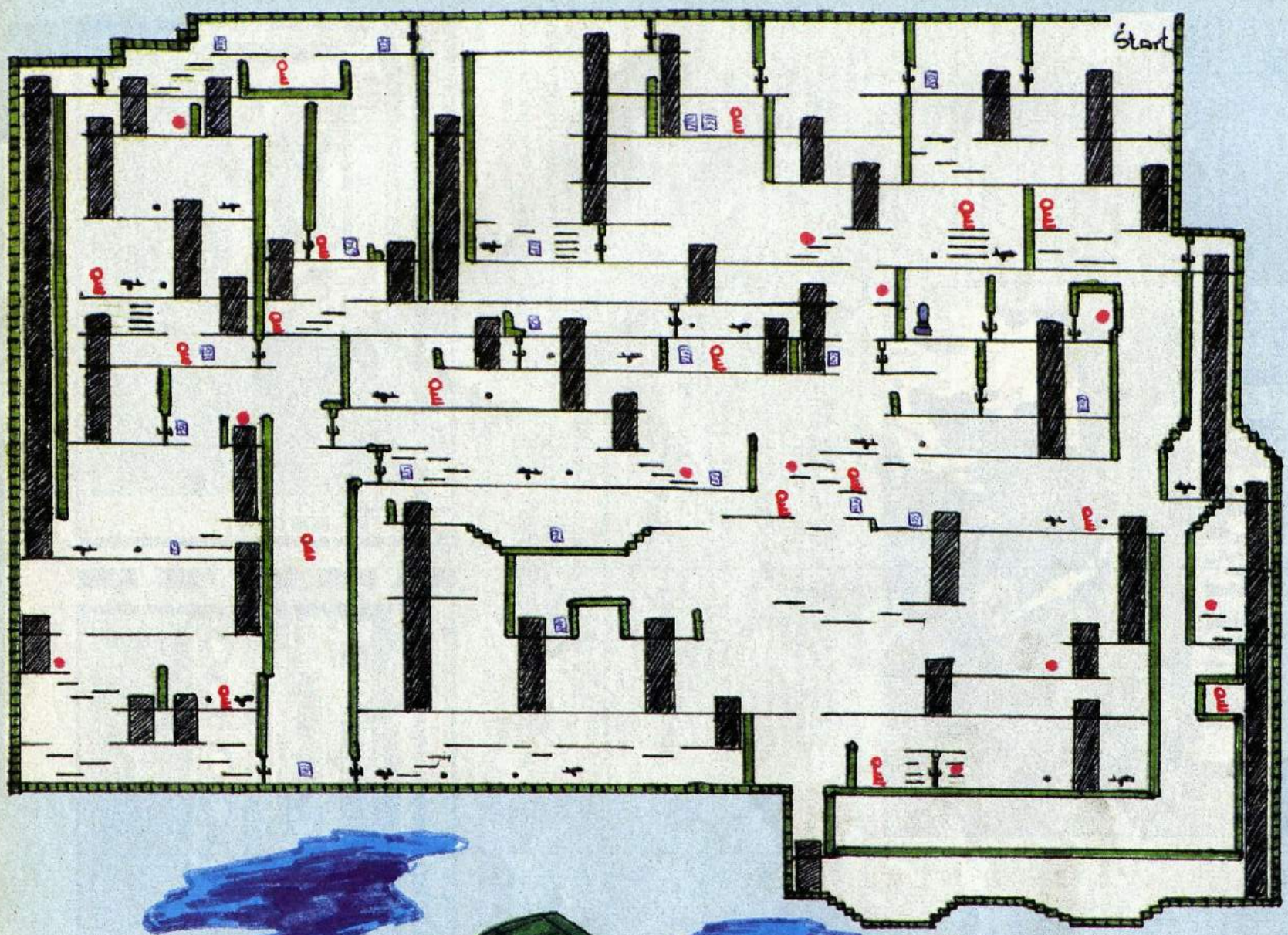
– SVETLO DO SEKTOROV KDE JE TMA

– BODY

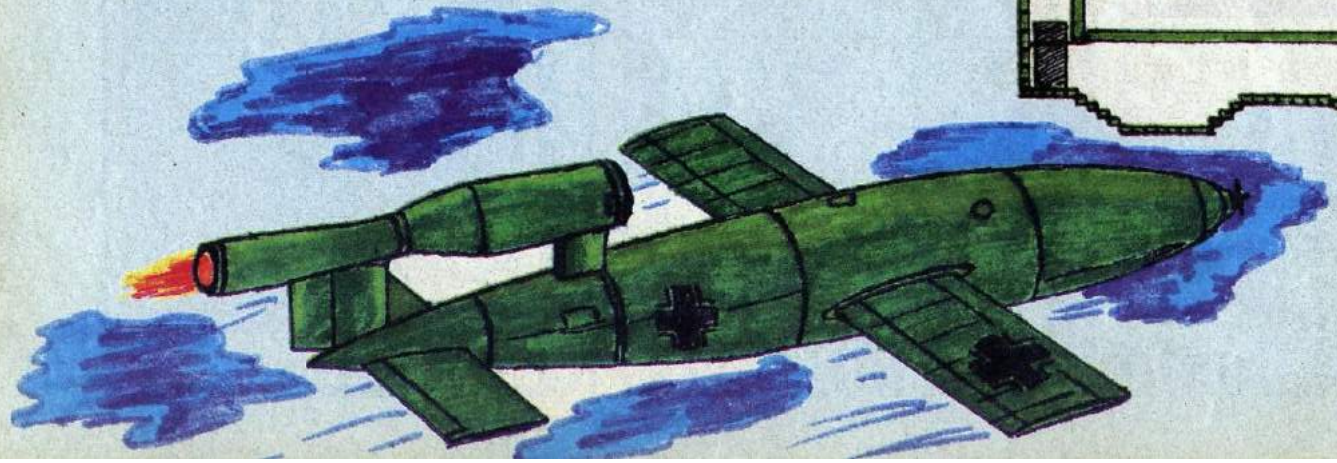
– ELEKTRICKÉ POLE

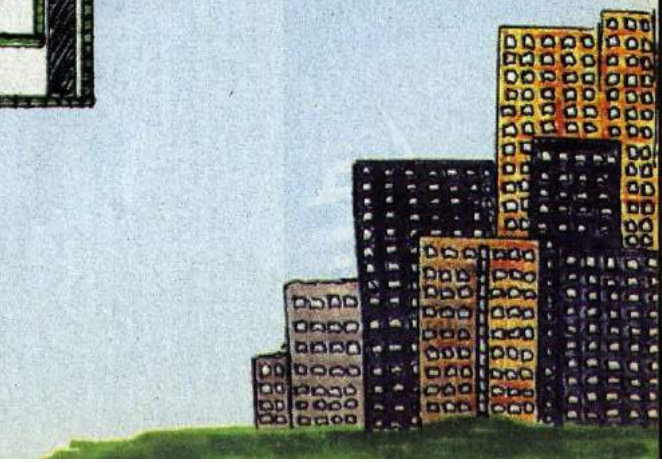


HANS KLOSS



- Výťah
- Listina
- Kľúč
- Dvere
- Guľomet so spínačom
- Odkódovač guľometu
- Múr
- Pečiatka - dá sa zobrať až po zozbieraní všetkých listín - koniec hry





NÁVOD KU HRE



Po úvodnom obrázku, z ktorého sa na nás usmieva pekne vypasený dobytok, musí byť každému jasné, že v hre **Sim Farm** od **Maxisu** pôjde o ďalšiu simuláciu, tentokrát nie mesta, Zeme, mravenísk, alebo života, ale farmárskeho života v USA. Po odklepnutí statického úvodného obrázku na nás čaká prvé okno, v ktorom si vyberáme región - **Select A Region** - množstvo zrážok na našom území - **Rainfall** - (**low - high**), teplotu - **Temperature - (low - high)** a rýchlosť vetra - **Windspeed - (low - high)**. Na výber máme:

1. Use this region - na mapke severnej Ameriky si môžeme vybrať určitý región i s farmou a k dispozícii máme 8 farieb na výber. Tento spôsob výberu farmy v pokročilom štádiu nie je vhodný. Myslím si, že oveľa zábavnejšie je začať hru od začiatku.

2. Design your own - po kliknutí myšou na túto ikonu je možná generácia vlastného sveta, v ktorom sú farma a mesto rôzne vzdialené, stačí si len vybrať. Okrem územia bez vody si môžeme nadefinovať i rieku - **River - alebo jazero - Lake**. Odporúčam vybrať obe. Pomocou šípky hore a dole si môžeme určiť teplotu, zrážky a rýchlosť vetra v danom regióne. Po nagenerovaní regiónu nezostáva nič iné len kliknúť s myšou na **PLAY!**

3. Load a saved game - začať hrať uloženú pozíciu na Harddisku.

4. Quit - opustenie programu.

Na **mape**, ktorá sa nám po kliknutí na **PLAY!** objaví, sledujeme celkovú situáciu regiónu - **Mapa:**

Property - nám majetok = farma + majetok mesta
Weeds - burina = nežiadúce rastliny (Low - High)
Soil Toxicity - znečistenie pôdy toxickými látkami (Low - High)
Groundwater - výskyt podzemnej vody (Low - High)
Field profit - zisk z polí (Low - High)
Soil nutrients - používanie hnojív, prehnojenie pôdy (Low - High)
Desease - výskyt chorôb na poliach (Low - High)
Pests - výskyt škodcov na poliach (Low - High)
(Low - High) - Low - nízky, High - vysoký
Land value - cena pozemku
Close - zatvoriť mapu

Horný okraj monitoru nám ponúka na výber: **File:**
About Sim Farm - informácie o hre a programátoroch
New Game - začatie novej hry, program dáva na výber opustiť predchádzajúcu hru a začať hrať novú hru
Save - uloženie pozície do predchádzajúcej pozície
Save As - vytvorenie novej pozície
Load Crop - znamená výmenu zeleniny a ovocia za iné druhy, nasledujúcim spôsobom:
1. V hornej časti monitoru klikneme na **File.**
2. Zvolíme riadok **Load Crop.**
3. Klikneme na plodinu a vyberieme si rastlinu, ktorú chceme vymeniť za požadovanú plodinu.
4. Klikneme na **Replace (premiestniť).**

Pozor! Ak plodinu, ktorú chceme zrušiť, máme na poliach, musíme ju najskôr vymeniť s inou plodinou, aby tá predchádzajúca bola už pre nás zbytočná a dala sa vymeniť.

Výhodné je pestovať jablká, mandle i jahody, ale všetko závisí i od regiónu, v ktorom tieto plodiny pestuje.

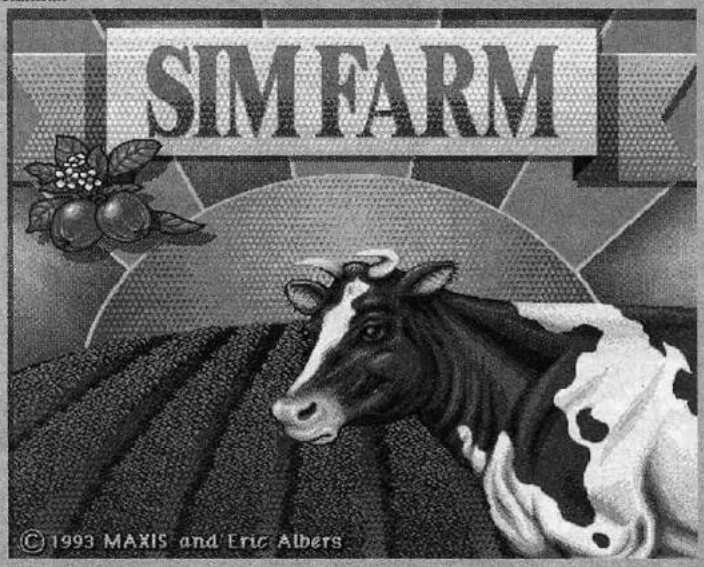
Options - Music, Soundeffeckt, Autobuy, Autoscroll, Autodoze, Autogoto, Messages, Autolease.
Ide len o zapnutie a vypnutie daných funkcií podľa požiadaviek hráča.

Speed - rýchlosť, regulácia rýchlosti hry (**Ultra, Fast, Normal, Slow, Pause**).

Pause - pauza je odporučená napr. pri kúpe nových strojov, kedy nemáme čas sledovať výskyt chorôb na poliach atď.

Ultra, Fast - odporučené pri klíčení rastlín, t.j. takmer počas celej hry.

Pozor! Treba veľmi obratne a rýchlo sledovať choroby, škodcov a robiť postreky na poliach.



Windows - okná, všetky funkcie ako **Buy, Sell, Evaluation, Map, Weather, Balance Sheet, Bank, Edit, Market Value a Farm Bureau** sú ukryté pod horným okrajom v podobe grafických okienok.

Buy - nakupovanie strojov na obrábanie polí, semiačok, domácich zvierat, poľnohospodárskych stavieb, hnojív a postrekov proti škodcom.

Sell - predaj úrody (Pozor! Ceny klesajú a stúpajú), predaj použitých strojov (**Bad, Poor** - treba predať a kúpiť nové), predaj vykŕmených zvierat.

Evaluation - okienko v podobe spojených rúk skrýva prehľad problémov na farme, prehľad požadovaných plodín - o čo je záujem, ročné obdobie, rast mesta a farmy, rast produktivity a kvalitu pôdy a prostredia.

Mapa - popísané v úvode návodu.

Kohút = Weather - počasie (predpoveď počasia /sila vetra, teplota, zrážky, tlak.../).

+ /-= Balance Sheet - finančná situácia (prehľad o úspešnosti, daniach, atď).

Pokladnica = Bank - možnosť pôžičky peňazí v banke a prehľad o hotovosti, limite pôžičky a našom konte.

Edit - pohľad zhora na mesto a farmu (počas celej hry zapnuté).

Graf - prehľad hodnoty určitej plodiny za dobu 30 týždňov - ako sa darilo v predaji rastliny.

Disasters - prírodné pohromy (tornádo, povodne atď) odporúčam vypnúť kliknutím na **Disable**.

Popis ľavého panelu hry:

Ruka - prenášanie strojov a vecí, zatváranie a otváranie prívodu vody kohútikmi: zelená farba - voda prúdi, červená - voda zastavená.

Lupa - kliknutím lupy na daný predmet sa nám automaticky objaví jeho zväčšená podoba a popis na čo slúži, slúži i na presádzanie rastlín.

Cesta asfaltová - odporučená v meste okolo stavieb.

Cesta poľná - odporučená na farme.

Ohrada / Dvierka - regulácia pohybu zvierat.

Zavlažovací kanál / Kohútik - regulácia zavlažovania polí.

Zásoby potravy / Koryto - vykrmovanie zvierat.

Stromy - zachytávanie vetra, vlahy, vhodné ďaľ i do výbehov so zvieratami.

Buldozér - vyrovnávanie povrchu farmy a mesta, t. j. odstraňovanie nežiadúcich stromov a kameňov.

Plant - plodiny, ktoré môžeme vysadiť.

Spray - postreky a hnojivá (4 druhy, používame podľa obrázkov na poliach).

? - Stručný popis ľavého panelu.

Čiastočná taktika: na začiatku hry máme iba 40000 kreditov a preto je vhodné vypožičať si od banky určitú sumu (nie veľmi veľkú, môžu nastať problémy so splátkami) na nákup strojov, poľnohospodárskych stavieb, cesty na spojenie farmy s mestom, hnojív a prípadne zvierat, rastlín - podľa toho, čo chceme na farme produkovať. Zo začiatku je vhodné začať len s rastlinami a až neskôr prejsť k chovu zvierat.

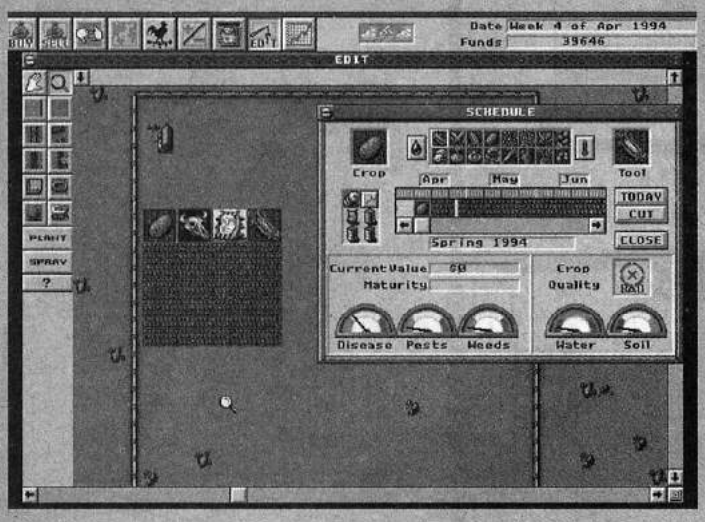
Rastliny - po kúpe poľa s určitou plodinou je potrebné pole ohraničiť zavlažovacím systémom, ktorý musí byť spojený s čerpacou pumpou. Čerpadlo sa snažíme umiestniť v tesnej blízkosti jazera alebo rieky.

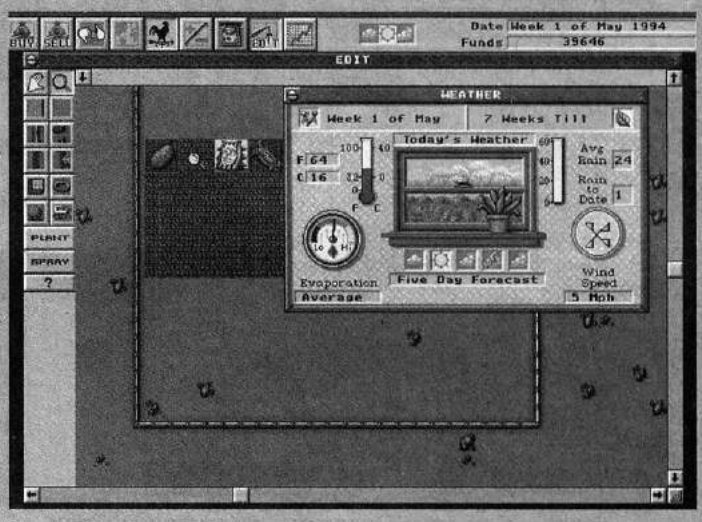
Zvieratá - musia byť umiestnené v ohradách, lebo by zničili úrodu na poliach. Do výbehov umiestnime určité množstvo kŕmi, jedla a stromov. Bez týchto prostriedkov zvieratá dokážu zničiť ohrady a vrhnúť sa na úrodu (treba kontrolovať úbytok vody a jedla!). Hlavnou úlohou hry je zásobovanie mesta potravinami, ktoré sa stále rozširuje (ak máme dostatok financií) a poskytuje napr. i možnosť zábavy - kolotoče, ródeo...

Pokiaľ si kúpime letisko a lietadlo, úroda môže byť postrekovaná i lietadlom. Mesto poskytuje množstvo informácií o úrode, problémoch na farme, môžeme navštevovať banku atď.

Čo dodať na záver? Vytvorte si farmu, dom a mesto svojich snov i s dostatkom finančných prostriedkov.

A. Mitáš





DO HIER PRE AMIGU A PC



KÓDY A CHEATY DO HIER PRE AMIGU

JAMES POND II - ROBOCOD
Napíšte v priebehu hry LITTLE MERMAID a obrazovka blikne. Klávesa RETURN vypína a zapína nesmrteľnosť, klávesa M vás prenesie do menu, kde si môžete navoliť do ktorého levelu chcete skočiť a klávesa X vás prenesie na koniec úrovne.

INFESTATION
Chcete ísť do vnútra planéty, tak na otázku vášho mena uveďte, že ste KAL SOLAR a cesta je voľná.

NEBULUS II
Až sa príšerka objaví pri päte veže, stlačte pauzu a napíšte BLUEHOUSE - dostanete zbrane. Do ďalších úrovní sa premiestnite pomocou slov LOVE AND LOVE, GREEN-TREES A ICEHOUSE.

ARMOURGEDDON
Navoľte si obrazovku so správami a choďte kurzorom na prvé písmeno zvýraznenej správy. Stlačte klávesu ESC a ľavé tlačidlo myši. Totálny tréning.

LIONHEART
Počas hry sa skrčte, stlačte klávesu P a potom súčasne CTRL a HELLP a máte nekonečno životov.

SUPERFROG
1. svet: 234644, 447464, 747822.
2. svet: 392822, 446364, 984448, 77444
3. svet: 343522, 882311, 992334, 091332
4. svet: 467464, 818234, 182394, 298383
5. svet: 452234, 984841, 383772, 093152
6. svet: 387211, 981122, 077632, 398112.

ASTRO MARINE CORPS
Kódy do jednotlivých úrovní: NOSTROMO, DISCOVERY, ENTERPRISE, DAGOBAH, REPLICANT, KRULL, METROPOLIS.

BACK TO THE FUTURE 3
V obrázku pred jednotlivými levelmi napíšte: 1. - rotten cheat, 2. - lousy cheat, 3. - low down cheat.

DELIVERANCE
Počas hry postláčajte všetkých 96 kláves. Získate tak nesmrteľnosť.

F29 RETALIATOR
Počas hry napíšte THE DIDDY MAN a môžeš pristát klávesou ENTER.

FULL CONTACT
Heslom TULEBY sa váš protivník v hre vzdá.

LOTUS ESPRIT
Pre prvého hráča použite meno FIELDS OF FIRE a pre druhého IN A BIG COUNTRY. Postúpite do ďalšieho kola. Ako password v dvojke použite heslo DUX, dostanete extra hru, a v trojke CU AMIGA, potom čo sa vám objavia farebné pruhy, vložte disk No 1 - získate opäť extra hru.

METAL MASTER
Klávesa F4 zmrazí protivníka.

NICKY BOUM
Vstupné kódy: 2. MEDIT, 3. KRATTY, 4. MIRTES, 5. ARRAX, 6. JANIR, 7. TRINOS, 8. SIVAN.

RUBICON
Stlačte SPACE a napíšte heslo THEREAPER a získate nesmrteľnosť.

BODY BLOWS
V menu drž JOY1 doľava a JOY2 doprava po dobu 4 sekúnd. Objaví sa cheat menu.

BRAT
Kódy do jednotlivých úrovní: 2 - MIHEMOTO, 3 - SASUTOZO, 4 - SUMATZEE, 5 - NOKITAGO, 6 - ITSANONO, 7 - MOZIMATO, 8 - HOZIMOTO, 9 - MOKITEMO, 10 - ZUMOHATO, 11 - CHANASTU, 12 - NAGAITSU, 13 - CABAL.
V priebehu hry napíšte heslo SCHLIKA a pomocou klávesy F2 ukončíte level.

KÓDY A CHEATY DO HIER PRE PC

LARRY 1
Vstupným otázkam sa vyhnete kombináciou ALT+X.

LARRY 3
Stlačením ALT+CTRL+X si môžete nastaviť úroveň hry 1 - 5.

INCREDIBLE MACHINE
Pomocou hesla do posledného levelu: XYLOPHONE získate prístup do všetkých levelov.

CD MAN
Nekonečné životy si zabezpečíte klávesou F1.

ISHAR II
Pri súčasnom stlačení CTRL+ALT+V sa vám doplní energia

DOOM
IDDQD - nesmrteľnosť
IDBEHOLD - prístup do menu rôznych vlastností
IDMYPOS - identifikácia aktuálnej pozície
IDSPISPOPD - prechádzanie stien
IDDT - komplet mapa s vecami a nepriateľmi.

ALIEN BREED
2 - AAJIHGDDC, 3 - CGGHDGGDG, 4 - HDICICCII, 5 - IDHEHDGCC, 6 - IJIIDIHEC, 7 - CHDFEFEFJ, 8 - JIIJIIIIC, 9 - AAAABAAAA, 10 - CCCGDGBBBB, 11 - HHIAAJJIG, 12 - GGDDJJHFD, 13 - JIECBFGFF, 14 - HGGEDDCCB, 15 - HHHGFGDCC, 16 - IDHCHGHFF.

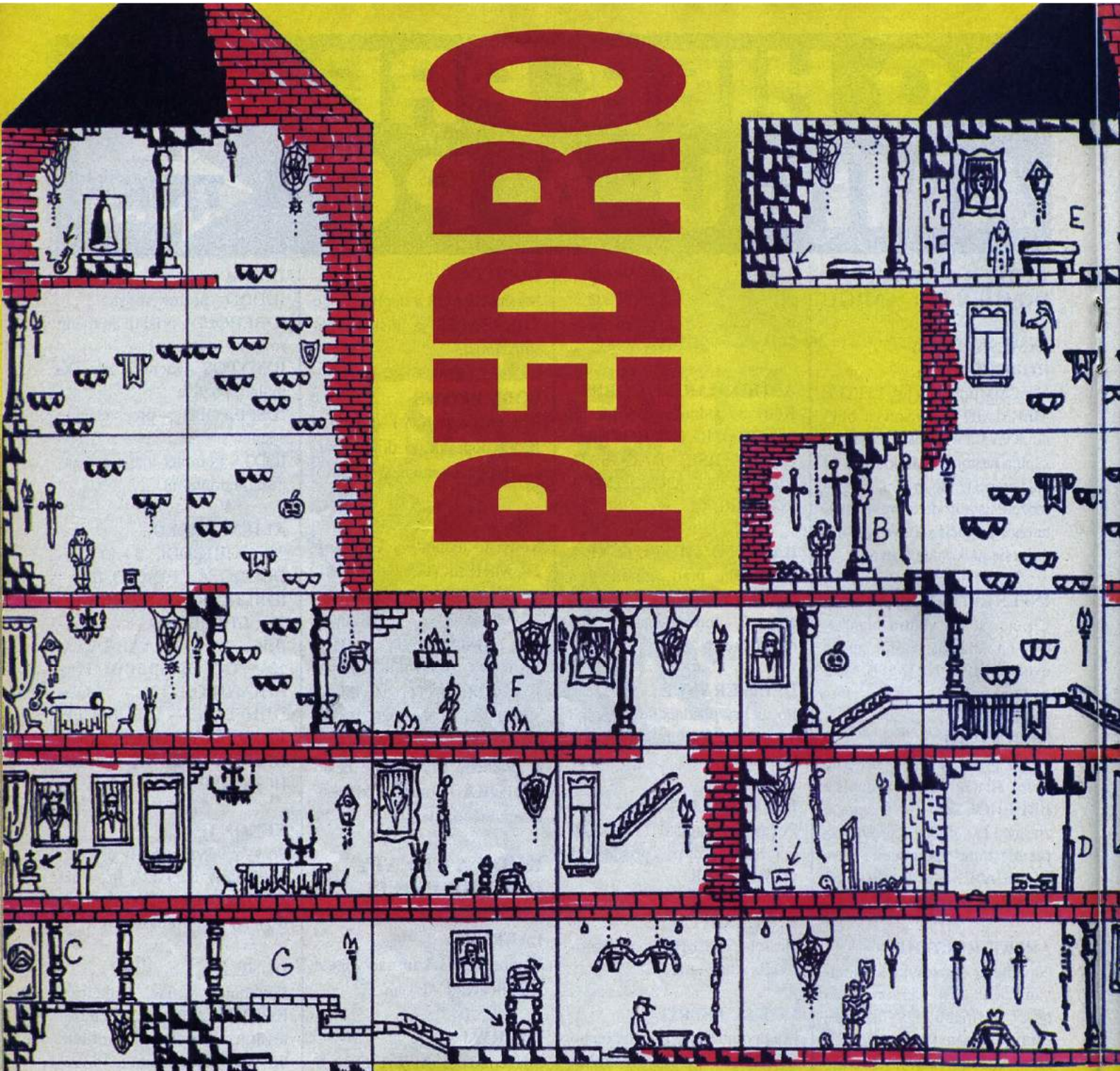
XENON II
Po vybratí video karty nestlačte ENTER, ale F7. V hre slúži kl. i pre prepínanie smrteľnosti alebo nesmrteľnosti.

DUNE II
Potrebujete viac kreditov? Keď bude poškodenie cudzej továrne červené, presuňte do nej svoju jednotku a obsaďte ju. Okamžite zastavte výrobu. Potom začnite novú a tú tiež zastavte. Na konte sa vám objaví toľko kreditov, koľko investoval do predchádzajúcého projektu váš nepriateľ.

LEGEND OF KYRANDIA II
Máte málo fľaštičiek, navštívte dom žabiaka. Zo stola zoberte fľašku a choďte von. Naplňte ju čímkoľvek. Keď vojdete opäť ku žabiakovi, na stole bude nová fľaštička.

J. Kovárik

PEDRO



- klenot dáme kráľovi v miestnosti A
- sekerou odsekneme reťaz na dverách v miestnosti G
- veniec použijeme pri vodníkovi
- meč dáme rytierovi v miestnosti B
- kosť dáme psovi
- listinu dáme bielej panej a naučí nás prechádzať cez žlté steny
- medailón dostaneme od rytiera a použijeme ho pri priepasti - C

V STRAŠIDELNOM ZÁMKU



– vedrom zahasíme plamene - pri čertovi nad studňou a v krbe

1 – prvý kľúč použijeme v miestnosti D

2 – druhý kľúč použijeme v miestnosti K

– náradím zabijeme upíra v miestnosti E

– lopatou odhádžeme kamenie v miestnosti K

– helmu dáme čertovi v miestnosti F



KDE JE PIATY DIAMANT?
AKO ROZBEHNÚŤ BOBY?
NÁVOD NA NOTORIK

OTÁZKY

A305: Mám počítač Atari 800XL a problémy s týmito hrami:

a) SUPERHUEY - Neviem, ako hru odštartovať
b) LAST V8 - Ako mám použiť SHIELD?
c) BLÁZNIVÝ NÁPAD - Ako mám kúpiť piškóty? Ako mám za ne zaplatiť? Ako mám prejsť cez rozzúreného psa? Kde mám použiť údené mäso?

Tomáš FIĽAKOVSKÝ, PREŠOV

A306: Mám C64 a narazil som na tieto problémy:

a) EXILE - Ako sa dostať do podzemia?
b) ELITA - Ako získať neviditeľnosť?
c) LAST NINJA - Ako na draka?
d) HATTRICK GAME - Čo spraviť, aby som sa nezasekol?
e) SPITFIRE 40 - Ako hru ovládať?
f) HACKER 2 - Ako sa ubrániť?

Peter ČINTALA, VRANOV NAD TOPĽOU

A307: Mám počítač DIDAKTIK M a hru INDIANA JONES 2 od F. Fuku. Problém spočíva v tom, že nemôžem nájsť 5-ty diamant. Prvý som našiel v strope, druhý v truhle, tretí vo výklenku, štvrtý na zemi, ale kde je piaty?

Marcel ADAM, MICHALOVCE

A308: Vlastním Amigu 600 a potrebujem nasledovnú pomoc:

a) V hre POKLAD ZLATÝCH SLUNCÍ neviem ovládať loď a čo treba dať žobrákovi.
b) Ako nájsť v RICK DANGEROUS antigravitačné vozidlo - v ktorom leveli?
c) V hre WINTER OLYMPICS '94 neviem rozbehnúť boby.
d) Existuje v hre SHADOW OF THE BEAST 2 nesmrteľnosť?
e) Ako sa aktivujú údery v STREET FIGHTER?
f) V hre LEANDER ak získam v leveli 1-4 kušu, nemôžem sa vrátiť.

Andrej HRICIGA, PREŠOV

A309: Vlastním počítač C64 a hru MANIAC MANSION. Mám tri otázky:

a) Ako sa dá dostať do otvoru v strope?
b) Ako mám spojiť roztrhnuté elektrické káble?
c) Aký je číselný kód vnútorných dverí, ktoré vedú z väzenia do tajného laboratória?

Lukáš CETERA, SPIŠSKÁ NOVÁ VES

A310: Vlastním počítač PC a hru IRONMAN. Neviem čo je jej cieľom a zaujímalo by ma, či sa niekedy končí?

Michal SEDMÁK, ŽILINA

A311: Som majiteľom ATARI 800XE a mám problémy v týchto hrách:

a) MISJA - Nemôžem nájsť kľúč č.4 ku bráne č.4.
b) ADAX - Neviem, čo sa tu má robiť.
c) IMAGINE - Čo je cieľom tejto hry?

Michal BEHMER, ŽILINA

ODPOVEDE

3245d: Mám síce Atari 800XL, ale hra je rovnaká. Musíš sa dostať z väznice, pričom zbieraš kľúče muníciu a jedlo. Zamknuté dvere sa automaticky otvoria, keď máš kľúč. Povinnosťou je nájsť 6 väzňov a vyjsť von. Ak stúpiš na bombu, máš 30 sekúnd na to, aby si ju odkódoval. Dobrou vecou v hre je oblek, v ktorom si ako ostatní vojaci. Tento účinok netrvá dlho, ale pri ňom neubúda energia v prípade dotyku.

Tomáš DZAMKO, KORYTNICA - KÚPELE

5265: Galactic Hyperspace sa používa na prenos do druhej galaxie. Celkovo sa tu nachádza 8 galaxií. Musíš byť v kozme a stlačiť H a CONTROL súčasne.

Peter ČINTALA, VRANOV NAD TOPĽOU

6271: Do princeznine komnaty se dostaneš pomocí KĽÚČIKu. Má to však jeden háček. Nejdříve musíš zabít všechny tři kostry. KLÚČ na schodech u alchymistické dílny slouží na otevření dveří, za nimiž je jedna z koster (místnost nalevo od jámy s kouzelným šípem). V princeznině komnatě pak najdeš KRVAVÝ KĽÚČ, který však není potřebný pro ukončení hry.

Lukáš ZELENÝ, JIHLAVA

7278: Hra NOTORIK: Zober vŕtačku a prevŕtaj dvere číslo 1. Choď dnu a zober kľúč číslo 1. S ním choď ku dverám číslo 2. Otvor ich a zober kľúč číslo 2. Otvor dvere číslo 3 a zober kľúč číslo 3. Potom otvor dvere číslo 4 a zober si kľučku. Choď do dverí číslo 3 a kľučku použi pri hnedom štvorci. Zober kľúč číslo 4 a otvor ním dvere číslo 5.

Tibor ŽAMBOKRÉTHY, TRNAVA

7279: Jakmile splyneš se svým stínem, počkáš, až začne hrát hudba a poběžíš vlevo do velké propasti. Pak se ti začnou objevovat dlaždice a ty přeběhneš na druhou stranu. Pozor, nesmíš se zastavit.

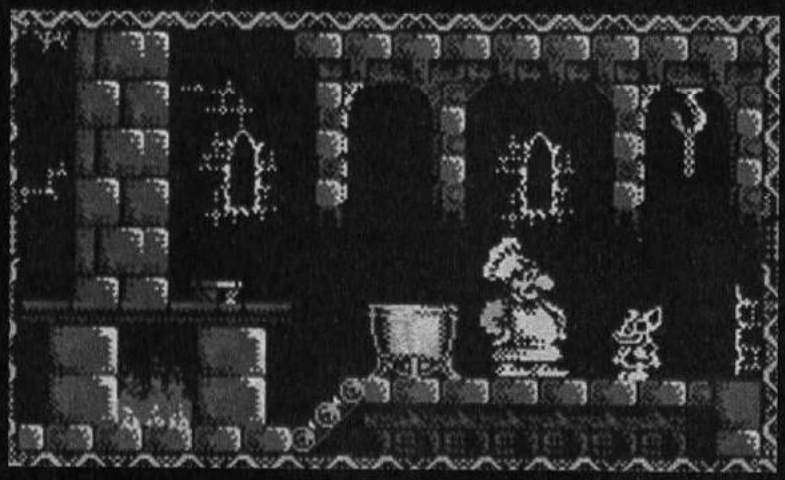
Jan BAŽACKÝ, NOVÝ JIČÍN

7289: Medzihviezdny prístav v DUNE 2 je veľmi výhodná investícia. Dostať tam lietadlá, harvestre, bojové vozidlá a často za nižšie ceny, než by si to vyrobil sám vo svojich továrňach. Ďalšou výhodou je, že hneď máš k dispozícii to, čo si objednáš a nemusíš čakať, až sa ti to vyrobí. Škoda, že sa dá postaviť len vo vyšších leveloch. A teraz k druhej otázke. Do medzihviezdneho prístavu sa dostaneš asi takto: Po jeho postavení a umiestnení na planéte klikni naň ako na ostatné budovy. Objaví sa ti v aktuálnom okne na boku obrazovky. Teraz klikni naň v aktuálnom okne a si v ňom. Potom si urči obrázok vozidla, alebo iného tovaru, ktorý chceš kúpiť a stlač ikonu '+'. Koľko kusov chceš, toľkokrát stlač ikonu. Potom z neho musíš ísť von. Počítač potom bude odpočítavať 10 sekúnd. Potom sa objaví oznam, že medzihviezdny krížnik pristál a priniesol ti žiadaný tovar. Niekedy sa mi stalo, že som objednal aj dvakrát tovar, ale nikto mi nič nepriniesol. Vtedy je najlepšie prístav zbúrať a postaviť ho niekde inde. Treba dávať pozor, aby sme nezastavali prístupové cesty k nemu.

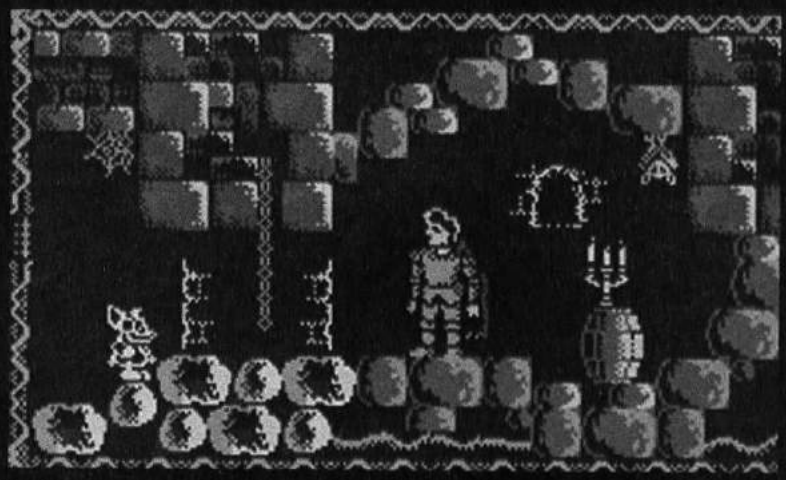
Ján PÁLINKÁŠ, ŠURANY

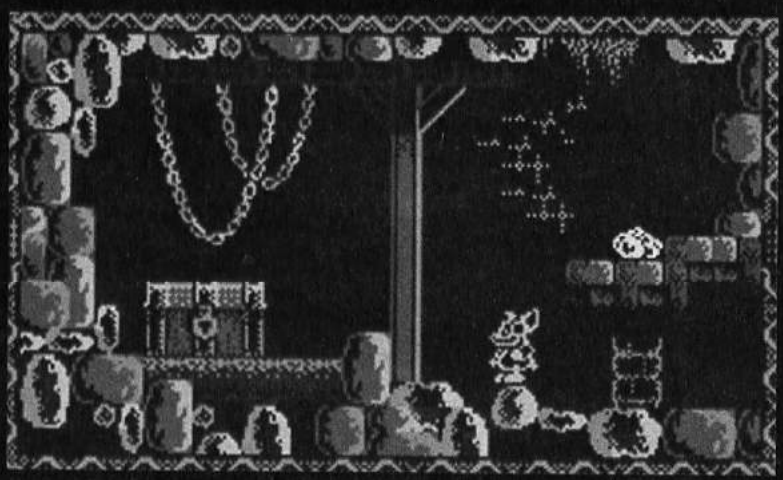
TOWDIE

NÁVOD KU HRE



Na začiatku hry musíš vziať jablko, lopúchy a kováčsky mech. Keď budeš mať málo energie, doplň si ju muchotrávkami. Presuň sa o štyri obrazovky doľava a zober tužidlo. Choď ku kuchárovi a daj mu lopúchy (z ktorých uvarí výbornú zeleninovú polievku). Jablko daj ježkovi, ktoré si odnesie a tým ti uvoľní cestu. Zaprášený stroj, ktorý je vo veži, potrebuje tvoju pomoc. Choď k nemu a opráš ho kováčskym mechom. Stroj ti za pomoc daruje živú vodu, ktorú zober. Živú vodu polož k stĺpu pri princeznej. Prejdi do obrazovky, kde je zdochnutá ryba. Vezmi zdochnutú rybu a vrece so zrnom. Presuň sa ku krtkom (robotníkom) a daj im zdochnutú rybu. Krtkovia popadajú ako hnilé hrušky a uvoľnia ti cestu. Zlož si vrece so zrnom. Choď k studni, zober toaletný papier a presuň sa k princovi. Keď budeš pri princovi, tak mu ho daj. On ti za odmenu dá talizman pre šťastie a list pre princeznú. Obidve veci zober a choď k princeznej. Vedľa princeznej je krém na opaľovanie, ktorý zober. Choď na miesto, kde spia krtkovia a odtiaľ sa presuň k lastovičke, ktorá stratila krém na opaľovanie. Ale preto, že si dobrák, tak jej dáš vlastný krém na opaľovanie. Lastovička ti dá prsteň, ktorý zober. Smerom hore vedie cesta, ktorou prejdeš, až sa dostaneš k duchom. Duchov postriekaj tužidlom a zlož si list pre princeznú. Na mieste, kde bola lastovička, vedie cesta smerom dole, ktorou prejdeš, až sa dostaneš k šachistovi. Šachistovi daj talizman pre šťastie, ktorým je šachová figúrka. On ti dá dve veci, ktorými sú kniha morzeovky a plynová maska. Choď k princeznej a daj jej prsteň. Princezná sa potom premení na žabku a odskáče do vedľajšej izby, kde čaká na teba, ale medzitým jej z ruky vypadne zrkadlo. Vezmi živú vodu a choď za žabkou. Keď dáš žabke živú vodu, premení sa opäť na krásnu princeznú. Cestou k lanu je zhodené pierko, ktoré zhodil bocian (keď išiel z pôrodnice). Vezmi pierko a choď na začiatok izieb, kde si začínal. Spí tam kováč, ktorého zobuď pierkom. O dve obrazovky vľavo sú kremene, vezmi ich a vráť sa ku kováčovi. Daj mu kremene a on ti dá pilník, ktorý zober. Choď ku katovi, ale po ceste sa zastav pri majáku, ktorému daj rozdešifrovať morzeovú knihu. Maják knihu rozdešifruje a dá ti rozdešifrované číslo, s ktorým prejdi ku katovi. Katovi daj číslo a potom pilník. Kat ti za odmenu daruje kladivo, ktoré zober. Presuň sa do obrazovky, kde je kvietok. Nasaď si plynovú masku, lebo kvietok vonia a prejdi po lúke. Na lúke leží kvietok, ktorý zober. Keď sa budeš vracať, tak sa maska na konci lúky sama odopne, to znamená, že sa lúka skončila. Masku už nebudeš potrebovať, tak ju už nemusíš brať so sebou. Na mieste, kde sedela princená, je zrkadlo. Presuň sa tam a zober ho. Na mieste, kde sú krtkovia, je vrece so zrnom, ktoré zober. Choď k zamrznutým duchom, zlož si kladivo a zober list pre princeznú. Smerom hore vedie cesta, ktorou sa dostaneš k holubovi. Daj mu najprv list pre princenú a potom vrece so zrnom! Prejdi k obrovi a daj mu privoňať kvietok. Keď to spraví, zhodí guľu a presunie sa k drakovi. Zober spadnutú guľu a vráť sa pre kladivo. Na mieste, kde bol obor, vedie cesta. Choď po nej, až sa dostaneš k delu. Daj do dela guľu, delo ju vystrelí.





O izbu ďalej je čarodejník, ktorý čaruje. Počkaj, kým vytryskne hviezdičky a potom skoč na stĺp. Hneď vyber zrkadlo. Tak zrkadlo obráti smer hviezdičiek a zabije čarodejníka. Vráť sa ku kuchárovi a zober mydlovú vodu. Choď k drakovi. Drak má spoločníka obra, ktorý zhodil guľu. Daj vypiť obrovi mydlovú vodu. Obor si z mydlovej vody urobí bublifuk a začne robiť bublinky.

Keď si dal veci komu patria, tak sa presuň do najvrchnejšej časti izieb. V izbe je veľký zvon, po ktorom buchni kladivom a vypíše ti stav hry.

Tak si zachránil krajinu od zlého draka a už sa ho nikto nemusí báť.

D. Medveď



THE HORDE

CRYSTAL DYNAMICS

Žil raz jeden mladý človek, ktorý sa volal Chauncey. Raz urobil jednu láskavosť kráľovi, pri ktorej mu zachránil život a ten ho okamžite povýšil do šľachtického stavu. Z obyčajného bezdomovca sa stal Sir Chauncey, ktorému bolo pridelené územie, ktoré mal spravovať. Túto oblasť neustále prepadávali malé červené potvory, ktoré zožrali úplne všetko, čo im prišlo pod ruku, vlastne pod pažerák. Vždy, keď niečo zožrali, nevychovane si odgrgli a pohladkali plné brucho. Mladý Chauncey vo veľmi mladom veku zistil, čo to je panská vďačnosť.

Keďže Chauncey bol statočný človek, nevzdal sa len tak a podujal sa ochraňovať dedinčanov pred hordami červených príšer. Jeho úloha bola o to ťažia, že sám nemal takmer nijaké peniaze, ktoré by mohol do ochrany investovať, ale musel povinne odvádzať dane svojmu kráľovi. Nenažraný kráľ naviac dane neustále zvyšoval, aby mu zostalo čo najviac.

Nápad mala firma CRYSTAL DYNAMICS zaiste dobrý, pretože THE HORDE je hra, ktorú možno sotva z niečím porovnávať. Pri jej realizácii sa však dopustili niekoľkých povážlivých nedostatkov. Zdá sa, že do konca nie je dotiahnutá ani základná filozofia, t.j. urobiť hru s akčnými aj strategickými prvkami. HORDE síce oba prvky obsahuje avšak ani jeden z týchto prvkov nemá potrebnú úroveň. Akčná časť hry spočíva výhradne v šermovaní mečom a zabíjaní červených potvor. Chauncey sa pritom pohybuje pomaly, takže s väčšími hordami má značné problémy. Akčné fázy hry sú únavne jednotvárne a sotva niekomu dajú dostatočnú motiváciu. Strategická časť hry je síce prepracovanejšia, ale zďaleka nespĺňa moje predstavy o dokonalosti. Spočíva v jednoduchej príprave na útok zvonka a súčasne v akomsi triviálnom podnikaní, v ktorom musíme niečo investovať, aby sme neskôr netrpeli nedostatkom peňazí. Spôsoby podnikania v tejto hre však bude zrejme vyvolávať úsmev. Nasadíme stromy, ktoré neskôr vyrastú a ich drevo sa dá predať desťnásobne drahšie, ako bola sadenica, alebo kúpime kravy, ktoré sú zdrojom stáleho zisku. Kravy sú však drahé a pažravé potvory si na nich veľmi rady pochutnajú.



Ďalším strategickým momentom je budovanie prekážok kvôli zvýšeniu bezpečnosti dediny. Tak môžeme stavať ploty, ktoré môžu potvory po krátkej chvíli rozbiť, alebo prepadliská s ostrými špicatými kolmi, ktoré nevedno prečo zmiznú po tom, čo do nich niektorá z hladných potvor spadne. Za zmienku stojí ešte rozširovanie vodných priekop, ktoré však zavadzajú viac nám, ako útočiacim potvorám, ktoré sa v nich pohybujú slušnou rýchlosťou, preto som celkom nepochopil, či je lepšie ich stavať, alebo nie.

Ak sme pri ochrane dediny úspešní, dedinčania si v nej postavia ďalšie domy a kráľ nám pridelí ďalšie pozemky, aby následne mohol zvýšiť dane. Rozširovanie dediny nemôže hráč nijak ovplyvňovať a často dochádza k tomu, že pribudnuté časti sú 'postavené' na nevhodné miesta a nesedia nám do vypracovanej obrannej koncepcie.



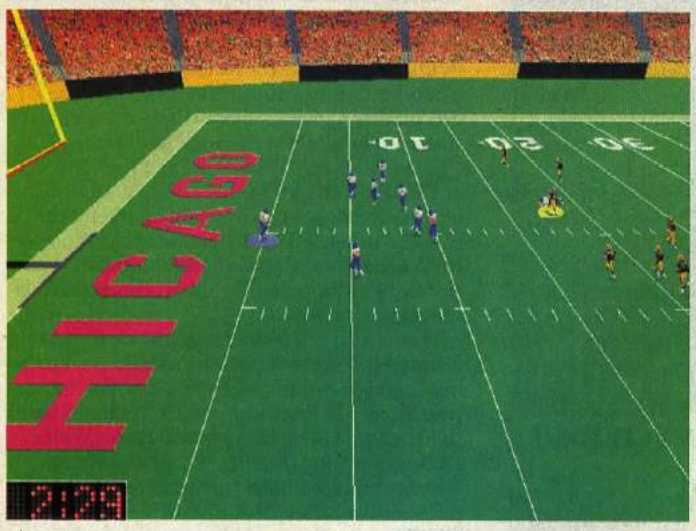
O grafike nemožno povedať nič zlé a to isté platí aj o zvukoch. Hra je stereofónna, má plno samplovaných zvukov a solídnych obrázkov, z ktorých bude mať každý veľmi dobrý dojem. Či to však platí aj o hrateľnosti, o tom sa z uvedených príčin musí pochybovať. Nápad a grafické prevedenie vyzerajú síce nádejne, ale v skutočnosti je THE HORDE iba horší priemer.

- yves -





UNNECESSARY ROUGHNESS



Pretože americký futbal u nás nie je ani príliš známy, ani príliš populárny, často ho do BITu nedávame, aj keď hier s touto tematikou je veľmi veľa. Občas najmä pri veľmi vydarených hrách však snáď môžeme spraviť výnimku. Povzbudil nás aj veľmi priaznivý ohlas po publikovaní recenzie podobnej hry NFL COACH CLUB FOOTBALL. Ukázalo sa, že ľuďom sa hra páčila viac, ako sme predpokladali. Dúfame, že aj UNNECESSARY ROUGHNESS sa Vám bude rovnako páčiť.

UNNECESSARY ROUGHNESS pochádza od firmy ACCOLADE, ktorá už má svoju tradíciu aj v športových hrách. Najviac sa im zatiaľ podarili dve hry, ktoré predstavujú zimné a letné olympijské hry. Sú to THE GAMES: WINTER CHALLENGE a THE GAMES: SUMMER CHALLENGE, ktoré vznikli na počesť oboch olympiád v roku 1992. Sú to skvele naprogramované hry po každej stránke. Grafika, hrateľnosť, zvuky: to všetko radí tieto hry medzi najzaujímavejšie športové hry v histórii PC. Udivujú najmä množstvom športov, ktoré dokázali ACCOLADE dostať do pomerne krátkych hier, nenáročných na hardware počítača. ACCOLADE bola v minulosti veľmi dobrá firma, ktorá sa presadila najmä hrami ELVIRA 1 a 2. Potom nastal akýsi útlm, keď sme od nich veľa hier nevideli, ale v poslednom čase sa to zlepšuje. ACCOLADE určite pomohla spolupráca s firmou TSUNAMI, ktorá pre nich naprogramovala také adventúry, ako boli RINGWORLD a BLUE FORCE. Predalo sa ich veľmi veľa, najmä v USA, čo pomohlo ACCOLADE opäť sa postaviť na nohy.

Veľmi dobrým projektom sa stal aj simulátor amerického futbalu UNNECESSARY ROUGHNESS. ACCOLADE správne pochopili, že nové športové hry by mali využívať grafiku SUPER VGA, takže UNNECESSARY ROUGHNESS je jedným z prvých simulátorov amerického futbalu v lepšej grafike, ako 320x200/256. Inak samozrejme možno túto hru púšťať aj pri bežnom VGA rozlíšení. Bohužiaľ, jemná grafika kladie na hardware počítača vysoké požiadavky (rýchly procesor, rýchla grafická karta), preto je hra na 386/40 pri grafike SVGA príliš pomalá. Oveľa vhodnejšie by bolo hrať sa na 486DX-2/66MHz s dobrou local bus grafickou kartou.

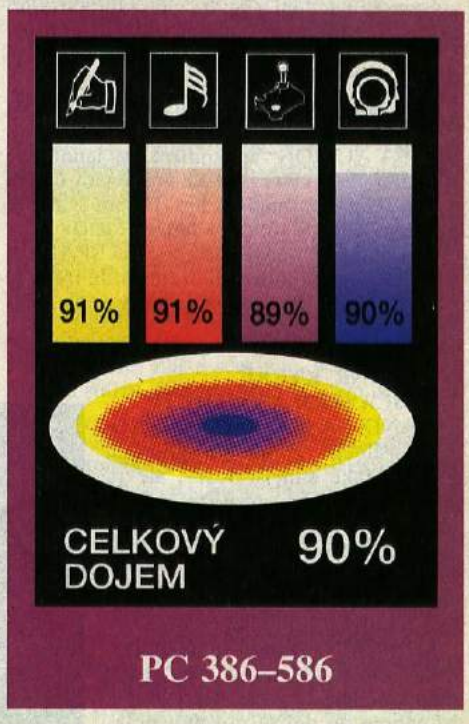


UNNECESSARY ROUGHNESS má veľmi veľa spoločných vlastností s hrou NFL COACH CLUB FOOTBALL. V prvom rade je to možnosť prezerať si ihrisko a hráčov z rôznych uhlov a s rôznych vzdialeností tak, ako nám to práve vyhovuje. Môžeme to robiť počas hry aj počas prezerania záznamu akcií. ACCOLADE dokázali urobiť veľmi pekné animácie pomocou filmovania skutočných hráčov am. futbalu, čo pri jemnej grafike SVGA pôsobí tak živo, ako keby sme pozerali televízny prenos s ozajstného stretnutia. UNNECESSARY ROUGHNESS má skrátka najlepšiu grafiku, akú som v podobných hrách videl. Zblízka sú postavy dostatočne veľké bez toho, že by strácali na kvalite a z väčších vzdialeností sú síce malé, ale zato vidíme väčšiu časť ihriska a tým aj rozostavenie hráčov. ďalšia podobnosť s NFL COACH CLUB FOOTBALL je v tom, že po každom prerušení hry môžeme vyberať stratégiu, akou sa má naše mužstvo riadiť. Novinkou v UNNECESSARY ROUGHNESS je možnosť trénovania gólových situácií z hry. Väčších záujemcov o americký futbal určite poteší množstvo mančaftov, ktoré tu je a možnosť editácie mien a ich ukladania na disk.

UNNECESSARY ROUGHNESS je veľmi vyváženou hrou, ktorá má v sebe presne to, čo dobrá hra potrebuje. Nič jej nechýba a nič tu nie je naviac. Je to pekná ukážka programátorského umenia a solídna zábava na celé týždne.

- yves -





ROUGHNESS

ACCOLADE



HIRED GUNS

Tato vynikající hra je dílem známého týmu DMA DESIGN. Naprogramoval jej pro firmu PSYGNOSIS, proslavenou svými četnými trháky: LEMINGS 1 - 2 (chystá se 3. díl), WALKER, AGONY, SHADOW OF THE BEAST 1 - 3, atd. Dodejme ještě, že se zde poprvé objevilo téma akční dungeon pro čtyři hráče.

V tomto návodu jsou popsány nejnutnější postupy v jednotlivých misích. Pokud narazíte na tajné prostory, nedivte se, dá se jich tu najít spoustu.

Cílem hry je shromáždit v poslední úrovni čtyři jaderné fúze a projít ostatní úrovně. Na mapě jsou úrovně s reaktory označeny červeným kruhem.

Pokud si chcete s kamarádem zahrát ve dvou a nevlastníte dvě myši, zvolte hru pro tři, vyberte si ovládání a ve hře zlikvidujte třetího hráče. Nebude to mít vliv na dokončení hry.

ZAČÁTEK VOLBY

Pro normální HIRED GUNS slouží volba FULL CAMPAIGN GAME. Další položka - SHORT ACTION vám umožní hrát jednotlivé speciální mise, které jsou ale limitovány časem a jsou těžší než samotná hra. Potom si zvolte postavy - nejlépe roboty a můžeme začít.

Na mapě se pohybujte (pomocí SPACE a ENTER) po jednotlivých územích. Je třeba je všechny projít. Po zvolení se daná úroveň nahraje.

ZBRANĚ, KTERÉ NEJČASTEJI VYUŽIJETE

HAND LASER - pravděpodobně nejsilnější zbraň po granátu. Existují také silnější verze, ale ty jsou nepraktické, protože oslňují obrazovku při výstřelu, což znemožňuje přehled nad situací. Daň za vynikající palebnou sílu je však velmi malá odolnost ve vodě. Nabíjí se 1 KJ a více KJ náboji.

MINIGUN - účinný kulomet, je o něco slabší než laser, ale vydrží mnohem déle ve vodě. Má výhodu, že náboje do něj se povalují prakticky všude, nabíjí se .44" náboji.

IMPERIAL FIST - ruční samopal, účinnost je zhruba stejná jako u Minigunu, je náchylný na velké množství tlakových vln, které vystřelují zvláště monstra v poslední zemi, nabíjí se 9 mm náboji.

AUTUGUN - další účinný kulomet. Nabíjí se .38" náboji, což jej jeho nevýhoda, protože tyto náboje se vyskytují jenom zřídka. Středně odolný ve vodě.

FLAMER - jsou dva druhy plamenometů. Oba jsou zhruba stejně účinné. V boji jsou takřka bezcenné, ale jejich výhoda se projeví ve chvíli, kdy potřebujete zlikvidovat nepřátele za skleněnou bariérou. Nabíjí se speciálními lahvičkami, naplněnými zápalnou směsí.

GRENADES LAUNCHER - granáty se dají házet i bez něj, ale pokud ho použijete, dostřelíte granát velmi daleko. Pojme 3 granáty.

Ve hře je samozřejmě zbraní daleko více, ale toto jsou nejpraktičtější případy. Je určitě výhodnější nosit například AUTOGUN než DISKUPTOR CANNON, který vám po každém výstřelu ubere čtvrtinu energie.

POPIS JEDNOTLIVÝCH MISIÍ

ABANDONED DEPOT

Tato mise se odehrává v opuštěném skladu, který byl před 20 lety vyklizen a následovně obydlen obyvateli zmutovanými po nukleárním výbuchu. V objektu se nachází i několik netopýrů nakažených vzteklinou.

Vejděte do budovy na severu. Dojděte chodbou na křižovatku a v postranních místnostech seberte dva klíče. Těmi otevřete dveře na západě. Vyjděte po schodech a najděte výtahy. Přestupte z nejmenšího na největší, seberte kartu a vraťte se ke schodům. Odemkněte dveře kartou, najděte v místnosti EXIT a vlezte do něj.

CAVE SYSTEM

Jedná se o jeskynní systém zpola zatopen vodou. Do vody byl vypuštěn toxický odpad, který způsobil totální likvidaci všeho živého. Přežilo několik hadů, kteří však neušli mutaci, vyrostli do výšky 3 metrů a způsobí vám nemalé potíže s oživlými kostlivci, kteří se zde také nacházejí.

Po chodníku dojděte do vody a tam najděte schody. Teleportujte se. Odtlačte kameny dolů. Pokud vám pád dělá problémy, použijte lékárničky. Otočte se ke kamenům a přitáhněte jeden k sobě, poté je odtlačte dolů. Dojdete k dveřím vzniklou cestou, vyjeďte nahoru výtahem a zastřelte obludu ve třetích dveřích. Vejděte, seberte klíč, přivolejte výtah a zabijte dalšího zmutovaného hada.

Vyjeďte nahoru, teleportujte se a najděte dveře. Odemkněte je a vejděte do EXITU.

FUSION REACTOR

Vaše mise souvisí s opuštěným střediskem u kterého se nacházíte. Při pokusech došlo k výbuchu. Explozí se spustili obranné systémy laboratoře tvořené létajícími stroji těžce ozbrojenými roboty.

Na začátku v jednom z příklopů můžete sebrat SHIELD. Vejděte do budovy a sjeďte některým z výtahů níže. Vyjděte na římsu a postřílejte vše, dostaňte se až k výtahu. Sjeďte dolů, shoďte kameny a pozabíjejte Walkery (roboty) až ke dveřím. Poté se vydejte po schodech dolů, zničte létající stroje a seberte první reaktor. Vyjděte do dveří a vstupte do EXITU.

ARTIFICAL ISLAND

Nacházíte se před komplexem budov obklopeným bazény se žraloky. Na povrchu žije zvláštní druh ještěrek, které mohou kousnutím způsobit u lidí smrtelné otrávení.

Vejděte do vchodu. Sjeďte dolů, stiskněte spínač na zdi a shoďte kameny dolů. Přejděte, seberte kartu, vraťte se zpátky do výtahu, vyjděte ven, odemkněte dveře naproti a vstupte do EXITU.

URBAN DEVELOPMENT

Tentokrát se jedná o část opuštěného města. Obyvatelstvo bylo evakuováno poté, co zde havarovala kosmická loď s příslušníky nepřátelské civilizace Ragoranů. Pod městem se nachází rozsáhlá kanalizační síť, ve které se hemží hejna krys.

Zničte dva Rogorany, kteří se k vám blíží. Najděte budovu s výtahem a vyjeďte nahoru. Seberte kartu a odemkněte dveře, sjeďte dolu.

Před vámi je podzemní komplex. Musíte v něm najít čtyři malé a čtyři velké klíče, je třeba k nalezení klíčů sestoupit i o patro níže. Až je najdete, vraťte se k výtahu, vyběhněte schody a vejděte do 2. teleportu vpravo. Probijte se krysím peklem, vstupte do dveří (jakýchkoliv), seberte kartu. Najděte zamčené dveře, vstupte a EXIT.

Zbylých šest klíčů slouží pro další tři místnosti, kde lze najít nové zbraně, apod.



TEMPLE

Starodávný chrám příslušníků řádu HORAZIM zatím úspěšně chránil svůj život před ojedinělými výpady konkurenčních řádů. Z náboženských zásad Horazimu je znám především všeobecný odpor ke zbraním a násilí, který platí a je dodržován v celém chrámě.

Je zde sice zakázano nosit zbraně, ale střílet se zde bude až moc. Mniši jsou totiž krvelační a číhající téměř všude.

Seberte klíč a sjeďte výtahy dolů. Teď musíte odemknout správné dveře a najít schody. Po nich vyběhněte nahoru, najděte výtah a sjeďte dolů:

Tady vyhledejte spínač, stiskněte ho a hledejte další výtah a sjeďte opět níž. Čekají na vás tři komplexy s mnichy. Musíte najít kartu a další výtahy, vedoucí do kanálů.

V kanálech nejděte schody, sestupte, otevřete dveře a stisknutím spínače otevřete Exit. Vyjeďte nahoru výtahem, který je o kousek vedle, najděte spínač a projděte až k Exitu, kam dovedete i ostatní.

REFINERY

Jedná se o starou opuštěnou naftovou rafinérii, ve které byly rovněž nedopatřením aktivovány zbraňové systémy. Budovu osídlili Ragorani z planety Astencion a vytvořili z ní pevnost. Aby se chránili před vpády jiných narušitelů, vypustili do objektu roboty, dříve chrániči rafinérii.

Vejděte do některého vchodu a projděte dovnitř. Najděte tady čtyři výtahy. Jeden vede k EXITU, další tři k místnostem s kartami (potřebnými pro přístup k EXITU). Vyjeďte vždycky na patro a vyhledejte dveře. Místnosti lze plnit nezávisle na sobě.

V 1. místnosti jste odděleni od nepřátel sloupy. Rychle stiskněte vypínač a zničte oba Walkery - roboty granáty vzniklým průchodem. Najděte spínač, ale pozor, ten vypustí dalšího Walkera. Seberte kartu a BRIDGE (most). Nyní se nastavte tak, aby na sever od vás za propastí byl vidět další spínač. Použijte BRIDGE a přestupte na vzniklou plošinu. Postup opakujte, dokud se nedostanete ke spínači, ten pak stiskněte a vyjděte z místnosti tudy, kudy jste přišli.

Pozor! Musí vám zbýt jeden BRIDGE. Ten budete potřebovat v další misi!

Druhá místnost je rovněž rozdělena sloupy. Spínačem si udělejte průchod. Teď na vás zaútočí několik mutantů. Zbijte je, seberte kartu, spusťte spínač a vyjděte zpátky.

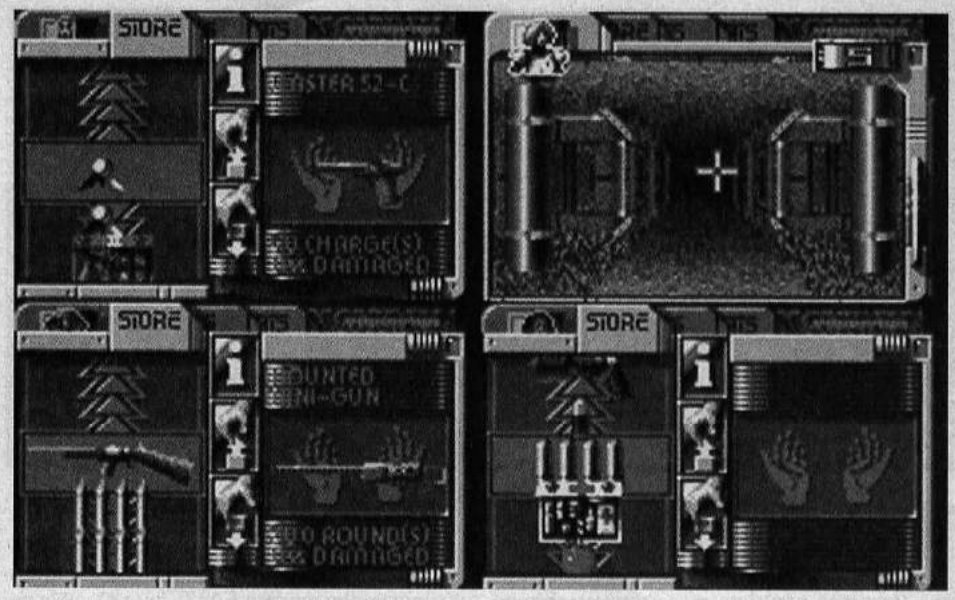
Třetí místnost je malá, ale komplikovaná. Jste odděleni od Walkera dvěma sloupy, které opět rušíte spínačem. Rychlejší ale je hodit granát těsně před zavřením dveří tak, aby vám tlaková vlna při odrazu neublížila. Na druhé straně sepněte spínač. Teď do místnosti přiveďte druhého z party, postavte se na výtah a druhým spínačem pošlete nahoru prvního. Zde je komplex katakomb. Najděte schody, rychle proběhněte zahradou podél zdi až na konec, seberte zde karty a vraťte se. Ve skutečnosti to bude o něco těžší, protože tady potkáte asi osm Walkerů a ti jistě nebudou jednoduchý oříšek (jak už jste se ostatně přesvědčili dříve). Vlezte zpátky do výtahu (je jich tu několik) a nechte se kolegou spustit dolů.

Teď když už máte všechny karty, dojděte k zamčeným dveřím, otevřete je a vstupte do EXITU.

LABORATORY

Tuto laboratoř rovněž ovládli mutanti, kteří se pojistili pro případný vpád důmyslně rozestavěnou sítí děl reagující střelbou na každý pohyb.

Na začátku pošlete jednoho z party do vodního příkopu nedaleko odsud. Ve vodě musíte najít dveře. Až je najdete, vstupte do výtahu za nimi a vyjeďte nahoru. Zde seberte druhý reaktor a otevřete dveře. Neskákejte ale dolů, zůstaňte stát.



Zbylé postavy přemístěte nahoru do budovy. Jeden z kamenů shoďte do šachty a tím umožníte cestu nahoru bez ztráty energie čekajícímu ve dveřích.

Poté, co kolega přijde zezdola, shoďte dolů všechny kameny. Pozor, jsou za nimi děla. Tím se vám zpřístupní výtah. Převezte všechny dolů (předtím ale vyčistěte prostor od nepřátel. Vyjděte po schodech nahoru. Tady jsou zavření za skleněnou bariérou nepřátelé, kteří vyjdou ven po spuštění spínačů. Můžete si ulehčit práci tím, že většinu z nich rovnou postřílíte plamenometem. Vejděte do dveří (těch otevřených) a vstupte do dalšího komplexu. Komplex tvoří strategicky umístěné hlídky děl v rozích a na výtazích a samozřejmě mutanti. K tomu, aby jste sepnuli všechny spínače, je třeba uvolnit si průchod mezi jednotlivými díly komplexu. Hoďte na výtah s dělem několik granátů. Poté vyjeďte nahoru výtahem, zlikvidujte obě děla skryté v chodbách namířených na roh (mezi hody granátem nebo střelbou ustupujte střídavě na výtah). Pak sepněte oba spínače, zabijte mutanty a obdobným způsobem zničte všechny děla v komplexu. Potom v postranních místnostech spínači otevřete skleněné zdi u EXITU.

Vraťte se ven. Pokud jste nezničili plamenometem potvory, vypořádejte se s nimi teď. Projděte otvory ve skle, dojděte ke spínačům a těmi otevřete EXIT nedaleko odsud. Vstupte do něj.

TEMPLE

Jedná se o další chrám, který je zpola zatopen. Obývá ho sekta mnichů oplývajících schopností vytvářet smrtící kouzla. Mniši vypustili do zatopených místností žraloky.

Vydejte se podél zdi na sever, zde stlačte kámen. Skočte do vody a seberte klíč nedaleko odsud. Dojděte ke schodům (kámen v cestě odtlačte a vyjděte nahoru). Na díru v cestě použijete BRIDGE (musíte proběhnout rychle, aby mnich nevystřelil, vyvolalo by to nekonečnou smyčku střelby). Pak mnicha zničte, nejlépe granáty. Vejděte do dveří za mnichem a teleportujte se. Teď shoďte některý kámen a rychle seskočte dolů, zaútočí na vás totiž mniši. Dole seberte za dveřmi kartu a za druhými se teleportujte. Dojděte po ochozu k dalším dveřím a těmi se dostanete ven. Na roku u ostatních přátel se tentokrát dejte na východ a pak na sever. Odemkněte dveře klíčem a sejděte dolů. Dole seskočte do vody, najděte dveře a dostaňte se po schodech až k mnichovi. Až ho zničíte, postavte se ke spínači, který je blíž okraji. Tím se ovládá výtah.

Pomocí výtahu přesuňte všechny k vám. Stisknutím druhého spínače se sesunou kameny. Posuňte je tak, aby se dalo vstoupit do chodby vlevo. Dojděte k EXITU a vstupte.

UNLISTED

Toto místo nebylo nikdy podrobně prozkoumáno. Obývají jej místní agresivní obyvatelé, kteří úzkostlivě střeží své obytné prostory sítí teleportů, ze které je velmi těžké se vymotat.

Dále zde žijí již známe ještěrky.

Přejděte po mostu přes řeku a sejděte po schodech dolů. Zde na vás čeká 7 teleportů. Musíte se postupně každým teleportovat do různých lokací a získat 7 klíčů ke dveřím vedoucím do EXITU.

Tady je **řešení** všech teleportačních úkolů (zleva):

1. Seberte BRIDGE a pomocí něj přejděte až k prvnímu klíči. Cestou dejte pozor na amazonku. Pak se teleportujte.

2. Nacházíte se v sektoru tvořeném 2 místnostmi. V jedné jsou nespuštěné výtahy, v druhé aktivující dlaždice. Musíte sešlápnout všechny čtyři dlaždice, tím spustíte výtahy s klíči a nepřáteli. Čeká vás tuhý boj. Používejte granáty se štítem. Pak otevřete dveře sebranými klíči a vezměte druhý klíč a teleportujte se.

3. Seskočte dolů, seberte malý klíč. Vyjděte po schodech nahoru, vezměte třetí klíč. Dojděte ke dveřím, otevřete je a teleportujte se.

4. Dojděte na konce chodby, zničte dívku, vyjeďte výtahem za dveřmi. Nahoře zabijte další, seberte klíč a seskočte. Najděte most a jste na startu. Odtud výš ke dveřím jistě trefíte.

5. Po teleportaci vás čeká několik místností s nepřáteli oddělených kameny. Postupně odtahejte kameny a střílejte na všechno živé, nezapomeňte sebrat klíč a teleportujte se.

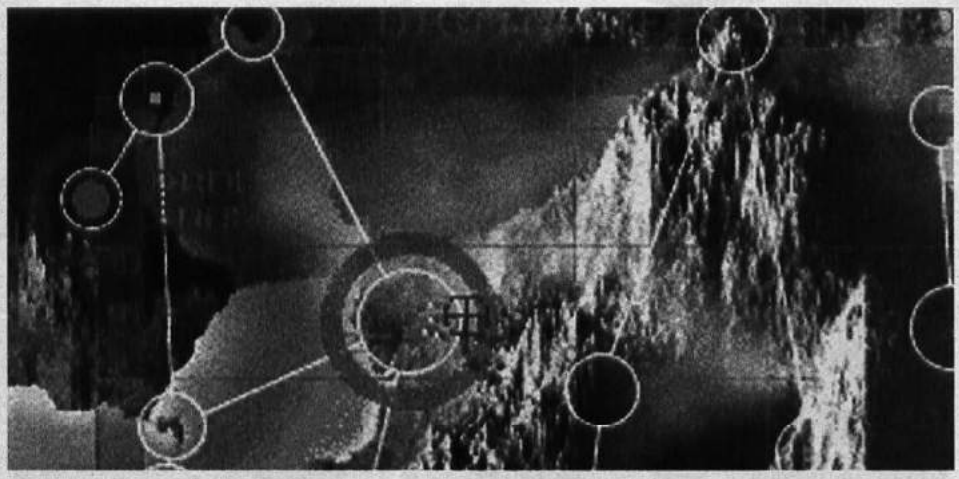
6. Ocitnete se ve vodě. Tady musíte najít klíč. Pak vyhledejte schody a na jejich konci se teleportujte.

7. Po teleportaci postupně vcházejte do teleportů na těchto světových stranách: N, E, W, W, N, E, N, W, E, S, N, S. Nezapomeňte cestou sebrat klíč!

Teď, když už máte všechny klíče, otevřete dveře vedoucí k EXITU a vstupte.

SATELLITE UPLINK TOWER

Jedná se o rozsáhlý komplex dobře střežených pater. Pohybují se zde roboty a místní obyvatelé, ještě



předtím než je vyhubila přírodní katastrofa zabezpečili vnitřní prostory sítí rozmístěných děl.

Dojděte k budově se dvěma dveřmi. Postupně navštivte oba prostory, sbírejte klíče a kartu.

Kartou otevřete zamčené dveře u startu. Vyjeďte výtahem nahoru a za dalšími dveřmi dojděte k místnosti s teleportem. Pozor, je tu síť rozestavených děl, se kterou se musíte vypořádat. Z plošiny, na které se objevíte po teleportaci seskočte a najděte schody. V komplexu pod nimi zlikvidujte Walkery schované za kameny a najděte další schody za dveřmi. Sejděte po nich do vody, zbavte se 4 Walkerů a potom najděte čtyři spínače, kterými odblokujte zamčené dveře. Za nimi vstupte na výtah a pak se teleportujte.

Teď se nacházíte v podvodním komplexu. Najděte tu místnost, ve které je ukryt třetí reaktor.

Pak vyjeďte výtahem nahoru. Výtah projíždí i okolo místa startu, takže pokud jste nechali zbytek party na začátku, můžete je při troše manipulace s výtahem dostat k vám bez zdlouhavého cestování.

Nahoře vás čeká další souboj s děli. Na konci plošin vstupte do EXITU.

AMMUNITION DEPOT

Jedná se o sklad munice nepřátelské civilizace Ragoran. Ta se jej snaží chránit minovými poli a ozbrojenými létajícími stroji.

Vejděte do chodby a na konci odbočte doleva. Zde na vás čeká minové pole. Těsně před zavřením dveří hoďte granát, miny vybuchnou a cesta je volná. Vyjděte po schodech a výtahem se dostanete nahoru.

Tady si nastupte do výtahu a házejte granáty po létajících strojích za zdí. Až nastane klid a mír, seberte klíč a otevřete dveře. Najděte za nimi spínač, otevřete jím tajnou místnost kartou. Seberte jí a než s ní otevřete dveře nahoře nedaleko výtahů, nezapomeňte sebou vzít VANISH WALL.

Za dveřmi pobijte hejno mutantů a sestupte dolů po schodech. Průhlednou zeď zničte pomocí VANISH WALL (postup jako při práci s BRIDGE) a pak to udělejte i se dvěma dalšími. Na konci vojenského skladu seberte kartu. Pak můžete celou partu vybavit snad všemi druhy nábojů, které se povalují všude kolem. Kartou otevřete dveře nedaleko místa startu. Za nimi vás čeká EXIT.

DEFENCE BATTERY

V této opuštěné krajině před několika dny dopadla družice nepřátelské civilizace Ragoran s tajnými informacemi o poloze vojsk. Nyní se zde pohybují členové nepřátelské komise, kteří mají za úkol najít družici a zamezit úniku tajných informací. Dá se předpokládat, že vám zkříží cestu.

Po začátku nastává malý problém. Parta je rozdělena na dvě skupiny, nacházející se každá jinde.

1. skupina:

Vejděte do chodby nedaleko vás. Na levém konci chodby najdete EXIT, jako obvykle zablokovaný zamčenými dveřmi. Jděte tedy do prostředních dveří a vyjeďte nahoru výtahem. Zničte ještěrky a seberte dvě karty. Druhý ze skupiny vás spustí dolů.

Další karty získáte na pravém konci chodby. Vyjděte tudy po schodech, seberte VANISH WALL a kartu. Odstraňte zeď a zničte kosmonauty (Ragorani) pak to zopakujte a seberte další kartu. Pozor, až budete odstraňovat další zeď, sešlápnete dlaždici a nedaleko místa, kde jste vzali VANISH WALL se otevře tajná místnost s dalšími nepřáteli.

Pak opakujte proces se zdmi a seberte tak další dvě karty. Otevřete EXIT.

2. skupina:

Najděte schody vedoucí hluboko do vody. Dole se dejte doprava a najděte místnost s pohybujícími se výtahy. Zbavte se Ragoranů a na druhé straně vezměte klíč.

Vraťte se na start. Otevřete zamčené dveře, zabijte nepřítele a stiskněte spínač. Vyjeďte nahoru výtahem. Ten sjede po chvilce zpět dolů a tak přepravíte oba dva do blízkosti EXITU. Za dveřmi se nachází chodba vedoucí k EXITU.

OPERATIONS CENTRE

Zde se nachází řídící centrum vojenských operací nepřátelské civilizace Ragoran. Ragorané se dobře opevnili před případným vpádem vypuštěním všech zásob robotů. Je zde také rozmístěno velké množství děl.

Na patře, na kterém se nacházíte, najděte místnosti se třemi kartami. Těmi otevřete dvojí dveře, vedoucí do místnosti s Walkery a dveře, za kterými je výtah do EXITU.

Výtahem vyjeďte do 4. patra a tam seberte kartu. Pak najděte místnost s Walkery, zabijte je a sjeďte dolů.

V tomto labyrintu sbírejte karty s BRIDGE a otvírejte různé objekty tak dlouho, dokud nenajdete místnost se třemi schodišti (a třemi děli). Zničte dělo, které je nejblíž dveřím a sestupte. Na konci chodby zničte další dělo a otevřete kartou dveře. Zde zničte plamenometem nebo granáty čtyři hlídky umístěné za skleněnou bariérou na výtazích. Pak otevřete dveře na druhém konci napravo kartou a dejte se k výtahu, kterým sjedete.

V dalším labyrintu ničte děla a Walkery, sbírejte karty a BRIDGE. Až narazíte na výtah, kolem kterého jsou symboly jaderné fúze, vyjeďte s ním nahoru a seberte poslední reaktor. Pak se vraťte zpátky na povrch k výtahu, kde jste ve 4. patře sebrali první kartu. Ve 4. patře najděte díru ve zdi a vytvářejte plošiny (BRIDGE) až ke zdi. Pak pokračujte na západ až k plošině.

Zde zabijte dva Walkery a najděte EXIT. Pozor, musí vám zbýt opět jeden BRIDGE!

DESALINATION PLANT

Tato chemická továrna byla opuštěna poté, co pod vlivem vypuštěného chemického odpadu zmutovali krysy v kanálech a zaútočili na zaměstnance. Krysy jsou stále na povrchu. Dále se v místních vodách nacházejí žraloci.

Seberte kartu v místnosti za vámi a otevřete dveře. Jděte rovně, zabočte vlevo, pak vpravo a po chodníku dojděte ke dveřím. Vstupte a seskočte do vody (kde dejte pozor na žraloky), najděte rychle další díru, znovu do ní skočte, najděte schody, vyběhněte je a zabočte vpravo.

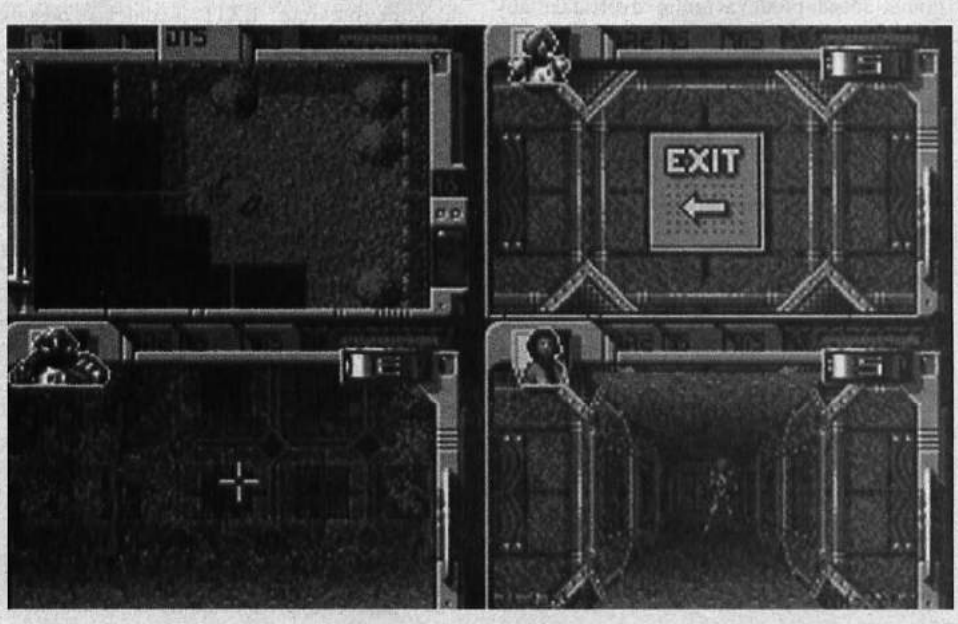
Zde zastřelte zmutované krysy, vytvořte BRIDGE a v chodbě seberte kartu. Vyjeďte nahoru výtahem, jděte na chodbě doprava a otevřete dveře k EXITU.

Ostatní se do EXITU dostanou tak, že na křižovatce v každé chodbě zabočí doleva.

URBAN DEVELOPMENT

V opuštěném městě se skrývají poslední zbytky nepřátelské civilizace Ragoran. Nad městem kotví vesmírná loď, která je přichystána k evakuaci těchto mimozemšťanů. Strážní skupiny Ragoranů pohybující se na povrchu jsou připraveny zlikvidovat každého vetřelce, který se objeví ve městě. Do podzemních úmyslně zatopených prostor byly vypuštěn speciálně vypěstované agresivní veverky.

Hned na začátku se k vám blíží celé komando nepřátel ze severu. Nenechte si je



přiblížit k tělu! Potom se vydejte na východ, zabočte do prvních dveří vlevo a najděte výtah. Sjedete dolů a vezměte první kartu. Hned naproti jsou další dveře. Dojděte až nahoru k průhledné zdi a našlapujte na zem tak dlouho, dokud se neobjeví otvor.

Zlikvidujte veverky, které v této hře nejsou nijak přítulné, seberte kartu a sepněte spínač. Vraťte se ven a vstupte do dalších dveří na východě v levé stěně. Sjeďte dolů výtahem, zde je další karta. Vraťte se na roh. Teď budete potřebovat dva muže, ostatní ukliďte někam do prázdných místností, protože za chvíli přijdou další nepřátelé. Vlezte do dveří u západní stěny (od místa startu) a sjeďte výtahem. Odbočte dvakrát na křižovatkách, východ, 2 krát na sever a jednou na východ. Teď hledejte dveře v západní stěně, za kterými je výtah. Sjeďte s oběma dolů pod vodu. Teď najděte dveře v severní stěně. Jeden se postaví k vypínači a přepne ho dvakrát. Druhý zlikviduje Ragorany, pak vezme kartu. Pokaždé, když se dveře zavřou, musí první postava znovu sepnout spínač! Potom zlikvidujte nepřátele za dveřmi ve východní straně a s oběma se vydejte nahoru po schodech v té samé místnosti. Zničte tři Ragorany a sepněte spínač. Vyjděte dveřmi ven, z místa startu jděte na sever, vstupte do druhých dveří v západní stěně (mezi sloupy) a otevřete všechny dveře kartami. Vyjděte nahoru výtahem, než z něho sestoupíte, stiskněte spínač, který jej ovládá a rychle ustupte. Takto přepravte nahoru všechny z party a dojděte po schodech přes zahradu do další chodby.

Shoďte kameny u severní zdi, aby se dalo vstoupit do otvoru ve zdi, zlikvidujte skupinu nepřátel a sepněte všechny spínače. Přejděte po vzniklém mostu, v další místnosti před EXITEM použijte BRIDGE a vstupte.

TOMB VAULTS

Jedná se o hromadnou hrobku, která nikdy nebyla pojmenována. Po jejím vybudování ji totiž použil jako úkryt před neustálými útoky Ragoranů vzdělaný národ Nitroidů. Dlouhodobým pobytem v podzemí, kam Ragorané vypouštěli nervové plyny, začali blouznit a v každém nyní vidí nepřítele. V podzemních prostorách se také nyní pohybuje několik robotů, které Nitroidi zkonstruovali podle plánů nepřátelské civilizace.

Až se výtah zastaví, dejte se severní chodbou. V průhledných zdech sepněte spínače a zničte nepřátele. Dojděte až k teleportům a zde půjde každá postava jinou cestou. Zde jsou postupy pro každou z nich:

1. Teleportujte se vpravo u zdi. Projděte dveřmi a sjeďte dolů výtahem. Zde vás čeká roztomilé překvapení v podobě asi 30 mutantů. Až je zničíte, teleportujte se.

Teď se pro změnu teleportujte krajním vpravo. Kameny odsuňte do propasti a pak se postavte tak, aby byl na jižní straně vidět výtah. Dostaňte se k němu pomocí BRIDGE a vyjeďte nahoru. Na této plošině jsou kromě vašeho výtahu ještě další dva. Spusťte ten hned vedle dolů.

2. Teleportujte se vpravo před zdí. Ocitnete se v bludišti plném mutantů. Najděte teleport. Další teleportace bude vpravo u zdi. Vyhledejte výtah a nastupte. Teď jednou stiskněte spínač a vyveze vás nahoru. Nahoře nezapomeňte po příjezdu výtah poslat zpět dolů. Bez vás samozřejmě!

3. Teleportace vlevo u zdi. Přes kamenné bloky a tři Walkery se probijte k dalšímu teleportu. Po přesunu následuje další vlevo u zdi. Teď kameny vytlačte tak, aby jste měli přístup k výtahu, kterým vyjela první postava, až se vám to povede, vyjeďte nahoru.

4. Teleportujte se vlevo před zdí. Seberte klíč a vyjděte ven. Sepněte všechny spínače, projděte vzniklou chodbou, teleportujte se a potom ještě jednou zbylým teleportem, najděte výtah a rychle nahoru. Teď přivolejte třetí výtah na plošině, sjeďte dolů a vstupte do EXITU.

LABORATORY TEST SITE

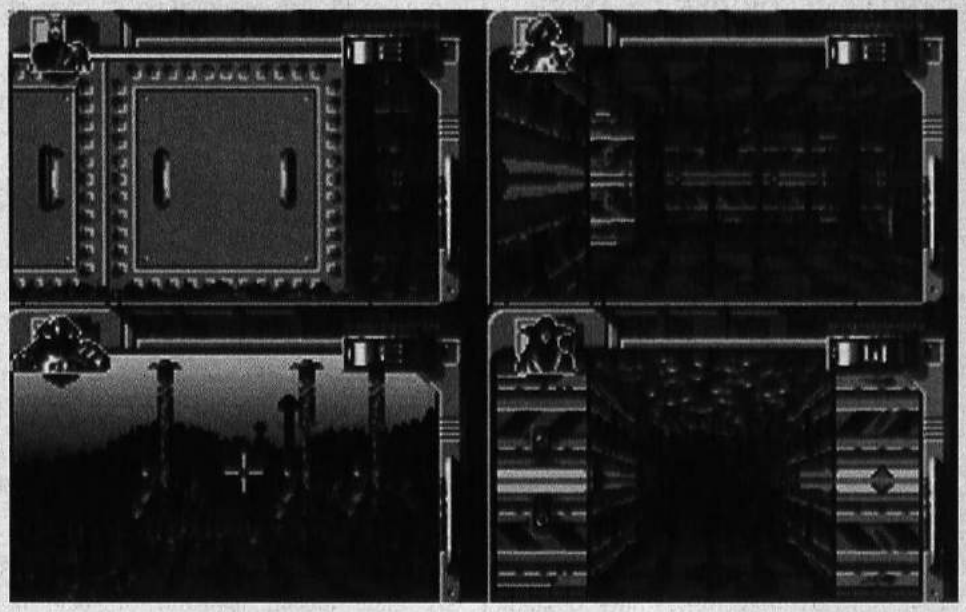
V tomto místě se dříve prováděly testy nových zbraní. Sabotáží Nitridů unikly chemikálie z vysoce střežené laboratoře Ragoranů. Hadi žijící ve vodě, zmutovali a stali se z nich velmi nebezpečné potvory. Hejna těchto živočichů způsobila evakuaci Ragoranů.

Na začátku zničte útočící netopýry. Sepněte spínače na N a S. Skočte do vzniklého otvoru uprostřed, sejděte se schodů na severu a na křižovatce odbočte na E.

Sepněte spínač na zdi, projděte otvorem ve skle a zničte zmutované hady. Seberte klíč, vraťte se na křižovatku, zabočte na W a teleportujte se. Otevřete klíčem dveře a vstupte do EXITU.

SPACEPORT

Jedná se o vesmírný přístav. Poslední zbytky Ragoranů válčily po boku LAIFTANU. Laiftané jsou brutální a agresívní obrovská



několikametrová monstra, těžko zničitelná. Teď, když je Ragoranská civilizace vyhlazena, je třeba pro ukončení válečného konfliktu zlikvidovat poslední zbytky Laiftanů na této planetě. To však nebude lehké, protože ti obsadili vesmírný přístav a chystají se zamořit celou planetu obrovským množstvím jedovatých plynů. Tomuto kroku se nedá zabránit, obyvatelstvo bylo již evakuováno. Zničte Laiftany a zlikvidujte planetu, aby nedošlo k vesmírné katastrofě.

Na vaši partu čeká hotové peklo.

Vejděte do budovy. U výtahu odbočte doleva a sjeďte dolů. Pak nastupte na některý ze čtyř výtahů směrem na jih (první dva na severu vedou do skladů se zbraněmi) a nechte se odvézt. Až uvidíte pětimetrovou obludu, nelekejte se, je to Laiftan. Takových tu bude ještě dost. Palte do něj vším možným, až padne k zemi.

U severní zdi najděte otvory pro reaktory. Vložte je do děr podle čísel. Teď je třeba odtud rychle zmizet, za chvíli to bouchne (pokud máte splněny všechny úrovně a vložili jste skutečně čtyři jaderné fúze!)

Teď sepněte čtyři spínače na zdech, vstupte otevřenými dveřmi do bludiště, zničte dalšího Laiftana, stlačte další spínač na zdi a vstupte otevřenými dveřmi.

Vyjeďte některým výtahem nahoru a pobijte všech deset Laiftanů. Není to vůbec lehké, ale neřešitelné to také není (používejte granáty a postavte několik děl). Pokud máte štít, neváhejte ho použít.

Až bude po všem, odtlačte falešnou stěnu, seberte kartu a teleportujte se. Vraťte se zpátky k výtahu, vyjeďte nahoru a otevřete dveře vedoucí k EXITU. Pozor, jsou tam dvoje!

Až přesunete do EXITU všechny, můžete otevřít šampus, protože jste právě dohráli HIRED GUNS!

RADY DO HRY

1. Pokud nechcete, aby se vám ve vodě rozmočily věci, používejte WATERTIGHT nabo PART WAVES.
2. Schází-li vašim lidem jídlo nebo lékárničky, zkuste použít HEAL, QUEENCH, MIRACLE. HEAL účinkuje i na roboty a cyborgy. Lidé se můžou vyléčit i pomocí STANDART RATIONS.
3. Dočasné improvizace zbraní jsou zbytečné, raději si nechte brokovnici nebo kolt než některý z těchto: INFERNO, ELECTRIFY, FRY, SHOCK BLAST, DEVASTATE, BLASTER.
4. Nepřátelé za sklem se dají zničit plamenometem (FLAMER) nebo granáty - ale to už je riziko.
5. Pokud víte, že na vás za rohem čekají děla nebo jiné střílející potvory, raději si položte lékárničky, plamenomety a lasery, poněvadž jsou náchylné na střely zblízka či výbuchy granátů.
6. Snažte se udržet od nepřítele co nejdál, zbraně jsou účinnější a je to bezpečnější.
7. Otravu u lidí vyléčíte pomocí SPECIÁLNÍHO modulu CURE POISON.
8. Ve hře se vyskytují dva předměty sloužící ke zvýšení odolnosti proti nepřátelským střelám a útokům zblízka. Jsou to SHIELD a FIRESHIELD - ten má podstatně menší účinnost než samotný SHIELD, který vám ušetří i dost energie při pádu z velké výšky.
9. Ve hře můžete používat i děla, což jsou speciální jednotky, které se po určitém čase aktivují a střílí na vše živé, poměrně efektivně zničí nepřátele, ale pozor - i vás! Dále můžete používat nášlapné miny, které dokáží v nepřátelských řadách učinit nemalé ztráty.
10. Pokud máte problémy s energií, napište AMIGA a máte energii nekonečnou.

Dodejme ještě, že HIRED GUNS vedou v Anglii už několik měsíců na prvních příčkách řebříčků.

J.Berný, P.Kosík



PRVÁ HRA NA TROCH CD DISKOCH: UNDER A KILLING MOON

KÚPTE SI DOOM 2!

NOVÉ HRY OD OCEANU PRE MAJITEĽOV AMIGY

★ Prvá hra na troch CD-čkách je na svete. Urobila ju americká firma ACCESS a v európe ju predáva známy U.S. GOLD. Názov je UNDER A KILLING MOON a autori tvrdia, že je to naozaj prvá skutočne interaktívna hra pre CD-ROM. Každopádne herecké obsadenie v tejto hre je veľmi dobré. Všetky tri hlavné postavy už majú za sebou niekoľko hollywoodskych trhákov. RUSSEL MEANS hral v THE LAST OF THE MOHYCANS a NATURAL BORN KILLERS, BRIAN KEITH účinkoval v PARENT TRAP, HARDCASTLE&MCCORMICK a YOUNG GUNS a MARGOT KIDDER v SUPERMAN 1 a 2. U.S. GOLD už nebudú distribuuovať najnovšiu hru LUCASARTSu, TIE FIGHTER, ktorá je voľným pokračovaním X-WINGu. X-WING 2 bude v Európe predávať firma VIRGIN.

★ O firme ID SOFTWARE budeme počuť skôr, ako v druhej polovici roka 1995, keď má prísť na trh hra QUAKE. Pre veľký úspech ich zatiaľ poslednej hry DOOM má tento mesiac prísť druhý diel s názvom DOOM 2: HELL ON THE EARTH. Pokračovanie hry sa odohráva v čase nášho návratu na Zem, ktorá je plná nepriateľských votrelcov. John Romero, hlavný dizajnér ID Software tvrdí, že DOOM 2 bude veľmi rozsiahla hra. Má v nej byť 30 nových levelov, má pribudnúť šesť nových potvor a ďalšie nechutnosti. Sľubuje aj vylepšenú grafiku a veľmi vysokú rýchlosť scrollingu pri perfektnej plynulosti, ako sme u ID Software zvyknutí. DOOM 2 bude fungovať na PC 386 so 4MB RAM a CD verzia bude obsahovať ďalšie levely a viac zvukov. Uvažuje sa aj o tom, že by v CD verzii mohlo byť viac zbraní.

★ Nedávno sme Vás informovali, že firma Microsoft prehrala súd s firmou STAC ELECTRONICS, pretože sa ukázalo, že DOUBLE SPACE v operačných systémoch MS-DOS 6.0 a MS-DOS 6.20 je takmer identický, ako STACKER 2.0 od firmy STAC ELECTRONICS. MICROSOFT museli zaplatiť pokutu a každú ďalšiu verziu DOSu sú povinný predávať bez DOUBLE SPACE. Preto hneď po rozsudku prišli na trh s DOSom 6.21, ktorý bol bez tohto kompresného programu a inak sa od verzie 6.20 nelíšil. Microsoft to celé nevzdali a v lete uzrel svetlo sveta nový DOS, tentokrát 6.22. Obsahuje nový kompresný program DRIVE SPACE, ktorý má podobné možnosti, ako niekdajší DOUBLE SPACE. Teoretické zväčšenie kapacity harddisku je dvojnásobné. Spolu s ním sú v tomto balení pomocné utility SCANDISK a DOUBLEGUARD. SCANDISK slúži na checking harddiskov a DOUBLEGUARD má za úlohu ochranu dát. Plánovaný CHICAGO alias WINDOWS 4.0, ktorý vyjde na svetlo božie asi až budúci rok, bude s DRIVE SPACE plne kompatibilný.

★ Ďalšia správa pochádza z anglickej pobočky Commodore a so softwarom priamo nesúvisí. Táto firma pripravuje do výroby hardwarovú kartu, pomocou ktorej bude možné na PC 486 emulovať počítač Amiga 4000. Má sa začať predávať už v prvom polroku 1995 a cena sa plánuje na 400 libier. Akcia nie je zameraná na hry. Ide skôr o to, aby sa na PC dali púšťať seriózne grafické programy, ktoré pre Amigu už existujú, napríklad LIGHT WAVE od firmy NEWTEK, čo je obdoba 3D STUDIO na PC. Hardwarové podrobnosti o tejto novej karte sú zatiaľ tajné, ale predpokladá sa, že by mala obsahovať chipset AAA (Advanced Amiga Architecture), ktorý na rozdiel od staršieho AGA chipsetu, použitom v A1200 a A4000 ma skutočnú 24-bitovú grafiku a 16-bitový zvuk. Doska s emulátorom by mala umožňovať plný multitasking, čiže súčasný beh Amiga programu a PC programu s tým, že PC programy budú pomalšie buď veľmi mierne, alebo vôbec (k spomaleniu nie je dôvod, pretože multitaskingom sa nezaťaží procesor 486).

★ S veľmi zaujímavým projektom prichádza firma PSYGNOSIS. Ich hra ECSTATICA bude niečím naprosto originálnym. Bude v nej využitá technológia zobrazovania elipsoidov, ktorú vyvinul programátor Andrew Spencer. Túto metódu zdokonaľoval 5 rokov a obrázky nasvedčujú, že nemárnil čas. Postavy v hre sú zobrazované pomocou elipsoidov a výsledok vyzerá oveľa prirodzenejšie, ako zobrazovanie pomocou vektorových polygónov, napríklad v ALONE IN THE DARK. Ideou adventúry ECSTATICA sú strašidelné sny jedného mladého dievčaťa, ktoré leží v hlbokej kóme. V tomto nútenom spánku si predstavuje hrôzostrašnú dedinu Ecstatica, na ktorú útočia hordy vlkolakov, drakov pľuvajúcich oheň, minotaurov a ďalších krvilačných príšer. Hráč sa stáva dobrodruhom, ktorý s pomocou užitočného meča likviduje tieto agresívne tvory a rieši mnoho logických záhad. Ak nie je meč ani žiadna iná zbraň na dosah, nie je problém zobrať do ruky akýkoľvek drúk či kus železa a biť sa s tým ako s baseballovou palicou. Všeobecne sa očakáva, že Ecstatica sa stane hitom.

★ OCEAN pripravujú vo veľmi krátkom čase niekoľko titulov pre Amigu. Prvou z nich je MIGHTY MAX. Problém tohto hrdinu nie je len to, že je iba dvanásťročný. Jeho hlavný problém je, že je vysoký iba jeden palec. V západných krajinách je táto postava veľmi populárna vďaka úspešným TV seriálom a mnohým predaným videokazetám. Hra MIGHTY MAX v počítačovom prevedení bude určená najmä dvom hráčom. cieľom hry je nájsť takmer 400 komponentov najsilnejšej zbrane na svete skôr, ako náš nepriateľ Skullmaster, ktorý chce pomocou nej zničiť Zem. Ďalšou pripravovanou hrou je golf s názvom PGA EUROPEAN TOUR. Bude obsahovať päť golfových ihrísk svetových parametrov: Wenthworth v Anglicku, Crans-sur-Sierre vo Švajčiarsku, Le Golf Nationale vo Francúzsku, Valderrama v Španielsku a Forest of Arden v Anglicku. PGA EUROPEAN TOUR umožní hru proti počítačom ovládaných hráčom golfu. Pri vymenovaní noviniek od OCEAN sa teraz zastavíme u KID CHAOS. je pozoruhodná hra pozostávajúca z piatich svetov, pričom každý z nich má štyri levely. Je to príbeh nešťastného Neandertálca, ktorého pri rozbíjaní dinosaurovej lebky niekto vyrušil a teleportoval na iné miesto. Tento chudák odtrhnutý od svojich kamarátov si musí pomocou svojej jedinej zbrane, kyjaku, prerúbať cestu domov. Ďalšia hra SKITCHIN sa už stala hitom na konzole SEGA MEGADRIVE. Ešte o nej napíšeme neskôr. Pozoruhodná je najmä nasledujúca hra s názvom MUTANT LEAGUE HOCKEY. Jeden z našich populárnych športov – hokej hra predstavuje v inom prevedení. Hráčmi nebudú ľudia, ale roboti, trolli, votrelci a podobné potvory, preto očakávajte nečakané.



BUDE REBEL ASSAULT AJ NA CD^{32}?

PORUŠUJÚ SA PREDAJOM ORIGINÁLOK AUTORSKÉ PRÁVA?

MÁ BIT VEĽA RECENZIÍ NA CD-ROM?



Vážená redakcia BITu!

Som majiteľom SEGA MEGADRIVE. Bol som fascinovaný hrami, pokiaľ som nedostal kúpiť Váš časopis BIT. Začal som ho študovať od A do Z a zistil som, že MEGADRIVE je úplné nič oproti PC. PC dokáže viac, oveľa viac. Veľmi som sa potešil, že v BITe 6 ste uviedli megarecenziu REBEL ASSAULT. Je to jedna z najlepších hier, aké som kedy videl. Preto ma trápi jedna vec. Doposiaľ som sa o PC nezaujímal, ale chcel by som si kúpiť PC 486DX. Neviem však najlepšiu konfiguráciu pre túto hru. Poraďte mi prosím vás v tom, aké CD-ROM by som si mal kúpiť, ktoré by mi absolútne stačilo aj na iné hry, napr. TFX, JURASSIC PARK, atď. Bude i na Amigu CD^{32} REBEL ASSAULT a ak áno, akú bude mať grafiku oproti PC? Ďakujem za odpovede a želám Vám veľa úspechov. Inak Váš časopis sa výrazne zlepšil. Gratulujem a držím palec.

Zdeno MLÁDEK, BRATISLAVA

V prvom rade by som odporúčal kúpiť 486DX-2/66MHz s 8MB RAM. Obyčajná 486 DX/33 už dnes nestačí. Rebel Assault beží na 8MB RAM tiež oveľa lepšie, ako na 4MB, preto si myslím, že 8MB je veľmi dôležitá vec. S CD-ROM to je ťažšie, ale všeobecne možno povedať, že treba aspoň CD-ROM double speed, čo znamená prenosovú rýchlosť 300kB/s, čo vyžadujú všetky nové hry. Optimálne by bolo kúpiť CD-ROM spolu so SOUNDBLASTERom v jednom balení (tzv. multimedia kit), čo je lacnejšie, ako osobitná kúpa zvukovej karty a CD-ROM zvlášť. Samozrejme, to odzrkadľuje situáciu na momentálnom trhu hier. Počítač je veľmi drahá zábava a zhruba za jeden až dva roky do neho treba investovať značnú sumu, ak chceme mať to najlepšie. Onedlho už určite budú existovať také hry, ktoré budú vyžadovať ešte lepší stroj. Mne samému sa to moc nepáči, ale je to fakt. Technika sa zlepšuje a stojí veľa peňazí. Pokiaľ viem, REBEL ASSAULT existuje iba na PC CD-ROM a nebude prevedený na iné počítače. Okrem toho je robený takou technológiou, ktorá vyžaduje veľkú rýchlosť procesora a to nie je prípad CD^{32}.

Vážená firma
ULTRASOFT!

Som majiteľom DIDAKTIK GAMA a veľmi sa mi páčia Vaše hry. Je na škodu, že ste zvýšili ich ceny. Vlastním od Vás väčšinu hier a keďže som už takmer všetky prešiel, chcel by som ich predať, aby som mal na horúce novinky. Touto cestou sa chcem poinformovať, či prípadným predajom originálnych kaziet sa nedostanem do rozporu so Zákonom o autorských právach.

Dušan HORVÁTH, BOHDANOVCE

Zvýšenie cien je nepopulárne opatrenie, ale bolo bohužiaľ nevyhnutné. Aj tak sú ceny týchto programov vzhľadom na iné veľmi nízke. Predaj originálnych kaziet je samozrejme legálny. Do rozporu so Zákonom o autorských právach by si sa dostal len vtedy, keby si si nechal naďalej kópie originálnych programov, alebo keby si tieto kópie predával.

Vážená redakcia
časopisu BIT
a hlavne
Vážený pán - yves -!

Viete o tom, že z Vášho časopisu sa stáva brožúrka? A to farebná brožúrka ULTRASOFTu. Nepomohlo ani zvýšenie strán na 48. Práve naopak, reklám stále pribúda. Váš časopis je síce farebnejší, ale farba sa nachádza väčšinou len na reklamách. Vieme, že farba je v tlačiarňach neúnosne drahá. Pýtame sa, či by sa nedala farba z reklám preniesť do recenzií. S tým ULTRASOFTom to podľa nás trochu preháňate. Hrami ako TOWDIE, KLIATBA NOCI a hlavne trilógiou PEDRO ste zapackali veľmi veľa strán. Úplne by stačilo, keby ste ich recenzovali na jednu stranu a nie na dve, ako zvyknete, alebo do rubriky BLESKOVÉ RECENZIE. Boli by sme radi, keby ste venovali viacej miesta hrám, ako napríklad DOOM a nie ich dávať na polovicu strany. Lepšieho sa čitatelia dočkali len v podobe lepšieho papiera. Ešte by bolo dobré, keby ste neuverejňovali toľko hier na CD-ROM a 486-tky (alebo dokonca Pentium), pretože nie každý ju má a venovali sa aj hrám na staršie typy počítačov (286-386 a AMIGA 500/600), pretože tie má omnoho viac ľudí. K tým plagátom sme chceli dodať, aby ste uverejňovali aj plagáty z hier na PC a Amiga. Len tak mimochodom, s tými mapami to tiež nemusíte preháňať. Ináč sa nám Váš časopis celkove páči.

Michal BOLEČEK a Michal VAVÁK, BRATISLAVA

S mnohými vecami, ktoré v liste píšete, musím plne súhlasiť. No prehodiť farby z reklám do recenzií by asi nešlo, keďže všetky recenzie sú v BITe farebné (s výnimkou recenzie systémového programu - čo však nie je hra). Čiernobiele sú napríklad návody a iné rubriky, ale tak to má napríklad aj nemecký POWERPLAY - a to už len je nejaký časopis! Treba si uvedomiť že cena za BIT nepokryje zďaleka náklady na výrobu. Preto je treba siahnuť ku kompromisom, akými sú reklamy a čiernobiele strany. To sú veci, ktoré sami nevidíme radi a rozhodne ich nerobíme čitateľom zámerne, aby sme im horšili časopis. Ďalší problém, ktorý vás trápi, sú recenzie. Je to chúlostivá vec, v ktorej sa nedá zavďačiť každému. Ako časopis sa za každú cenu musíme snažiť byť aktuálni, to znamená písať najmä o nových hrách. Na druhej strane je u nás veľa ľudí, ktorým finančná situácia nedovolí kúpiť si dobrý počítač a musia sa uspokojiť s niečím zastaralým, na čo existujú iba staré hry a žiadne nové nevznikajú. Iste aj oni sa chcú dozvedieť niečo nové o svojom počítači, ale na druhej strane máme obavy, že keby sme písali o starých hrách stratíme veľa čitateľov. Ďalej naprosto nesúhlasím s Vašim názorom, že uverejňujeme veľa na CD-ROM, či nebodaj Pentium. Práve naopak. Na CD-ROM sme neuviedli dokopy nič, na rozdiel od ostatných zahraničných časopisov, ktoré priam hýria recenziami na túto tému. Dnes má CD-ROM už veľmi veľa majiteľov PC aj oni túžia po nových hrách. Rozhodne v BITe si toho veľa nenašiel. PENTIUM tiež nie je v časopise nijako preferované. Stačí si uvedomiť, že tie isté hry fungujú na 386, 486 a Pentiu, akurát je otázka, ako rýchlo. Na 386-tke je to už často neúnosne pomalé, ale hrať sa dá povedzme pri zníženom 'detail leveli'. A záverom na tému Amiga 500 a Amiga 600. Nemal som doteraz dojem, že by sme tento počítač zanedbávali. Veď v každom čísle je niekoľko recenzií na Amigu. Možno ten pomer voči PC sme nezvolili správne, ale treba si uvedomiť, že majiteľov PC je viac, ako majiteľov Amigy. Preto sme zvolili práve taký pomer, aký je.

Na záver sa chcem poďakovať za pekné listy Jírovi z Rychnova nad Kněžnou a Martinovi Demskému z Michaloviec, od ktorého som sa dozvedel zaujímavú vec a to prečo majú policajti na monitoroch žiletku. (Aby mali ostrejší obraz).

-yves-

BLESKOVÉ RECENZIE

DOMINIUM

V týchto bleskových recenziách sa čistou náhodou zišli štyri hry, ktoré majú spoločné minimálne dve veci. Všetky čerpajú z obdobia Rímskeho cisárstva (aj keď prvá len názvom) a všetky (s výnimkou poslednej) sú prevažne strategické. Dominium je latinský názov, ktorý by sa voľne dal preložiť ako panstvo či država. Hra začína ukrutánsky dlhým animovaným introm (ale vážne, málo chýbalo a zaspal by som pri ňom), ktoré okrem svojej dĺžky nevyniká ničím, preto ho preskočím a prejdem rýchlo k hre samotnej. Táto sa až nápadne

MICROIDS

podobá známej hre Battle Isle (že by sa aj softwarové firmy riadili heslom „čo si neukradneš, nemáš“ ?). Celá hracia plocha je rozdelená na šesťuholníkové políčka. Hráč sa po nich pohybuje svojou bojovou technikou, pričom vidí len svoje bezprostredné okolie. jedna z ikon síce ukáže zmenšenú mapu celého bojiska, ale nepreskúmané políčka hráč nemá možnosť vidieť ani tu. Na začiatku hráč vlastní iba jednu základňu, v ktorej začína postupne vyrábať džípy, dopravné kone, kozmické krížniky, fregaty, pásové dopravníky alebo tanky. Hru môže hrať jeden hráč proti počítaču, alebo dvaja cez sériový kábel alebo modem.



AMIGA 500/600
ATARI ST

VERDIKT: 60%

CAESAR

Ak poviem, že Caesar je v podstate Sim City zasadené do prostredia antického Ríma, je to zároveň najvýstižnejší opis tejto hry. Pokiaľ sa v hre Sim City stavali moderné výškové obytné budovy, továrne, letiská a policajné stanice, v Caesarovi sa stavajú stany pre otrokov, nemocnice, školy, chrámy pre uctievanie božstiev, námestia a štadióny. Niektoré veci ako napríklad cesty sú potrebné rovnako v novoveku ako v staroveku, iné sú prispôsobené dobe, takže napríklad úlohu elektrickej energie tu preberá životodarná voda a úlohu elektrického vedenia vodovody či akvadukty. Požiare tu vyčínajú s rovnakou ničivou silou, len úlohu požiarnikov preberajú otroci. Hnacou silou každého mesta je výroba, ktorá sa v staroveku koncentrovala do remeselných dielní a špecializovaných manufaktúr. Kto má záujem a hlavne dosť peňazí, môže si vybudovať dokonca známe koloseum.



IMPRESSIONS

Keďže v staroveku neboli dobyvačné vojny zriedkavé, veľmi vhodným sa javí obohnať celé mesto pevnými hradbami. Peniaze tu zohrávajú veľmi dôležitú úlohu, pretože bez nich je ďalšia výstavba mesta nemožná. Rovnako ako v Sim City sa získavajú z daní, ktoré platí obyvateľstvo.

PC 286-586
AMIGA 500/600
ATARI ST

VERDIKT: 81%

CENTURION

Centurion (stotník) bol dôstojníkom armády rímskeho impéria. Pod jeho velenie



spadala najmenšia jednotka légie - centúria, ktorá pozostávala zo sto mužov. V tejto hre ste v roli jedného takéhoto centuriona, ktorý táboríi so svojou materskou légiou pri rieke Tiber a čaká na rozkazy cisára. Ctižiadostivý centurión však čaká zároveň na príležitosť, ako dosiahnuť víťazstvo a dosiahnuť postup. Záleží len na vás, či zahynie hneď v prvej bitke, alebo či sa postupne vypracuje až na samotného cisára. Celé spracovanie hry je vyslovene strategické. Centurion (hráč) môže presúvať svoju légiu, zlepšovať jej výzbroj a dopĺňať ju o nových mužov (keď nejakých stratí v boji). Neskôr môže aj zvyšovať počet légií, ktoré sú mu podriadené. Keď sa légia dostane na nepriateľské územie, nastáva vyjednávanie, alebo boj. Pred bojom je možné určiť, kde bude zameraná najsilnejšia časť útoku a zvoliť jednu z piatich najznámejších starovekých útočných taktík. V prípade víťazstva hráč určí, aký tribút (dane) bude dobytá krajina odvádzať Rímu. Okrem boja sa počas mieru centurion venuje usporiadavaniu gladiátorských zápasov a pretekov konských záprahov.

PC 286-586
AMIGA 500/600
ATARI ST

VERDIKT: 70%

ROME AD 92



MILLENNIUM

Táto hra s podtitulkom CESTA K MOCI sa svojou základnou myšlienkou veľmi podobá na hru CENTURION. Rovnako ako v nej sa hráč ocitá v roli bezvýznamného občana cisárstva, ktorý sa postupne môže vypracovať až na samotného cisára. Nuž čo, nič nie je nemožné a v starom Ríme sa stávali aj takéto prípady. Toto je však jediná podobnosť oboch hier. Zatiaľ čo Centurion je čisto strategická hra, Rome AD 92 je skôr adventure a to ešte v dosť netradičnom pseudo-3D prevedení (niečo ako Powermonger). V úvode som sa však trochu zmýlil. Hrdina našej hry totiž nie je občanom cisárstva. Je obyčajným bezvýznamným otrokom s menom Hektor, akých boli v Ríme desaťtisíce, akých radili k dobytku a ktorých učení rimania nazývali ‘hovoriaci nástroj’. Náš hrdina je však veľmi ctižiadostivý a pri ceste za mocou sa neštíti podvodov, krádeží ba dokonca ani vrážd, čo sú vlastnosti, ktoré ho priam predurčujú na post cisára. Keďže šaty robia človeka, svoj boj začne Hektor tým, že ukradne v kúpeloch šaty. Teraz ho už nikto nepovažuje za otroka a ďalšia cesta ku sláve je otvorená. Hra je strhujúca a navyše zábavná, pretože je prešpikovaná svojráznym humorom.

PC 286-586
AMIGA 500/600
ATARI ST

VERDIKT: 90%



DARTS 180

MASTERTRONIC

Darts, slovensky šípky, sú jednou z najobľúbenejších anglických spoločenských hier. Hrajú sa najmä v rôznych malých krčmičkách, baroch a podobných pohostinských podnikoch. Preto rovnako ako pinball nemohli ujsť pozornosti programátorov a skôr či neskôr sa museli stať námetom pre počítačovú hru. Hoci šípky s názvom 180 naprogramovala firma MAD GAMES pre distribučnú spoločnosť MASTERTRONIC už v roku 1986, nespomínam si, že by som odvtedy videl ďalšie spracovanie tejto zaujímavej hry. Keďže sa s počítačovými pinbalmi v poslednej dobe doslova roztrhlo vrece, dúfam, že sa nájde firma, ktorá sa poobhliadne aj za šípkami. V 32-bitovom prevedení, s peknou grafikou a s kvalitnou stereo hudbou, by mohli byť veľmi vydarené.

Šípky sú aj u nás k dostaniu prakticky v každom športovom obchode, ale pritom väčšina ľudí nevie, že táto hra má svoje pevné pravidlá. Šípky hádžu tak, aby sa pokiaľ možno trafili do stredu. Iste, šípky sa dajú hrať aj takto. Klasické darts však skýtajú oveľa viac napätia a podstatne väčší pôžitok z hry. Pretože bez pravidiel sa naše počítačové (ale ani klasické) darts nedajú hrať, iste nezaškodí, keď si ich priblížime.

Klasické darts sa hrajú s jedným terčom a s tromi šípkami. Terč sa zavesí na stenu do predpísanej vzdialenosti (tú žiaľ nepoznám) a postupne sa do neho hádžu všetky tri šípky. Keď dohádže jeden hráč, šípky sa vytiahnu a v hre pokračuje druhý. Takto na striedačku môže hrať v podstate neobmedzené množstvo hráčov. Pre ďalšie vysvetlovanie je nutné aby sme si teraz podrobnejšie popísali terč. Ten je kruhový (teoreticky by mohol byť aj štvorcový, ale z neznámeho dôvodu sa taký nepoužíva), pričom je rozdelený na dvadsať plôch, ktoré majú tvar výrezov koláča a sú označené číslami 1 až 20. Tieto čísla však nejdú po obvode kruhu vo vzostupnej rade, ale sú rozhádzané podľa istého systému. Tieto plochy sú ďalej pretaté dvomi sústredenými obručami. Jedna z nich je umiestnená na obvode kruhu a druhá približne v strede jeho polomeru. (Chápem, že takéto teoretické vysvetlovanie sa môže zdať trochu nejasné, našťastie si môžete text porovnávať s obrázkom.) Každé políčko má takú hodnotu, aká je na ňom uvedená, s dvomi výnimkami. Ak sa hráčovi podarí zasiahnuť napríklad plochu označenú číslom 1 ale zasiahol ju v mieste, kde ju pretína vonkajšia obruč, počet bodov sa zdvojnásobuje, zásah sa teda ráta za 2 body. Keď ale trafí plochu označenú 1 v mieste prechodu vnútornej obruče, jeho zásah sa počíta za 3 body, pretože v takomto prípade sa počet bodov ztrojnásobuje. Zostáva nám popísať si ten vytúžený stred terča. Je tvorený vonkajšou obručou s hodnotou 25 a vnútorným vyplneným kruhom s hodnotou dvojnásobku, teda 50. Pozornejší čitatelia už iste prišli na to, že onen 'vytúžený stred' laických šípkarov, nie je vlastne až taký zaujímavý. Najviac bodov sa dá totiž dosiahnuť zásahom trojitej 20-tky (60 bodov), ale aj trojité 17,18,19-tky dávajú v súčte viac bodov ako 50. Keďže terč a jeho hodnoty už poznáme, môžeme pokračovať v pravidlách. Ďalšia vec, ktorá bežného vlastníka šípiek isto zarazí, je to, že dosiahnuté body sa nepripočítavajú ale naopak odrátavajú. Každý hráč má totiž na začiatku 501 bodov. Od tohoto 'skóre' sa po každom kole odpočíta súčet dosiahnutých bodov, teda všetkých troch hodov. Vyhráva ten hráč, ktorý dosiahne najrýchlejšie (čo najmenším počtom hodov) nulu. Celá vec má však ešte posledný háčik. Posledné body sa totiž musia odrátať pomocou nejakého dvojhodu (teda dvojitej 3-ky, 12-ky a pod.). Inak sa počet bodov dosiahnutý v poslednom kole neodráta. Za zásah mimo terč sa neodpočítavajú žiadne body, ale ani žiadne pokutové nepribudnú. Keď sa hrajú darts profesionálne, hrá sa na tri víťazné zápasy. Ak sa niektorému z hráčov podarí vyhrať dva zápasy za sebou, tretí už nie je potrebné hrať. Ako sami vidíte, darts je celkom zaujímavá a dosť zložitá hra.

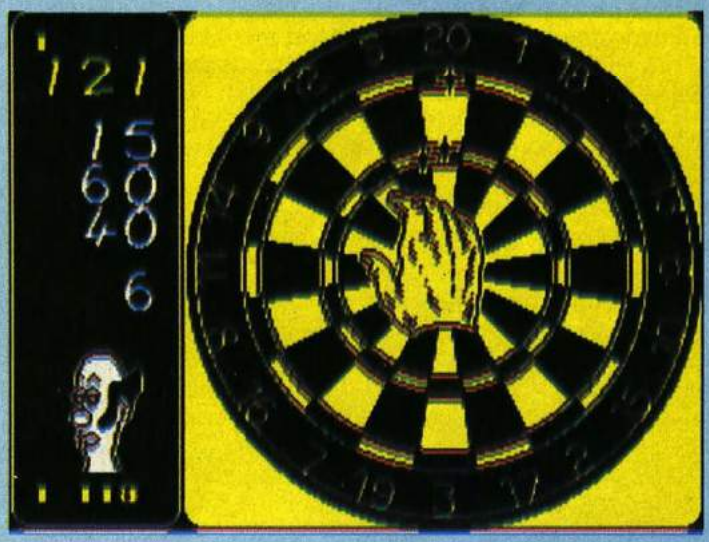
Darts 180 nám ponúka tri možnosti hry šípiek:

1. TUNE UP

Toto je vlastne akýsi tréning, alebo rozcvičovanie sa. V časovom limite 100 sekúnd (odpočítava sa od 100 po 0) musíte trafiť v zostupnom poradí všetky čísla od 20 po 1, pričom nezáleží, kde tú-ktorú plochu trafíte. Ak sa vám to podarí, môžete prejsť k samotnej hre.







2. GAME ON

Hráte turnaj s najlepšími hráčmi šípiek. Hrá sa na tri víťazné kolá. Po víťazstve postupujete ďalej a je vám pridelený zdatnejší súper. Vaši prví súperi občas dokonca netrafia, avšak čím ďalej postupujete, tím sa im to stáva menej často. Pozor, posledný finálový protivník má ruku úplne istú a hádže samé trojité 20-ky. Ak porazíte aj jeho, stávate sa majstrom.

3. TWO PLAYER

Túto voľbu, ktorá poskytuje možnosť hry dvoch hráčov proti sebe asi nemusím vysvetlovať podrobnejšie. Až pri nej zažijete tú pravú zábavu s touto skvelou hrou. Takže pevnú ruku a orlí zrak.

-luis-



PROGRAMUJEME V ASSEMBLERI

ASSEMBLER Z 80

Praktická lekcia 14

Ako sa vám podarilo vyriešiť domácu úlohu ? Dúfam že ste sa s ňou nemuseli príliš dlho trápiť a že ste ju zdolali raz-dva. Keby náhodou nie vy ste zdolali úlohu ale ona vás, netrápte sa a o to pozornejšie si pozrite riešenie:

Pozorne si všimnime tento fragment neskomprimovaného bloku bajtov, ktorý sme si uviedli ako príklad na ozrejmenie v minulej lekcii:

77 22 22 55 88...

Pre nás je podstatné to, že sa tam nachádzajú práve dva za sebou idúce rovnaké bajty. A teraz si všimnime, ako bude tento fragment vyzerať po skomprimovaní našou komprimačnou rutinkou:

77 22 22 0 55 88...

Hneď na prvý pohľad vidíme, že skomprimovaný fragment je akýsi dlhší ako pôvodný, neskomprimovaný ! Veď by to predsa podľa logiky malo byť práve naopak...

Práve tu, na tomto našom vzorovom príklade sa uplatnil nedostatok tejto komprimovacej metódy. Akonáhle sa v pôvodnom bloku nachádzajú práve dva po sebe idúce bajty, komprimačná rutinka za nich hodí ešte jednu nulu navyše. Teraz si predstavte, že daný blok, ktorý treba skomprimovať bude obsahovať iba takéto dvojice bajtov. Napríklad

22 22 44 44 99 99 66 66

Skomprimovaný blok bude vyzerať takto:

22 22 0 44 44 0 99 99 0 66 66 0

Po komprimácii sa nám tento blok nielenže neskrátil, ale ešte aj o celú polovicu svojej dĺžky natiahol ! A to je práve ten nedostatok tejto metódy.

Preto múdri programátori dali hlavy dohromady a vymysleli novú, oveľa lepšiu metódu komprimácie, u ktorej nie je tento nedostatok až taký výrazný. Táto nová metóda, rovnako ako všetky predchádzajúce, tiež používa princíp „identifikácia počtu - počet - bajt", ale identifikáciu počtu bajtov ukladá do skomprimovaného bloku pomocou úplne inej filozofie ako všetky predchádzajúce metódy, ktoré sme si prebrali.

Hneď na začiatku skomprimovaného bloku sa nachádza bajt so špeciálnym významom. Dolných 7 bitov tohto bajtu predstavuje náš počet (nech je rovný hodnote N) a siedmy bit presne špecifikuje čoho sa tento počet vlastne týka. Ak je tento siedmy bit jednotkový, potom za týmto špeciálnym bajtom nasleduje ešte jeden bajt (nech má hodnotu B) a obidva bajty hovoria že v pôvodnom bloku sa nachádza N rovnakých bajtov s hodnotou B. Ale ak je siedmy bit nulový, potom to znamená že za týmto špeciálnym bajtom nasleduje N bajtov ktoré majú rôzne hodnoty. Celé to neznamená nič iné ako to že v pôvodnom bloku sa nachádzalo N týchto rôznych bajtov. Potom opäť nasleduje ďalší špeciálny bajt, za ktorým nasledujú bajty podľa jeho siedmeho bitu a takto sa to celé opakuje až do konca skomprimovaného bloku.

Počet bajtov 0 nemá žiadny význam, preto je nulová hodnota dolných siedmych bitov špeciálneho bajtu chápaná ako hodnota 128. Akonáhle sa v pôvodnom bloku nachádza za sebou viac ako 128 rovnakých bajtov, potom v skomprimovanom bloku bude viac dvojíc bajtov, kde každá dvojica pozostáva zo špeciálneho bajtu a toho bajtu ktorý je v pôvodnom bloku. Celé to najjednoduchšie ozrejmí konkrétny príklad. Nech pôvodný blok vyzerá takto:

66 88 99 55 55 55 55 88 88... (200 bajtov 88) ...88 88 33 22

Potom skomprimovaný blok bude:

3 66 88 99 132 55 128 88 200 88 2 33 22

Podobne ak je v pôvodnom bloku za sebou idúcich viac ako 128 rôznych bajtov, bude v skomprimovanom bloku toľko skupín bajtov na čele so špeciálnym bajtom, koľko je potrebné. Akurát to už nebudú dvojice.

Tentoraz si výnimočne najprv ukážeme dekomprimačnú rutinku. Jednak preto, lebo je jednoduchšia ako komprimačná a jednak preto, lebo z nej veľmi pekne vidno v akom tvare je vlastne uložený skomprimovaný blok.

```
dek  ld    hl,#8000   adresa skomprimovaného bloku
     ld    de,#4000   kam uložiť dekomprimovaný blok
     ld    ix,#1b00   dĺžka dekomprimovaného bloku
play ld    b,(hl)     prečítanie stavu minipočítadla
     inc   hl         ukazovateľ na ďalšiu pozíciu
     bit   7,b        jedná sa o rovnaké alebo rôzne
                      bajty ?
dd1  ld    a,(hl)     (prečítanie hodnoty bajtu)
     jr    nz,dd2     ak sa jedná o rad
                      neskomrimovaných
     inc   hl         rôznych bajtov tak zväčšíme
                      ukazovateľ
dd2  ld    (de),a     uloženie bajtu do neskompr. bloku
     inc   de         ukazovateľ na ďalšiu pozíciu
     dec   ix         zmenšenie hlavného počítadla
     ex    af,af      úschova hodnoty bajtu
     ld    a,xh       spracovali sme už celý pôvodný
     or    xl         blok ?
     ret   z          ak áno tak návrat
     ex    af,af      obnova hodnoty bajtu
     res   7,b        minipočítadlo bude 0..127
     djnz  dd1        a opakujeme potrebný počet krát
     jr    z,dd3      ak sa jednalo o rôzne bajty,
     inc   hl         ešte posunieme ukazovateľ
dd3  jr    play       a skok na začiatok hlavnej slučky
```

Všimnite si, že tentoraz sa dĺžka pôvodného bloku nezadáva do registra BC ako to bolo zvykom pri predchádzajúcich rutinkách, ale trochu netradične do registra IX. Keby ste predsa len chceli mať dĺžku v registri BC, stačí inštrukciu LD IX,#1b00 nahradiť týmto programčekom:

```
ld    bc,dĺžka
push  bc
pop   ix
```

Tentoraz dostanete na domácu úlohu také voľné zamyslenie. Skúste si predstaviť, čo všetko musí vykonať komprimačná rutinka a ako musí postupovať, aby mohla skomprimovať blok do takého tvaru, ktorý vie potom táto naša dekomprimačná rutinka vrátiť do pôvodného stavu.

- busy -

REKURZÍVNE FUNKCIE POMOCOU DEF FN



Čo myslíte, dajú sa pomocou DEF FN definovať aj rekurzívne funkcie? Iste ste ľahko uhádli, že sa samozrejme dajú, veď inak by som vám túto otázku nedával...

Pozrime sa na štruktúru takej rekurzívnej funkcie. Na začiatok si vezmime nejaký jednoduchý príklad - výpočet faktoriál. Faktoriály sú definované takto: N! = N*(N-1)*(N-2)*...*2*1. Čiže slovensky povedané faktoriál čísla N je súčin všetkých celých kladných čísel od 1 po N. Túto funkciu by sme mohli vypočítať nejak takto:

```
N! = IF (N=1) THEN 1 : REM nerekurzívna vetva
     IF (N>1) THEN N * (N-1)! : REM rekurzívna vetva
```

Ibaže toto je síce napísané veľmi pekne, ale do DEF FN sa to zapísať nedá, pretože vo výraze nemôžeme použiť príkaz IF-THEN.

Avšak môžeme použiť akúsi vzdialenú náhradu za IF-THEN - a tou náhradou je binárny operátor AND. Tento operátor pracuje nasledovne:

```
X AND Y vráti: X, ak je Y nenulové (X môže byť aj číslo aj reťazec)
               0, ak je Y nulové a X je číslo
               prázdy reťazec ak je Y nulové a X je reťazec.
```

Toto sa dá veľmi pekne využiť pri náhrade IF-THEN vo funkciách definovaných "vidličkou". To sú také funkcie, ktoré majú viac definícií na rôznych intervaloch. Napríklad absolútna hodnota by sa dala definovať takto:

```
ABS X = IF (X>=0) THEN X
        IF (X<0) THEN -X
```

Keď to zapíšeme do DEF FN a nahradíme IF-THEN operátorom AND, bude to vyzerať takto:

```
DEF FN a(x)=(x AND x>0)-(x AND x<0)
```

(x<0) je výraz, ktorý nadobúda hodnotu 0 (akože nepravda) ak je X nezáporné. Skúsme si teraz napísať nejakú inú funkciu, definovanú "vidličkou":

```
Funkcia B(X) = IF X<=0 THEN X^2
               IF X>0 THEN LN X
```

```
DEF FN b(x)=(x*x AND x <= 0)+(LN x AND x>0)
```

Lenže tento zápis pomocou DEF FN má jednu veľkú slabosť: keď dáte počítaču vypočítať koľko je FN b(-2) tak z toho zblbne a vypíše chybové hlásenie "Invalid argument". Prečo ? Operátor AND totiž vyhodnocuje prvý operand aj v prípade, že druhý je nulový. To znamená že funkcia LN sa vyhodnocuje aj vtedy ak X je záporné alebo nulové.

Za každú cenu musíme zabezpečiť aby sa v prípade X<=0 nevyhodnocovala funkcia LN. Keďže pri vyhodnocovaní aritmetického výrazu sa vždy vyhodnocujú všetky členy tohto výrazu, nemôžeme týmto spôsobom písať rekurzívne funkcie. Pri vyhodnocovaní výrazu by sa nám zakaždým začala vyhodnocovať aj rekurzívna vetva funkcie, čo by viedlo k zacykleniu a preplneniu zásobníka a skončilo by to chybovým hlásením (prípadne kolapsom celého systému)...

Aby sme tomu zabránili, musíme použiť nejaký "špinavý" trik. Príklad takého "špinavého" triku je použitie funkcie VAL "reťazec" spolu s operátorom "reťazec" AND podmienka. Spravíme jednu veľmi jednoduchú vec: Akonáhle bude X kladné, tak funkcii VAL podhodíme na vyhodnotenie reťazec "LN x" a v opačnom prípade jej podhodíme reťazec "x*x". Naša "vidličková" funkcia bude potom vyzerať takto:

```
DEF FN c(x)=VAL (("x*x" AND x <= 0)+("LN x" AND x>0))
```

Týmto pádom sme zabezpečili aby sa nevyhodnovcovalo LN X pre X<=0. Keď si namiesto LN predstavíme rekurzívnu vetvu nejakej funkcie, môžeme týmto spôsobom veľmi pekne písať aj rekurzívne funkcie. Napríklad naše faktoriály zapísané rekurzívne budú vyzerať takto:

```
DEF FN f(n)=VAL (("1" AND n<2)+("n*FN f(n-1)" AND n >= 2))
```

Teraz trochu odbočme od čistej matematiky a skúsme si napísať jednu zaujímavú funkciu - nazvime ju "násobenie reťazca číslom". Na vstupe bude mať reťazet A$ a číslo N, na výstupe bude dávať reťazec pozostávajúci z N bezprostredne po sebe idúcich reťazcov A$. Príklad: Nech A$="zx" a N=4 potom výsledok bude "zxzxzxzx".

```
DEF FN m$(a$,a)=VAL$ (("""""" AND a<1)+("a$+FN m$(a$,a-1)"
        AND a >= 1))
```

Všimnite si že aj táto funkcia je písaná rekurzívne. Tých šesť úvodzoviek za sebou predstavuje reťazec pozostavajúci z dvoch znakov - dvoch úvodzoviek. Práve šesť ich je preto lebo ak sa majú v reťazci vyskytovať úvodzovky, treba ich napísať dvakrát.

Použitie tejto funkcie je veľmi rozmanité. Napríklad chceme vypísať na obrazovku N znakov '#'. Namiesto klasického

```
FOR a=1 TO N: PRINT "#";: NEXT a
```

použijeme oveľa elegantnejšie

```
PRINT FN m$("#",N);
```

Alebo chceme zarovnávať vypisované čísla podľa pravého okraja. Dá sa to spraviť takto:

```
PRINT "Hodnota:"; TAB (31-LEN STR$ x);x
```

Lenže keď chceme aby medzi nápisom "Hodnota" a samotným číslom boli napr. bodky, môžeme s výhodou použiť našu funkciu takto:

```
PRINT "Hodnota";FN m$(".",23-LEN STR$ x);x.
```

Na záver si spravme niečo zložitejšie. Skúsme si definovať funkciu "reverse" - obrátenie poradia znakov v reťazci. Ak bude na vstupe napríklad reťazec "abcd", potom na výstupe bude "dcba". Nech táto naša funkcia pracuje takto: Vezme posledný znak reťazca a za neho dopíše zvyšok reťazca, ktorý medzi tým už prešiel našou funkciou "reverse". V prípade reťazca dlhého maximálne jeden znak nič netreba obracať a v tom prípade sa vráti ten istý reťazec.

```
DEF FN r$(a$)=VAL$ (("a$(LEN a$)+FN r$(a$( TO LEN a$-1))"
        AND LEN a$>1)+("a$" AND LEN a$ <= 1))
```

Funkcia by sa dala definovať ešte druhým spôsobom: Vezmeme prvý znak reťazca a tento prvý znak zapíšeme za "reverznutý" zvyšok reťazca. Zápis takto definovanej funkcie bude vyzerať takto:

```
DEF FN o$(a$)=VAL$ (("FN o$(a$(2 TO ))+a$(1)"
        AND LEN a$>1)+("a$" AND LEN a$ <= 1))
```

Na prvý pohľad je všetko v poriadku a aj tento druhý spôsob zápisu by mal bez problémov fungovať. Ale keď si ho vyskúšate, zistíte že akosi predsa len nefunguje, hoci v ňom nie je žiadna do očí bijúca chyba. V čom je ten povestný háčik, prečo to nefunguje tak ako by malo, nechávam už na vašu vlastnú úvahu a bádanie. Pre znalcov systému iste nebude žiadny problém odhaliť, kde je pes zakopaný...

- busy -



THE SET

Opäť je tu megarecenzia a opäť sa jedná o produkt firmy BLUE BYTE. Ak sme v minulom čísle do tejto rubriky zaradili vynikajúcu strategickú hru BATTLE ISLE 2, tentokrát je to ich ďalšia hra THE SETTLERS. Aj keď ide o iný typ stratégie, jedno zostáva spoločné - vynikajúca úroveň po každej stránke.

V the SETTLERS nejde o vojnu v takom slova zmysle, ako v BATTLE ISLE 2. Ide tu skôr o širšie poňatie života. Boj sa tu používa kvôli rozširovaniu teritórií a prežitiu. THE SETTLERS sa síce vzdialene podobá na stratégie POPULOUS, GENESIA či MEGA-LOMANIA, avšak svojimi parametrami nemá obdobu a prevyšuje spomínané hry na celej čiare. Základná myšlienka hry spočíva z tom, že máme pridelený určitý kus zeme, na ktorom musíme vybudovať prosperujúcu dedinu a neskôr mesto. O niečo podobné sa v neveľkej vzdialenosti snaží aj protivník, preto musíme svoju obec zabezpečiť proti napadnutiu zvonka. Zároveň musíme kvôli rozmachu získať ďalšie teritóriá. Ak je naša obec dostatočne silná a je v nej dostatok rytierov, môžeme zaútočiť na pozície protivníka a rozšíriť si tak svoje územie na jeho úkor. Ak sa nám toto všetko bude dariť, protivník nakoniec rezignuje a vyhlási kapituláciu. Pre nás to znamená, že sa level končí a že hra oznámi heslo do ďalšieho levelu, ktorý bude o niečo ťažší.

Variabilitu a možnosti hry nie je možné na začiatku odhadnúť a oceniť. SETTLERS musíme hrať celé hodiny, aby sme detailnejšie pochopili, aká je to premyslená hra a aká stratégia sa od nás očakáva. Najlepšie to vari dokumentuje počet budov. SETTLERS umožňuje stavať až 24 rôznych stavieb, ako sú hrad, skladište, rôzne pevnosti a strážne budovy, farmy, dielne rôzneho druhu, píly, horárne, kameňolomy, bane a samozrejme cesty, ktorými si môžeme budovy pospájať tak, aby robotníci po nich mohli chodiť. Na svet je pohľad zhora, teda z vtáčej perspektívy. Povrch nie je rovný, ale väčšinou kopcovitý, čiastočne zalesnený a výnimkou nie sú ani vodné plochy. Skrátka, svet je v SETTLERS mimoriadne blízko k realite. Vrcholky hôr sú zasnežené, koruny stromov sa hýbu, ak fúka vietor, atď. Aby hra naozaj vyzerala na úrovni, autori zvolili použitie karty Super VGA, ktorá umožňuje veľmi jemné rozlíšenie. Ak si porovnáte, ako vyzerá hra v móde VGA a ako v Super VGA, celkom určite sa už k hrubozrnnému VGA módu nevrátite.



Pohľad na zámok a priľahlé budovy.

Členitosť terénnu má na hru priamy vplyv a rozhodne sa nedá povedať, že by tu bolo iba na efekt. Uvediem príklady. Keď staviame cesty, po každom úseku názorne vidíme, aký bude mať cesta sklon. Ak postavíme cestu do strmého kopca, ľuďom bude dlhšie trvať, než na kopec vylezú, ako keď je cesta v rovine. Väčšie stavby možno stavať iba na rovine. V kopci sa dajú stavať iba menšie stavby a sú aj také miesta, kde nemôžeme postaviť nič. Naša stratégia spočíva v tom, že musíme mať dostatok potravín a dostatok stavebného materiálu na budovy. Súčasne musíme stavať strážne budovy na okraji, aby sme tak posunuli hranice nášho územia ďalej. Ilustrovať sa to dá napríklad na dreve. Drevorubačskú chalupu postavíme tam, kde je veľa stromov, teda blízko lesa. Sem postavíme aj horáreň, aby sa mal kto starať o vysadenie nových stromov. Do blízkosti drevorubačov postavíme pílu, aby sa drevo mohlo hneď nablízku spracovať. Zásobovanie potravinami sa dá riešiť rôzne. Prvý a najjednoduchší spôsob je rybolov. Rybársku chalupu postavíme logicky iba tam, kde je v blízkosti voda. Druhý spôsob je o niečo zložitejší, pretože v zhode so skutočnosťou vyžaduje viacero profesií a tým pádom viac budov. Na pestovanie obilia postavíme obilnú farmu a do jej blízkosti pekáreň, ktorá bude piecť chlieb. Pekáreň sa nezaobíde bez mlyna, preto treba niekde v oko-



Menu pre nastavenie dôležitých parametrov.

TLERS

BLUE BYTE

lí postaviť aj veterný mlyn. Ak chceme mať medzi potravinami aj iné mäso, ako rybacie, nezostáva nič iné, ako postaviť farmu na ošípané a niekde v okolí porážku. S potravinami a drevom túto vojnu nevyhráme. Ešte je treba postaviť bane, ktoré budú ťažiť uhlie, železnú rudu, kamene a zlato. Samozrejme, tieto bane treba stavať len tam, kde sa uvedené nerasty naozaj nachádzajú. Pred ich postavením je treba dôkladne skúmať zloženie horniny. Aj tak sa nám občas stane, že baňu môžeme vyradiť z prevádzky, keďže všetko vyťažila. O stratégii a význame stavania budov by sa dalo popísať ešte veľmi veľa. Každopádne už zo spomenutého vyplýva, aká je SETTLERS premyslená a prepracovaná hra, v ktorej je množstvo logických väzieb, ktoré spolu bezprostredne súvisia. Okrem toho, že nám poskytne zábavu mnoho hodín a dní, je pre nás poučná, pretože obsahuje veľa zo skutočného života.



Hráč môže ovplyvňovať vývoj hry nastavovaním množstva parametrov a predvolieb vo výsuvných tabuľkách.

Ak som spomenul kvalitnú Super VGA grafiku, nesmiem zabudnúť uviesť, že hrubozrnné a jemnozrnné rozlíšenie sa dá meniť aj počas hry (prvýkrát to bolo použité v hre EMPIRE DELUXE), takže si môžeme vybrať buď podľa vkusu, alebo podľa toho, aký veľký úsek chceme mať zobrazený a v akej veľkosti. Jedinou nevýhodou tohto spôsobu zobrazovania a prepínania je skutočnosť, že pri jemnejšom zobrazení zostáva počet bodov pripadajúci na jednotlivé ikony a mapy rovnaký, takže dochádza k zmenšeniu kurzora a všetkých ikon. Je to trochu škoda lebo hra je snáď aš príliš 'preikonizovaná'. Tým chcem povedať, že je tu spústa ikon, ktoré nevyzerajú nijak extra a ktorých význam nie je vôbec na prvý pohľad zrejmý - sotva sa niekto zaobíde bez bližšieho pohľadu do manuálu. Autori si na hráčov okrem bežného stlačenia ľavého či pravého tlačítka na myši vymysleli na nás tzv. špeciálny click. Spočíva v tom, že držíme stlačené pravé tlačítko myši a popri tom stlačíme ľavé. Takýmto spôsobom môžeme dať rozkaz k napadnutiu nepriateľa, k zisteniu počtu rytierov v pevnosti, k demolácii nami postavených objektov, atď. Sú to všetko veci, na ktoré je manuál veľmi potrebný.

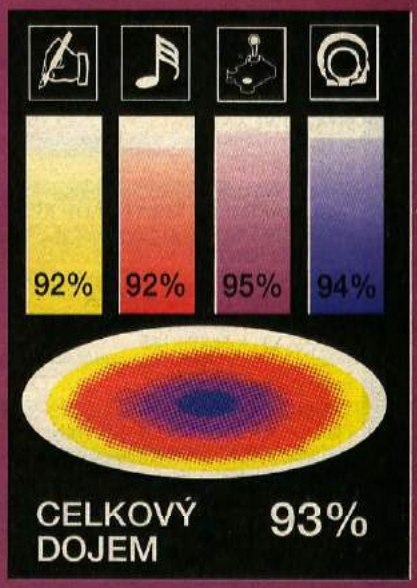


Treba bezpodmienečne vedieť, aký typ budovy prislúcha k takému či onakému povolaniu.

K zvukovým efektom možno tiež povedať veľmi veľa. Každé povolanie a ľudská činnosť je väčšinou sprevádzaná nejakými charakteristickými zvukmi. Tak môžeme počuť zatĺkanie klincov, pílenie dreva, sekanie do kameňa, rinčanie meča, chrochtanie prasiec, atď. Samozrejme sprievodná hudba tiež nechýba a komu ide na nervy, môže ju vypnúť. Priznám sa, že SETTLERS znamenal pre mňa svojím spôsobom šok, pretože ešte nikdy som nevidel naraz na obrazovke toľko postavičiek vykonávajúcich rozličnú činnosť, ktorá je, ako som povedal, sprevádzaná aj zvukom, bez toho, že by pri väčšom počte došlo k viditeľnému spomaleniu ich pohybu. Z tohto hľadiska je SETTLERS skutočná jednička.

THE SETTLERS je nielen príťažlivou skvele naprogramovanou strategickou hrou, ale aj mimoriadne poučným programom, ktorý opäť posunul hranicu kvality u strategických hier o poriadny kúsisko vyššie. Mimochodom, toto všetko, čo som tu spomínal, vojde na jednu inštalačnú disketu...

- yves -



PC 386-586
AMIGA 500/600

Objednávky pre ČR:
OTES COMPUTER SYSTEMS
P.O.BOX 48
BRNO 2
656 48

PONUKA ANGLICK

IBM PC
286 - 586

A-TRAIN	1489.00
A-TRAIN CONSTRUCTION SET	559.00
ANOTHER WORLD	1119.00
AV 8B HARRIER ASSAULT	1329.00
BANE OF THE COSMIC FORGE	1399.00
BLADE OF DESTINY	1489.00
BURNING RUBBER	1119.00
CHAMPIONS OF KRYNN	1099.00
CHAMPIONSHIP MANAGER '93	999.00
CHAMPIONSHIP MANAGER FOR WINDOWS	1099.00
COOL WORLD	1119.00
CRUISE FOR A CORPSE	1149.00
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	1699.00
DAY OF THE TENTACLE	1499.00
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	1149.00
DELUXE TRIVIAL PURSUIT	999.00
DUNGEON HACK	1489.00
EPIC	1299.00
ESPAÑA THE GAMES '92	1299.00
EUROPEAN CHAMPIONS	1119.00
EYE OF THE BEHOLDER	1149.00
EYE OF THE BEHOLDER 2	1299.00
EYE OF THE BEHOLDER 3	1489.00
F29 RETALIATOR	1299.00
FLASHBACK	1399.00
FLIGHT SIM TOOLKIT	1659.00
FORMULA 1	999.00
HEAD TO HEAD	1329.00
INDIANA JONES 4 (adventure)	1399.00
INDIANA JONES 4 (akčná)	1149.00
INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP	1119.00
INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE	929.00
JURASSIC PARK	1299.00
LEGENDS OF VALOUR	1489.00
LETHAL WEAPON	1119.00
LINKS - THE CHALLENGE OF GOLF	1559.00
LINKS 386 PRO	1699.00
MIGHT AND MAGIC 3	1499.00
MIGHT AND MAGIC 4	1799.00
MIGHT AND MAGIC 5	1699.00
ONE STEP BEYOND	799.00
PC GAMES COLLECTION (5 hier)	1329.00
PITFIGHTER	999.00
PRINCE OF PERSIA	829.00
ROBOCOP 3	1119.00
RYDER CUP	1119.00
SAM & MAX	1499.00
SCRABBLE	1149.00
SHADOWLANDS	999.00
SIM ANT	1299.00
SIM EARTH	1529.00
SIMPSONS	1119.00
SPELLJAMMER - PIRATES OF REALMSPACE	1299.00
SPORTING GOLD (3 hry)	1199.00
STREETFIGHTER 2	1099.00
STRONGHOLD	1299.00
SUPER LEAGUE MANAGER	1119.00
SUPER SPACE INVADERS	999.00
SUPER VGA HARRIER	1399.00
T. F. X.	1679.00
TERMINATOR 2	1119.00
TERMINATOR 2029	1399.00
THE DARK QUEEN OF KRYNN	1199.00
THE DREAM TEAM (3 hry)	1119.00
THE GODFATHER	1149.00
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	1099.00
THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2	1299.00
THE SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	1499.00
WAYNE GRETZKY'S HOCKEY 3	1149.00
WWF EUROPEAN RAMPAGE	1119.00
WWF WRESTLEMANIA	1119.00
X-WING - STAR WARS	1699.00
SLÁVNE TVÁRE (Ultrasoft)	299.00
ZX SPECTRUM EMULÁTOR (Ultrasoft)	799.00

PC - CD ROM

CHAMPIONSHIP MANAGER FOR WINDOWS	1099.00
FORMULA 1	1099.00
JURASSIC PARK	1299.00
LOOM	1679.00
T. F. X.	1789.00
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	1679.00
THE SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	1789.00
TONY LA RUSSA 2 BASEBALL	1679.00

C64 - DISK

2 HOT 2 HANDLE (4 hry)	749.00
BATTLE COMMAND	599.00
CHAMPIONS OF KRYNN	949.00
COOL WORLD	599.00
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	949.00
HOLLYWOOD COLLECTION (4 hry)	799.00
HOOK	599.00
INDIANA JONES 4 (akčná)	629.00
LETHAL WEAPON	599.00
NINJA COLLECTION (3 hry)	599.00
PITFIGHTER	499.00
RAMPART	499.00
SIMPSONS	599.00
SLEEPWALKER	599.00
SPORTING GOLD (3 hry)	679.00
SPORTS COLLECTION (3 hry)	599.00
STREETFIGHTER 2	669.00
SUPER SPACE INVADERS	499.00
SUPERFIGHTER (3 hry)	749.00
TERMINATOR 2	599.00
THE DREAM TEAM (3 hry)	749.00
WWF EUROPEAN RAMPAGE	599.00
WWF WRESTLEMANIA	599.00

C64 - KAZETA

ADDAMS FAMILY	399.00
COOL WORLD	399.00
HOLLYWOOD COLLECTION (4 hry)	699.00
HOOK	399.00
INDIANA JONES 4 (akčná)	439.00
LETHAL WEAPON	399.00
PITFIGHTER	399.00
RAINBOW COLLECTION (3 hry)	399.00
RAMPART	369.00
SIMPSONS	399.00
SLEEPWALKER	399.00
SPORTING GOLD (3 hry)	569.00
SPORTS COLLECTION (3 hry)	399.00
STREETFIGHTER 2	479.00
SUPER SPACE INVADERS	399.00
SUPERFIGHTER (3 hry)	559.00
TERMINATOR 2	399.00
WWF EUROPEAN RAMPAGE	399.00
WWF WRESTLEMANIA	489.00

Manuály dodávame výhradne v anglickom jazyku

ÝCH PROGRAMOV

Objednávky pre SR:
ULTRASOFT
P.O.BOX 74
BRATISLAVA 15
810 05

CD32

DELUXE TRIVIAL PURSUIT	1099.00
DENNIS	969.00
RYDER CUP	1099.00

A 1200

BURNING RUBBER	969.00
DENNIS	1049.00
JURASSIC PARK	1069.00
MR. NUTZ	1049.00
RYDER CUP	969.00
SLEEPWALKER	969.00
T. F. X.	1299.00

ATARI ST/STE

2 HOT 2 HANDLE (4 hry)	1119.00
3D CONSTRUCTION KIT 2.0	1659.00
ADDAMS FAMILY	969.00
AV 8B HARRIER ASSAULT	1329.00
CALIFORNIA GAMES 2	969.00
CHAMPIONSHIP MANAGER '93	859.00
COOL WORLD	969.00
CRUISE FOR A CORPSE	999.00
EPIC	1119.00
ESPAÑA THE GAMES '92	1119.00
EUROPEAN CHAMPIONS	969.00
EUROPEAN FOOTBALL CHAMPIONSHIP	859.00
FORMULA	859.00
HOLLYWOOD COLLECTION (4 hry)	1199.00
HOOK	969.00
INDIANA JONES 4 (akčná)	969.00
INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE	859.00
LEGENDS OF VALOUR	1489.00
LETHAL WEAPON	969.00
NINJA COLLECTION (3 hry)	799.00
ONE STEP BEYOND	799.00
PARASOL STARS	1119.00
PITFIGHTER	829.00
POWER UP (5 hier)	1159.00
PRINCE OF PERSIA	829.00
RAINBOW COLLECTION (3 hry)	749.00
RAMPART	859.00
ROBOCOP 3	969.00
SHADOWLANDS	999.00
SIMPSONS	969.00
SLEEPWALKER	969.00
SPORTS COLLECTION (3 hry)	799.00
STREETFIGHTER 2	999.00
SUPER LEAGUE MANAGER	969.00
SUPER SPACE INVADERS	829.00
SUPERFIGHTER (3 hry)	969.00
THE DREAM TEAM (3 hry)	929.00
THE GODFATHER	1149.00
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	969.00
WWF EUROPEAN RAMPAGE	969.00
WWF WRESTLEMANIA	969.00

AMIGA

2 HOT 2 HANDLE (4 hry)	1119.00
3D CONSTRUCTION KIT 2.0	1659.00
A-TRAIN	969.00
A-TRAIN CONSTRUCTION SET	559.00
ADDAMS FAMILY	969.00
ANOTHER WORLD	969.00
AV 8B HARRIER ASSAULT	1329.00
BANE OF THE COSMIC FORGE	1399.00
BLADE OF DESTINY	1489.00
BURNING RUBBER	969.00
CALIFORNIA GAMES 2	969.00
CHAMPIONSHIP MANAGER '93	859.00
COOL WORLD	969.00
CRUISE FOR A CORPSE	999.00
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	1149.00
EPIC	1119.00
ESPAÑA THE GAMES '92	1119.00
EUROPEAN CHAMPIONS	969.00
EUROPEAN FOOTBALL CHAMPIONSHIP	859.00
EYE OF THE BEHOLDER	1149.00
EYE OF THE BEHOLDER 2	1299.00
F29 RETALIATOR	969.00
FLASHBACK	1149.00
FORMULA 1	859.00
HEAD TO HEAD	1159.00
HOOK	969.00
INDIANA JONES 4 (adventure)	1399.00
INDIANA JONES 4 (akčná)	969.00
INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE	859.00
JURASSIC PARK	969.00
LEGENDS OF VALOUR	1489.00
LETHAL WEAPON	969.00
LINKS - THE CHALLENGE OF GOLF	1299.00
MIGHT AND MAGIC 3	1299.00
NINJA COLLECTION (3 hry)	799.00
ONE STEP BEYOND	799.00
PARASOL STARS	969.00
PITFIGHTER	829.00
POWER UP (5 hier)	1159.00
PRINCE OF PERSIA	829.00
RAINBOW COLLECTION (3 hry)	749.00
RAMPART	859.00
ROBOCOP 3	969.00
RYDER CUP	969.00
SCRABBLE	999.00
SHADOWLAND	999.00
SIM ANT	1299.00
SIM EARTH	1299.00
SIMPSONS	969.00
SLEEPWALKER	969.00
SPORTS COLLECTION (3 hry)	799.00
STREETFIGHTER 2	999.00
SUPER LEAGUE MANAGER	969.00
SUPER SPACE INVADERS	829.00
SUPERFIGHTER (3 hry)	969.00
THE DARK QUEEN OF KRYNN	1199.00
THE DREAM TEAM (3 hry)	969.00
THE GODFATHER	1149.00
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	969.00
THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2	1299.00
WWF EUROPEAN RAMPAGE	969.00
WWF WRESTLEMANIA	969.00

Objednávkový kupón nájdete na strane č. 46

MR NUTZ

ULTRASOFT®







AMIGA
A1200

ocean

AUTORIZOVANÝ DISTRIBÚTOR: ULTRASOFT S.R.O., P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15 TEL.: 07/496 400

ZX SPECTRUM • DIDAKTIK

CENOVO VÝHODNÉ HRY

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

BUKAPAO
Komunikačná hra doplnená farebnou grafikou. Stávate sa členom odnože mafie COSA NOSTRY, s cieľom zneškodniť prezidenta ostrova.
Cena 69,- Sk

CHROBÁK TRUHLÍK
Komunikačná hra doplnená farebnou grafikou. Chrobák Truhlík sa snaží uniknúť zo zbierky muzejných exponátov šialeného profesora.
Cena 69,- Sk

LOGIC
Známa spoločenská hra LOGIC (MASTER MIND). Treba uhádnuť kombináciu farebných kolíkov. Hra dvoch hráčov alebo hráč proti počítaču.
Cena 69,- Sk

RYCHLÉ ŠÍPY 1
Prvá časť príbehu nazvaná ZÁHADA HLAVOLAMU. Pátranie po stratenom tajuplnom hlavolame 'JEŽEK V KLECI' a ďalšie dobrodružstvá.
Cena 69,- Sk

RYCHLÉ ŠÍPY 2
Druhá časť hry nazvaná STÍNADLA SE BOUŘÍ. Návrat do tajupnej štvrte nazvanej Stínadla, získanie záhadného hlavolamu Ježek v kleci.
Cena 69,- Sk

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

ATOMIX
Akčná kombinačná hra na logické myslenie. Skladanie molekúl rôznych zlúčenín z atómov. Hra zároveň zoznamuje so základmi chémie.
Cena 69,- Sk

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

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

HEXAGONIA
Akčná kombinačná hra na logické myslenie. Voľné pokračovanie preslávenej hry ATOMIX, pribudlo množstvo úplne nových vylepšení.
Cena 69,- Sk

SKLADAČKA
Komunikačná hra s netradičným ovládaním na námet rovnomennej detektívky ED MC BAINA. Napínavý príbeh a zábava pre mladých i starších.
Cena 69,- Sk

NOTORIK
Akčná hra s peknou plnofarebnou grafikou. Pomôžte nájsť punkerovi Fredovi sudy s vínom, ktoré pred ním schovala jeho neprajná žena.
Cena 89,- Sk

CRUX 92
Logicko-akčná plnografická hra s námetom z oblasti SCI-FI. Kozmonaut musí potlačiť veľkú vzburu robotov na kozmickej základni.
Cena 89,- Sk

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

PICK OUT 2
Netradične spracované počítačové PEXESO s tromi sadami kariet. Hru môžu hrať dvaja hráči proti sebe, alebo jeden hráč proti počítaču.
(Obsahuje prémiovú hru CRUX 92 - ZDARMA !) Cena 119,- Sk

ŠACH - MAT
Prvý šachový program na Didaktik z domácej produkcie. Pri meraní síl s počítačom si môžete navoliť až 10 stupňov obtiažnosti hry.
(Obsahuje prémiovú hru LOGIC - ZDARMA !) Cena 119,- Sk

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

○ program nie je k dispozícii na kazete

Objednávky pre Slovensko:
ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15

Objednávky pre Čechy:
OTES COMPUTERS SYSTEMS, P.O.BOX 48, 656 48 BRNO 2

NAJŽIADANEJŠIE HRY

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

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

JAMES BOND - OCTOPUSSY
Plnografická hra s prvkami hier adventure. Neohrozený agent 007 sa snaží odhaliť gang nebezpečných pašerákov vzácnych starožitností.
Cena 119,- Sk

PRVÁ AKCIA
Akčná plnografická hra so zaujímavým námetom. Mladý policajt stojí pred zložitou úlohou: zneškodniť 10 teroristov, vylupujúcich banku.
Cena 119,- Sk

PHANTOM F4
Akčná plnografická hra s peknou grafikou. Špeciálne vycvičený člen protiteroristického komanda bojuje proti presile nepriateľov.
Cena 149,- Sk

PHANTOM F4 II.
Úspešné pokračovanie predošlej hry. Po oslobodení rukojemníčky sa musí náš hrdina prebojovať z nepriateľmi obsadeného ostrova.
Cena 149,- Sk

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

PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV
Prvá časť z trojdielnej série veselých príhod svetobežníka mexi- čana PEDRA. Skvelou grafikou a prevedením pripomína sériu hier DIZZY.
Cena 179,- Sk



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



KOMANDO 2
Akčná bojová hra s 3D priestorovou grafikou. Úlohou vojaka je prebojovať sa cez 8 rádioaktívne zamorených území k pripravenej helikoptére.
Cena 199,- Sk



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



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



TOWDIE
Grafická adventure plná peknych grafických efektov a farebnej animácie. Malý tvor TOWDIE sa snaží viac i menej úspešne pomáhať obyvateľom hradu.
Cena 199,- Sk



QUADRAX
Táto graficko-logická hra je originálnou variáciou na spôsob svetoznámej hry LEMMINGS. Dvaja priatelia sa musia spoločným úsilím dostať z obrovského zámku.
Cena 149,- Sk



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 42-43 (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 55 Sk	ZĽAVA
_ 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)***

❑3/94 ❑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 ❑7/94 ❑8/94 ❑9/94

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

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

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

BIT OKTÓBER 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 vypĺňajte čitateľne, alebo paličkovým písmom. Správnym a čítateľným vyplnením VŠETKÝCH údajov zvýšite pravdepodobnosť, že zásielka Vám príde rýchlo a v poriadku.

Objednávky pre SR posielajte na adresu: ULTRASOFT, P. O. BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15
Objednávky pre ČR posielajte na adresu: OTES Computer Systems, P.O.BOX 48, 656 48 Brno 2

ZX SPECTRUM • DIDAKTIK • SYSTÉMOVÉ PROGRAMY •

• MANTRIK - ANGLICKY (slov./čes.)

Výuka anglického jazyka prevratnou metódou. Program sa skladá z dvoch častí obsahujúcich vyše 1200 najpoužívanejších slov a výrazov.

Cena 119,- Sk

• MANTRIK - NEMECKY (slov./čes.)

Výuka nemeckého jazyka prevratnou metódou. Program sa skladá z dvoch častí obsahujúcich vyše 1200 najpoužívanejších slov a výrazov.

Cena 119,- Sk

• MANTRIK - EDITOR-PROFESOR

Tvorba vlastných výukových súborov Mantrik, v ľubovolnom jazyku používajúcom latinku. V cene je zarátaný podrobný tlačený manuál.

Cena 119,- Sk

• ZX-7 ▣▣

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

Cena 119,- Sk

• DATALOG 2 - TURBO

Jedna z najlepších databánk na ZX Spectrum. Profesionálna obsluha cez ponukové menu. V cene je zarátaný podrobný tlačený manuál.

Cena 199,- Sk

• M.R.S.

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

Cena 199,- Sk

• BABY MANTRIK - ANGLICKY (slov/čes)

Program nadväzuje na známu sériu výukových programov, je však určený hlavne pre deti. Okrem textu všetky vyučované výrazy aj zobrazuje !

Cena 89,- Sk

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

▣ program nie je k dispozícii na kazete

▣▣ program nie je k dispozícii na diskete

Objednávky pre Slovensko:
ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15
Objednávky pre Čechy:
OTES COMPUTERS SYSTEMS, P.O.BOX 48, 656 48 BRNO 2

• TEXT MACHINE ▣

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

Cena 289,- Sk

• SCREEN MACHINE ▣

Profesionálny grafický editor, umožňujúci tvorbu a editáciu statických obrázkov. Vytvorené obrázky možno exportovať do TEXT MACHINE.

Cena 289,- Sk

• DTP MACHINE UTILITY ▣

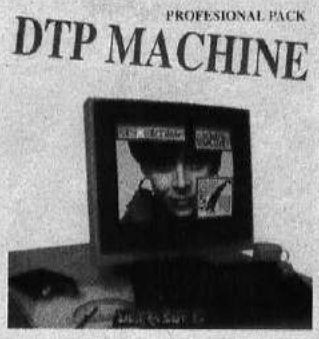
Súbor množstva neoceniteľných podprogramov, ktoré podstatne rozširujú možnosti programu TEXT MACHINE. (Tvorba rámikov, semigrafiky)

Cena 259,- Sk

• DTP MACHINE - PROFESIONAL PACK ▣

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

Cena 739,- Sk



• SOUNDTRACKER

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

Cena 199,- Sk

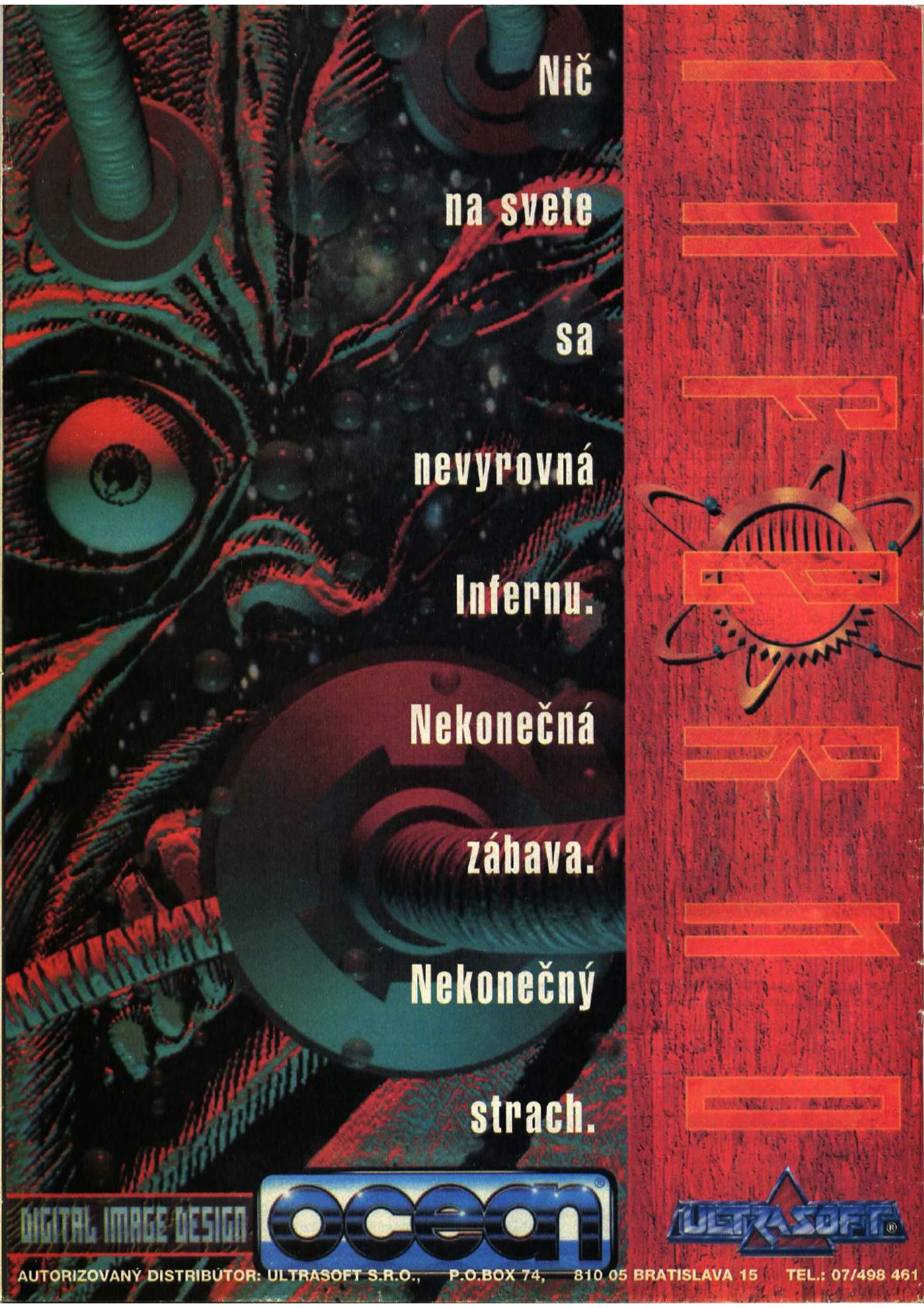


• TUITION

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

Cena 199,- Sk




Nič
na svete
sa
nevyrovná
Infernu.
Nekonečná
zábava.
Nekonečný
strach.
DIGITAL IMAGE DESIGN
ocean
ULTRASOFT
AUTORIZOVANÝ DISTRIBÚTOR: ULTRASOFT S.R.O., P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15 TEL.: 07/498 461